BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) PERSADA merupakan salah satu lembaga kursus bahasa inggris yang berada di Kota Cianjur. LKP PERSADA pertama kali berdiri di Jalan Ariawiratanudatar II No.10 Desa Neglasari Kecamatan Cikalongkulon pada tanggal 3 Januari 1992. Pada awal pendiriannya LKP PERSADA merupakan lembaga kursus untuk bahasa inggris dan pelatihan komputer, akan tetapi dikarenakan semakin berkurangnya minat terhadap pelatihan komputer ,maka Bapak Tono Surawno, S.Pd selaku pemilik lembaga kursus memutuskan untuk menutup pelatihan komputer tersebut dan mulai fokus kepada pelatihan bahasa inggris.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Tono Suwarno, S.Pd selaku pemilik LKP PERSADA, kendala yang sekarang dihadapi yaitu dalam hal informasi dan promosi masih melalui brosur yang menghabiskan biaya yang tidak sedikit serta dari segi penyampaian informasi terbatas dan tidak menyeluruh. Hal itu berdampak terhadap calon siswa baru yang sedikit, yaitu hanya dari daerah sekitarnya.

Oleh karena itu LKP PERSADA membutuhkan media promosi sebagai sarana informasi yang tepat dan murah dan dapat diakses melalu media internet agar LKP PERSADA dapat dikenal secara meluas dan menarik peserta siswa baru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, perumusan masalah pada laporan ini adalah bagaimana membangun aplikasi sebagai media promosi yang baik dan tepat untuk LKP PERSADA.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari disusun laporan ini yaitu untuk membangun aplikasi sistem informasi Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) PERSADA berbasis website. Tujuan dari pembangunan aplikasi sistem informasi Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) PERSADA berbasis website ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu dalam mempromosikan LKP PRESADA ke masyarakat luas.
2. Membantu memberi informasi tentang LKP PERSADA ke masyarakat luas.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang harus diselesaikan pada laporan kerja praktek ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Data yang diolah pada aplikasi ini yaitu
    a. Data berita
    b. Data artikel
    c. Data jadwal
    d. Data list pengajar
    e. Tentang kursus

f. Data lokasi kursus

g. Data kontak

h. Data kamus

i. Data materi pembelajaran.

j. Data User

2. Proses yang dilibatkan pada aplikasi ini yaitu

a. Proses pengolahan data berita

b. Proses pengolahan data jadwal

c. Proses pengolahan data list pengajar

d. Proses pengolahan data tentang kursus

e. Proses pengolahan data lokasi kursus

f. Proses pengolahan data kontak

g. Proses pengolahan data kamus

h. Proses megnisi data pendaftaran

i. Proses mingisi data login

j. Proses mengisi data komentar

k. Proses pemilihan kelas.

l. Proses unggah materi dan ambil materi

3. Sebuah aplikasi yang dibangun yaitu berbasis website

4. Aplikasi ini akan menghasilkan informasi profil, kontak, lokasi, list pengajar, LKP PERSADA, dan materi pembelajaran, informasi pendaftaran di LKP PERSADA,

5. *Website* ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database.
6. Analis dan pemodelan yang digunakan dalam aplikasi ini adalah pemodelan *terstruktur*.
7. Perancangan sistem pada pembangunan *website* ini menggunakan *Tools* DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).
8. Perangkat lunak bantuan yang digunakan adalah :
   a. Menggunakan system operasi versi Windows XP ke atas.
   b. Menggunakan Dreamweaver CS3 untuk desain dan pengkodean.
   c. Menggunakan Adobe Photoshop untuk desain dan edit gambar.
   d. Menggunakan Notepad++ untuk edit code.
   e. Menggunakan Xampp sebagai *webserver*.
   f. Menggunakan database MySQL.
   g. Menggunakan browser Google Crome, Mozzila Firefox.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh peneliti mulai dari perumusan masalah sampai kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metode penelitian ini digunakan sebagai pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian ini agar hasil yang dicapai ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Metode penelitian yang dilakukan terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data terdiri dari beberapa tahap yaitu :

1. Studi Pustaka

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

2. Studi Lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Metode yang digunakan dalam studi lapangan adalah :

   a. Wawancara (*Interview*)

      Wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan Bapak Tono Suwarno S.Pd sebagai Pimpinan LKP PERSADA.

   b. Pengamatan (Observasi)

      Pengamatan yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek permasalahan yang diambil.

1.5.2 Metode pembangunan perangkat lunak

Metode pembangunan perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall* seperti pada gambar 1.1 yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. *Communication*

Communication merupakan tahap awal dalam pengembangan sistem yaitu analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan cara melakukan pertemuan dengan *customer,* maupun mengumpulkan data – data tambahan dari *literatur - literatur*.

2. *Planning*

Planning merupakan lanjutan dari tahap *communication.* Tahap ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau dapat dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembangunan perangkat lunak, termasuk rencana yang akan dilakukan,

3. *Modeling*

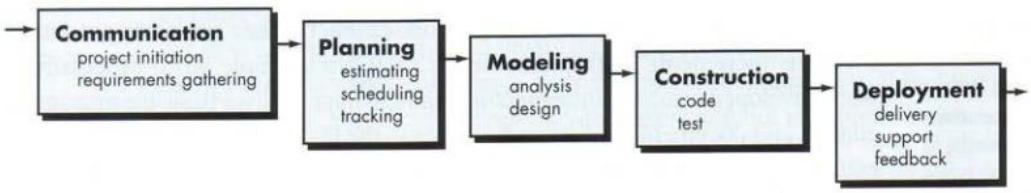
Modeling merupakan tahap penerjemah data atau pemecahan masalah yang telah dirancang. Tahap ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur sistem, representasi *interface,* dan detail (algoritma) prosedural.

4. *Construction*

Construction merupakan tahap membuat kode, dan melakukan *testing* terhadap sistem yang dibangun. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain ke bahasa yang dapat dikenali oleh komputer.

5. *Deployment*

Deployment merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan. Sistematika secara umum adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, sistematika penulisan dari kegiatan kerja praktek.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan umum,sejarah instansi, visi dan misi instansi, logo instansi, dasar hukum instansi, struktur organisasi dan *job description*, dan landasan teori yang mendukung pembangunan aplikasi.

BAB 3 PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan tentang kegiatan yang dilakukan pada waktu kerja praktek, menjelaskan langkah-langkah analisis, perancangan dan implementasi aplikasi.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan Laporan Kerja Praktek.