BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

Program Training bagi karyawan di PT. Dirgantara Indonesia merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan serta skill untuk menunjang kinerja karyawannya di perusahaan tersebut. Tetapi acapkali karyawan yang telah melakukan training terlambat tahu mengenai kelulusan program nya, karena pemberitahuan tersebut baru sampai beberapa hari, jika lulus mungkin tidak masalah, yang menjadi masalah adalah jika tidak lulus. Karena pemberitahuan yang lambat mungkin saja karyawan tersebut harus menyusun ulang lagi jadwalnya, membatalkan beberapa event penting dll.

Kendala pun dialami bagian Admin, karena sistem penjadwalan training yang belum terkomputerisasi dia harus memeriksa berkas berbentuk fisik(kertas) tersebut satu demi satu, hal inilah yang ditenggarai sebagai faktor keterlambatan laporan kelulusan pada para peserta training.

Berdasarkan hal tersebut, kami merancang sebuah database berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman Php yakni “Sistem Informasi Training karyawan Dit A.I PT. Dirgantara Indonesia”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapati beberapa masalah antara lain :

- Karyawan tidak dapat memantau jadwal serta hasil program Training dirinya secara langsung, karena harus dihadapkan pada prosedur yang merepotkan.
- Admin kerap kesulitan dalam membuat laporan statistik Training karyawan karena jumlahnya mencapai ratusan bahkan lebih

1.3 Maksud dan Tujuan

3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi yang dapat memudahkan karyawan dalam melakukan trining.

3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Memudahkan karyawan PT. DI untuk memantau jadwal dan progres selama menjalani periode Training.
2. Memudahkan bagian Administrator untuk menyusun laporan program Training PT. Dirgantara Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat batasan masalah agar ruang lingkup penelitian ini jelas batasannya. Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut:

- Informasi yang dihasilkan adalah laporan berbentuk grafik yang kemudian dapat diolah oleh bagian admin.
- Pemanfaatan Website ini sebagai media penunjang agar karyawan dapat memantau jadwal dan progres Trainingnya.
- Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Macromedia Dreamwever.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan metode metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang dibutuhkan dan berusaha menggambarkan serta menginterpretasi objek yang sesuai dengan fakta secara sistematis, faktual dan akurat.

Pengumpulan data dan pengembangan perangkat lunak dalam penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut :

1. Metode pengumpulan data

a. Studi Literatur

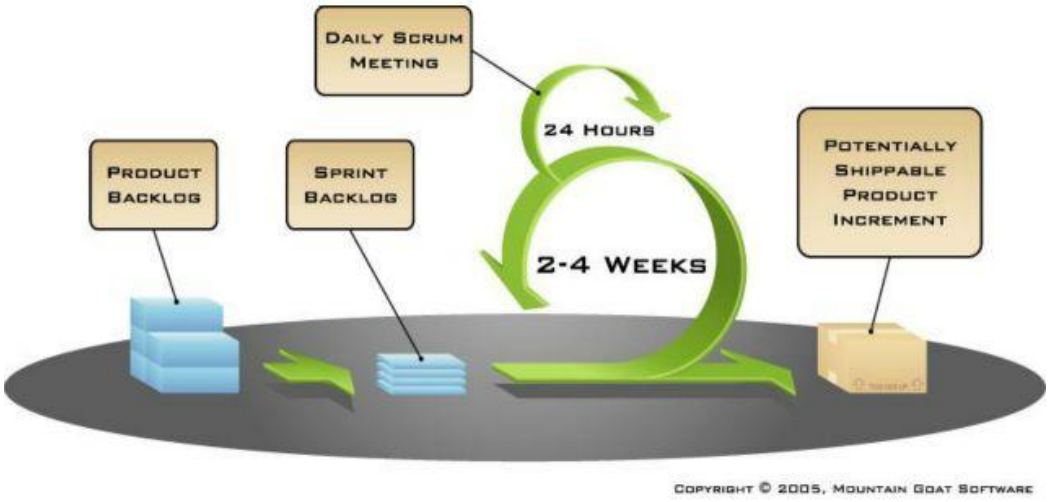
Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan penelitan yang sedang dilakukan.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung kepada narasumber.

2. Metode Pembuatan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara scrum seperti pada Gambar 1.1 yang meliputi beberapa proses diantaranya :



Gambar 1.1 Alur Metode Scrum (Mountain Goat Costumer, 2005)

a. Pemodelan

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

b. *Analisis*

Mengidentifikasi analisis masalah yang sebelumnya terjadi (pemilukonvensional) dengan mambandingkan analisis solusi yang baru, menguraikan analisis sistem yang sedang berjalan dan software requirement spesification (SRS) mengenai kebutuhan fungsional dan non fungsional, target user, serta spesifikasi software dan hardware yang digunakan.

c. *Perancangan*

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requirements analisis.Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehinggga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

d. *Pengkodean*

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin computer dengan menggunakan bahasa pemrogramantertentu.

e. *Pengujian*

Pengujian program menggunakanpengujian alpha danbetha.Pengujian alpha dengan cara mengisi form-form yang ada pada aplikasi dengan jenis metode pengujian black box. Pengujian betha yang dilakukan secara objektif dimana program aplikasi diuji secara langsung kelapangan yaitu Instansi yang bersangkutan dengan membuat kuesioner mengenai kepuasan user dengan kandungan point syarat user friendly.

f. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan user. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan user ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

1.6 SistematikaPenulisan

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

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang tinjauan terhadap objek yang akan diteliti dan berisi tentang teori-teori tentang sistem pendukung keputusan, metode yang digunakan serta teori-teori yang berkaitan dengan topic.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis masalah-masalah apa yang terjadi serta menganalisis masalah baik secara fungsional maupun secara nonfungsional serta membangun suatu rancangan, seperti rancangan antar muka, maupun rancangan menu dan rancangan prosedural.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Tahap ini merupakan langkah-langkah implementasi dan memaparkan tentang program yang telah dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan penelitian.