BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Pusat pendidikan dan pelatihan Kementerian Dalam Negeri Regional Bandung adalah Unit pelaksana Teknis (UPT) Pendidikan dan Pelatihan yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Menteri Dalam Negeri, secara teknis dibina oleh Badan Pendidikan dan Pelatihan Kementerian Dalam Negeri yang dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri dan Otonomi Daerah No 29 Tahun 2001 tanggal 20 Juli 2001.

Pada setiap Tahun Anggaran disusun program Pendidikan dan Pelatihan secara menyeluruh baik Diklat Struktural maupun Diklat Tekhnik Fungsional yang selanjujtnya disampaikan kepada Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Kementerian Dalam Negeri guna mendapat persetujuan. Di dalam melaksanakan program tersebut Pusdiklat Kemendagri setiap tahun tentunya menghasilkan Alumni – alumni dan perlu penjadwalan Diklat yang akurat sehingga pelaksanaan Diklat setiap tahunnya dapat berjalan dengan lancar.

1.2 Perumusan masalah

Dari latar belakang masalah di Atas maka penyusun membahas permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Diperlukannay Aplikasi yang dapat mempernudah menyelesaikan masalah dalam hal pengolahan data Baik data Alumni maupun penjadwalan Diklat.
2. Bagaimana mengefisienkan waktu dan tempat penyelesaian masalah dan meminimalisir kesalahan – kesalahan yang mungkin terjadi.

1.3 Maksud dan tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari dibuatnya laporan ini adalah membuat Aplikasi yang dapat mengolah data Alumni dan Penjadwalan Diklat di Pusdiklat Kemendagri.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dibuatnya laporan pembuatan Aplikasi ini adalah untuk :

1. Memudahkan Administrator Pusdiklat Kemendagri dalam mengolah data Alumni dan Penjadwalan Diklat.

2. Mengefisienkan waktu dan tempat dalam pengolahan data tersebut di Atas.

1.4 Batasan masalah

Secara umum Aplikasi yang dibuat mempunyai elemen - elemen yang terdiri dari :

1. Input

   Permasalahan seputar Administrasi di Pusdiklat yang dalam hal ini data Alumni dan Penjadwalan Diklat untuk diproses uleh Aplikasi.

2. Proses

   Aplikasi memproses Data tersebut di Atas untuk kemudian disimpan ke dalam Database.

3. Output

   Hasil yang diperoleh berupa penyelesaian masalah sesuai yang diinginkan oleh user.

4. Builder

   Builder adalah sebuah Aplikasi pembangun yang berfungsi untuk membangun Aplikasi – aplikasi yang dirancang dengan kode – kode bahasa pemrograman. Builder yang digunakan disini adalah Macromedia Dreamweaver CS3.

1.5 Metode penelitian

1.5.1 Metode pengumpulan data

Aplikasi yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan metode sebagai berikut:

1. Wawancara

   Wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan pihak terkait yang dalam hal ini Administrator Pusiklat Kemendagri Regional Bandung.

2. Observasi

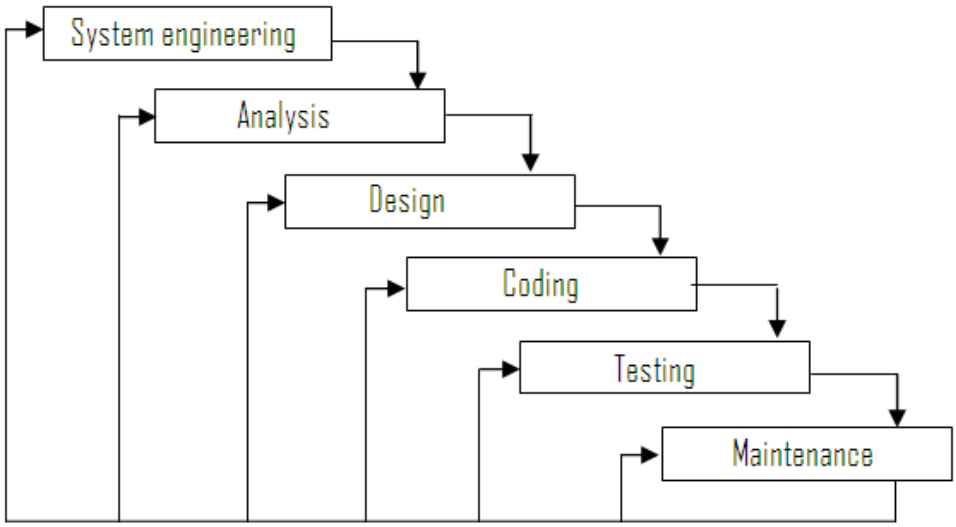
   Dengan metode ini penyusun melakukan penelitian dengan cara langsung mendatangi Pusdiklat Kemendagri Regional Bandung untuk mempelajari Proses-proses dan perilaku apa saja yang ada disana sehingga Aplikasi yang dibuat dapat tepat guna.

3. Studi literatur

   Metode penelitian ini dilakukan oleh penyusun dengan melihat dan mempelajari karya tulis yang terkait dengan Aplikasi yang akan dibangun sebagai referensi untuk menghasilkan Aplikasi yang berkualitas dan handal.

1.5.2 Metode pembuatan perangkat lunak

Metodologi penelitian dalam membangun perangkat lunak yang digunakan adalah metode Waterfall, dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar 1.1 waterfall

1. System Engineering

   Merupakan bagian yang terbesar dari sistem dalam membangun perangkat lunak, yaitu diawali dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

2. Analysis

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam membangun sebuah perangkat lunak diantaranya adalah kebutuhan fungsional dari sebuah sistem.

3. Design

Merupakan tahap perancangan desain perangkat lunak sebenarnya dengan mengikuti proses multi langkah yang berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak serta representasi interface dengan tujuan perangkat lunak yang akan dibangun mudah dimengerti oleh user (*User Friendly*).

4. Coding

   Merupakan tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

5. Testing

   Pada tahap ini yang dilakukan adalah dengan melakukan pengujian sistem sekaligus untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi, selain itu pengujian sistem juga dilakukan untuk mengantisipasi terjadinya kesalahan-kesalahan yang mungkin masih ada dari sistem yang telah dibangun.

6. Maintenance

   Merupakan tahap dimana sistem yang telah dibangun dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan fungsi sesuai dengan permintaan user

1.6 Sistematika penulisan

Sisrematika penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab, dengan poko pembahasan yang berkaitan, berikut adalah penjelasan secara umum sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan laporan secara umum antara lain, membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai Profil Tempat Kerja Praktek dan Landasan Teori.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan Tentang Aplikasi yang di buat di Tempat Kerja Praktek

BAB IV KESIMPUALN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penjelasan keseluruhan isi laporan yang telah dipaparkan dan Saran–saran yang membangun untuk perbaikan penuliasan dan pembuatan Aplikasi selanjutnya.