

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Devyou (Developer You) Learning yang berlokasi di Jalan Dipatiukur No. 122C Lebakgede, Coblong, Bandung. Merupakan tempat atau wadah pembelajaran bahasa pemrograman, dimana peserta pembelajaran dapat memilih bahasa pemrograman yang ingin diajarkan meliputi platform *Website*, *Android*, *Java* (Desktop) dan juga *Algoritma*. Devyou Learning dikelola oleh beberapa mahasiswa jurusan Teknik Informatika salah satu Perguruan Tinggi swasta di Bandung yang diantaranya sebagai pengurus atau pengajar. Untuk saat ini Peserta kursus diikuti oleh mayoritas mahasiswa dari berbagai tingkatan dan jurusan, khususnya jurusan IT dengan jumlah telah lebih dari 70 peserta. Setiap kelas akan diisi maksimal oleh 5 orang berdasarkan platform yang dipilih, serta menyesuaikan dengan waktu yang sudah disepakati pengajar dengan peserta. Pada setiap kelas pertemuan diberikan empat kali pertemuan untuk setiap periode, biasanya empat kali dalam satu bulan.

Setelah penulis melakukan observasi secara langsung dilapangan, ditemukan masalah yang terjadi dalam proses bisnis yang berjalan pada Lembaga kursus Developer You Learning, terutama dalam kegiatan administrasi. Kegiatan administrasi disini antara lain pendaftaran peserta, pembayaran, penjadwalan, dan absensi yang menurut penulis masalah tersebut dapat diperbaiki dan dikembangkan serta menarik untuk dibahas, permasalahan yang ada antara lain pendaftaran peserta pada Lembaga Kursus ini belum terkelola dengan baik. Pendaftaran masih

dilakukan calon peserta dengan menulis biodata pada kertas formulir. Penggunaan kertas formulir rentan terhadap kerusakan.

Kemudian permasalahan lain adalah pada pembayaran, setelah pendaftar membayar jumlah biaya sesuai yang ditentukan. Sebagai bukti pembayaran hanya diberikan kertas bon sebagai bukti pembayaran telah terpenuhi. Diketahui pula bahwa penggunaan kertas bon sangat rentan terhadap kerusakan dan kehilangan.

Selain itu belum adanya penjadwalan yang terorganisir dapat menjadi masalah saat pemilihan jadwal kelas. memungkinkan terjadi bersinggungan jadwal kelas yang direncanakan dengan jadwal kelas yang sudah ada.

Permasalahan yang terakhir adalah Absensi jumlah pertemuan kursus masih dilakukan dengan menulis absensi pada kertas. Belum adanya absensi yang dikelola baik, dapat terjadi masalah saat ada peserta yang berhalangan yang mengakibatkan seperti lupa atau terlewatnya jumlah pertemuan kursus yang sudah dihadiri peserta, karna tidak adanya pengingat dari pertemuan yang sudah dihadiri.

Dari permasalahan-permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat mengelola kegiatan administrasi kursus pada Devyou Learning. Untuk memudahkan pengurus maupun peserta dalam menjalankan aktivitas kursus, ditawarkan solusi berupa pembangunan aplikasi. Aplikasi terdiri dari tiga level user yaitu, level administrator, pengajar dan murid. Yang dimana pada aplikasi, administrator bertugas dalam pengelolaan data seperti, mendaftarkan peserta baru sebagai murid. Serta dapat menambahkan informasi dari pembayaran yang dilakukan oleh peserta. Kemudian, administrator dapat mendaftarkan murid baru kedalam kelas yang diinginkannya.

Pada level pengajar, dapat melakukan absensi kehadiran peserta ketika proses belajar mengajar dilaksanakan. Kemudian pengajar dapat melakukan penjadwalan ulang saat pengajar maupun murid berhalangan atau absen saat pertemuan kursus.

Kemudian pada level murid, dapat melihat beberapa informasi seperti informasi jadwal kursus yang murid tersebut ambil, informasi pembayaran yang sudah dilakukan murid tersebut, kemudian informasi absensi kehadiran yang sudah dihadiri serta informasi penjadwalan ulang pertemuan jika pengajar ataupun murid berhalangan pada pertemuan kursus.

Berdasarkan latar belakang, maka akan diusulkan sebuah aplikasi yang dapat menunjang dalam mengelola kegiatan administrasi pada Lembaga Kursus Developer You Learning dengan judul “Pembangunan Aplikasi Kegiatan Administrasi Pada Lembaga Kursus Developer You Learning”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang ditulis diatas, didapatkan masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rentan terjadi kerusakan pada formulir pendaftaran serta dapat terjadi penumpukan formulir.
2. Belum adanya pencatatan laporan dari pembayaran yang dilakukan oleh peserta kursus
3. Perencanaan jadwal baru kerap bersinggungan dengan jadwal yang sudah ada.

4. Terlewatnya jumlah pertemuan kursus, karna tidak adanya pengingat dari jumlah pertemuan kursus yang sudah dihadiri peserta.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat dari penelitian yang dilakukan meliputi bahasan tersebut, antara lain:

1. Bagaimana menganalisis sistem yang dapat mengelola pendaftaran kursus untuk peserta baru.
2. Bagaimana implementasi sistem yang dapat memberikan informasi detail pembayaran yang dilakukan peserta kursus.
3. Bagaimana merancang sistem yang dapat menyediakan penjadwalan kelas yang terorganisir.
4. Bagaimana menguji sistem yang dapat mengelola absensi serta memberikan pengingat dari jumlah pertemuan yang sudah dihadiri peserta kursus.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi pengelolaan administrasi kursus yang dapat digunakan oleh pengajar maupun peserta untuk memudahkan kegiatan dalam kursus.
2. Penelitian ini sebagai syarat dan dasar penyusunan skripsi untuk memenuhi data-data yang dibutuhkan penulis dalam melakukan perancangan dan pengembangan sistem.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Agar penelitian terarah, maka penulis menentukan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis sistem pengelolaan pendaftaran kursus.
2. Untuk mengimplementasikan laporan dari pembayaran yang dilakukan.
3. Untuk merancang sistem penjadwalan yang terorganisir.
4. Untuk menguji sistem yang dapat mengelola absensi dengan baik.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan dan manfaat antara lain:

1. Bagi Pengguna

Aplikasi ini dapat memudahkan setiap anggota dalam melakukan kegiatan kursus. Seperti pemilihan platform, pemilihan waktu kursus, absensi, dan juga kebutuhan informasi jadwal, jumlah pertemuan kursus dan informasi pembayaran.

2. Bagi Penulis

Manfaat yang didapatkan adalah pengalaman dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan di kampus. Bahwa setiap teori yang didapatkan bisa sangat berguna dalam mengaplikasikan ilmu tersebut pada pembuatan aplikasi yang nyata dan juga di dalam dunia kerja.

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang dilakukan dengan tema yang sama.

2. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan menambah ilmu serta pengalaman bagi penulis dalam mengembangkan kemampuan dari.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan batasan permasalahan masalah untuk membatasi dan memperjelas ruang lingkup yang dibahas dalam penulisan. Penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Pengelolaan administrasi yang dibahas antara lain pendaftaran, pembayaran, penjadwalan, serta absensi.
2. Penjadwalan dilakukan saat peserta mendaftar pada administrator, jika jadwal sudah terisi maka peserta harus memilih kembali jadwal yang lain.
3. Pembayaran dilakukan secara langsung dan dilunasi dalam sekali pembayaran. Dapat dibayarkan kepada staf marketing sebagai administrator.
4. Dalam satu kelas akan diisi maksimal oleh 5 peserta.
5. Pelatihan atau pertemuan kursus hanya dilakukan dikelas sesuai dengan jadwal.
6. Aplikasi ini terdiri dari dua platform yaitu website dan android.
7. Untuk hak akses website dapat dilakukan oleh staf marketing sebagai administrator dan juga oleh CEO. Sedangkan pada aplikasi mobile dapat diakses oleh pengajar dan peserta.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Lembaga Kursus Developer You Learning yang berlokasi di Jalan Dipatiukur No. 122C Lebakgede, Coblong, Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama 3 bulan dengan rincian kegiatan terdapat pada tabel 1.1 di bawah ini:

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Tahun 2019											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■	■								
2	Analisis Prototype				■	■	■	■					
3	Pengujian Prototype							■	■	■	■	■	
4	Implementasi Prototype							■	■	■	■	■	
5	Evaluasi Prototype											■	■

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan oleh penulis. Penelitian ini terdiri dari lima bab, adapun stuktur dan penjelasan dari setiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan beberapa sub bab, yaitu: latar belakang penulisan, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II menyajikan teori-teori dari para ahli yang memiliki hubungan atau berkaitan dengan fakta atau tema yang dibahas dalam penelitian. Teori-teori

tersebut diambil dari beberapa kutipan buku, jurnal maupun situs internet resmi yang berupa pengertian dan definisi.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang gambaran umum mengenai perusahaan yang menjadi objek penelitian. Pada bab ini, dijelaskan mengenai sejarah, visi dan misi perusahaan, serta metode penelitian seperti jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan sistem, serta metode pengembangan sistem.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan perancangan sistem yang akan dibuat seperti perancangan antar muka dan perancangan basis data serta mengimplementasikan perancangan sistem tersebut melalui pengkodean menggunakan bahasa pemrograman. Selain itu, dilakukan pengujian terhadap sistem untuk menguji kelayakan sistem agar dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menyimpulkan permasalahan yang dibahas oleh penulis serta saran untuk pengembangan sistem kedepannya.