

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, metode perancangan dan sistematika penulisan.

1.1 LATAR BELAKANG

Informasi adalah salah satu kata kunci pada zaman ini. Semua kegiatan kita memerlukan informasi dan juga bisa dikatakan bahwa semua kegiatan kita dituntut untuk menghasilkan informasi. Untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi, komputer dan teknologinya adalah salah satu alat bantu yang paling tepat. Penggunaan komputer pada berbagai bidang, kalangan dan usia selalu kita jumpai sekarang ini. Tuntutan kebutuhan akan informasi dan penggunaan komputer yang semakin banyak mendorong terbentuknya suatu aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan informasi tersebut.

Dengan terus melajunya roda perkembangan teknologi, aplikasi yang memudahkan untuk menyampaikan informasi banyak dicari. Apalagi yang mampu mengelola dan menyampaikan informasi yang penting dengan tepat. Salah satu contoh aplikasi yang membantu menyampaikan informasi *via* lan berupa aplikasi *Open web*, yaitu aplikasi BmiChat yang membantu *user* untuk dapat mengirimkan dan menerima informasi secara tepat, cepat dan menyenangkan.

Aplikasi ini khusus dibuat untuk *Frontliner* atau karyawan yang langsung berhubungan dengan nasabah seperti *Teller* dan *Costumer Service* dimana media telepon dianggap mengganggu atau menghambat konsentrasi mereka dalam melayani nasabah dan nasabah juga merasa terganggu jika mereka sedang dilayani dan karyawan tersebut mengangkat telepon. Maka untuk memudahkan dan mengurangi ketidaknyamanan nasabah serta tetap dapat mengirim dan menerima informasi ke bagian lainnya kami membuat aplikasi BmiChat berbasis *PHP*, *Ajax* dan berteknologi *Flash* dengan bahasa pemrograman *Actionscript* agar kelihatan lebih menarik dan fleksibel.

Aplikasi BmiChat dibuat dengan tujuan mempermudah pertukaran informasi antara bagian *Frontliner (Teller dan Costumer Service)* dengan bagian lainnya seperti *Back Office* dan *Marketing* sehingga instruksi yang dikirim dapat langsung di proses dan menghemat waktu tanpa meninggalkan meja kerja.

1.2 MASALAH

Pokok permasalahan yang dihadapi adalah tidak adanya media pertukaran informasi yang dapat di pergunakan karyawan Bank Muamalat Pangkalpinang untuk bertukar informasi ataupun saling memberikan instruksi yang penting tanpa meninggalkan tempat duduk. Kehadiran telepon pada meja *Frontliner* dianggap sebagai salah satu hambatan untuk berkomunikasi dengan baik dengan nasabah yang sedang dilayani dan nasabah pun merasa kurang dihargai.

1.3 TUJUAN PENULISAN

Dengan mengetahui pokok permasalahan diatas, maka dikembangkan suatu aplikasi *chatting* berbasis *PHP, Ajax dan Actionscript* yang akan lebih memudahkan dan membantu pertukaran informasi yang cepat tanpa mengganggu pelayanan terhadap nasabah. Adapun tujuan penulisan ini adalah:

- a. Mempermudah pertukaran informasi antar bagian.
- b. Meningkatkan kenyamanan nasabah karena karyawan terlihat fokus melayani nasabah tersebut.
- c. Mempermudah suatu bagian untuk memberi instruksi pada bagian lainnya tanpa harus meninggalkan meja kerjanya.
- d. Sebagai sarana *sharing* Informasi yang mendesak.
- e. Mudah digunakan karena menggunakan bahasa pemrograman *PHP, Ajax dan Actionscript* yang memanfaatkan *browser* sebagai media *interface*.
- f. Lebih dinamis dan menarik karena diperkaya dengan teknologi *flash* yang membuat *interface* lebih hidup dan cantik.

1.4 BATASAN PERMASALAHAN

Dengan banyaknya metode atau aplikasi yang dapat membuat aplikasi tersebut maka kami membatasi masalah hanya pada pembuatan aplikasi *Chatting* berbasis *PHP, Ajax dan Actionscript* yang dibuat menggunakan *Dreamweaver 8, Jcreator, dan Macromedia Flash MX 2004*.

1.5 METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang dilakukan dalam penyusunan Kuliah Praktek ini adalah :

- a. Tinjauan Pustaka,
yaitu dengan mencari informasi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian dari sumber-sumber lain seperti buku-buku atau sumber yang lainnya.
- b. Wawancara,
yaitu dengan melakukan tanya jawab langsung mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.
- c. Observasi,
yaitu dengan melaksanakan pengamatan atau pengambilan data secara langsung di lokasi penelitian.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Pembahasan Kuliah Praktek ini dibagi ke dalam 5 (lima) bab untuk mempermudah didalam pembahasan sistem. Tiap bab masih merupakan satu kesatuan, dengan sistematika penulisan, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang, masalah yang dihadapi, tujuan yang diharapkan untuk mengatasi permasalahan, batasan-batasan dari masalah yang dibahas, metode perancangan dan sistematika penulisan Laporan Kuliah Praktek ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini, mulai dari teori yang bersifat umum sampai teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi *Chatting*.

BAB III : ORGANISASI

Dalam bab ini dibahas tentang sejarah, struktur organisasi, bagian organisasi dan wewenang yang berlaku di Bank Muamalat Indonesia, arsitektur teknologi informasi yang digunakan serta manfaat dari aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini pembahasannya adalah definisi masalah dan penjelasannya, rancangan basis data, *Flowchart* aplikasi, *Algoritma* aplikasi dan penyelesaiannya, rancangan layar, implementasi program, uji coba dengan contoh data, serta kelebihan dan kekurangan program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menuliskan mengenai kesimpulan yang didapat dari hasil analisa bab-bab sebelumnya serta saran yang dapat berguna bagi pengembangan aplikasi ini selanjutnya.