

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini banyak sekali tempat bimbingan belajar yang berkembang dengan cepat salah satunya adalah bimbingan belajar Kumon. Kumon merupakan metode belajar perseorangan dan memberikan dukungan pada setiap individu siswa dalam mengembangkan kemampuan belajar mandiri. Pada awalnya pencatatan untuk pendaftaran murid baru, kwitansi pembayaran murid dan lainnya masih dilakukan tanpa komputer atau dicatat secara manual dengan tangan oleh seorang pegawai bagian administrasi dan dicatat ke dalam buku. Untuk itu, dengan pemanfaatan teknologi komputer diharapkan dapat mengintegrasikan seluruh pencatatan transaksi dan administrasi yang sebelumnya dilakukan dengan secara manual ke dalam sistem komputer sehingga jauh lebih cepat, terkoordinasi, efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara penerapan dan penanganan sistem administrasi dan penjualan barang yang tepat untuk Kumon?
2. Bagaimana solusi dari proses bisnis di Kumon?
3. Bagaimana cara penanganan data penggajian asisten yang tepat?

1.3 Tujuan Pembahasan

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan dari aplikasi ini adalah :

1. Untuk mengintegrasikan seluruh kegiatan administrasi seperti pendaftaran, penggajian, pembayaran, penjualan barang ke dalam sistem komputer yang diharapkan lebih cepat, efektif dan efisien.

2. Membangun sebuah sistem informasi yang memudahkan pengguna dalam mengintegrasikan semua data yang ada.
3. Membangun sebuah sistem penggajian yang tepat untuk memudahkan dalam menangani penggajian

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka ruang lingkup dari aplikasi ini adalah :

a. Ruang Lingkup Perangkat Lunak

1. Sistem Operasi : Microsoft Windows XP SP 2
2. Bahasa Pemrograman : C#
3. Sistem Basis Data : Microsoft SQL Server 2005
4. Editor : Microsoft Visual Studio 2008

b. Ruang Lingkup Perangkat Keras

1. *Processor* : Intel Pentium 4 1,8 GHz
2. *Memory* : 1 GB
3. *Harddisk* : 40 GB

c. Ruang Lingkup Aplikasi

1. Memeriksa kedatangan dan kepulangan asisten
2. Memeriksa kedatangan dan kepulangan murid
3. Mencetak kwitansi pembayaran murid
4. Mencetak kwitansi penggajian asisten
5. Memeriksa dan memberikan peringatan jika murid belum melakukan pembayaran
6. Menandakan apakah murid sedang aktif, tidak aktif atau cuti

1.5 Sumber Data

Penulis mendapatkan sumber data untuk penulisan laporan ini melalui studi pustaka, dengan menggunakan buku dan literatur lainnya dalam

perpustakaan. Penulis juga mendapatkan data penelitian dari observasi langsung ke tempat yang bersangkutan.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dari laporan ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bagian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, dan sistematika penyajian.

Bab II Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang teori atau algoritma yang menunjang dan berhubungan dengan proses analisis dan desain dari aplikasi yang dibutuhkan.

Bab III Analisa dan Rancangan Sistem

Bagian ini berisi tentang semua pembahasan secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

Bab IV Hasil Penelitian

Bagian ini berisi kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi yang dicapai

Bab V Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bagian ini berisi evaluasi-evaluasi dari aplikasi yang telah dibuat

BAB VI Simpulan dan Saran

Kesimpulan berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisa, desain dan implementasi berdasarkan dasar teori yang terkait.

Saran berisi tentang masukan-masukan yang ada bagi pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.