

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pelayanan jasa yang menyediakan dan mengurus aspek kelistrikan di wilayah Bangka Belitung. PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung yaitu unit dari PLN sebagai kepanjangan tangan dari kantor pusat untuk pelayanan dan sebagai penunjang bisnis kelistrikan PLN di wilayah Bangka Belitung.

Dalam menghadirkan jasa dan layanan yang prima bagi pengguna jasa di wilayah Bangka Belitung, dibutuhkan kerja sama yang baik dan terarah antar pegawai PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung. Dalam menghadirkan kerja sama yang baik diperlukan komunikasi yang berupa penyatuan pemikiran, perencanaan, penetapan kebijakan dan pengambilan keputusan guna memahami dan mencari solusi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi

Rapat merupakan media yang digunakan untuk berkomunikasi antar pimpinan dan pegawai dalam mencari solusi atas sebuah permasalahan, namun dalam penentuan waktu dan ruang untuk rapat di PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung sering kali mendapat kendala, seperti ketersediaan ruangan serta penyampaian informasi kepada anggota rapat yang belum tersampaikan dengan baik. Pengelolaan dan penjadwalan ruang dan waktu rapat yang belum terorganisir dengan baik sering kali menjadi kendala dalam menggelar sebuah agenda rapat.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan seperti yang digambarkan diatas diperlukannya sistem yang mampu mengelola dan menginformasikan rapat secara terorganisir sehingga proses penjadwalan kegiatan rapat dapat dilakukan dengan baik dan teratur. Dengan adanya sistem yang mampu mengelola dan menjadwalkan rapat dapat membantu dalam proses pengelolaan dan penjadwalan rapat.

Adapun penelitian yang terkait dengan pembuatan Analisis dan Perancangan Aplikasi Pengelolaan Ruang Rapat di PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung Berbasis Android yang sudah dilakukan sebelumnya dengan

teknologi yang berbeda adalah penelitian dari Rendy Rian Crisna Putra, Eza Budi Perkasa tahun 2019 dengan judul Aplikasi Peminjaman Ruang Rapat Kantor Gubernur Provinsi Bangka Belitung Berbasis Android^[1]. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Isnawaty, Muthmainnah Liyata, Subardin tahun 2016 dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Ruang *Meeting* Hotel Menggunakan Algoritma *Multiple Feedback Queue (MFQ)* Berbasis Android Menggunakan Layanan SMS^[2]. Penelitian dilakukan oleh Admaja Dwi Herlambang, dkk dengan judul V-Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Ruang Rapat^[3]. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Ebdi Prayitno, Maisyaroh, Budi Santoso tahun 2020 yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi *Booking Meeting Room Online* Pada PT. Kimia Farma^[4]. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Renny Puspita Sari, Istikoma tahun 2018 dengan judul Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Rapat *Online* FMIPA UNTAN Menggunakan UML^[5].

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin membuat suatu aplikasi berbasis android untuk menunjang proses pengelolaan ruang rapat yang berjudul **Analisis dan Perancangan Aplikasi Pengelolaan Ruang Rapat di PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung Berbasis Android.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis dan merancang sistem untuk mempermudah pengelolaan ruang rapat di PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung ?
2. Bagaimana cara membuat rancangan sistem pengelolaan ruang rapat yang terkomputerisasi agar dapat membantu penyampaian informasi dan mempermudah dalam pelaksanaan dan pengelolaan ruang rapat ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang sebuah sistem pengelolaan ruang rapat di PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung berbasis android.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan dalam mengelola dan menjadwalkan agenda rapat.
2. Dapat membuat sistem pengelolaan ruang rapat yang terkomputerisasi agar dapat membantu penyampaian informasi dan mempermudah dalam pelaksanaan dan pengelolaan ruang rapat.
3. Membantu dalam penyampaian jadwal rapat pada anggota rapat.

1.4 Batasan Masalah

1. Penulis hanya membahas masalah-masalah yang berkaitan dengan pengelolaan ruang rapat di PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung.
2. Hanya membahas sebatas analisis dan rancangan sistem pengelolaan ruang rapat di PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung.
3. Rancangan aplikasi ini hanya untuk proses pengelolaan dan penjadwalan ruang rapat di PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung.
4. Sistem informasi yang dirancang berbasis *Android* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *MySQL* sebagai basis data.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian di PT. PLN Unit Induk Wilayah Bangka Belitung, peneliti melakukan beberapa metode antara lain:

1. Model Pengembangan Sistem

Model *Prototype*

Model *Prototype* merupakan suatu metode pengembangan yang menggunakan pendekatan dalam proses pembuatan aplikasi dengan cepat dan bertahap agar dapat dievaluasi oleh pemakai.

2. Metode *Object Oriented Programming* (OOP)

Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *object oriented programming* (OOP) atau pemrograman berorientasi objek merupakan pendekatan pemrograman untuk suatu *software* yang menggunakan *object* dan *class*. OOP (*Object Oriented Programming*) yang merupakan suatu cara pendekatan untuk pengembangan suatu *software* pada strukturnya didasarkan kepada interaksi objek dalam penyelesaian suatu proses atau tugas.

3. *Tools* Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem pengelolaan ruang rapat berbasis android ini nantinya akan dikembangkan dengan menggunakan *tools* UML (*Unified Modelling Language*), UML terdiri dari serangkaian diagram yang memungkinkan bagi sistem analis untuk membuat cetak biru sistem yang komprehensif kepada *client*, *programer* dan tiap orang yang terlibat dalam proses pengembangan tersebut. UML mampu mendefinisikan apa yang seharusnya dilakukan oleh sebuah sistem bukan bagaimana yang seharusnya dilakukan oleh sebuah sistem. Pada rancangan pengelolaan ruang rapat berbasis android ini nantinya akan dideskripsikan dengan berbagai diagram, yaitu:

a. *Use case* Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang memperlihatkan sekumpulan *use case* dan *actor-actor*. Diagram ini menggambarkan interaksi antara sistem dan *actor*, *use case* diagram juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.

b. *Activity* Diagram

Activity Diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika prosedur atau alur kerja dalam proses bisnis dan urutan aktivitas pada suatu proses.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram merupakan UML yang menggambarkan interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu. *Sequence diagram* menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, serta dapat juga menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada *use case diagram*.

d. *Class Diagram*

Class Diagram adalah deskripsi kelompok objek-objek dengan properti, perilaku (operasi) dan relasi yang sama.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan agar proses dokumentasi pembuatan laporan secara terstruktur sehingga mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan dalam penulisan laporan ini yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung penulisan laporan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab menerangkan mengenai visi misi dan struktur organisasi dari perusahaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan langkah-langkah dalam menganalisa masalah, analisa sistem yang berjalan, analisis sistem usulan, analisis perancangan sistem dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari semua pembahasan pada bab – bab sebelumnya serta berisi saran – saran dari penulis.