

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peranan teknologi dan sistem informasi telah memberikan dampak yang terlihat untuk kemajuan di dalam bidang usaha atau instansi. Informasi adalah hal yang tidak terpisahkan dari manusia, karena dengan informasi manusia bisa mengetahui semua yang terjadi di sekitarnya. "Dengan informasi juga seseorang akan bisa mengambil langkah- langkah dengan yakin dalam hal membuat keputusan" (Irfandi 2014:1). Selain itu teknologi dapat membantu penyebaran informasi lebih cepat melalui media cetak dan internet bagi seluruh lapisan masyarakat. Informasi yang cepat dan akurat serta efisien dalam suatu susunan yang akan sangat membantu dalam hal kelancaran operasional atau manajemen perusahaan. "Tanpa adanya informasi, instansi tidak bisa berjalan dengan lancar" (Pribadi, Waspodo, and Hidayah 2010:2). Semua ini dikarenakan pemikiran manusia yang semakin lama semakin maju dan kreatif, Oleh karena itu, peranan sistem/informasi sangat penting bagi suatu instansi atau perusahaan untuk memiliki keunggulan dan dapat bersaing dengan instansi atau perusahaan lainnya. Keberadaan sistem informasi ini sangat penting, tidak hanya bermanfaat bagi instansi tapi juga bagi masyarakat. Dengan adanya sistem informasi, perusahaan atau instansi akan: "1) mampu melaksanakan perhitungan dengan cepat, teliti, dan handal; 2) mampu menyimpan dan mengolah data dalam jumlah besar; 3) mampu melakukan komunikasi data dan informasi dari jarak jauh; dan 4) mampu bekerja dengan *self-controlled* (otomatis)" (Andrianti 2001). Peranan teknologi informasi dan sistem informasi saat ini sangat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan dan diperlukan sebagai alat yang membantu aktivitas kerja yang cepat dan akurat.

Kebutuhan yang sama juga dialami oleh Lembaga Bahasa yang merupakan salah satu unit kerja yang dimiliki Universitas Muhammadiyah

Palembang. Dari sisi mahasiswa, permasalahan yang terjadi dalam proses pendaftaran pada Lembaga bahasa tersebut adalah mahasiswa tidak memahami alur pendaftaran di Lembaga Bahasa Universitas Muhammadiyah Palembang. Mahasiswa menganggap bahwa pendaftaran kegiatan di Lembaga Bahasa adalah dengan melakukan pembayaran ke bank yang telah ditentukan tanpa memberikan data apapun ke Lembaga Bahasa Universitas Muhammadiyah Palembang. Hal ini menyebabkan seringnya kesalahpahaman yang timbul diantara mahasiswa dan Lembaga Bahasa ketika suatu kegiatan akan dimulai. Mahasiswa mengajukan keberatan dan merasa di rugikan oleh Lembaga Bahasa ketika nama mereka tidak terdaftar dalam kegiatan Lembaga Bahasa. Disisi Lembaga Bahasa sebagai unit kerja, terutama pada staf yang mengurus bagian pendataan masalah yang ditimbulkan dalam sistem pendataan manual adalah resiko kehilangan data dan kesulitan menghubungkan data dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain yang sifatnya adalah rangkaian atau sebuah kelanjutan (contoh. Kewajiban mengulang tes ketika mahasiswa tidak mencapai nilai target kemampuan berbahasa Inggris) dan kesulitan pelaporan akhir tahun dimana semua kegiatan harus terdata secara mendetail.

Untuk itu penulis mengangkat latar belakang dari permasalahan yang ada menjadi sebuah penelitian dengan judul “Sistem Informasi Pendaftaran *Online* pada Lembaga Bahasa Universitas Muhammadiyah Palembang Berbasis *Web*” dengan tujuan untuk menunjang kinerja unit kerja (Lembaga Bahasa) dan sebagai syarat tugas akhir bagi peneliti.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Permasalahan proses pendataan pada proses pendaftaran secara manual yang mengakibatkan kurang efisiennya waktu dan tenaga.
2. Belum ada nya sistem yang membantu dalam pengolahan data pada Lembaga Bahasa sehingga pengolahan data masih secara manual

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan sistem informasi pendaftaran *online* yang baik?

1.4. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem digunakan untuk pelaksanaan pendaftaran di Lembaga Bahasa pada Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Sistem yang dibuat berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan database MySQL.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah bagi:

1. Untuk mengoptimalkan proses pendaftaran kegiatan mahasiswa di Lembaga Bahasa Universitas Muhammadiyah Palembang agar proses pendaftaran cepat, tepat, dan berkualitas.
2. Untuk menunjang pelayanan Lembaga Bahasa Universitas Muhammadiyah Palembang secara online dengan menggunakan perancangan sistem yang akan di buat.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Pada manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Instansi
Memudahkan dan menghemat waktu yang digunakan dalam proses pendataan peserta yang mendaftar untuk mengikuti kegiatan yang ada di Lembaga Bahasa serta memudahkan dalam

penyampain informasi kepada mahasiswa yang mengikuti kegiatan di Lembaga Bahasa.

2. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang pembuatan sistem pendaftaran online pada tingkat universitas.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama empat bulan mulai dari bulan Mei 2021 sampai dengan bulan Agustus 2021.

2. Tempat Penelitian

Penelitian lakukan di Universitas Muhammadiyah Palembang yang beralamat di Jalan Jenderal Ahmad Yani 13 Ulu Seberang Ulu II, 13 Ulu, Kec. Plaju, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30263, Indonesia Telp. (0711) [513022](tel:0711513022).

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu:

1. Metode Observasi

Menurut Puspita et al., (2018) Observasi dikatakan sebagai kegiatan studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan. Untuk mendapatkan informasi-informasi yang berhubungan dengan suatu kejadian atau peristiwa yang telah terjadi atau sedang berlangsung disekitar. Dalam hal ini, peneliti akan mengamati mekanisme pendaftaran kegiatan yang ada di Lembaga Bahasa yang dilakukan secara manual dengan memperhatikan informasi-informasi apa saja yang dibutuhkan oleh Lembaga Bahasa, kegiatan apa saja yang diselenggarakan, dan alur

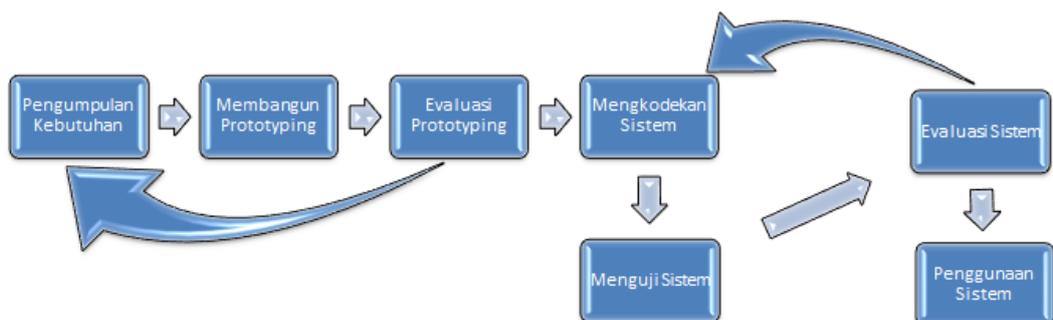
pendaftarannya. Hasil observasi ini akan membantu peneliti dalam menentukan menu sistem informasi yang akan di buat.

2. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah “metode yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendalam tentang persepsi, pandangan, wawasan, atau aspek kepribadian para peserta didik yang diberikan secara lesan dan spontan”(Purnomo 2011). Dalam metode ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melakukan diskusi serta tanya jawab dengan sumber yang dianggap memiliki pengetahuan yang lebih dalam dari permasalahan penelitian..

1.6.3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dibuatnya sebuah *Prototyping* bagi pengembang sistem bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model prototype yang dikembangkan, sebab prototype menggambarkan versi awal dari sistem untuk kelanjutan sistem sesungguhnya yang lebih besar(Purnomo 2017). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototyping*. Metode ini digunakan karena klien berpartisipasi dalam pengembangan sistem jadi komunikasi lebih mudah dan keinginan lebih mudah disesuaikan sehingga proses pengembangan sistem memakan waktu yang lebih sedikit. Dalam metode *Prototype* terdapat beberapa tahap utama yang menggambarkan proses pengembangan perangkat lunak.



Gambar 1. Tahapan metode Prototype (Suhendri 2017)

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan secara lengkap oleh klien dan pengembang yang menentukan apa yang di butuhkan dan apa yang akan di buat.

2. Membangun *Prototype*

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus penyajian kepada pelanggan menyesuaikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

3. Evaluasi *Prototyping*

Tahap ini dilakukan oleh pengguna, apakah *prototyping* yang dibangun sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pelanggan atau belum. Jika tidak sesuai, *prototyping* akan direvisi dengan mengulangi langkah-langkah sebelumnya.

4. Mengkodekan Sistem

Pada tahap ini dilakukan desain sistem yang telah ditentukan oleh klien. Desain berfokus pada keadaan yang mewakili aspek perangkat lunak dari sudut pengguna; ini mencakup input, proses dan format output.

5. Evaluasi Sistem

Prototype diatur untuk memenuhi kebutuhan pengguna, jika tidak sesuai, maka pengembang akan mengulangi langkah-langkah sebelumnya. Tapi jika sudah sesuai, maka langkah selanjutnya akan dilaksanakan dan sistem siap dipakai.

6. Penggunaan Sistem

Sistem yang telah dibuat siap digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penulisan, dan sistematis penulis.

BAB II TUJUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menguraikan tentang sejarah perusahaan, landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang waktu dan tempat penelitian, prosedur penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, identifikasi masalah.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan sarana dari hasil penelitian bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

