

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi menjadi faktor krusial pada suatu perusahaan, terutama perusahaan yang tak jarang melakukan pelayanan terhadap masyarakat dan membutuhkan pengelolaan data yang terstruktur. Menurut [1] Sistem informasi adalah proses mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk kebutuhan tertentu. Dilansir dari sekawanmedia.co.id [2], sistem informasi adalah sistem yang menggabungkan aktivitas manusia dan penggunaan teknologi untuk mendukung aktivitas manajemen dan operasional. Maka dari itu, sistem informasi di perusahaan sangat berguna untuk mengumpulkan, memproses dan menyediakan informasi sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Perusahaan yang saat ini tengah mengembangkan sistem informasi dalam hal penerimaan tamu, salah satunya adalah PT Cilegon Fabricator yang terletak di Cilegon, Banten. Menurut Pihak dari PT Cilegon, dalam satu minggu perusahaan ini dapat menerima tamu lebih dari 30 orang. Sebagai Tambahan Perusahaan ini masih menggunakan kertas sebagai sistem informasi mereka dalam hal penerimaan tamu, dimana pengunjung harus mengisi segala informasi pribadi di kertas yang diberikan oleh pihak keamanan. Kertas adalah bahan yang mudah sobek dan kusut sehingga pihak instansi berencana mengembangkan penerimaan tamu perusahaan supaya menghindari hal-hal yang tidak diinginkan jika terus menerus menggunakan kertas sebagai sumber informasi pengunjung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berniat untuk membangun website atau sistem penerimaan tamu untuk mengembangkan penerimaan tamu di PT Cilegon Fabricator. Agar menghindari hal hal yang tidak diinginkan seperti kertas sobek dan kusut. Dibangunnya sistem penerimaan tamu ini diharapkan mempermudah pihak keamanan untuk mengelola dan memproses tamu yang datang ke perusahaan. Sehingga informasi tamu yang tertera dapat terlindungi dan jika terdapat masalah, pihak keamanan dapat melacak dengan mudah. Sistem ini memanfaatkan *Artificial Intelligence* yang digunakan untuk memindai wajah dan memindai kartu tanda penduduk yang dibutuhkan untuk memasukan data pribadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah adalah

1. Bagaimana cara mempermudah akses penerimaan dan kontrol tamu di PT Cilegon Fabricators?
2. Bagaimana cara menciptakan tampilan desain *user interface* dan *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung dan pihak instansi?

1.3 Tujuan

1. Membuat sistem penerimaan dan kontrol tamu untuk menggantikan kertas sebagai sumber informasi pengunjung.
2. Tamu dapat mengoperasikan website, serta mendaftar dengan user interface yang mudah dioperasikan dan mudah dimengerti.

1.4 Batasan Masalah

Hal hal yang menjadi batasan masalah proyek akhir, yaitu:

1. Lokasi penelitian berada di PT Cilegon Fabricator, Kabupaten Serang.
2. Sistem yang dibangun hanya berupa desain, HTML, CSS, dan Javascript.
3. Sistem yang dibangun merupakan pendaftaran tamu dan pendaftaran kegiatan tamu di PT Cilegon Fabricator.
4. Sistem ini berbasis website/dekstop.
5. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah figma dan sublime text 3

1.5 Definisi Operasional

Adapun beberapa definisi operasional berdasarkan kata kunci:

1) Sistem Informasi

Dalam proyek akhir ini, sistem informasi berguna untuk mengumpulkan data tamu, menyediakan data tamu dan memprosesnya apabila dibutuhkan oleh admin.

2) Perusahaan Fabrikasi

Perusahaan fabrikasi bergerak dibidang pembuatan barang dari bahan baku atau setengah jadi, contohnya seperti baja. Baja akan melalui proses fabrikasi sebelum nantinya menjadi rangka baja dan alat berat lainnya.

3) Artificial Intelligence

Produk ini akan menggabungkan sistem informasi dengan *Artificial Intelligence*, dimana *Artificial Intelligence* berguna untuk *scan* kartu tanda penduduk/KTP dan *scan wajah*.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah metode *Modified Waterfall*. Pengerjaan ini dilakukan berdasarkan 4 tahapan yaitu *Analysis, Design, Pengodean, Testing* atau Pengujian. Menurut [3] Model *Waterfall* adalah model menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian.

1.7 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Mei-22				Juni-22				Juli-22				Agustus-22			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan kebutuhan pengguna	■	■														
2	Analisis kebutuhan pengguna			■	■												
3	Perancangan solusi					■	■	■	■								
4	Implementasi									■	■	■					
5	Pengujian										■	■	■				
6	Perbaikan tahap 1 dan pengujian											■	■	■	■	■	
7	Pembuatan Dokumen PA					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Table 1.1 Jadwal Pengerjaan