

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya suatu perusahaan tentu harus di tunjang dengan berkembangnya sistem yang ada didalamnya, hal ini bertujuan agar penanganan masalah yang kompleks dapat di tangani lebih cepat, dimana waktu merupakan sesuatu yang berharga terutama bagi sebuah perusahaan. Saat ini penggunaan *system* Teknologi Informasi pada perusahaan semakin dibutuhkan, begitu juga pada perusahaan yang bergerak dibidang pendidikan, dimana pengolahan nilai dan *adminsitrasi* yang baik akan meningkatkan efesiensi dan kinerja suatu perusahaan.

Belajar*Diving.com* atau disingkat menjadi BDDC merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pelatihan *diving* dan juga pengelolaan *trip diving*. Setiap tahunnya perusahaan ini mengadakan lebih dari 20 *trip* yang bisa di ikuti siapa saja yang , dengan jumlah siswa mencapai lebih dari 100 orang per tahun. Perusahaan ini berpusat di Bandung, tepatnya di jalan patuha no.7 dan mempunyai kantor cabang di Tulamben, Bali.

Kegiatan pelatihan *diving* pada BDDC mempunyai beberapa tingkatan setiap tingkatan harus melalui beberapa tahap pelatihan, antara lain pelatihan teori, pelatihan praktek dan ujian yang berbeda di setiap tingkatan, tingkatan ini merupakan salah satu acuan menentukan kelayakan siswa untuk mengikuti *trip* berikutnya.

BDDC masih menggunakan metode manual dalam pengolahan nilai dan juga *administrasi*, dengan jumlah *data* yang banyak memungkinkan adanya kesalahan dalam pengelolaan nilai secara manual. Saat ini BDDC belum menerapkan sistem *CRM* sehingga tidak adanya hubungan berkelanjutan dengan anggota.

Oleh karena itu dibuatnya aplikasi ini bertujuan membantu pengolahan nilai siswa dan *administrasi* pada perusahaan *diving course* Belajar*diving.com*.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan pada bagian maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana mendata nilai anggota, agar mengurangi kesalahan yang mungkin terjadi?
2. Bagaimana cara untuk menentukan anggota terbaik memenuhi syarat untuk mengikuti ekspedisi?
3. Bagaimana mengelola *data* setiap *trip* atau kegiatan perusahaan dengan lebih baik?
4. Bagaimana mengelola hubungan dengan konsumen?

1.3 Tujuan Pembahasan

Maksud dari pembuatan aplikasi ini untuk membantu seorang *administrator* ataupun instruktur dalam sebuah lembaga pengolahan *diving* agar setiap kegiatan yang diadakan dapat lebih mudah pengolahannya. Sedangkan Tujuan pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Merancang aplikasi pengelolaan nilai, di harapkan dengan aplikasi ini kesalahan penghitungan nilai dapat di kurangi.
2. Merancang aplikasi yang membantu menentukan anggota terbaik untuk mengikuti ekspedisi.
3. Merancang aplikasi yang dapat mengelola *data* dari *trip* dan kegiatan yang di lakukan oleh perusahaan.
4. merancang modul CRM berupa *SMS gateway* yang dapat menginformasikan kegiatan perusahaan pada anggota.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

a. **Hardware Spesifikasi minimum:**

1. *Intel Pentium IV 2GHz*
2. *RAM 512 MB*
3. *Hardisk 80 GB*
4. *Mouse & keyboard*
5. *Monitor*

b. **Software**

Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *database* menggunakan *mySQL* dengan software pendukung seperti *Apache*.

c. **Aplikasi**

1. Tidak menghitung biaya operasional selain *trip* dan kursus.
2. Aplikasi desktop tidak online.
3. Untuk keperluan *CRM*, menggunakan *SMS gateway*, hal ini dikarenakan aplikasi tidak online,

1.5 Sumber Data

Perolehan sumber *data* yang digunakan dibagi menjadi dua antara lain, tahap pengumpulan *data* dan pengembangan perangkat lunak.

1. Pengumpulan *Data*

Pengumpulan *data* disini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai belajar *diving.com*(BDDC) tentang *diving*, kursus dan informasi pendukung lainnya. Tahapnya antara lain

- a. Teknik Dokumentasi, mengumpulkan dokumen-dokumen dari pihak BDDC
- b. Teknik *Interview*, yaitu penulis melakukan wawancara dengan menanyakan kegiatan-kegiatan yang ada pada BDDC, seperti bisnis

proses dan *data-data* dibutuhkan untuk pengelolaan berbagai kegiatan dan administrasinya.

- c. Penelitian Kepustakaan Yaitu melakukan pengumpulan *data* yang akan dilakukan dengan mempelajari berbagai teori dari buku maupun internet yang dapat dijadikan sebagai referensi terkait permasalahan yang diteliti.

2. Pengebangan Perangkat Lunak

Pembangunan sistem sesuai dengan metode *waterfall*, dilakukan dalam beberapa tahap yang dilakukan setelah pengumpulan *data* yaitu, analisa kebutuhan sistem, analisa dan perancangan sistem, pembuatan sistem, dan diakhiri dengan pengujian dan revisi pada sistem informasi BDDC. Adapun pekerjaan yang dilakukan dari tahap diatas, antara lain:

- a. Analisa kebutuhan sistem, merupakan *Pemodelan* Bisnis, tahap ini mencoba memahami dan *memodelkan* persoalan bisnis yang ada pada BDDC.
- b. Pendefinisian kebutuhan, menerjemahkan kebutuhan dari *pemodelan* bisnis dan persoalan yang ada menjadi perilaku sistem yang terotomatisasi.
- c. Analisis dan Perancangan, tahap ini menerjemahkan kebutuhan menjadi sebuah arsitektur perangkat lunak.
- d. Implementasia atau pembuatan sistem merupakan penciptaan sebuah perangkat lunak yang berkesesuaian dengan arsitektur yang telah *dimodelkan* pada tahap analisis dan perancangan, dan juga memiliki perilaku sesuai dengan kebutuhan yang telah *dimodelkan* pada tahapan pendefinisian kebutuhan.
- e. Pengujian, tahap ini memastikan perilaku atau proses yang dari perangkat lunak yang telah diciptakan, ada dan sesuai dengan kebutuhan yang telah *dimodelkan*. Metode yang digunakan adalah *blackbox testing*, yaitu pengujian yang dilakukan dengan cara memfokuskan pada kebutuhan fungsional dari sistem.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan Kerja Praktek ini yaitu :

- **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, metodologi penulisan sistematika penyajian laporan.

- **BAB II. KAJIAN TEORI**

Bab ini berisi penjelasan mengenai pengertian dan penjelasan tentang lembaga BDDC, *Diving*, *internet*, sistem informasi, *data flow diagram*, *basis data*, *SQL*, *PHP*, *MYSQL*, dan *SDLC*.

- **BAB III. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM**

Tentang semua pembahasan secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

- **BAB IV. HASIL PENELITIAN**

Kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (method) utama yang dibuat.

- **BAB V. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN**

Laporan dari pengujian tiap *class/fungsi/method* yang dibuat

- **BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN**

kesimpulan yang didapat penulis setelah mengerjakan karya ilmiah ini, juga saran dari penulis untuk mengembangkan karya ilmiah ini.