

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era milenial seperti saat ini teknologi komputer berkembang sangat pesat yang memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi tanpa dibatasi waktu dan juga menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan organisasi atau perorangan. Penggunaan teknologi salah satunya pemanfaatan internet memungkinkan kita untuk mengakses informasi secara digital dengan cepat dan murah. Oleh karena itu, internet dapat digunakan untuk mempromosikan produk, memberikan segala informasi yang diinginkan karena tidak menutup kemungkinan bisa dimanfaatkan pada bidang jasa seperti pelatihan.

Perkembangan zaman khususnya di era teknologi atau yang umumnya disebut sebagai era industri 4.0 saat ini, kemampuan berbicara di depan umum tidak hanya berarti kemampuan untuk berbicara langsung di hadapan orang banyak, tetapi juga kemampuan untuk menyampaikan ide dan gagasan melalui berbagai platform teknologi dan media *virtual*. Hal ini penting karena memungkinkan peserta pelatihan untuk mencapai audiens yang lebih luas. Kemampuan *public speaking* menjadi sangat penting bagi mahasiswa yang akan lulus, karena dapat meningkatkan nilai tambah mereka di pasar kerja yang kompetitif. Oleh karena itu, perubahan zaman memaksa manusia untuk mampu menguasai panggung komunikasi dan juga pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah penting dalam peningkatan *skill* peserta pelatihan di masa

depan. Maka disinilah peran penting public speaking dalam kehidupan bermasyarakat maupun berorganisasi [14].

Persona Public Speaking adalah Lembaga pelatihan yang berfokus untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara agar mampu memberikan dampak terbaik sesuai dengan *persona* masing-masing. Persona public speaking yang memulai kegiatannya sejak Januari tahun 2021 yang terletak di Persona Cihanjuang 5 No. 16, Cihanjuang, Kec. Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, 40559.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Persona Public Speaking, proses bisnisnya masih dilakukan secara manual yaitu menggunakan excel yang mengakibatkan proses penghitungan transaksi seringkali tidak akurat dan dalam pembuatan laporan masih menggunakan excel, akibatnya proses perekapan seluruh transaksi perbulan menjadi laporan akan membutuhkan waktu yang lebih lama.

Pendaftaran kelas *public speaking* masih menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang bisa menyebabkan penumpukan chat dan juga keterlambatan dalam merespon pesan, karena minimnya karyawan juga yang mengelola sistem yang ada.

Selain itu, kurangnya media promosi dan informasi yang tercantum untuk jadwal kelas pelatihan serta belum adanya sistem penjadwalan kelas pelatihan secara pasti untuk mengetahui jadwal kelas mana saja yang tersedia, sehingga sering terjadi kekurangan peserta kelas untuk berpartisipasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, diperlukan sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi agar mudah digunakan dan juga efektif. Dalam hal tersebut penulis mengambil judul “**Sistem Informasi Pusat Pelatihan Berbasis *Web* pada Persona Public Speaking**”.

Sistem informasi ini digunakan untuk mengelola data peserta, instruktur, tarif pemesanan, transaksi pemesanan dan jadwal kelas. Pemesanan dihitung menyesuaikan kelas yang diikuti, jumlah peserta, serta lama pelaksanaan kelas, dan pembayaran dihitung 24 jam dari pemesanan, admin memfollow up tiap peserta untuk dikonfirmasi ulang. Untuk nego pembayaran bisa sampai H-1, tetapi sebelumnya telah melakukan DP terlebih dahulu sebesar 20%. Sistem informasi ini dapat digunakan oleh customer, bidang pelatihan & pengembangan yang bertugas mengatur jadwal, dan administrasi yang bertugas mengelola data.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka penulis dapat memperoleh identifikasi masalah yang menentukan hal apa saja yang perlu diidentifikasi dan dirumuskan.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Masalah yang terjadi pada Persona Public Speaking adalah

1. Pendaftaran kelas yang masih menggunakan aplikasi *WhatsApp*, akibatnya terjadi penumpukan chat dan juga keterlambatan dalam merespon pesan yang masuk.

2. Pencatatan transaksi yang masih menggunakan excel, sehingga rekapitulasi seluruh transaksi menjadi laporan akan lebih lambat dan rentan terjadinya kesalahan pencatatan.
3. Kurangnya media promosi dan informasi yang tercantum untuk kelas pelatihan.
4. Belum adanya jadwal kelas pelatihan secara pasti sehingga sering terjadi kekurangan peserta untuk berpartisipasi.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem penjadwalan kelas yang baik pada Persona Public Speaking.
2. Bagaimana proses transaksi yang berjalan dengan baik pada Persona Public Speaking.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pusat pelatihan yang akan dijalankan di Persona Public Speaking.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pusat pelatihan di Persona Public Speaking.

## **1.3 Maksud dan Tujuan**

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk membuat rancangan sistem informasi pelatihan *public speaking* di tempat penelitian agar jauh lebih baik dan menghasilkan informasi yang cepat, akurat dan tepat waktu.

### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah tersebut, maka dapat disusun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penjadwalan kelas yang ada pada *Persona Public Speaking*
2. Merancang Sistem Informasi Pusat Pelatihan di *Persona Public Speaking*
3. Untuk mendapatkan hasil dari pengujian pada penelitian tersebut
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi pusat pelatihan yang telah dirancang di *Persona Public Speaking*

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

#### **1.4.1 Kegunaan bagi Akademis**

Hasil Penelitian ini diharapkan agar penulis bisa lebih memantapkan pengetahuan dan keilmuan yang dipelajari selama menempuh program studi sistem informasi dalam merancang sistem informasi yang siap diterapkan dan juga diharapkan menjadi acuan bagi teman teman untuk bisa mengembangkan penelitian ini.

#### **1.4.2 Kegunaan bagi Perusahaan**

Hasil Penelitian ini diharapkan berguna bagi Perusahaan *Persona Public Speaking* sehingga dapat melakukan pendaftaran secara efektif, dapat membuat laporan secara otomatis, mempermudah peserta dalam mengetahui promosi dan informasi jadwal kelas yang tersedia.

## **1.5 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah agar dalam perancangan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan yaitu:

1. Perancangan sistem informasi ini digunakan hanya untuk mengelola data peserta, instruktur, tarif pemesanan, transaksi pemesanan dan jadwal kelas.
2. Perancangan sistem informasi pelatihan ini dapat digunakan oleh customer, bidang pelatihan & pengembangan yang bertugas mengatur jadwal, dan admin yang bertugas mengelola data.
3. Pemesanan dihitung menyesuaikan kelas yang diikuti, jumlah peserta, serta lama pelaksanaan kelas, bila kelas yang dipilih adalah kelas online maka harga yang dibayar lebih murah daripada kelas offline. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer, pada saat pemesanan peserta melakukan verifikasi dengan bukti transfer yang sudah diberikan.
4. Laporan yang dibuat yaitu laporan data pemesanan kelas, laporan pelaksanaan kegiatan, dan laporan pembayaran. Pembayaran dihitung 24 jam dari pemesanan, admin memfollow up tiap peserta untuk dikonfirmasi ulang. Untuk nego pembayaran bisa sampai H-1, tetapi sebelumnya telah melakukan DP terlebih dahulu sebesar 20%.

## **1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1.6.1 Lokasi Penelitian**

Pesona Cihanjuang 5 No. 16, Cihanjuang, Kec. Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40559



|    |                                           |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----|-------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 3. | <b>Pengujian Prototype</b>                |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|    | a.Pengujian Program<br>b.Evaluasi Program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. | <b>Memperbaiki<br/>Prototype</b>          |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|    | a.Memperbaiki<br>Program                  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. | <b>Mengembangkan<br/>Versi Produksi</b>   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|    | a.Pengembangan                            |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan Skripsi ini, maka penyusunan menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian dan Sistematika Penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang referensi penelitian terdahulu dan landasan teori yang akan digunakan dalam proses penyelesaian dalam pembuatan sistem di Persona Public Speaking.



### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Pada bab ini membahas tentang objek yang akan diteliti dan metode yang akan digunakan dalam penelitian perancangan sistem di Persona Public Speaking. Metode yang digunakan, metode pendekatan dan pengembangan sistem, serta analisis sistem yang sedang berjalan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang hasil dari perancangan sistem informasi pada Persona Public Speaking yang diusulkan, skema perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi sistem, serta pembahasan terhadap sistem tersebut.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas tentang isi dari kesimpulan yang diambil dari hasil evaluasi terhadap seluruh analisis dan perancangan sistem informasi yang telah dibuat, serta saran-saran yang masuk sebagai tindakan lanjutan agar kedepannya lebih baik lagi dalam memecahkan masalah.