

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Abata Citra Solusi adalah perusahaan yang bergerak dalam aktivitas pengembangan aplikasi perdagangan melalui internet (e-commerce) serta aktivitas pemrograman seperti konsultasi, analisis, desain, dan pemrograman dari sistem informasi siap pakai. Aplikasi SINGO sendiri merupakan aplikasi yang dibuat untuk melakukan digitalisasi transaksi dokumen antara Non-Government Organization (NGO) dan tim Fasker dari Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia (Kemendagri).

Kegiatan-kegiatan transaksi dokumen tersebut dapat dilakukan oleh lebih dari satu NGO dalam satu waktu yang bersamaan. Dengan banyaknya NGO dari berbagai negara yang melakukan kerjasama dan dalam bidang yang bermacam-macam, maka tim Fasker yang melayani dokumentasi dari NGO yang melakukan kerjasama tersebut melalui Kemendagri juga membutuhkan sistem informasi yang tidak hanya memfasilitasi transaksi dokumen, tetapi juga mencatat transaksi dokumen yang dilakukan antara NGO dan tim Fasker. Saat ini tim Fasker dari Kemendagri belum memiliki sistem informasi yang dapat menangani transaksi dan pencatatan dokumen dari NGO, pihak Fasker mendapati kesulitan dalam menyimpan dokumen dan melakukan tracking dari semua transaksi dokumen yang telah dilakukan. Mengetahui kebutuhan akan adanya sistem informasi, maka hal tersebut membuat tim Fasker dari Kemendagri menggunakan jasa PT. Abata Citra Solusi untuk membuat sistem informasi yang dapat memfasilitasi transaksi dokumen antara tim Fasker dan NGO. Maka dibuatlah suatu sistem informasi yang dapat mengatasi transaksi dokumen serta pencatatan transaksi yang dilakukan.

SINGO adalah aplikasi berbasis web yang dibuat untuk menangani proses penanganan dan pencatatan transaksi dokumen antara Non-Government Organization (NGO) dan Tim Fasker dan Satker dari Kemendagri. SINGO sendiri memiliki fitur-fitur yang diperlukan untuk melakukan transaksi serta pencatatan dokumen salah satunya adalah fitur Rencana Induk Kegiatan dimana tim Fasker dapat melakukan kontrol terhadap rencana kegiatan dari semua NGO yang terdaftar untuk melakukan kerjasama. Selain itu dibuat juga fitur-fitur lainnya seperti, fitur pendaftaran untuk NGO, fitur pengajuan pembebasan pajak, dan fitur untuk mengelola pemberitahuan tamu asing.

1.2 Tujuan

Tujuan pembuatan fitur Rencana Induk Kegiatan di aplikasi SINGO ini adalah sebagai berikut:

1. Tim Fasker dapat melihat serta melakukan verifikasi Rencana Induk Kegiatan yang telah diajukan dari setiap NGO yang bekerjasama.
2. NGO dapat menyusun Rencana Induk Kegiatan dengan format yang seragam.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan adanya pembuatan aplikasi SINGO ini





h agar dapat mempersingkat waktu yang diperlukan bagi Fasker dan *Non-rrnment Organization* (NGO) dalam melakukan pertukaran informasi, dan ouat informasi yang dihimpun dapat tertata dengan baik.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup permasalahan dalam pembuatan aplikasi SINGO ini adalah ai berikut:

un NGO hanya dapat digunakan setelah diverifikasi oleh tim Fasker dan emiliki status “aktif”.

plikasi hanya dapat diakses melalui Website aplikasi.

kses aplikasi setiap actor memiliki antarmuka yang berbeda tergantung pada e akun yang digunakan.

tiap NGO dibatasi untuk hanya memiliki satu akun.

kun Fasker tidak memiliki form registrasi, melainkan langsung dimasukan dalam dat



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

2 METODE KERJA

2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Praktik Kerja Lapang (PKL) dilaksanakan di PT Abata Citra Solusi, ahahan Bukit Cimanggu City, Cluster Charnwood, Blok KD 5 No. 14, Kota r. Kegiatan PKL mulai dilaksanakan pada tanggal 6 Januari 2020 hingga al 23 Maret 2020. Adapun waktu dari kegiatan PKL dimulai pada pukul 0 hingga 17.00 WIB setiap hari Senin hingga Kamis mengikuti jadwal kerja r tersebut.

2.2 Metode dan Bidang Kajian

Metode yang digunakan untuk pembuatan aplikasi SINGO di PT.Abata Solusi ini adalah metode *Prototyping*. *Prototyping* adalah pengembangan engujian cepat dari model kerja, atau *prototype*, dari aplikasi baru dalam s interaktif dan berulang yang dapat digunakan oleh spesialis sistem nasi dan profesional bisnis. (O’Brien 2007). Metode ini dipilih karena klien a memberikan daftar fungsi yang diinginkan dari aplikasi tanpa memberikan ikasi tampilan aplikasi sehingga dibutuhkan *prototype* yang bisa lihatkan pada klien.

Prototyping merupakan metode dengan pendekatan berkala (*iterative*) dan ap (*incremental*). Tahapan dalam *Prototyping* menurut Pressman (2010) komunikasi, perencanaan cepat, membuat model desain cepat, pembuatan *type*, lalu peluncuran dan *feedback* seperti ditunjukkan pada Gambar 1.

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.