

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu bentuk dari perkembangan *teknologi* masa kini yaitu banyaknya Sistem Perusahaan berbasis *web*. *Web* lebih disukai oleh perusahaan karena beberapa alasan, seperti kelebihan dari *web* itu sendiri yaitu dapat diakses dari mana saja[1]. Menurut *We Are Social*, Pada Januari 2024 terdapat 185 juta individu pengguna internet di Indonesia, atau mencakup 65,5% dari total populasi 278,7 juta jiwa. Pada awal tahun ini tercatat jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sekitar 1,5 juta orang atau naik 0,8% dibandingkan pada Januari 2023[2]. Dalam penggunaan tersebut terdapat statistik penggunaan *website* dan *Mobile App* sebagai perbandingan dalam internet ini yaitu dalam penggunaan *website* nya sebesar 19,6% dan *Mobile Apps* 23.1% dan untuk tidak keduanya sebesar 24,7% sedangkan dalam waktu berbeda keduanya sebesar 32,6% hal ini terlihat bahwa pengguna lebih suka menggunakan *website* dan *app mobile* pada waktu yang berbeda sesuai dengan kebutuhan[3]. Dari perbandingan di atas *web* dengan *mobile app* memiliki perbedaan yaitu *web* mudah digunakan secara langsung karena tidak memerlukan proses unduhan atau instalasi sedangkan *mobile app* memerlukan unduhan atau instalasi pada saat aplikasi ingin digunakan. *Website* merupakan suatu sistem yang memuat sebuah informasi berisi teks, gambar, audio dan tersimpan dalam internet (*web*) serta ditampilkan dalam bentuk *hypertext*[4]. Aplikasi berbasis *web* ini sering kali dibuat dengan menggunakan format *Hypertext Markup Language (HTML)* dan dapat dikombinasikan dengan bahasa pemrograman seperti PHP atau *Javascript*, serta tampilan visualnya dapat ditingkatkan dengan menggunakan *CSS (Cascading Style Sheet)* [5]. Dengan adanya *web* ini akan menjadi wadah sistem informasi bagi perusahaan untuk memberikan kumpulan informasi perusahaan kepada karyawan.

Front End atau antarmuka pengguna suatu elemen kunci dari sebuah *web* yang berhubungan dengan pengguna. Tampilan visual dari sebuah *Front End* mempengaruhi pengalaman pengguna yang berinteraksi melalui *website*[6]. *Front End* adalah antarmuka yang menghubungkan antara *user* dan sistem *Back End*,

umumnya merupakan sebuah *user interface* di mana pengguna akan berinteraksi dengan sistem[7].

PT. Tuah Turangga Agung (Turangga Resources) merupakan anak perusahaan PT. Pamapersada Nusantara dan PT. United Tractors Tbk yang fokus mengelola aset pertambangan Batubara disektor peralatan Alat berat, Pertambangan, Konstruksi, dan Energi[8]. Pada perusahaan PT. Tuah Turangga Agung (Turangga Resources) ini mereka memiliki sebuah *website* perusahaan yang menyediakan informasi mengenai perusahaan seperti profil perusahaan, visi – misi perusahaan, *history* perusahaan, fasilitas perusahaan, serta berbagai informasi mengenai kegiatan sosial yang dilakukan oleh para karyawan Turangga Resources. Selain itu, perusahaan ini juga sering melakukan *Meeting* hal ini dilakukan untuk evaluasi kinerja, rapat bersama pihak *external*, ataupun berbagi informasi sesama *internal*.

Tetapi, proses pemesanan ruang *Meeting* pada Turangga Resources masih dilakukan secara manual. Hal tersebut akan mengakibatkan kesulitan bagi perusahaan dalam melakukan pengolahan data dikarenakan masih manual sehingga hal ini menyebabkan besarnya peluang kesalahan seperti *input data*[9]. Serta akan menimbulkan dampak negatif bagi karyawan termasuk kebutuhan akan waktu dan usaha untuk mencatat secara manual di kertas, kesusahan dalam menangani kertas, dokumen kertas rentan hilang, serta keterbatasan akses karyawan yang berada di luar kantor. Sehingga hal ini diperlukannya Perancangan *Booking Meeting Room (eRooms)* berbasis *web* yang dapat mengatasi masalah tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam penjelasan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu pemesanan ruang *meeting* masih dilakukan secara manual, sehingga mengakibatkan kesulitan dalam melakukan proses pemesanan seperti pengisian kertas dalam pemesanan ruang *meeting* serta keterbatasan akses untuk datang ke lokasi, oleh karena itu dilakukannya Perancangan *Front End Booking Meeting Room (eRooms)* berbasis *web* ini.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian ini yaitu

1. Bagaimana tahapan Perancangan *Front End Booking Meeting Room (eRooms)* berbasis *web*?
2. Bagaimana hasil rancangan *Front End Booking Meeting Room (eRooms)* agar memenuhi kebutuhan pengguna?

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan Perancangan *Front End Booking Meeting Room (eRooms)* berbasis *web* menyesuaikan kebutuhan pengguna.

1.5 Batasan Masalah

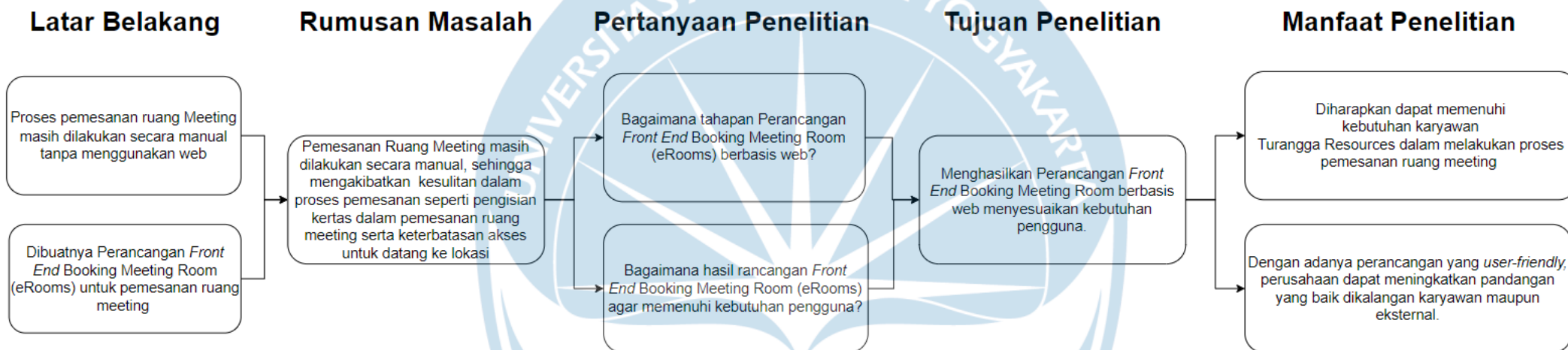
Batasan penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini berfokus pada Perancangan *Front End* dan tidak mencakup sistem *back end*
2. Perancangan *Booking Meeting Room (eRooms)* berbasis *web* ini hanya akan ditujukan untuk Turangga Resources

1.6 Manfaat Penelitian

1. Dengan adanya Perancangan *Front End Booking Meeting Room (eRooms)* ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan karyawan Turangga Resources dalam melakukan proses pemesanan ruang *meeting*
2. Dengan adanya Perancangan *Front End Booking Meeting Room (eRooms)* yang *user-friendly*, perusahaan dapat meningkatkan pandangan yang baik di kalangan karyawan maupun eksternal.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan