

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pusat Pelayanan Teknologi (Pusyantek) merupakan satuan kerja dari Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT) yang merupakan badan layanan umum non BUMN yang bertugas sebagai manajemen kontrak dan lisensi, manajemen keuangan, manajemen pemasaran, manajemen proyek, serta Tata Usaha Pusat Pelayanan Teknologi (Pusyantek).

Dalam menjalankan fungsinya, Sarana dan prasarana Pusyantek terutama dalam pencatatan pengambilan barang alat tulis kantor masih melakukan proses pencatatannya secara manual. Terdapat Administrator yang merupakan pegawai bagian tata usaha yang memiliki hak akses admin yang mengelola pengeluaran barang alat tulis kantor tersebut. Untuk mengambil barang alat tulis kantor pegawai harus menuliskan nama pegawai, nama barang, jumlah barang dan tanggal pada saat pengambilan barang alat tulis kantor tersebut melalui kertas *logbook*. Dari sistem proses bisnis yang ada, sepertinya kurang praktis karena menghabiskan cukup banyak waktu dan tenaga karena pengambilan barang alat tulis kantor masih melalui pencatatan manual terlebih dahulu. Admin Seringkali kesulitan dalam melakukan penginputan data dari *logbook* kedalam sistem, dikarenakan banyak tulisan pegawai yang tidak terlihat dan nama barang yang tidak sesuai.

Berdasarkan hal ini, untuk menghindari kendala tersebut perlu dibuat sebuah aplikasi web yang secara khusus dapat diakses oleh pegawai Pusyantek untuk menunjang dokumentasi dalam pencatatan pengambilan barang alat tulis kantor, guna memudahkan pegawai pusyantek dalam pencatatan pengambilan barang alat tulis kantor dan memudahkan administrator dalam mencatat dan mengelola data pengambilan barang ke dalam sistem.

1.2 Tujuan

Tujuan dari Pengembangan Aplikasi Pengambilan Barang Alat Tulis Kantor Berbasis Web di Pusat Pelayanan Teknologi BPPT ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi yang dapat melakukan penginputan data pengambilan barang, pengelolaan data barang dan pengelolaan data pengambilan barang,
2. Menyediakan fitur yang dapat mengelola data barang dan data pengambilan barang, seperti fitur input pengambilan barang dan filter data pengambilan barang berdasarkan tanggal, nama barang dan divisi.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan adanya Aplikasi Pengambilan Barang Alat Tulis Kantor Berbasis Web Di Pusat Pelayanan Teknologi BPPT diantaranya:

1. Mempersingkat waktu dalam pencatatan pengambilan barang,
2. Mempermudah proses pencatatan dan pengelolaan data pengambilan barang kedalam sistem.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam Pengembangan Aplikasi Pengambilan Barang Alat Tulis Kantor Berbasis Web di Pusat Pelayanan Teknologi BPPT ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem digunakan oleh pegawai Pusat Pelayanan Teknologi BPPT,
 2. Pengguna sistem terdiri dari admin (pegawai bagian tata usaha yang memiliki hak akses admin) dan user (pegawai pusyantek),
- Sistem aplikasi ini di bangun dalam bentuk website,
Sistem dibuat menggunakan *framework* CodeIgniter 3,
Sistem ini merupakan integrasi rekap data barang keluar saja dan tidak terdapat stok barang pada sistem ini,
Terdapat 2 level pada sistem ini, yaitu level 1 Admin dan level 2 pegawai.

II METODE

2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Kegiatan praktik kerja lapangan (PKL) dilaksanakan di Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT) yang beralamat 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. Waktu kegiatan praktik kerja lapangan (PKL) dimulai dari tanggal 1 Februari 2021 sampai dengan 8 April 2021 yang dilakukan secara work from home setiap hari kerja yaitu Senin-Jumat pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 16.00 WIB.

2.2 Metode Bidang Kajian

Dalam Pengembangan Aplikasi Pengambilan Barang Alat Tulis Kantor Berbasis Web di Pusat Pelayanan Teknologi BPPT metode yang digunakan adalah metode *prototyping*. Metode ini dipilih dalam penyelesaian Pengembangan Aplikasi Pengambilan Barang Alat Tulis Kantor Berbasis Web di Pusat Pelayanan Teknologi BPPT karena pada sistem ini kebutuhan awal yang masih belum jelas dan memungkinkan untuk terjadinya perbaikan, serta keterbatasan waktu pengerjaan dengan keterlibatan klien yang secara langsung, dengan pembuatan sistem dapat berubah secara dinamis sesuai keinginan dan kebutuhan klien. Selain itu, metode *prototyping* tidak memerlukan tim yang banyak dalam mengerjakan proyek.

Prototype Software Development merupakan metodologi pengembangan perangkat lunak dengan metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem *final*. Konsep metode *prototyping* ini ditunjukkan pada Gambar 1.

