

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era era globalisasi saat ini dimana perkembangan teknologi yang pesat dan kebutuhan teknologi informasi sangat diperlukan dalam segala bidang kehidupan. Salah satunya adalah perkembangan internet yang merupakan salah satu media pembawa informasi, yang melalui perkembangan teknologi internet terbukti sangat efektif dan efisien dalam perawatan sistem pengolahan informasi dan penyebaran informasi yang dapat diakses di mana saja, waktu kapanpun dan dimanapun, informasi yang dihasilkan mengandung nilai-nilai yang benar, cepat dan akurat. Sehingga dapat menunjang keberhasilan kegiatan organisasi untuk mencapai tujuan lembaga baik negara maupun swasta.

Pusat layanan Psikologi universitas bina darma adalah lembaga psikologi yang menawarkan layanan profesional di bidang psikologi terapan kepada perusahaan, institusi, sekolah dan masyarakat umum. Pusat layanan psikologi bina darma merupakan salah satu unit di lingkungan fakultas Psikologi Universitas Bina Darma. pusat pelayanan Psikologi Universitas Bina Darma terdapat beberapa layanan sebagai contoh layanan psikologi bidang industri, layanan psikologi di bidang pendidikan, konsling dan psikoterapi. Dalam proses pelayanan berkelanjutan, peserta melakukan pendaftaran di Pusat Layanan Psikologi Universitas Bina Darma atau melalui *WhatsApp* yang menjadi tempat pegawai bertugas.

Saat ini sistem pusat layanan psikologi yang ada di universitas bina darma masih menggunakan dengan cara komputer yang sederhana yaitu dengan bantuan aplikasi *microsoft word* dan *microsoft excel* dalam proses layanan psikologi industri, pelayanan Psikologi di bidang Pendidikan, konsling dan Psikoterapi namun Tidak ada sistem terstruktur untuk memberikan layanan kepada klien. Dengan sistem yang ada saat ini, proses pelayanan Pusat Psikologi Universitas Bina Darma lambat dan tidak efisien.

Berdasarkan permasalahan yang telah penulis kemukakan maka penulis akan membangun “**sistem informasi pusat layanan psikologi universitas bina darma** “ dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mendukung Pusat Layanan Psikologi Universitas Bina Darma dalam melaksanakan proses layanan. Sehingga mendapatkan informasi yang akurat dan proses pelayanan di Pusat Psikologi Universitas Bina Darma Palembang lebih baik dan efisien.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

"Bagaimana membangun sistem informasi pusat layanan psikologi Universitas Bina Darma"

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar dalam permasalahan lebih terarah dan berjalan dengan baik maka perlu adanya permasalahan yang dibatasi yaitu hanya pada membangun sistem informasi pusat layanan psikologi universitas bina darma berbasis website dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pihak pusat layanan psikologi universitas bina darma palembang dalam melakukan proses pelayanan. Sehingga mendapatkan informasi yang akurat serta proses pelayanan di pusat psikologi universitas bina darma palembang menjadi lebih baik dan efektif.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi pusat layanan psikologi universitas bina darma guna membantu pihak admin ke dalam proses pelayanan yang sedang berjalan dan memfasilitasi proses kegiatan pelayanan Pusat Psikologi Universitas Bina Darma.

## 1.4 2 Manfaat Penelitian

Manfaat berikut diharapkan dari penelitian ini :

### 1. Bagi Tempat Penelitian

Dengan dibuatnya sistem informasi pusat layanan psikologi ini dapat membantu mempermudah dalam proses staff admin dalam mengelola data klien

### 2. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis dalam bidang pembuatan sistem informasi pelayanan tersebut

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Waktu Dan Tempat Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian ini di mulai bulan juli dan di perkirakan berakhir hingga bulan agustus . penelitian dilaksanakan di universitas bina darma Palembang

## 1.6 Alat dan Bahan

### 1.6.1 Hardware

- a. *PC Desktop/laptop dengan Processor Intel® Core™ i3-4030U CPU @ 1,90GHz,2,00GB RAM*
- b. *Mouse*
- c. *Smartphone*

### 1.6.2 Software

- a. *Whimsical* untuk perancangan
- b. *Diagram.net* untuk membuat *Use Case*
- c. *XAMPP* sebagai Sistem Operasi *Windows 10*
- d. *Text editor Vscope*
- e. *Browser Google chrome*
- f. *Database MySQL*
- g. *Bahasa yang digunakan HTML, CSS, Javascript, PHP/Laravel*

### **1.7 Metode Pengumpulan Data**

Adapun suatu cara untuk mengumpulkan Data penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data dengan berbagai cara untuk dari sumber informasi yang jelas dan akurat, yaitu sebagai berikut:

1. Studi pustaka

Studi pustaka adalah metode mengumpulkan Informasi diperoleh dengan membaca dan mempelajari buku, majalah atau referensi penelitian lain yang relevan. Dalam penelitian ini, pencarian literatur mencari referensi dari buku elektronik dan jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian.

2. Wawancara

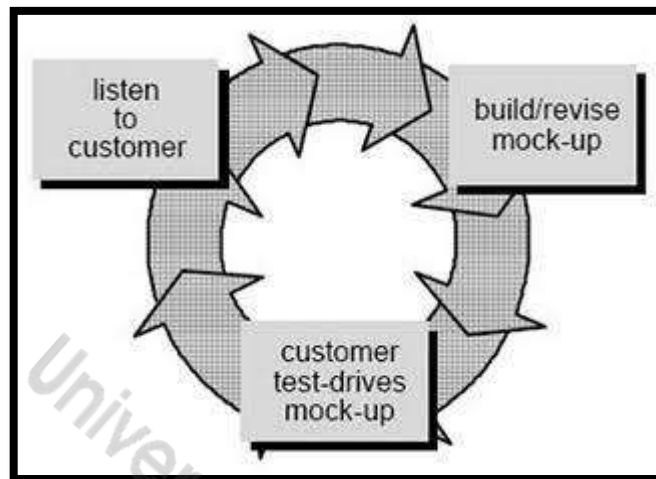
Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara bertatap muka dan menayakan langsung pada narasumber seputar penelitian.

3. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap pokok bahasan yang sedang dibahas.

### **1.8 Metode Pengembangan Sistem**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode prototype. Metode ini mengharuskan pengembang untuk berkomunikasi dengan pelanggan untuk mengatasi konflik antara pengembangan sistem dan pelanggan. Metode prototyping ini merupakan teknik implementasi desain sistem. Agar penelitian dapat berjalan lancar, maka harus memiliki rencana alur penelitian seperti rencana atau model pengumpulan dan pengolahan data agar penelitian dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Metode prototyping ini memberikan visualisasi lengkap dari sistem, model program, dan operasi sistem. Programmer mengidentifikasi kebutuhan klien, menganalisis sistem, dan membuat studi kelayakan. Ini termasuk teknologi proses, antarmuka pengguna dan teknologi yang digunakan.



Gambar 1.1 *Prototype*

1. Analisis Kebutuhan.

Pada Proses pengumpulan kebutuhan pengembang dan client merancang semua formulir aplikasi, mengidentifikasi fitur utama dari sistem kebutuhan dan tugas.

2. Merancang dan Membuat Prototype.

Pada tahap ini yaitu dilakukan perancangan dan pembuatan prototype system.

3. Evaluasi Dan Perbaikan.

Pada tahap ini prototype dievaluasi oleh pengguna dan analis desain dan digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan pengembangan perangkat lunak.

## **1.9 Sistematika Penulisan**

Tahapan-tahapan yang ditempuh dalam menyelesaikan penulisan ini adalah :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN OBJEK PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang bersifat umum atau mendasar yang berkaitan dengan topik dalam penulisan skripsi yang digunakan sebagai acuan guna memahami informasi yang berkaitan dengan penulisan skripsi tentang teori yang mendukung penelitian ini. bab ini juga menjelaskan objek penelitian yaitu Pusat layanan psikologi Universitas Bina Darma.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi uraian mengenai analisis kebutuhan dan perancangan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini mencakup hasil dan pembahasan dari perangkat lunak.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan yang di dapat dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitia