

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat menyebabkan kebutuhan akan aplikasi-aplikasi yang lebih canggih semakin tinggi. Khususnya dalam perusahaan, kebutuhan akan aplikasi sangat tinggi sebagai pendukung jalannya bisnis di perusahaan tersebut.

Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT), khususnya Pusat Pelayanan Teknologi (Pusyantek) memiliki beberapa bidang pekerjaan yang salah satunya adalah bidang Manajemen Kontrak dan Lisensi. Bidang manajemen kontrak dan lisensi bertugas dalam pembuatan kontrak bagi pihak-pihak yang ingin bekerja sama dalam hal jasa maupun produk. Untuk dapat sampai ke tahap pembuatan kontrak, diperlukan dokumen-dokumen yang penting dalam pembuatan kontrak dari bidang manajemen pemasaran. Kemudian jika dokumen-dokumen tersebut sudah dilengkapi dan sudah disetujui maka kemudian bidang manajemen kontrak dan lisensi akan membentuk kontrak. Setelah kontrak tersebut dibuat dan disetujui maka akan diberikan kepada pihak mitra dan juga kepada bidang manajemen proyek untuk dilaksanakan.

Dalam pembuatan kontrak tersebut, bidang manajemen kontrak dan lisensi membuat kontraknya dengan form yang tidak ditentukan sehingga form kontrak berbeda-beda. Untuk membantu dalam penyusunan kontrak tersebut maka dibuat sistem kontrak yang berbasis website untuk mengotomatisasi dalam penyusunan kontrak sehingga terbentuk kontrak dengan form yang sama dan dapat mengirim langsung kontrak melalui email. Sehingga penyusunan kontrak kedepannya dapat dibuat lebih efektif.

1.2 Tujuan

Tujuan dari Pembuatan Sistem Informasi Penyusunan Kontrak di Pusyantek BPPT adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan fitur untuk menyusun kontrak dengan form yang sama secara otomatis.
2. Menyediakan fitur untuk mengelola kontrak.
3. Menyediakan fitur untuk mengelola akun pegawai.

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 atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari Sistem Informasi Penyusunan Kontrak pada Pusat Pelayanan Teknologi (Pusyantek) BPPT ini untuk mengotomasi pembuatan kontrak pada manajemen kontrak sehingga kontrak mendapatkan format yang sama.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari dari Pembuatan Sistem Informasi Penyusunan Kontrak di Pusyantek BPPT adalah sebagai berikut:

1. Pengguna sistem ini adalah pegawai dan kepala bidang manajemen kontrak dan lisensi.
2. Kontrak yang dibentuk adalah kontrak non lisensi pemerintah dan BUMN/swasta.
3. Sistem informasi pembuatan kontrak ini hanya berbasis web.

2 METODE KAJIAN

2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT) yang berada di Gedung BPPT 2 Lantai 8, Jalan M. H. Thamrin No. 8, RT.10/RW.10, Kb. Sirih, Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Kegiatan PKL berlangsung selama 48 hari kerja yang dimulai pada tanggal 2 Januari 2020 hingga 09 Maret 2020 dengan lima hari kerja dalam seminggu (Senin-Jumat, pukul 08.00 WIB-16.00 WIB). Pelaksanaan dilakukan di unit kerja Pusat Pelayanan Teknologi (Pusyantek).

2.2 Metode Bidang Kajian

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Penyusunan Kontrak Berbasis Web di Pusat Pelayanan Teknologi (Pusyantek) BPPT ini adalah metode prototipe yang dikemukakan oleh Pressman. Metode ini digunakan karena klien hanya mendefinisikan kebutuhan secara umum sehingga kebutuhan sistem masih belum jelas, membutuhkan komunikasi yang lebih dan pembuatan sistem terbatas oleh waktu. Dengan metode prototipe klien dan pengembang dapat saling bekerjasama dan berkomunikasi untuk mendapatkan kebutuhan system yang lebih jelas dan memperbaiki system.

Ada beberapa tahap metode prototype menurut Pressman yaitu komunikasi, perencanaan secara cepat, pemodelan secara cepat, konstruksi(pembentukan prototipe) dan penyerahan system. Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.