BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem komputer memegang peranan penting dalam menjalankan suatu komunikasi dan dapat menjadi media penyimpan dan pencarian informasi-informasi penting di tiap perusahaan swasta maupun pemerintah, disamping itu memerlukan suatu perangkat lunak yang dapat menyelesaikan suatu masalah perusahaan untuk dapat dipergunakan serta dimanfaatkan secara optimal.

Balai Kesehatan Olahraga Masyarakat (BKOM) tidak lepas dari penggunaan komputer sebagai media penyimpanan dan pencarian data khususnya data anggota. Dengan hadirnya sistem komputer diharapkan dapat menunjang kinerja perusahaan dalam penyimpanan dan pencarian data anggota, maka dari itu penulis melaksanakan kerja praktek di Balai Kesehatan Olahraga Masyarakat (BKOM) untuk mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan dan diaplikasikan di dunia kerja, sehingga seorang mahasiswa diharapkan mampu untuk mengetahui, mendalami, dan memahami masalah-masalah di dunia kerja yang akan dihadapi setelah lulus nanti.

Dari penjabaran diatas penulis sangat tertarik untuk membangun aplikasi pendaftaran anggota dengan judul “APLIKASI PENDAFTARAN ANGGOTA BALAI KESEHATAN OLAHRAGA MASYARAKAT (BKOM) BANDUNG”.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, masalah yang akan dibahas dalam laporan kerja praktek ini adalah mengenai :

1. Bagaimana membangun aplikasi yang digunakan untuk media penyimpanan data anggota baru dan pencarian data anggota lama
2. Bagaimana memberikan informasi laporan data anggota

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari pelaksanaan kerja praktek adalah :

1. Memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh pelajaran dan praktek secara langsung di dunia kerja yang sesungguhnya.
2. Membangun Aplikasi Pendaftaran Anggota Balai Kesehatan Olahraga Masyarakat (BKOM)
3. Penulis juga dapat belajar menganalisa dan mengamati kegiatan-kegiatan perusahaan dengan berpedoman pada teori yang sudah didapat sebelumnya.

1.3.2 Tujuan

Tujuannya adalah :

1. Dengan adanya Aplikasi Pendaftaran Anggota ini, diharapkan dapat mempermudah proses pendaftaran anggota baru dan pencarian anggota lama secara komputerisasi.

2. Dari hasil kerja praktek yang telah dilaksanakan, dapat menambah wawasan bagi penulis.

1.4 Batasan Masalah

Sistem pelaksanaan kerja praktek yang dilaksanakan penulis bersifat membangun aplikasi yaitu membantu untuk membangun aplikasi yang dibutuhkan dan belum ada di BKOM. Pembangunan Aplikasi ini dibatasi pada aplikasi pendaftaran anggota BKOM Bandung saja. Aplikasi Pendaftaran Anggota BKOM tidak dipublikasikan keluar (terhubung ke-*internet*).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System / Information Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Coding

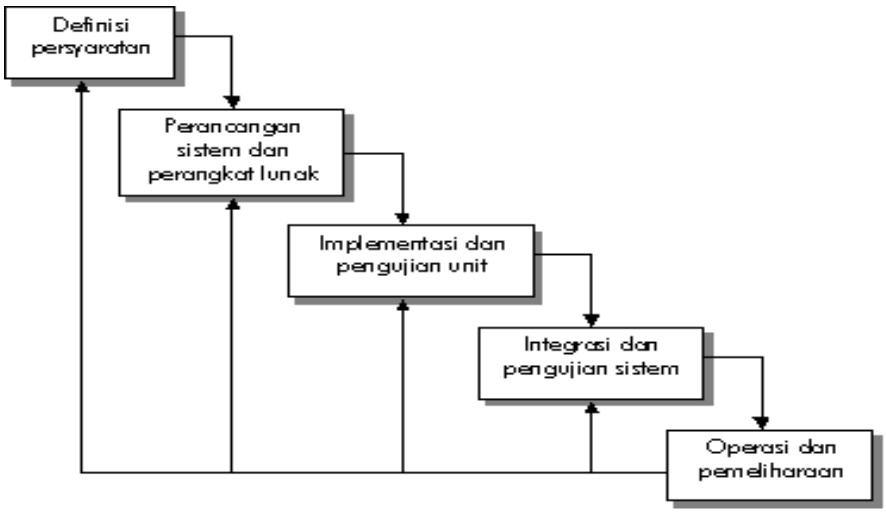
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan pelaporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Maksud dan Tujuan, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menguraikan tentang awal mula berdirinya Balai Kesehatan Olahraga Masyarakat (BKOM) Bandung, tempat dan kedudukan perusahaan, bentuk dan badan hukum perusahaan, bidang pekerjaan divisi tempat Kerja Praktek, struktur organisasi perusahaan Balai Kesehatan Olahraga Masyarakat (BKOM) Bandung dan landasan teori yang digunakan oleh penulis.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan selama pelaksanaan Kerja Praktek, juga membahas data yang didapatkan selama pelaksanaan Kerja Praktek.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan tentang Kesimpulan yang penulis ambil dari pelaksanaan dan pembahasan Kerja Praktek serta saran-saran yang penulis kemukakan.