BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belogix Indonesia, PT. adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang IT (*Information Technology)* secara umum, dan berfokus pada pengembangan keahlian serta pengetahuan dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkecimpung dalam dunia IT secara khusus. Peserta yang mengikuti pengembangan keahlian serta pengetahuan di Belogix berasal dari berbagai macam latar pendidikan dan pekerjaan yang berbeda-beda.

Peserta pelatihan sebagai konsumen Belogix tentunya harus terjalin komunikasi bagaimana pelayanan yang di berikan oleh Belogix Indonesia, PT. sehingga bisa menjadi perbaikan pelayanan perusahaan dan pelaksanaan pelatihan selanjutnya. Belogix Indonesia, PT. mempunyai solusi yaitu dengan cara memberikan kuesioner. Kuesioner tersebut yaitu dengan cara peserta mengisi aplikasi kuesioner yang berisi pertanyaan dan saran dan selanjutnya oleh Belogix Indonesia, PT. akan di kelola dan disimpulkan bagaimana hasil tanggapan kuesioner kepuasan peserta pelatihan tersebut. Aplikasi kuesioner yang telah ada tersebut masih memiliki beberapa permasalahan dalam proses pengisian yaitu belum seluruhnya data kuesioner terintegrasi dengan database, selain itu pada aplikasi kuesioner yang telah digunakan belum dapat mengelola database kuesioner secara langsung.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di kemukakan, maka perumusan masalahnya adalah :

1. Aplikasi kuesioner yang ada saat ini masih belum terintegrasi dengan database
2. Aplikasi kuesioner yang ada belum memiliki pengelolaan data kuesioner
3. Aplikasi kuesioner yang ada memiliki kesulitan bagi peserta pelatihan dalam pengisian data kuesioner

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan kuesioner adalah untuk membantu Belogix Indonesia, PT. dalam mengelolah kuesioner kepuasan peserta pelatihan terhadap Belogix Indonesia, PT. yang lebih efektif dari segi waktu, lebih cepat pengerjaanya, pengelolaanya lebih mudah serta lebih praktis dalam mengisi kuesioner.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan dari dibangunya aplikasi Kuesioner baru di Belogix Indonesia, PT. adalah :

1. Membuat aplikasi kuesioner baru yang memiliki integrasi dengan database
2. Membuat aplikasi kuesioner baru yang memiliki pengelolaan data kuesioner.
3. Membuat aplikasi kuesioner baru yang memudahkan peserta pelatihan dalam pengisian kuesioner.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan aplikasi kuesioner ini pada pengelolaan bagian admin dapat melakukan penambahan data baru, pengurangan data yang telah ada dan edit data.
2. Admin mengelola data materi, peserta, dan instruktur training.
3. Peserta pelatihan tidak dapat melihat hasil kuesioner.
4. Aplikasi kuesioner tidak memberikan hasil analisis grafik.
5. User yang menggunakan aplikasi ini adalah staff pendaftaran peserta yang bekerja di Belogix Indonesia, PT.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang mengambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua teknik, yaitu teknik pengumpulan data dan teknik pengumpulan perangkat lunak.

1.5.1 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk medapat data primer adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literature-literartur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi Lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data di lakukan secara langsung, hal ini meliputi :

   1. Wawancara

      Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan permasalahan yang diambil, yaitu bpk. Whisnu Sucitanuary selaku Pembimbing Kerja Praktek di di Belogix Indonesia, PT.

   2. Observasi

      Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek permasalahan yang diambil, dalam hal ini adalah di Belogix Indonesia, PT.

1.5.2 Teknik pengembangan perangkat lunak

Teknik pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode V-Model.

Tahap-tahapan yang terdapat dalam model V-Model (Gambar 1.1) adalah sebagai berikut:

a. *Requirement Analysis & Acceptance Testing*

Merupakan tahap yang akan mengkaji apakah dokumentasi yang dihasilkan tersebut dapat diterima oleh pengguna atau tidak, hasil dari tahap ini adalah dokumentasi pengguna.

b. *System Design & System Testing*

Dalam tahap ini analis sistem mulai merancang sistem dengan mengacu pada dokumentasi kebutuhan pengguna yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Keluaran dari tahap ini adalah spesifikasi software yang meliputi organisasi sistem secara umum, struktur data, dan yang lain. Selain itu tahap ini juga menghasilkan contoh tampilan window dan juga dokumentasi teknik yang lain seperti Entity Diagram dan Data Dictionary.

c. *Arsitektur Design & Integration Testing*

Merupakan High Level Design dalam dasar pemilihan arsitektur yang akan digunakan berdasarkan kepada beberapa hal seperti : pemakaian kembali tiap modul, ketergantungan tabel dalam basis data, hubungan antar interface, detail teknologi yang dipakai.

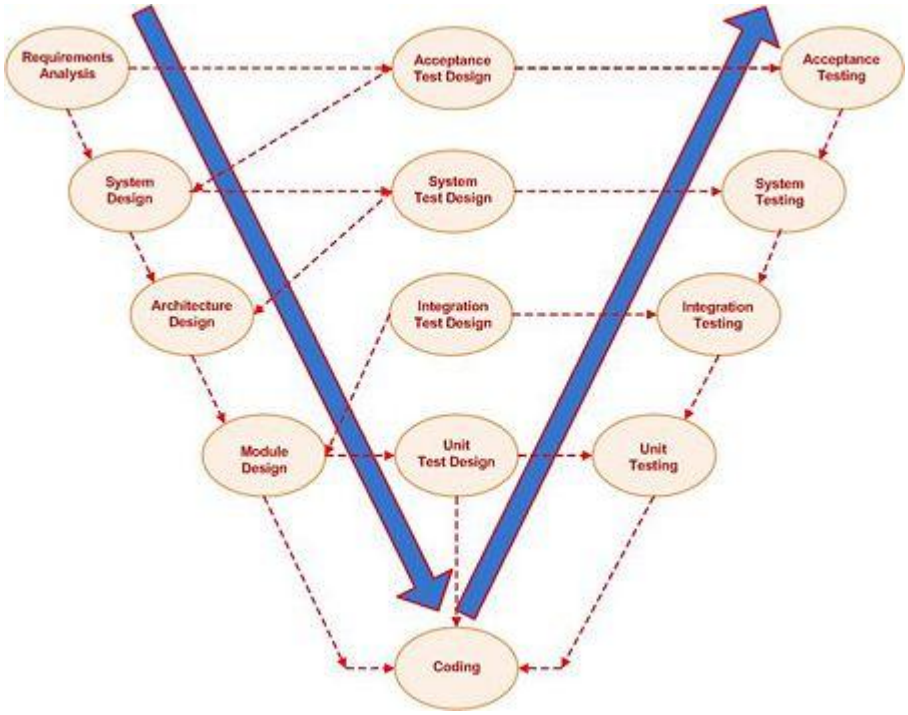
d. *Module Design & Unit Testing*

Merupakan Low Level Design dengan perancangan dipecah menjadi modul-modul yang lebih kecil. Setiap modul tersebut diberi penjelasan yang cukup untuk memudahkan programmer melakukan tahap *Coding*. Tahap ini

menghasilkan spesifikasi program seperti: fungsi dan logika tiap modul, pesan kesalahan, proses input-output untuk tiap modul, dll.

e. *Coding*

Pada tahap ini dilakukan pemrograman terhadap setiap modul yang sudah di bentuk.



Gambar 1.1 Metode V-Model

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang kerja praktek, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang profil perusahaan serta dasar-dasar teori dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai dengan implementasi dan pengujian sistem.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan aplikasi yang telah dibuat.