

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

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Amerta Indah Otsuka (AIO) adalah sebuah cabang dari perusahaan farmasi raksasa di Jepang, yaitu Otsuka Group. AIO sendiri berfokus pada produksi olahan makanan dan minuman sehat seperti *Pocari Sweat*, *Ion Water*, *Oronamin C*, dan makanan ringan dari kedelai bernama *Soy Joy*. Proses produksi yang terbuka untuk umum membuat AIO menjadi destinasi bagi pelajar yang ingin melakukan *study tour*.

Proses bisnis yang diterapkan di perusahaan ini bekerja sama dengan *Vendor*, *freelancer*, dan juga beberapa karyawan yang didatangkan langsung dari Jepang. Maka dari itu, banyak orang yang keluar-masuk ke perusahaan ini.

Demi mengatur keadaan itu, perusahaan menerapkan sistem yang dinamakan *Guest Pass*, yaitu sebuah sistem pendataan kunjungan dengan tanda pengenal khusus yang dibuat sebagai pembeda dengan pegawai. Dengan sistem ini, pengunjung diharuskan mengisi sebuah form kertas yang disediakan *security* sebelum mendapat izin masuk.

Sistem yang diterapkan ini terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Beberapa diantaranya adalah sulitnya memeriksa pernyataan pengunjung bahwa dirinya sudah membuat janji dengan pegawai AIO, karena pengunjung yang belum memiliki janji tidak memiliki hak untuk ditemui oleh pegawai yang bersangkutan. Pendataan dengan metode ini pun berpengaruh terhadap waktu temu pengunjung yang sulit didata secara akurat, karena ditakutkan ada pengunjung yang sudah melakukan janji temu dengan pegawai, namun pengunjung tersebut masih berada AIO dalam waktu yang cukup lama.

Maka dari itu, dibuatlah sistem informasi *Guest Pass* sebagai sarana pendataan pengunjung berbasis web ini untuk membantu pegawai menghindari hal-hal yang telah dijelaskan di atas dalam melakukan pengolahan data pengunjung.

1.2 Tujuan

Pembuatan sistem informasi *Guest Pass* sebagai sarana pendataan kunjungan di PT Amerta Indah Otsuka bertujuan sebagai berikut.

- a) Membuat fitur pendataan kunjungan
- b) Membuat fitur lihat janji pengunjung
- c) Membuat fitur verifikasi status temu kunjungan
- d) Membuat fitur *booking* kunjungan

1.3 Ruang Lingkup

Sistem informasi *Guest Pass* sebagai sarana pendataan kunjungan di PT Amerta Indah Otsuka memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

- a) Akun admin hanya bisa dibuat dan dirubah oleh superuser
- b) Pegawai hanya dapat melihat daftar kunjungan yang bersangkutan dengannya
- c) *Booking* kunjungan hanya dapat dibuat oleh karyawan, dengan meng-*input*-kan nama, instansi, dan tanggal kunjungan

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

- d) Menghapus daftar kunjungan hanya dapat dilakukan oleh superuser
- e) Akun superuser sudah disediakan khusus dari *database* dan siap untuk digunakan, akun ini dibedakan berdasarkan *origin* perusahaan
- f) Daftar kunjungan yang dilihat dan di-*input* oleh admin adalah kunjungan yang memiliki tanggal yang sama dengan hari admin itu *login*

2 METODE KERJA

2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dilakukan pada tanggal 4 Februari 2019 sampai dengan 12 April 2019 yang dilaksanakan di PT Amerta Indah Otsuka yang beralamat di Jl. Raya Siliwangi Km. 28, Kutajaya, Cicurug, Sukabumi, Jawa Barat 43359. Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan setiap hari kerja mulai pukul 08.00 hingga 17.00 WIB.

2.2 Metode Bidang Kajian

Metode pengembangan yang dilakukan dalam Pembuatan Sistem Informasi *Guest Pass* sebagai Sarana Pendataan Kunjungan di PT Amerta Indah Otsuka adalah metode *Incremental*. Alasan penggunaan metode *incremental* pada pengembangan sistem *Guest Pass* karena kebutuhan sistem dapat didefinisikan dengan baik di awal. Selain itu, dimungkinkan adanya kebutuhan baru yang dapat menyediakan beberapa fungsi kepada pengguna secara cepat dan selanjutnya diimplementasikan ke dalam sistem berdasarkan fungsional baru (Pressman, 2014 : 44).

Pada metode *incremental* ini memiliki lima tahapan yang akan diiterasi sesuai dengan kebutuhan pengembangan. Tahapan tersebut meliputi *communication* (komunikasi dengan *stakeholders*), *planning* (perencanaan), *modelling* (perancangan dan desain sistem), *construction* (pembentukan model), dan *deployment* (penyerahan sistem). Pada iterasi pertama *incremental* dihasilkan *core product* (produk inti) yang menyajikan beberapa fungsi utama agar pengguna dapat menggunakan sistem dengan semestinya. Adapun beberapa kebutuhan tambahan (baik yang sudah diketahui maupun belum diketahui) akan ditambahkan pada iterasi selanjutnya sesuai umpan balik dari penggunaan sistem pada iterasi pertama. Ilustrasi dari tahapan pengembangan *incremental* dapat dilihat pada Gambar 1.