

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada Bab 1 ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dan perkembangan teknologi informasi saat ini berpengaruh pada hampir semua aspek kehidupan manusia sehingga mengubah proses yang biasanya dilakukan secara manual berubah menjadi proses yang terkomputerisasi (proses yang dibantu dengan menggunakan komputer). Demikian pula dengan lembaga kursus X yang saat ini masih dalam tahap perkembangan di dunia lembaga kursus bahasa Inggris.

Pada mulanya, sistem informasi pendidikan pada lembaga kursus X secara keseluruhan masih dikerjakan secara manual yang terdiri dari beberapa proses yaitu proses pendaftaran murid dan pegawai, proses pembayaran, proses penilaian, penyampaian pengumuman-pengumuman, dan pemilihan kelas. Tetapi seiring dengan berkembangnya teknologi, dan kebutuhan perusahaan maka saat ini lembaga kursus X membutuhkan suatu aplikasi sistem informasi pendaftaran, pembayaran, penilaian, dan *reminder* pembayaran dan info pengumuman kepada orang tua murid melalui *email* yang dapat dilakukan secara terkomputerisasi. Sistem ini dibuat dengan tujuan agar aplikasi ini dapat mengatasi segala keterbatasan yang ada saat ini dan dapat memberikan kemudahan-kemudahan dalam mengolah dan memperoleh informasi yang dibutuhkan bagi lembaga kursus X ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana cara merancang dan membuat modul pendaftaran murid yang sesuai dengan kebutuhan dari lembaga kursus X?

2. Bagaimana cara merancang dan membuat modul pembayaran yang sesuai dengan kebutuhan dari lembaga kursus X?
3. Bagaimana cara merancang dan membuat modul penilaian yang sesuai dengan kebutuhan dari lembaga kursus X?
4. Bagaimana cara merancang dan membuat modul *email* sebagai *reminder* pembayaran dan info pengumuman ke orang tua murid?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan pembahasannya adalah:

5. Melakukan perancangan dan pembuatan modul pendaftaran murid yang sesuai dengan kebutuhan dari lembaga kursus X.
6. Melakukan perancangan dan pembuatan modul pembayaran yang sesuai dengan kebutuhan dari lembaga kursus X.
7. Melakukan perancangan dan pembuatan modul penilaian yang sesuai dengan kebutuhan dari lembaga kursus X.
8. Melakukan perancangan dan pembuatan modul *sms gateway* sebagai *reminder* pembayaran dan info pengumuman kepada orang tua murid.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berikut ini adalah batasan-batasan masalah untuk memperjelas ruang lingkup penelitian dan sesuai dengan pokok permasalahan yaitu :

a) *Hardware* (perangkat keras)

Dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi perpustakaan ini, digunakan spesifikasi *hardware computer* minimum sebagai berikut:

- i. AMD Dual-Core Processor C-50 (1.0 GHz)
- ii. RAM 1GB DDR3
- iii. Video Type Mobile Intel Graphics Media Accelerator X3 100
- iv. HDD 320GB
- v. DVD RW

b) Software (Perangkat Lunak)

- i. Dalam perancangan sistem perpustakaan ini digunakan Microsoft Office Visio 2007, pembuatan laporan menggunakan Microsoft Office Word 2007, dan pembuatan slide presentasi menggunakan Microsoft Office PowerPoint 2007.
- ii. Dalam pembuatan aplikasi ini digunakan Microsoft Visualstudio 2010 sebagai editor pembuatan aplikasi dan Microsoft SQLServer 2008 sebagai pembuatan database.
- iii. Keseluruhan *software* berjalan pada *platform* Microsoft Windows 7 Ultimate.

c) Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi sistem informasi pendidikan ini, terdapat tiga user, yaitu admin, guru dan murid. Admin memiliki akses menangani proses pendaftaran murid, pendaftaran kelas, pendaftaran mata pelajaran, menangani data staff yang terdiri dari admin dan guru, dan melihat laporan yang ada di lembaga kursus X. Guru memiliki akses menangani absensi murid, penilaian, dan melihat laporan. Sedangkan murid memiliki akses untuk melakukan pendaftaran, melihat pengumuman dan tes ujian masuk lembaga kursus X. Pada aplikasi ini dilengkapi juga dengan *email* yang berguna untuk *reminder* pembayaran dan pemberitahuan pengumuman kepada orang tua murid.

1.5 Sumber Data

Pada pembuatan aplikasi ini penulis memperoleh data dan mengumpulkan data adalah dengan cara sebagai berikut:

1. Sumber data primer meliputi:

Studi lapangan, yaitu mencari data langsung ke Lembaga Kursus X, dan mengumpulkan informasi dari pihak yang bersangkutan, misalnya: bagian yang mengurus Lembaga Kursus X tersebut

2. Sumber data sekunder meliputi:

1. Studi pustaka, yaitu membaca dan mempelajari buku, diktat kuliah, dan sumber kepustakaan lain yang menunjang pembuatan aplikasi.
2. Sumber digital, yaitu pencarian yang menunjang pembuatan aplikasi melalui artikel-artikel dari internet atau halaman web.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dari penyusunan laporan kerja praktek ini direncanakan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika pembahasan dari proyek kerja praktek ini.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek kerja praktek ini.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang gambaran umum aplikasi, analisis sistem informasi, dan analisis aliran data dan berisi mengenai kerangka pemecahan masalah dan perancangan aplikasi.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan program yang telah dibuat sebagai hasil penelitian kerja praktek yang disertai penjelasan singkat mengenai fitur-fitur yang tersedia di dalam program tersebut.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi/method yang dibuat dalam metode *blackbox* testing.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil pembahasan dan dari rumusan masalah yang ada pada laporan ini, serta saran untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.