



1 PENDAHULUAN

Latar Belakang

PT Yasa Wahana Tirta Samudera merupakan anak perusahaan dari PT Samudera Indonesia. Perusahaan ini berdiri pada tanggal 17 Desember 1976. Awal mula berdiri perusahaan ini bernama “PT Yasa Bhaita” yang kemudian berganti nama menjadi PT Yasa Wahana Tirta Samudera, perusahaan ini bergerak di bidang perawatan dan perbaikan kapal.

Dalam industri galangan kapal di PT Yasa Wahana Tirta Samudera, selama ini proses permohonan pekerjaan perbaikan maupun perawatan kapal dilakukan secara manual, dimana pihak pemilik kapal atau agen kapal mengirimkan surat permintaan perbaikan maupun perawatan kapal dan melengkapi segala macam dokumen serta daftar perbaikan maupun perawatan kapal yang dibutuhkan oleh pihak galangan kapal. Kurang optimalnya dalam pemantauan dan pengendalian permohonan perbaikan maupun kapal, karena antara satu bagian dengan bagian lain masih terpisah dan belum terintegrasi

Latar belakang di atas menjadi dasar dalam pembuatan sistem informasi yang berjudul “Pembuatan Sistem Informasi Galangan Kapal Berbasis *Website* pada Modul Marketing di PT.Yasa Wahana Tirta Samudera”. Beberapa fitur yang akan dibuat antara lain fitur *sales activity*, fitur *master ship*, fitur *master shiptype*, fitur *master slipway*, fitur *master slipwaytype* dan fitur *master customer* serta fitur *master account* yang nantinya dapat diakses oleh pegawai administrasi.

Diharapkan dengan dibuatnya Sistem Informasi Galangan Kapal dapat mempermudah proses permohonan perbaikan kapal maupun perawatan kapal.

Tujuan

Tujuan dari Pembuatan Sistem Informasi Galangan Kapal Berbasis *Website* Pada Modul Marketing di PT Yasa Wahana Tirta Samudera ini adalah sebagai berikut :

- Membuat fitur *sales activity*
- Membuat fitur *master customer*
- Membuat fitur *master ship*
- Membuat fitur *master shiptype*
- Membuat fitur *master slipway*
- Membuat fitur *master slipwaytype*
- Membuat fitur *master account*

Manfaat

Manfaat yang terdapat dalam Pembuatan Sistem Informasi Galangan Kapal Berbasis *Website* Pada Modul Marketing di PT Yasa Wahana Tirta Samudera adalah sebagai berikut:

- Mempercepat proses di setiap bagian di bandingkan penggunaan proses manual.
- Meningkatkan aksesibilitas data yang tersaji secara tepat waktu dan akurat.
- Sebagai media pengambilan keputusan manajemen secara strategis.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.





Dapat mengontrol dan memantau kinerja karyawan PT Yasa Wahana Tirta Samudera divisi Marketing karena setiap aktivitas yang dilakukan akan tercatat oleh sistem

Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari pembuatan Sistem Informasi Galangan Kapal Berbasis *Website* pada Modul Marketing di PT. Yasa Wahana Tirta Samudera ini yaitu :

- 1 Hanya dapat diakses oleh pegawai setiap divisi yang bekerja di PT Yasa Wahana Tirta Samudera.
- 2 Pegawai divisi Marketing hanya dapat mengakses fitur *sales activity, master customer, master ship, master shiptype, master slipway, master slipwaytype*.
- 3 Pegawai divisi administrasi hanya dapat mengakses fitur *master account*

2 METODE KAJIAN

Lokasi dan Waktu PKL

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan mulai tanggal 11 Februari 2019 sampai dengan tanggal 02 Mei 2019 atau 45 hari kerja yang bertempat di PT Yasa Wahana Tirta Samudera. PT Yasa Wahana Tirta Samudera beralamat di Samudera Indonesia Building, 6th Floor Jl.Letjen S.Parman Kav.35, Jakarta, Indonesia. Waktu PKL dilaksanakan pada hari Senin sampai hari Jumat pukul 09.00-16.00 WIB.

Metode Pengembangan Sistem

Pembuatan Sistem Informasi Galangan Kapal Berbasis *Website* Pada Modul Marketing di PT Yasa Wahana Tirta Samudera menggunakan metodologi prototipe (Pressman 2012). Hal ini dikarenakan pihak pelanggan tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya dan hanya dijabarkan secara umum. Metode Prototipe bersifat iteratif yang memungkinkan pengembangan perangkat lunak semakin kompleks pada versi berikutnya (Pressman 2012).

Metodologi prototipe terdiri dari lima tahapan yang ditunjukkan pada ilustrasi dari gambar 1 yaitu :

1. Komunikasi
2. Perencanaan secara cepat
3. Pemodelan perancangan secara cepat
4. Pembentukan prototipe
5. Penyerahan sistem/perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna, pengiriman, dan umpan balik

