

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia kerja semakin hari semakin pesat, maka diperlukan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkompeten dan berkualitas bagi perusahaan atau lembaga . Di masa sekarang telah banyak dibangun tempat kursus, salah satu jenis pelatihan kursus yaitu di LPK (Lembaga Pelatihan Kerja) yang dimaksud pelatihan keterampilan komputer merupakan *point* penting menambah nilai keahlian seseorang pada bidang komputer dan bersertifikat, kursus komputer memegang peranan penting terutama bagi pelajar, mahasiswa dan sarjana yang ingin memulai karirnya. Masyarakat dilatih menggunakan teknologi komputer sesuai kebutuhan *soft skill* maupun *hard skill*.

LPK ISB Atma Luhur merupakan salah satu Institut yang memiliki lembaga kursus yang berada di Jl. Jendral.Sudirman, Kel. Selindung, Kec. Pangkalbalam, Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Di LPK ISB Atma Luhur mulai dari pendaftaran, dan penjadwalan pada umumnya masih dilakukan secara manual.

Saat ini admin mengelola data pendaftaran dan penjadwalan dengan media kertas berupa dokumen sehingga menjadi tumpukan kertas yang beresiko terjadinya kehilangan data atau terjadinya kerusakan dokumen di sisi lain memerlukan waktu mencari data dan kurang efisien untuk sistem transaksi pembayaran masih berupa tunai yang mengharuskan admin menghitung kembali jumlah uang pembayaran kursus agar tidak kurang atau lebih. Sedangkan peserta melakukan pendaftaran dengan kertas *form*, peserta masih melihat jadwal kursus secara manual atau mengingat jadwal kursus yang dipilih yang membuat peserta terkadang lupa dengan jadwal sendiri.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di LPK ISB Atma Luhur dikarenakan pendataan pendaftaran dan penjadwalan masih manual, maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang terkomputerisasi pada LPK ISB Atma Luhur yang dapat membantu Peserta dan Admin dalam pengelolaan pendaftaran dan

penjadwalan kursus komputer, sehingga bisa dilakukan tanpa tatap muka dan membuat lebih efektif karena bisa dilakukan dimana saja.

Adapun beberapa referensi dalam pembuatan laporan penelitian ini yang diperoleh penulis dari jurnal penelitian terdahulu, antara lain, Penelitian yang dilakukan oleh Sushanty Saleh dan Gita Suci Anggraini pada tahun 2019 mengenai Penerapan Metode Terstruktur Pada Pendaftaran dan Penjadwalan Lembaga Kursus dan Pelatihan Menjahit Berbasis *Web*[1], Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Muslihudin dan M.Arif Imamudin pada tahun 2019 mengenai Pengembangan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis *Web Mobile* SMA Negeri 1 Ulu[2], Penelitian yang dilakukan oleh Saghifa Fitriana, Aprih Widiyanto dan Dena Dhaifina Ishmah pada tahun 2020 mengenai Sistem Informasi Penjadwalan Kursus Berbasis *Website* pada LPK Perwira Purbalingga[3], Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Alda pada tahun 2022 mengenai Aplikasi Penjadwalan Laboratorium Berbasis *Android* Pada SMK Bina Satria[4], Penelitian yang dilakukan oleh Bakhtiar.K dan Mariana Purba pada tahun 2022 mengenai Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran dan Pembayaran SPP Berbasis *Web* Pada SMA Sandika Sukajadi[5].

Dari latar belakang diatas penulis bermaksud mengambil judul “**Aplikasi Pendaftaran Dan Penjadwalan Kursus Komputer Di Lembaga Pelatihan Kerja ISB Atma Luhur Berbasis Android**” sebagai bahan untuk skripsi. Adanya aplikasi berbasis *android* dapat mengatasi masalah-masalah yang ada di LPK ISB Atma luhur serta mempermudah peserta dan meningkatkan kinerja admin dalam mengelola pendaftaran dan penjadwalan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis menemukan permasalahan yang akan dibahas yaitu bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Pendaftaran dan Penjadwalan Kursus Komputer di LPK ISB Atma Luhur Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari penyebaran masalah yang ada dan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan penulis maka :

1. Aplikasi ini dibuat untuk membantu proses pendaftaran dan melihat jadwal yang dilakukan oleh peserta, sedangkan proses pengelolaan data pendaftaran dan penjadwalan dilakukan oleh *Admin*.
2. Aplikasi Android digunakan sebagai *User* dan *Website* sebagai *server*nya.
3. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Android versi 5.0 (*Lollipop*), Framework CodeIgniter versi 3, PHP versi 4 dan JDK 8 (64 bit).
4. *Database* menggunakan MySQL.
5. Aplikasi ini dibuat sistem pembayaran langsung lunas.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun beberapa tujuan dan manfaat laporan ini berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian di antaranya :

1. Membangun aplikasi pendaftaran dan pejadwalan LPK ISB Atma Luhur berbasis *android*.
2. Membantu peserta melakukan pendaftaran dan penjadwalan kursus komputer dengan sistem *Online*.
3. Membantu admin menerima informasi data peserta yang daftar.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian di antaranya :

1. Menghemat waktu peserta melakukan pendaftaran dan penjadwalan tanpa datang langsung ke LPK ISB Atma Luhur.
2. Adanya aplikasi berbasis android peserta dapat melihat jadwal kursus komputer kapan dan dimana saja.

3. Adanya *web server* sebagai aplikasi satu pintu untuk admin mengelola data.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang dilakukan, sistem penulisan tesis akhir sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan beberapa konsep teoretis dasar yang terkait dengan topik penelitian serta berguna untuk analisis masalah penelitian sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan secara rinci tentang metode penelitian yang digunakan dalam menganalisis, merancang dan membangun Aplikasi pendaftaran dan penjadwalan kursus komputer di Lembaga Pelatihan Kerja ISB Atma Luhur Berbasis *android*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas analisa studi kasus, sistem yang sedang berjalan, sistem usulan, rancangan UML dan rancangan layar aplikasi serta uraian.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran yang bisa diberikan terkait dengan pengembangan sistem di masa mendatang sehingga sistem yang dihasilkan efektif dan efisien.