



## **BAB III**

### **PERMASALAHAN PERUSAHAAN**

#### **3.1 Analisa Permasalahan Perusahaan**

##### **3.1.1 Temuan Masalah**

Dalam melakukan suatu pekerjaan di perusahaan kita harus mengetahui terlebih dahulu system dan cara kerja dari perusahaan tersebut agar dapat bekerja lebih terarah dan maksimal. Adapun kendala yang dihadapi penulis selama bekerja adalah kurang efektif dalam penyimpanan berkas dan pencarian dokumen legal sehingga jika mencari satu dokumen legal yang diperlukan akan membutuhkan waktu yang lama karna harus cek satu per satu secara manual pada rak berkas.

##### **3.1.2 Perumusan Masalah**

Permasalahan yang terjadi pada pengarsipan berkas mikro pada Bank mandiri Kcp Wr. Supratman Bandar Lampung yaitu

1. Kurang efektif dalam pengarsipan dokumen legal pada Bank mandiri Kcp Wr. Supratman Bandar Lampung.

##### **3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah**

Penerapan aplikasi untuk pengarsipan dokumen legal pada Bank Mandiri Kcp. WR. Supratman Bandar lampung menggunakan aplikasi Visual Basic 6.0 dan Microsoft Acces bertujuan untuk mempermudah pegawai dalam melakukan pengarsipan dokumen

legal maupun dalam pencarian dokumen secara efektif dan efisien waktu.

## **3.2 Landasan Teori**

### **3.2.1 Pengertian**

#### **3.2.1.1 Pengertian Visual Basic**

Menurut Stefano (2014:2)<sup>1</sup> mengemukakan bahwa “*visual basic* merupakan sebuah bahasa pemrograman yang menawarkan *Intergrated Development Environment* (IDE) visual untuk membuat program perangkat lunak berbasis operasi *Microsoft Windows* menggunakan model pemrograman (COM)”.

Bahasa program tersebut tersusun mirip dengan bahasa Inggris yang biasa digunakan oleh para programmer untuk menulis program-program komputer sederhana yang berfungsi sebagai pembelajaran bagi konsep dasar pemrograman komputer, Sejak saat itu, banyak versi BASIC yang dikembangkan untuk digunakan pada berbagai platform komputer.

Dalam Visual Basic, pembuatan aplikasi dimulai dengan memperkirakan kebutuhan, merancang tampilan dan selanjutnya diikuti dengan pembuatan kode untuk program tersebut.

#### **3.2.1.2 Pengertian Microsoft Acces**

---

<sup>1</sup> Stefano. “Cara Membangun Sistem Informasi Menggunakan VB.Net dan Komponen Dxperience”. (Yogyakarta: C.V Andi Offset:2014), hlm 66.

Microsoft Access adalah perangkat lunak pengelola database yang bekerja pada sistem operasi Windows. Microsoft Access merupakan bagian dari Microsoft Office yang dikeluarkan oleh Microsoft (Permana, 2001)<sup>22</sup>. Dengan menggunakan Microsoft Access akan mempermudah pemrogram dalam mengelola database. Microsoft Access dapat bekerja sama dengan berbagai software penghasil program contohnya Visual basic. Microsoft Access (atau Microsoft Office Access) adalah sebuah program aplikasi basis data komputer relasional yang ditujukan untuk kalangan rumahan dan perusahaan kecil hingga menengah. Aplikasi ini merupakan anggota dari beberapa aplikasi Microsoft Office, selain tentunya Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint. Aplikasi ini menggunakan mesin basis data *Microsoft Jet Database Engine*, dan juga menggunakan tampilan grafis yang intuitif sehingga memudahkan pengguna. Versi terakhir adalah Microsoft Office Access 2007 yang termasuk ke dalam *Microsoft Office System 2007*.

Microsoft Access dapat menggunakan data yang disimpan di dalam format Microsoft Access, *Microsoft Jet Database Engine*, *Microsoft SQL Server*, *Oracle Database*, atau semua kontainer basis data yang mendukung standar ODBC. Para pengguna / programmer yang mahir dapat menggunakannya untuk mengembangkan perangkat lunak aplikasi yang kompleks, sementara para programmer yang

---

<sup>22</sup> Permana."Microsoft Acces". diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Access](https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Access) , pada tanggal 30 Februari 2019 pukul 19.00

kurang mahir dapat menggunakannya untuk mengembangkan perangkat lunak aplikasi yang sederhana. Access juga mendukung teknik-teknik pemrograman berorientasi objek, tetapi tidak dapat digolongkan ke dalam perangkat bantu pemrograman berorientasi objek.

Beberapa pengembang aplikasi profesional menggunakan Microsoft Access untuk mengembangkan aplikasi secara cepat (digunakan sebagai *Rapid Application Development/RAD tool*), khususnya untuk pembuatan purwarupa untuk sebuah program yang lebih besar dan aplikasi yang berdiri sendiri untuk para salesman. Microsoft Access kurang begitu bagus jika diakses melalui jaringan sehingga aplikasi-aplikasi yang digunakan oleh banyak pengguna cenderung menggunakan solusi sistem manajemen basis data yang bersifat klien/server. Meskipun demikian, tampilan muka *Access* (*form*, *report*, *query*, dan kode Visual basic) yang dimilikinya dapat digunakan untuk menangani basis data yang sebenarnya diproses oleh sistem manajemen basis data lainnya, seperti halnya *Microsoft Jet Database Engine* (yang secara default digunakan oleh Microsoft Access), *Microsoft SQL Server*, *Oracle Database*, dan beberapa produk lainnya yang mendukung ODBC.

### 3.2.1.3 Pengarsipan

Arsip adalah kumpulan warkat yang disimpan secara sistematis karena mempunyai kegunaan agar setiap kali diperlukan dapat secara cepat diketemukan kembali (Gie : 2000)<sup>3</sup>.

Arsip adalah segala kertas, naskah, buku, folio, film, mikrofilm rekaman suara, gambaran peta, bagan atau dokumen lain dalam segala macam bentuk yang sifatnya, aslinya, atau salinannya serta dengan segala cara penciptaannya dan yang dihasilkan atau diterima oleh suatu badan sebagai bukti atas tujuan organisasi, fungsi, kebijaksanaan, keputusan, prosedur pekerjaan atau kegiatan pemerintah yang lain atau karena pentingnya informasi yang terkandung di dalamnya.

### 3.2.2 Metode yang digunakan

Metode yang digunakan pada laporan kerja praktek pengarsipan dokumen legal pada Bank Mandiri WR. Supratman adalah metode waterfall. Menurut Pressman (2015:42)<sup>4</sup> Metode Waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama Model ini sebenarnya adalah "*Linier Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model *generic*

---

<sup>3</sup> Gie, T.L."Administrasi Perkantoran Modern.(Yogyakarta:liberty,2000), hlm 80

<sup>4</sup> Pressman,R.S. "Rekayasa Perangkat Lunak", (Yogyakarta :Andi Offset,2015) hlm 42

pada rekayasa perangkat lunak pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering di anggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

### 3.2.3 Rancangan Program

Pada laporan kerja praktek yang dilaksanakan pada Bank Mandiri KCP. WR. Supratman Bandar Lampung menggunakan Aplikasi Visual Basic 6.0 dan Microsoft Acces bertujuan efisiensi waktu dalam pekerjaan pengarsipan dokumen legal yang menjadi tugas pekerjaan penulis selama ini menjadi lebih efektif.

#### 1. Rancangan Tampilan Menu Utama

APLIKASI ARSIP DOKUMEN LEGAL						
NAMA	<input type="text"/>					TAMBAH
TANGGAL LAHIR	<input type="text"/>					SIMPEN
TANGGAL MASUK	<input type="text"/>					EDIT
KODE RAK	<input type="text"/>					HAPUS
STATUS	<input type="text"/>					SEARCHING
KETERANGAN	<input type="text"/>					KELUAR
DAFTAR ITEM						
NO PK	KODERAK	NAMA	TTL	TANGGALMASUK	STATUS	KETERANGAN

Gambar 3.1 Tampilan Utama Aplikasi

## 2. Rancangan Tampilan Menu Searching

Tampilan pada searching item juga perlu dirancang sedemikian rupa dengan harapan dapat mempermudah pegawai dapat mencari dokumen legal secara cepat dan efektif. Pada menu tampilan searching ini mencari berdasarkan dua kata kunci yaitu berdasarkan nama dan no rak.

<b>FORM SEARCHING ITEM</b>						
BERDASARKAN NAMA KONSUMEN		<input style="width: 100%;" type="text"/>				
BERDASARKAN NO RAK		<input style="width: 100%;" type="text"/>			<input type="button" value="CARI"/>	<input type="button" value="KELUAR"/>
NO PK	KODE RAK	NAMA	TTL	TANGGALMASUK	STATUS	KETERANGAN

Gambar 3.2 Tampilan *Searching Item*