

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang mengapa tugas akhir ini diambil, rumusan masalah, tujuan dari tugas akhir, ruang lingkup kajian, sumber data serta sistematika penyajian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi berkembang dengan sangat cepat sehingga kehidupan manusia menjadi semakin mudah dengan adanya teknologi. Tidak lagi mengherankan jika banyak instansi yang menggunakan teknologi untuk membantu kegiatan sehari – hari dengan membuat program sehingga dapat mempermudah kegiatan tersebut. Banyak contoh instansi yang sudah menggunakan program untuk membantu dalam proses bisnisnya salah satunya adalah PT. Bank OCBC NISP.

PT. Bank OCBC NISP merupakan sebuah instansi bank yang terdapat di banyak tempat di seluruh Indonesia. Seperti bank pada umumnya, PT. Bank OCBC NISP juga menggunakan program untuk membantu proses bisnis yang dilakukan setiap harinya. Saat ini karyawan di PT. Bank OCBC NISP semakin bertambah banyak, maka dibutuhkan sebuah program yang dapat membantu untuk melatih para karyawan baru yang akan bekerja di bank. Oleh karena itu, PT. Bank OCBC NISP ingin membuat sebuah aplikasi *e-learning* yang dapat mem-fasilitasi pembelajaran modul-modul yang terdapat di aplikasi pengelolaan transaksi bank dengan mudah. Aplikasi *e-learning* ini dilengkapi dengan fasilitas *balloon* tip untuk mempermudah karyawan bank yang baru untuk belajar. Selain itu terdapat perhitungan waktu agar para karyawan baru dapat bekerja dengan standar waktu yang sudah ditentukan secara maksimal. Aplikasi *e-learning* ini diharapkan dapat mempercepat karyawan dalam mempelajari modul–modul tersebut.

Dengan adanya aplikasi *e-learning* ini diharapkan dapat memberikan kemudahan pada semua proses kegiatan yang ada di PT. Bank OCBC NISP khususnya dalam hal pelatihan karyawan bank yang baru bergabung dan

belajar hal yang baru seperti mempelajari modul di dalam bank. Selain membantu para karyawan, supervisor pun akan mudah untuk melihat hasil training yang selama ini sudah dilakukan oleh semua karyawan baru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat dibuat beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah yang ada yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi *e-learning* berupa simulasi modul yang dapat membantu karyawan bank yang baru untuk mempelajari modul-modul transaksi bank dengan mandiri?
2. Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi *e-learning* berupa simulasi modul yang dapat memberikan laporan penyelesaian modul dan nilai *test* modul dari masing-masing karyawan?
3. Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi *e-learning* berupa simulasi modul yang memberikan fasilitas bagi manajer cabang maupun manajer bank untuk memonitor pencapaian pembelajaran *e-learning* karyawannya?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari Tugas Akhir yang dibuat ini adalah untuk membuat sebuah program yang dapat membantu karyawan bank yang baru untuk mempelajari modul serta mudah dikelola oleh administrator, dan atasan dapat melihat hasil dari training yang dilaksanakan melalui penjelasan sebagai berikut :

1. Membuat sebuah aplikasi *e-learning* berupa simulasi modul yang dapat membantu karyawan bank baru untuk mempelajari modul-modul transaksi bank dengan mandiri.
2. Membuat sebuah aplikasi *e-learning* berupa simulasi modul yang dapat memberikan laporan penyelesaian modul dan waktu *test* modul dari masing-masing karyawan.

3. Membuat sebuah aplikasi e-learning berupa simulasi modul yang memberikan fasilitas bagi manajer cabang maupun manajer bank untuk memonitor pencapaian pembelajaran e-learning karyawannya.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Dalam perancangan pembuatan sistem informasi management *e-learning* module ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

- Batasan Perangkat Lunak / *Software*
 1. Microsoft Visual Studio 2005
 2. Microsoft SQL Server 2008 R2
 3. DotNetBar for Windows Forms
 4. Dot Net Framework 2.0
- Batasan Perangkat Keras / *Hardware*
 1. *RAM* 2 GB
 2. *Processor Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 3.00 GHz (2.99Ghz)*
- Batasan Aplikasi
 1. Pengguna dari aplikasi ini harus sudah terdaftar dalam pengaturan hak aksesnya.
 2. Pengguna dibatasi oleh pimpinan, *user*, dan admin.
 3. Informasi yang diolah hanya yang berkaitan dengan PT. Bank OCBC NISP.
 4. Modul yang akan dibahas adalah modul *Pro Teller* yaitu *Deposit*, *Withdrawal*, dan *Transfer*.
 5. Fitur yang terdapat dalam program ini adalah sebagai berikut :
 - View dashboard prestasi karyawan
 - Report hasil training
 - *View Achievement* karyawan
 - *Upload* modul training
 - *View statistik training*
 - Modul admin

1.5 Sumber Data

Sumber data yang diperoleh untuk membantu dalam perancangan sistem informasi management *e-learning* module ini :

1. Melalui magang ke instansi PT. Bank OCBC NISP untuk pengolahan data yang akan digunakan dalam pembuatan program ini dan data yang didapat diperoleh secara langsung dari PT. Bank OCBC NISP. Semua yang dilakukan dan dikerjakan baik dari analisis perancangan maupun dokumentasi akan berlandaskan keinginan dan kebutuhan dari PT. Bank OCBC NISP itu sendiri.
2. Melalui buku – buku dan sumber lain yang dapat membantu dalam pembuatan program ini sehingga informasi yang disajikan dalam laporan ini dapat diperoleh kebenarannya.

1.6 Sistematika Penyajian

Dalam proses penyusunan laporan, sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum pada pembuatan sistem yang akan dibuat. Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori - teori yang berkaitan dengan pembuatan rancangan program yang akan dibuat.

BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini digunakan untuk menjelaskan tentang gambaran analisis masalah dan rancangan sistem yang ada di PT. Bank OCBC NISP, metode alirannya menggunakan *use case*, dan pemodelan datanya menggunakan *entity relationship diagram* (ERD).

Bab 4. HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan tahap implementasi dari hasil penelitian, penjelasan mengenai realisasi fitur dan *User Interface Design* dari program yang akan dibuat.

BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk pembahasan dan uji coba hasil penelitian berupa pengujian *black box*, sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk memberi simpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil tugas akhir.