

BAB I

PENDAHULUAN

Bab berikut ini merupakan pengenalan dasar terhadap sistem yang akan dibuat yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika pembahasan Implementasi *Self Directed Search (SDS)* Dalam Menentukan Minat, Bakat, dan Kompetensi Seseorang Pada Pemilihan Program Studi Berbasis Web.

1.1 Latar Belakang

Perguruan tinggi adalah kelanjutan pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi seseorang yang memiliki kemampuan akademis dan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian. Seseorang yang akan atau telah berada pada jenjang perguruan tinggi tentunya diharapkan menjadi individu-individu yang dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat sesuai dengan minat, bakat, dan kompetensi masing-masing sesuai dengan jalur studi yang ditempuh. Pada kenyataannya, tidak semua calon mahasiswa atau mahasiswa yang menempuh program studi tertentu, menyadari akan kompetensi yang dimilikinya. Hal ini akan menimbulkan permasalahan dimana mahasiswa yang bersangkutan akan mengalami tingkat stress yang tinggi, ketidakmampuan mengikuti silabus yang ada, dan juga penyelesaian masa studi yang tidak tepat waktu.

Hal seperti ini dapat diatasi dengan dengan beragam cara. Salah satunya dengan konseling kompetensi diri melalui tes. Ada bermacam-macam metode tes kompetensi diri yang ditawarkan para psikolog untuk mengetahui minat dan bakat seseorang. Tes biasanya dilakukan di tempat yang telah ditentukan dan dengan durasi tertentu. Hal ini menimbulkan sebuah permasalahan dimana tidak semua calon mahasiswa ataupun mahasiswa mau melakukan tes karena konseling kompetensi dirasa belum lazim. Selain itu, butuh waktu dan biaya yang tidak sebentar untuk mengetahui kesimpulan dari hasil tes karena pemeriksaan dilakukan secara manual oleh psikolog yang bersangkutan. Untuk mengatasi hal ini maka dibuatlah sebuah sistem yang disebut *Self Directed Search (SDS)* berbasis web.

Dengan adanya sistem ini, diharapkan seseorang dapat mengetahui jurusan perguruan tinggi yang sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan beberapa masalah, antara lain:

1. Bagaimana seorang pengguna dapat mengetahui minat, bakat, serta kompetensi yang berhubungan dengan program studi yang akan atau yang sedang dijalani?
2. Bagaimana membuat sistem yang dapat memfasilitasi semua pengguna untuk dapat berkonsultasi dengan *Admin*.

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Membuat sistem yang menerapkan metode *Self Directed Search (SDS)* berupa kuesioner dan berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai minat, bakat, serta kompetensi yang diperlukan seseorang di dalam suatu program studi.
2. Membuat sebuah sistem yang dapat memfasilitasi semua pengguna yang telah terdaftar agar dapat berkomunikasi dengan *Admin*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Batasan Perangkat Keras

1. *Intel Core i3*
2. *RAM 2 Gb*
3. *Harddisk 500 Gb*
4. *Monitor*
5. *Mouse dan Keyboard*

1.4.2 Batasan Perangkat Lunak

1. *Microsoft Windows 7 Professional*
2. *MySQL* sebagai database
3. *Sublime Text* sebagai *editor* pemrograman

1.4.3 Batasan Sistem

Sistem *SDS* ini dirancang untuk membantu pengguna mengetahui bakat, minat serta kompetensi yang sesuai dengan kriteria program studi yang dituju, dimana sistem ini memiliki batasan yaitu:

1. Analisis yang dilakukan berdasarkan jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada tes *SDS*, dimana disediakan beberapa pilihan jawaban untuk masing-masing pertanyaan
2. Laporan akan dihasilkan apabila peserta tes telah menjawab semua pertanyaan.
3. Jenis program studi dan *letters code* yang digunakan terbatas pada data program studi di Universitas Kristen Maranatha sehingga tidak semua jenis program studi akan tersedia.

1.5 Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, sumber data, dan sistematika penyajian.

BAB II KAJIAN TEORI

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan tentang teori yang akan digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir.

BAB III ANALISIS DAN DISAIN

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan tentang analisis dan juga perancangan aplikasi yang dibuat.

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab IV terdiri atas implementasi seluruh hasil rancangan di bab III, yaitu tampilan antarmuka sistem.

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab V terdiri atas rencana pengujian yang terdiri atas tes kasus dan pelaksanaan pengujian yang dapat menggunakan salah satu metode, yaitu *Black Box*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas mengenai perancangan serta analisa pengujian aplikasi yang dibuat. Untuk lebih meningkatkan hasil akhir yang lebih baik maka penulis juga memberikan saran-saran untuk perbaikan serta penyempurnaan aplikasi ini