

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi yang semakin berkembang mengharuskan semua pihak berlomba-lomba membangun sebuah sistem yang berbasis teknologi informasi yang memberikan dampak positif terhadap pemilik maupun penggunanya. Kemudahan yang ditawarkan agar menciptakan seseorang yang kreatif, dengan teknologi yang semakin berkembang pesat seperti saat ini. Tentunya, hal ini dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang membutuhkan *aplikasi*.

Teknologi informasi yang sekarang semakin berkembang dengan pesat beberapa tahun terakhir ini sangat mempengaruhi kehidupan manusia di dunia, teknologi yang ada saat ini yang menjadi kebutuhan yang paling cepat berkembang adalah *internet* dan *handpone*. Dimana kita ketahui handpone sudah semakin canggih dan banyak sekali tipe dan versi-versi yang lain dari mulai yang biasa saja sampai yang sudah canggih sekalipun sudah ada, dan harganya pun tidak menjadi suatu masalah bagi masyarakat karena dengan memikirkan keuntungan yang akan didapatkan nantinya, dan harganya pun berbeda mulai dari harga yang rendah sampai harga yang cukup tinggi, jadi masyarakat dapat memilih sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Pada saat sekarang internet intent dengan sebuah web, dimana dapat memberikan kemudahan untuk mengakses informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat

secara cepat tanpa harus membuang waktu berlama-lama, sedangkan handphone memberikan manfaat untuk berkomunikasi dengan jarak jauh maupun dekat.

Persaingan dalam dunia usaha promosi, maupun lainnya dituntut agar melakukan inovasi dalam menarik *customer*. Dengan menggunakan teknologi yang maju seperti saat ini sebagai alat atau media yang semakin berkembang maju sebagai sasaran promosi dengan memanfaatkan teknologi yang ada karena dampak yang diberikan memberikan dampak baik bagi pemilik ataupun pelanggan karena sasaran penggunaannya mulai dari kalangan remaja, dewasa maupun orangtua, jadi penggunaan media online sekarang sangat tepat dan sangat membantu untuk mendapatkan suatu informasi dengan cepat.

Tempat kursus merupakan suatu kegiatan proses belajar yang dilakukan diluar sekolah yang diberikan oleh seseorang yang telah ahli ataupun profesional untuk memberikan materi, ditempat kursus itu sendiri menyediakan kursus berbeda beda dalam setiap tempat kursusnya tergantung pada keinginan *customer* ingin kursus apa dan ditempat kursus apa saja, karna pada dasarnya tempat kursus memberikan fasilitas baik dari pengajaran ataupun dalam hal materi itu sama hanya saja yang membedakannya adalah harga dari setiap tempat kursus.

Tempat kursus juga bisa melatih *skill*/kemampuan yang ada pada diri sendiri dengan melatihnya terus menerus dengan ikut kursus ditempat yang diinginkan dan ikut kursus yang sesuai dengan kemampuan agar kemampuan tersebut dapat dikembangkan dan berguna untuk kehidupan sehari-hari. Kursus sendiri terbagi menjadi banyak macam terutama pada kota Palembang dari mulai kursus menjahit, kursus memasak, kursus mengemudi, kursus bahasa inggris, kursus komputer dan masih banyak kursus yang lainnya dan bahkan walaupun kursusnya sama dan begitu banyaknya tempat yang menyediakan tempat kursus yang sama hanya saja tempat dan fasilitasnya berbeda. Dari

permasalahan yang ada aplikasi yang dibutuhkan untuk mempermudah dalam pencarian tempat kursus tersebut jarang ditemui bahkan belum ada *aplikasi* atau sistem yang serupa untuk tempat kursus, maka dari itu agar dapat mempermudah *costumer* untuk mendapatkan sebuah informasi tempat kursus yang menyeluruh dan terpadu, penulis ingin memberikan sebuah informasi tempat kursus melalui aplikasi atau sistem tempat kursus yang cepat dan akurat.

Tempat kursus yang ingin dijadikan penelitian berfokuskan pada kota Palembang, dikarenakannya banyak tempat kursus yang berada di kota Palembang tidak memungkinkan untuk *costumer* untuk datang satu persatu mendatangi tempat kursus yang sesuai dengan keinginan *costumer* baik dari segi materi bahan pengajaran ataupun fasilitas dan harga. Maksud tujuan penelitian ini adalah agar memudahkannya *costumer* dalam melihat informasi tempat kursus yang ada di kota Palembang ini dengan memanfaatkan teknologi yang canggih seperti sekarang ini, *costumer* hanya tinggal membuka aplikasi yang disediakan dan mencari nama tempat kursus yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas dibutuhkan informasi yang memudahkan promosi ataupun informasi pada tempat kursus agar mempermudah pencarian tempat kursus. Maka dari itu, penulis tertarik membuat aplikasi berbasis *website* untuk pencarian tempat kursus dengan judul **“Rancang Bangun Perangkat Lunak Tempat Kursus Berbasis Web Pada Kota Palembang”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka berikut ini adalah rumusan masalah pada penelitian ini yang muncul sebagai acuan untuk analisis sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi untuk mendapatkan informasi dan data dari setiap tempat kursus dengan cepat dan akurat ?
2. Bagaimana membangun sistem yang dapat dipergunakan dengan cepat dan akurat berdasarkan data yang real.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yaitu pada proses pencarian informasi kursus dan proses registrasi.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan seperti berikut :

1. Membangun aplikasi yang dapat mempermudah dalam promosi tempat kursus
2. Meningkatnya minat masyarakat untuk ikut kursus
3. Mempermudah mendapatkan informasi tempat kursus yang diminati dan cocok
4. Agar berkembang dan tidak ketinggalan jaman karna telah menggunakan teknologi informasi berbasis website yang memungkinkan untuk cepat akses dan *terupdate*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat
 - a) Dengan adanya aplikasi tempat kursus ini dapat memberikan informasi dengan lebih mudah,cepat dan akurat.
 - b) Dengan adanya aplikasi ini diharapkan memberikan peningkatan dalam promosi dan peningkatan pada customer yang ingin mendaftar agar meningkatnya pelanggan pada tempat kursus.
 - c) Dengan adanya aplikasi ini mempermudah dalam melihat tempat kursus yang d inginkan dengan tidak harus datang ketempat kursus tersebut satu per satu.

2. Bagi penulis

Dan adapun manfaat bagi penulis yaitu menambah wawasan , dan mengimplementasikan hasil studi yang selama ini ditemu dan mampu membangun sistem informasi tempat kursus berbasis web.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1. Waktu dan Tempat Penelitian

1.5.1.1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis pada saat pembuaatan laporan penelitian ini pada bulan deesember 2018 sampai dengan selesainya penelitian tersebut.

1.5.1.2. Tempat Penelitian

Tempat lokasi penelitian yang dilakukan pada penelitian yaitu pada tempat kursus yang ada dikota Palembang.

1.5.2 Alat dan Bahan

1.5.2.1 Alat

Dalam mengembangkan penelitian ini alat yang digunakan adalah *hardware,software* serta bahan penunjang lainnya:

1. Perangkat keras (*Hardware*)
Spesifikasi perangkat keras yang digunakan adalah:
 - a. Laptop Toshiba
 - b. Processor intel® core™ i3-2370M
 - c. Ram 2 GB
 - d. Printer canon G2010
 - e. Flashdisk 4GB

2. Perangkat lunak
 - a. Windows 7 ultimate, digunakan sebagai operasi yang digunakan untuk program dasar dalam mengatur semua aktivitas dan perintah yang dilakukan pada komputer pada saat pembuatan penelitian tersebut.

 - b. Ms.word 2007 untuk penulisan laporan tugas akhir

 - c. Software pendukung yaitu Xampp (Php dan Mysql) Notepad++ dan Web Browser menggunakan mozilla firefox, digunakan sebagai

bahasa pemrograman yang berfungsi sebagai pengelolaan data sehingga sistem dapat berjalan.

1.5.2.2. Bahan

Bahan-bahan penelitian antara lain :

1. Hasil wawancara terhadap pemilik tempat kursus yang ada dikota Palembang.
2. Buku-buku yang ada dipergustakaan yang menjadi sumber referensi.

1.5.3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode *Action Research* (penelitian tindakan). *Action research* adalah kegiatan dan atau tindakan perbaikan sesuatu yang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasinya digarap secara sistematis dan sistematis sehingga validitas dan reliabilitasnya mencapai tingkatan riset (Putra, 2016).

1.5.4. Metode Pengumpulan data

Metode yang digunakan pada saat pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Studi pustaka

Dimana penulis mencari dan mempelajari data maupun penelitian dari buku-buku maupun referensi yang berhubungan dengan penulisan pada saat penelitian. Referensi buku tersebut digunakan untuk penulisan maupun merancang metode yang ada berdasarkan masalah yang akan dibahas pada pembuatan laporan penelitian tersebut.

2. Wawancara

Pada metode ini penulis melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dengan Tanya jawab langsung kepada pihak-pihak yang terkait dengan tempat kursus yang penulis datangi agar dapat memberikan informasi dengan cepat, real dan akurat.

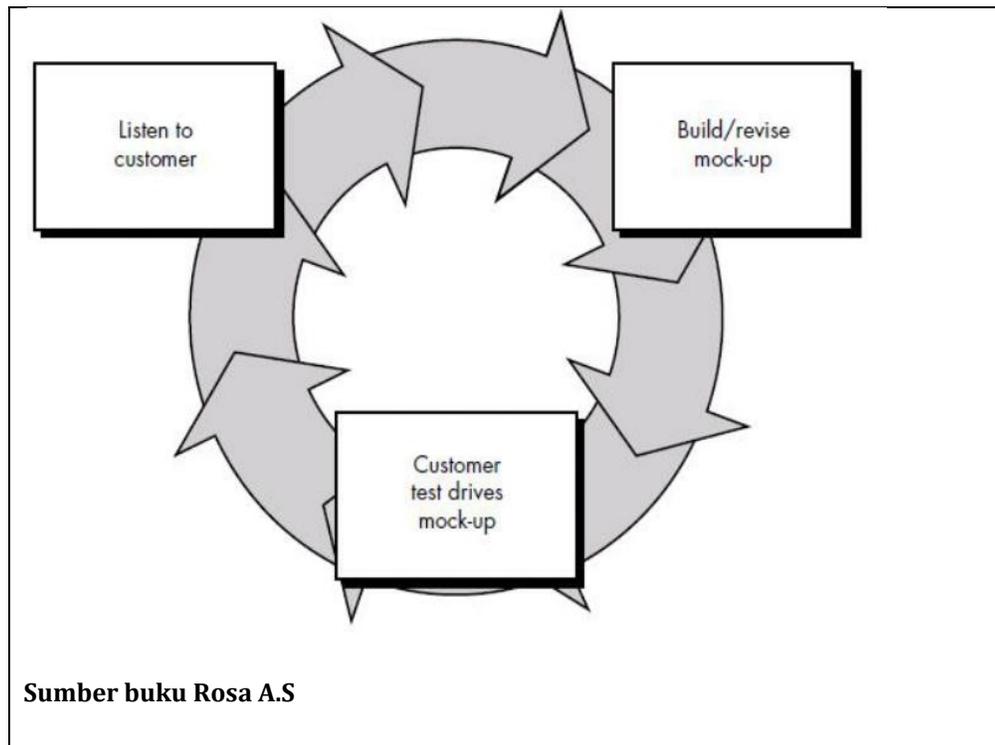
3. Pengamatan

Merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang dibahas.

1.5.5. Metode Pengembangan Sistem

Model prototype (*prototyping model*) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototype agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. *Program prototype* biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. *Program prototype* ini dievaluasi oleh pelanggan atau user sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user (Rosa A.S, 2018).

Berikut adalah gambar dari model prototype:



Gambar 1.1 Pengembangan Perangkat Lunak

Mock-up adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi, atau keperluan lain. Sebuah mock-up disebut sebagai prototype perangkat lunak jika menyediakan atau mampu mendemonstrasikan sebagian besar fungsi sistem perangkat lunak dan memungkinkan pengujian desain sistem perangkat lunak. Iterasi terjadi pada pembuatan prototype sampai sesuai dengan keinginan pelanggan (*customer*) atau *user* (Rosa A.S, 2018).

Dan prototype menguraikan 6 tahapan yang dilakukan yaitu:
(Effendy 2017).

1. Komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna.
2. *Quick design* (desain cepat), yaitu pembuatan desain secara umum untuk selanjutnya dikembangkan kembali.
3. Pembentukan *prototype*, merupakan pembuatan perangkat *prototype* termasuk pengujian dan penyempurnaan.
4. Evaluasi terhadap *prototype*, mengevaluasi dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna.
5. Perbaiki *prototype*, yaitu pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi *prototype*.
6. Produksi akhir, yaitu memproduksi perangkat secara benar sehingga dapat digunakan oleh pengguna.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan sebuah gambaran dari pembuatan penulisan skripsi ini, secara garis besar maka penulis melakukan penjabaran dalam 5 bab pembahasan dan akan diuraikan masing-masing sesuai dengan sub bab yang disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang uraian latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan skripsi tersebut.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang landasan teori yang mengemukakan teori yang relevan dengan materi sripsi yang didapatkan dengan melakukan tinjauan pustaka sebagai dasar dalam pembuatan perencanaan sistem yang akan dibuat pada skripsi ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

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

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang laporan hasil dan pembahasan dari hasil perancangan sistem dan pembuatan aplikasi yang telah di buat beserta penjelasan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran terhadap hasil penelitian yang telah diperoleh pada saat penulis melakukan penelitian.