BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) " Fauzhan" merupakan salah satu lembaga yang ada di daerah sobang – lebak, Banten yang bergerak dalam bidang pelatihan komputer,bahasa asing dan menjahit. Di Kecamatan Sobang tersebut potensi Sumber Daya Manusia yang memerlukan penanganan professional melalui kursus dan pelatihan agar mereka mampu bekerja dan berusaha mandiri.

Untuk membentuk kemampuan keterampilan melalui kursus dan pelatihan diperlukan lembaga yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai baik kepentingan manajemen kelembagaan maupun pelayanan terhadap pesrta kursus dan pelatihan. Selama ini sarana informasi kepada masyarakat mengenai adanya LKP Fauzhan masih menggunakan brosur.

Dimana brosur-brosur itu disebarkan kepada masyarakat namun dalam penyebarannya kurang epektif. Karena jumlah brosur yang di sebarkan masih terbatas, maka terbatas pula jangkauan penyebarannya dan juga banyak brosus yang di terbuang sia-sia yang dapat menimbulkan kerugian bagi LKP Fauzhan tersebut.

Dengan daerah yang luas, untuk melakukan pendaftaran harus datang langsung ke LKP itu sendiri yang tentu saja dapat memakan waktu yang cukup lama. Untuk itu maka perlu informasi dan pendafaran yang didistribusikan secara *online* agar informasi yang diberikan lebih akurat, efisien dan jangkauan

informasinya lebih luas. Oleh karena itu, aplikasi berbasis *web* ini di bangun di LKP Fauzhan sebagai upaya untuk mempermudah penyebaran informasi mengenai Lembaga Kursus dan Pelatihan dan pendaftaran melalui *internet*. Dengan adanya website ini diharapkan agar penyampaian informasi mengenai adanya Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP Fauzhan) bisa dengan cepat dan mudah didapatkan oleh masyarakat..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, LKP Fauzhan memiliki masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mempromosikan Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) kepada masyarakat luas.
2. Bagaimana cara memberikan pelayana pendaftaran secara online.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi berbasis website ini adalah membuat website yang mempermudah LKP Fauzhan dalam menyampaikan informasi profil perusahaan serta memiliki layanan daftar online.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan website ini adalah :

1. Untuk mempermudah dalam mempromosikan LKP Fauzhan.
2. Website yang dibangun dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pendaftaran.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan website ini adalah

1. Website hanya membahas mengenai LKP Fauzhan serta menyediakan layanan daftar online.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan website adalah *PHP* dan database yang digunakan adalah *MySQL*.

1.5 Metodelogi Penelitian

Metode yang digunakan antara lain :

1. Metode pengumpulan data

a. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data

dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun internet

yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

b. Wawancara (interview)

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

c. Observasi

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

2. Metode pembangun perangkat lunak

Metode pembangun perangkat lunak menggunakan metode waterfall, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. Sistem

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. Analisa

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

c. Desain

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

d. Koding

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

e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Perawatan

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

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, atasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tantang profil tempat kerja praktek, sejarah instansi, logo instansi, badan hukum instansi, struktur organisasi dan job description, serta berisi landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tantang analisa yang berkaitan dengan judul atau software yang dibangun.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan ulasan kesimpulan dari keseluruhan isi laporan kerja praktek dan beberapa saran untu pengembangan aplikasi lebih jelas.