PERANGKAT LUNAK PENGOLAHAN REALISASI PROYEK PADA PT PERAGA LAMBANG SEJAHTERA PALEMBANG

Zuryati Husna

e-mail : Snowwhite_blaabla@yahoo.com

ABSTRAK

Dengan berkembangnya teknologi komputer diharapkan dapat menjadi media yang paling efektif untuk mencari dan menyebarkan informasi. Salah satunya adalah *internet* yang saat ini sudah bukan barang baru dan kini tidak hanya digunakan untuk kepentingan perkantoran tetapi juga dapat digunakan untuk kepentingan bisnis. Permasalahan yang ada pada PT. Peraga Lambang Sejahtera dalam pendataan seperti kegiatan proyek perusahaan adalah lambatnya pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai dalam mengolah data kegiatan proyek. Solusi dari permasalah diatas supaya lebih mempermudah pegawai dalam melakukan pendataan kegiatan proyek dan memberikan informasi lebih mudah dan praktis maka penulis memberikan usulan untuk menggunakan teknologi informasi. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini dilakukan terhadap permasalahan tersebut sebagai bahan penulisan topic skripsi dengan judul **"Perangkat Lunak Pengolahan Realisasi Proyek Pada PT. Peraga Lambang Sejahtera palembang".**

Kata Kunci : Perangkat Lunak, Realisasi, Proyek

ABSTRACT

With the development of computer technology is expected to be the most effective mediato seek and disseminate information. One of them is the internet that is now not new, andnow not only used for the benefit of an office but can also be used for business purposes.Existing problems in PT. Figure Coat Prosperous in such data collection activities of the company's project is the latest work done by employees in the data processing activities

of the project. Solution of the above problems so much easier for employees in conducting the data collection project activities and provide information more easily andthen the author gives practical suggestions for using information technology.

Based onthe above problems, the study was conducted on the issue as a topic thesis writing under the title **"Processing Software Realization Project At PT. Peraga Lambang Sejahtera Palembang "**.

Keywords: Software, Realization, Project

PENDAHULUAN

Saat ini hampir semua orang dari berbagai disiplin ilmu, mulai dari para ahli, guru, mahasiswa, pelajar, dokter, pengusaha dan bahkan politisi sudah memanfaatkan *internet* untuk berkomunikasi dengan rekan sejawat mereka. Begitu pula dengan perguruan tinggi yang menampilkan profil dan memasang iklan-iklan di *Internet*. Untuk dapat berpartisipasi dalam kemajuan teknologi informasi.

PT Peraga Lambang Sejahtera merupakan salah satu perusahaan konstruksi di kota Palembang. Dalam upaya mendapatkan pekerjaan (proyek) pada sector konstruksi hampir selalu melalui proses yang dinamakan pelelangan (tender). Proses ini menjadi sangat penting bagi pengusaha jasa konstruksi, karena kelangsungan hidupnya sangatlah tergantung dari berhasil atau tidaknya proses ini. Penetapan harga pelelangan (tender) ditentukan oleh berbagai pertimbangan dan terkadang hanya berdasarkan naluri bisnis. Hal ini sangatlah menentukan besar atau kecilnya keuntungan (profit) yang masih mungkin diperoleh kontraktor dan persentase kemungkinan memenangkan proyek.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini dilakukan terhadap permasalahan tersebut sebagai bahan penulisan skripsi dengan judul **“Perangkat Lunak Pengolahan Realisasi Proyek Pada**

PT Peraga Lambang Sejahtera Palembang".

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, tentang permasalahan yang ada pada PT Peraga Lambang Sejahtera, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang ada untuk dijadikan titik tolak pada pembahasan dalam penulisan skripsi penelitian ini akan diambil yaitu "Bagaimana membangun perangkat lunak pengolahan realisasi proyek pada PT Peraga Lambang Sejahtera Palembang ?".

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian :

1. Membuat perangkat lunak pengolahan realisasi proyek pada PT Peraga Lambang Sejahtera dengan menggunakan bahasa *scripting PHP* dan *Database MySQL.*
2. Dapat membantu memberikan manfaat dalam memperoleh informasi tentang pengolahan realisasi proyek pada PT Peraga Lambang Sejahtera menggunakan suatu perangkat lunak.
3. Membantu pegawai mengetahui informasi proyek yang sedang berjalan ataupun yang akan berjalan melalui komputer.
4. Membantu rekan kerja mengetahui infromasi pelaksanaan proyek secara *online*.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian :

1. Diharapkan dengan tersedianya suatu sistem pada PT Peraga Lambang Sejahtera, agar dapat membantu dalam hal menyajikan informasi mengenai PT Peraga Lambang Sejahtera secara komputerisasi.
2. Diharapkan dengan tersedianya sistem PT Peraga Lambang Sejahtera dapat mengenal kemajuan Teknologi Komputerisasi.
3. Menjadi sumber pembelajaran untuk mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di bidang Komputer yang telah diterima selama mengikuti

perkuliahan di Universitas Bina Darma Palembang.

Batasan Masalah

Untuk menghindari agar pembahasan tidak menyimpang dari rumusan masalah, maka penulis membatasi penelitian ini hanya pada realisasi proyek pada PT Peraga Lambang Sejahtera yang terdiri dari pengolahan data pekerjaan, data material, data pelaksanaan, data penyelesaian, data rencana anggaran biaya dan laporan rencana anggaran biaya secara komputeriasi dengan *script PHP* dan *MySQL*.

Metodologi Penelitian

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah bersifat *Deskriptif* studi kasus. Metode *Deskriptif* adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu metode yang mengemukakan masalah dengan mengumpulkan data–data yang disajikan untuk menggambarkan karakteristik suatu keadaan atau objek penelitian dan mengambil kesimpulan.

Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi, maka metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi
   Dalam hal ini yang akan dilakukan adalah melihat serta mempelajari permasalahan yang ada dilapangan yang erat kaitannya dengan objek yang diteliti.
2. Metode Studi Pustaka
   Metode yang dilakukan adalah dengan cara mancari bahan yang mendukung dalam pendefinisisan masalah melalui buku-buku, *internet*.
3. Metode Wawancara
   Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai secara langsung para pegawai serta staf-staf yang ada.

Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah Rekayasa *web* (*Web*

*Engine*ering). *Web engineering* (Rekaya *web*) adalah suatu proses yang digunakan untuk menciptakan suatu sistem aplikasi berbasis *web* dengan mengunakan Rekayasa, prinsip-prinsip manajemen dan pendekatan sistematis sehinggah dapat diperoleh sistem dan aplikasi *web* dengan kualitas tinggi. Tujuannya untuk mengendalikan pengembangan, menimalisasi resiko dan meningkatkan kualitas sistem berbasis *web*. Adapun tahap pengembangan sistemnya yaitu (Suyanto,2007:95)

1. *Planning* (perencanaan)

Tahap ini penulis akan menentukan tujuan dari *software* yang akan dibuat melakukan analisis kebutuhan dan pengumpulan data yang diperlukan. Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan difokuskan pada kebutuhan *software*.

2. *Designing* (Desain)

Desain *Software* sebenarnya merupakan proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut yang berbeda ialah empat atribut yang berbeda, yaitu struktur data, arsitektur *software*, *representasi interface* dan detail (*algoritma*), prosedural. Proses desain menerjemahkan syarat/kebutuhan kedalam sebuah representasi *software* dengan kualitas yang diharapkan sebelum pengkodean.

3. *Scripting* (Pemrograman)

Desain harus diterjemahkan kedalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan secara lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

4. *Testing* (Pengujian)

Sekali program dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal *Software* untuk memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan pada fungsi external, yaitu mengarahkan pengujian untuk menentukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa dengan *input* yang terbatas akan didapatkan hasil yang aktual.

5. Maintenance

Software mungkin akan mengalami perubahan setelah diserahkan kepada penyewah. Perubahan bisa terjadi karena kesalahan-kesalahan tertentu, karena *Software* harus diubah untuk mengakomodasi perubahan-perubahan didalam lingkungan.

TINJAUAN PUSTAKA

Sejarah Singkat Perusahaan

PT Peraga Lambang Sejahtera Palembang adalah perusahaan keluarga berbentuk perseroan terbatas yang awalnya berasal dari perusahaan komanditer CV Peraga, yang didirikan pada tanggal 28 Januari 1976 dengan nomor pendaftaran 47. Dengan semakin berkembangnya perusahaan, maka pihak pimpinan perusahaan merasa perlu mengubah bentuk badan usaha perusahaan, dan perseroan komanditer menjadi perseroan terbatas dengan nama PT Peraga pada tanggal 24 Mei 84 di hadapan Aminus dengan nomor pendaftaran 451 dengan nomor ketetapan 85, tertanggal 30 Juli 1984.

Sebelum disyahkan oleh Menteri Kehakiman, pada tanggal 26 April 1989 terdapat pembenahan anggaran dasar perusahaan dengan adanya perubahan nama perusahaan dari PT Peraga menjadi PT Peraga Lambang Sejahtera, dengan nomor ketetapan 89, kemudian baru tanggal 4 November 1989 melalui Keputusan Menteri Kehakiman Republik Indonesia Nomor C2-10189 HT.01.01 Th.89, PT Peraga Lambang Sejahtera terdaftar di Departemen Kehakiman RI, dan dua minggu kemudian tepatnya tanggal 17 November 1989, Perseroan ini didaftarkan kembali di kepaniteraan pengadilan negeri Klas IA Palembang dengan nomor 92/1989/PT.

Perangkat Lunak

Perangkat Lunak adalah perintah (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan atau mengatur struktur data memungkinkan program

memanipulasi informasi secara proporsional, dan mengatur dokumen yang menggambarkan operasi dan kegunaan program.

Realisasi

Realisasi adalah perwujudan atau proses sesuatu menjadi suatu kenyataan dan juga pelaksanaan yang nyata terhadap suatu pekerjaan menangani irigasi, jalan raya, dan sebagainya dan dilaksankaan dalam waktu yang jelas atau tepat waktu

Proyek

Proyek adalah pekerjaan khusu misalnya menangani irigasi, jalan raya, dan sebagainya dan dilaksankaan dalam waktu yang jelas atau tepat waktu

ANALISIS DAN PERANCANGAN

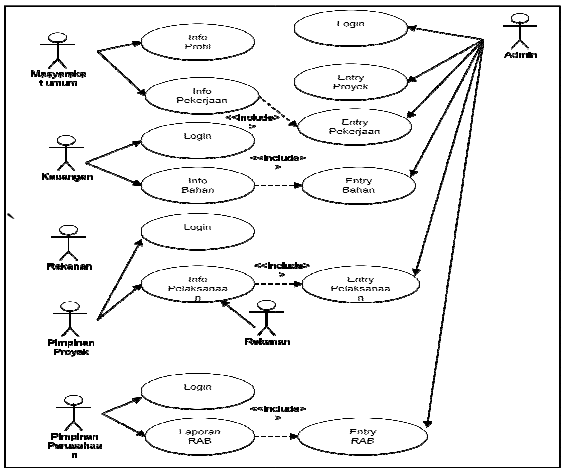
***Planning* (perencanaan)**

Adapun objek yang diteliti adalah membahas permasalahan perangkat lunak pengolahan realisasi proyek pada PT Peraga Lambang Sejahtera Palembang. Diharapkan dengan tersedianya suatu sistem pada PT Peraga Lambang Sejahtera, agar dapat membantu dalam hal menyajikan informasi mengenai PT Peraga Lambang Sejahtera secara komputerisasi.

***Designing* (Desain)**

Use Case Diagram (UCD)

Use case Diagram (UCD) menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh perangkat lunak kepada pengguna



Gambar 3.1 Use Case Diagram

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Menjalankan perangkat lunak pengolahan realisasi proyek pada PT Peraga Lambang Sejahtera Palembang ini secara langsung harus mempunyai *server web local* yaitu *apache*, *Web* ini mempunyai

halaman utama atau halaman depan yaitu halaman *index* yang berfungsi sebagai halaman utama secara otomatis pada saat *web* ini diakses. Pada bab ini akan dibahasa bawah perangkat lunak pengolahan realisasi proyek pada PT Peraga Lambang Sejahtera Palembang ini terdapat halaman-halaman lain yang dapat saling berhubungan satu sama lain. Manfaat dari perangkat lunak pengolahan realisasi proyek pada PT Peraga Lambang Sejahtera Palembang ini adalah agar dapat membantu dalam hal menyajikan informasi realisasi proyek mengenai PT. Peraga Lambang Sejahtera.

Pembahasan

Tampilan pada membantu memberikan manfaat dalam memperoleh informasi tentang pengolahan realisasi proyek pada PT Peraga Lambang Sejahtera ini terdapat 5 (lima) level yaitu level masyarakat yang berfungsi halaman hanya untuk melihat informasi profil dan pekerjaan, level keuangan yang berfungsi untuk melihat informasi keuangan, level pimpinan proyek untuk melihat informasi pelaksanaan proyek, level pimpinan perusahaan melihat informasi RAB dan level admin yang berfungsi untuk halaman hanya untuk aktivitas-aktvitas admin, tampilannya seperti gambar dibawah ini.

Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan pada PT. Peraga Lambang Sejahtera Penulis menarik kesimpulan :

1. Terbentuknya perangkat lunak pengolahan realisasi proyek pada PT Peraga Lambang Sejahtera Palembang.
2. Memberikan informasi bagi masyarakat umum, bagian keuangan, bagian pimpinan proyek dan bagian pimpinan perusahaan tentang relasi proyek pada PT. Peraga Lambang Sejahtera, dimanapun dan kapanpun.
3. Pengontrolan material sesuai dengan RAB.

Saran

Dengan adanya perekayasaan situs *web* PT. Peraga Lambang Sejahtera.

1. Dapat mempermudah dalam menginformasikan data relasi proyek secara *online.*
2. Memperkenalkan kemajuan teknologi komputerisasi bagi bagian keuangan, pimpinan proyek dan pimpinan perusahaan pada PT. Peraga Lambang Sejahtera.
3. Menerapkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di bidang Komputer yang telah diterima selama mengikuti perkuliahan di Universitas Bina Darma Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Febrian. (2007). *Kamus Komputer & Teknologi Informatika.* Bandung: Informatika.

Kristanto. (2004). *Rekayasa Perangkat Lunak.* Yogyakarta: Gava Media.

Kristiandy. (2010). *Tinjauan Atas Perbandingan Anggaran Dan Realisasi Belanja Daerah Terhadap Kinerja Pemerintah Provinsi Jawa Barat.* Bandung: UNIKOM.

Madcoms. (2006). *Seri Panduan Lengkap Macromedia Dreamweaver 8.* Yogyakarta: ANDI.

Nugroho. (2004). *Rational Rose Untuk Permodelan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika.

Pressman. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak.* Yogyakarta: ANDI.

Rickyanto. (2002). *Belajar Sendiri Java Server Pages.* Jakarta: Elexmedia.

Rosidin. (2010). *Pengenalan Manajemen Proyek.* Jakarta: Rublik Bahasa.

Sanjaya. (2005). *Membuat Laporan PDF Berbasis Web.* Yogyakarta: ANDI.

Simarmata. (2006). *Aplikasi Mobile Commerce.* Yogyakarta: ANDI.

Stephen. *Mendesain dan Mengembangkan Website Dengan Dreamweaver MX 2004.* Jakarta: Elexmedia.

Sudarmo. (2006). *Kamus Istilah Komputer Teknologi Informatika & Komunikasi.* Bandung: Yrama Widya.

Suyanto. (2007). *Web Design Theory And Practices.* Yogyakarta: ANDI.