BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Internet yang pesat telah memicu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk di bidang Teknologi Informasi. Website adalah salah satu revolusi dibidang informasi berbasis teknologi internet. Website diharapkan dapat dijadikan alternative bagi pengembangan Sistem informasi yang lebih efektif dan efisien dengan biaya yang rendah dimasa mendatang. Hal ini dapat berjalan lancar apabila ada suatu jaringan komputer.

Jaringan Komputer adalah sekelompok komputer otonom yang dihubungkan satu dengan yang lainya, dengan menggunakan protokol komunikasi melalui media transmisi atau media komunikasi sebagai sarana untuk mengalirkan sebuah informasi. Dengan demikian diharapkan informasi tersebut dapat diakses oleh pengguna kapan saja secara *Online* melalui jaringan komputer yang sudah terkoneksi internet. Fungsi lain dari jaringan komputer adalah menyediakan fasilitas untuk melakukan sharing dalam menggunakan *hardware* maupun *software.*

Teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan dunia informasi internet saat ini. Informasi yang disajikan di dunia internet sudah sangat global dan selalu diusahakan *ontime* sehingga waktu *update* suatu informasi sangatlah cepat. Perkembangan internet sebagai sarana komunikasi merupakan teknologi yang mampu menyikapi persoalan-perseolan yang sudah mendunia. Internet menyediakan berbagai informasi secara cepat yang dibutuhkan oleh semua

orang di seluruh dunia berbagai kalangan dari anak sekolah, mahasiswa, maupun pegawai kantor. Salah satu permasalahan yang dialami oleh mahasiswa adalah saat melakukan perwalian.

Perwalian adalah sebuah proses yang berlangsung di antara pergantian semester, dimana setiap mahasiswa memilih dan menentukan jadwal yang ingin diambil pada semester yang akan datang. Sampai sekarang perwalian di Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) masih melakukan perwalian secara manual tanpa bantuan komputerisasi program.

Proses bisnis yang terjadi pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) ketika mahasiswa melakukan perwalian sampai sekarang adalah sebagai berikut., pertama-tama mahasiswa wajib membayar uang semester yang akan di ambil sebelum melakukan perwalian. Kemudian setelah membayar uang semester yang akan diambil mahasiswa mendapat jadwal untuk melakukan perwalian secara serentak yang di lakukan di kampus. Setelah melakukan pemilihan jadwal bersama dosen wali, dosen wali dapat menyimpannya untuk mahasiswa tersebut, kemudian mahasiswa mendapatkan Kartu Rencana Studi (KRS).

Pada perwalian yang dilakukan secara manual ada permasalahan yang sering terjadi. Adanya masalah yang terjadi adalah dimana mahasiswa yang belum melakukan pembayaran uang semester yang akan diambil menerobos melakukan perwalian tersebut, yang dimana mahasiswa terebut tidak boleh melakukan perwalian. Adapun permasalahan yang sering terjadi pada bagian pembagian nilai yang selalu adanya keterlambatan dibagikan kepada mahasiswa. Adapun masalah yang terjadi lagi dalam pengolahan data yang belum efektif dan efisien dalam

penyimpanan data mahasiswa, data dosen, dan data penting lainnya, yang dimana data-data tersebut masih menggunakan lembar kerja.

Dengan adanya Sistem Informasi Perwalian *Online* mahasiswa tidak bisa lagi melakukan perwalian sebelum membayar uang semester yang akan diambil. Selain itu, dengan adanya Sistem informasis perwalian *Online* dapat digunakan bertujuan agar mahasiswa yang memiliki rumah yang jauh atau berada di luar kota dapat melakukan perwalian tanpa harus datang ke kampus.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas, maka penulis bermaksud untuk membuat suatu Sistem Informasi yang terkomputerisasi sehingga diharapkan dapat mengurangi serta membantu mengatasi segala permasalahan yang ada, dengan menuangkannya kedalam sebuah skripsi yang berjudul:

"SISTEM INFORMASI PERWALIAN *ONLINE* PADA SEKOLAH TINGGI DESAIN INDONESIA (STDI) BANDUNG"

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di paparkan di atas, maka berbagai permasalahan yang berda pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) di kemukakan dalam bentuk Identifikasi masalah dan Rumusan masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari pengamatan penulis akan Sistem yang berjalan penulis menemukan berbagai permasalahan dalam pengolahan berbagai proses perwalian pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI). Berikut identifikasi masalah yang diantaranya:

1. Adanya penerobosan mahasiswa yang belum membayar uang semester yang akan diambil untuk melakukan perwalian secara manual.

2. Hampir seluruh penginputan data masih menggukanan lembar kerja, yang masih belum efektif dan efisien. Seperti penyimpanan data mahasiswa, data dosen, dan data penting lainnya.
3. Dalam pembagain penjadwalan masih mengalami keterlambatan dalam penyampaian informasi terhadap mahasiswa, yang dimana jadwal matakuliah hanya di pajang di mading.
4. Hasil nilai akhir sering mengalami keterlambatan dikarenan kurangnya efektif dalam melakukan penilaian.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah yang dibuat sebagai berikut:

1. Bagaimana Sistem Informasi Perwalaian *Online* yang berjalan pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI).
2. Bagaimana perancangan Sistem Infromasis Perawalian *Online* yang dapat menunjang aktivitas serta proses pengolahan data akademis Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI).
3. Bagaimana menguji program Sistem Informasis Perwalian *Online* pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI).
4. Bagaimana mengimplementasi Sistem Infromasis Perwalian *Online* pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI).

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian perancangan Sistem Informasi Perwalian *Online* pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) berbasis WEB.

1.3.1 Maksud Penelitiaan

Maksud dari penelitiian ini adalah untuk merancang sebuah Sistem Informasi yang diharapkan akan membantu segala proses perwalian pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI).

1.3.2 Tujuan Penelitiian

Adapun tujuan dari penelitiian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses Sistem informasi pengisisan rencana studi yang ada di Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI).
2. Untuk merancang Sistem Informasi Perwalian *Online* pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI).
3. Untuk menguji Sistem Informasi Perwalian *Online* pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI).
4. Untuk Menimplementasikan Sistem Informasi Perwalian pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI).

1.4 Kegunaan Penelitiaan

Terdapat dua kegunaan dalam penelitian ini, yakni kegunaan secara akademis serta kegunaan secara praktis.

1.4.1 Kegunaan Akademis

Penelitiian ini diharapkan dapat berguna sebagai salah satu sumber referensi bagi penulis lain dan juga dengan adanya penelitian ini dapat membantu mahasiswa sebagai penulis untuk belajar sekaligus mengaplikasikan segala ilmu masa kuliah terutama dalam bidang perancangan Sistem Informasi Perwalian *Online*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Penelitian ini berguna sebagai salah satu sarana pengembangan ilmu pengetahuan terutama di dalam bidang Teknologi Informasi yakni Sistem Informasi Perwalian *Online* yang juga diharapkan dapat membantu pihak Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) sebagai penggunanya.
2. Penelitiian ini berguna bagi peneliti sebagai salah satu sarana penambah wawasan dan pemberi pengalaman dengan mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan secara langsung dilapangan.

1.5 Batasan Masalah

Sebagai upaya untuk menghindari pembahasan yang tidak sesuai dari tujuan utama, maka penulis memberikan batasan maalah diantarannya:

1. Sistem Informasi Perwalian *Online* yang di rancang hanya diterapkan ke dalam proses akademik yakni data-data yang akan terintegrasi dengan Sistem, pengisian FRS, menyetujui FRS, pengisian Presnsi, dan KHS mahasiswa.

2. Sistem Informasi Perwalian *Online* ini, mahasiswa semester 1 dan 2 di wajibkan memilih matakuliah yang disediakan di semester yang bersangkutan.
3. Sistem Informasi Akademik Perwalian yang dirancang tidak mencakup proses pengolahan data nilai Tugas, Quiz, UTS dan UAS.
4. Sistem Informasi Perwalian yang dirancang hanya untuk diterapkan pada ruang lingkup Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI).

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitiian

Didalam penelitiian ini, lokasi merupakan objek penelitiian yang dilakukan sedangkan waktu penelitian merupakan seberapa lama proses pengerjaan dari penelitiian yang dilakukan.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek pada penelitiian ini adalah Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) yang beralamat di Jalan Wastukencana No.52 Bandung 40116/ 022-4233058

1.6.2 Waktu Penelitiian

Berikut merupakan berapa lama proses pengerjaan penelitiian yang tergambar didalam tabel.

Tabel 1. 1 Rencana Waktu Penelitian

Kegiatan	**Maret 2016**				**April 2016**				**Mei 2016**				**Juni 2016**			
	1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1. Identifikasi Kebutuhan Sistem																
a. Observasi																
b. Wawancara																
c. Studi Pustaka																
2. Membuat *Prototype*																
a. Merancang Sistem usulan																
b. merancang Database																
c. Merancang interface program																
3. Menguji *Prototype*																

4. Memperbaiki *Prototype*																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, serta Sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku referensi, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar Sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar Sistem infromasi, dan definisi lainnya yang berkaitan dengan Sistem yang dibahas.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan gambaran dari objek penelitian diantara laini seperti sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisis proses yang berjalan di tempat penelitian, metode pengembangan Sistem alat bantu dan metode pengujuan software. Menganalisis Sistem yang berjalan di suatu perusahaan/lembaga dari analisis dokumen sampai prosedur yang menghasilkan evaluasi Sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi Sistem yang diusulkan analisis kebutuhan, perancangan Sistem yang dikembangkan, implementasi Sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian Sistem

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian Sistem, serta saran terhadap pengembangan Sistem untuk kedepannya.