

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan komputer di zaman modern sekarang ini sangat dominan dalam pengolahan informasi, karena dengan adanya pengolahan informasi yang menggunakan komputer akan mampu menghasilkan informasi yang rinci, tepat, dan berguna bagi suatu lembaga atau badan usaha.

Dengan cepatnya kemajuan di bidang komputer maka dapat dilihat dari dibuatnya *hardware* ataupun *software* yang semakin baik. Dengan adanya hal tersebut maka banyak perusahaan yang membuat *software* ataupun *hardware* untuk menunjang operasional perusahaan. Begitu juga dengan sistem registrasi yang memiliki kemampuan untuk mengolah data di perusahaan tersebut.

Sistem registrasi pada saat ini sudah bisa menggunakan sebuah software yang dibuat untuk melakukan proses registrasi yang benar. Selain itu, dalam registrasi, juga akan ada hal-hal lain seperti trial, dan registrasi untuk 1 atau lebih produk.

Hal-hal tersebut harus diolah dengan akurat sehingga tidak terjadi kesalahan yang berdampak rasa kecewa pelanggan yang menganggap perusahaan tidak kompeten dalam proses registrasi. Perlu diketahui bahwa ada beberapa langkah yang harus dalam membuat sistem registrasi disuatu perusahaan.

Untuk mengatasi persoalan diatas maka diperlukan suatu aplikasi registrasi yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam melakukan registrasi yang baik dan dapat melakukan penyimpanan data yang baik juga.

Sesuai dengan hal tersebut di atas maka penulis mencoba untuk mengambil judul “**Sistem Informasi Registrasi Murid Pada PT. Digikidz Indonesia Berbasis Web (PHP, MySQL, dan Bootstrap)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi registrasi murid PT. Digikidz Indonesia berbasis web?
2. Apa kendala dalam sistem registrasi murid di PT. Digikidz Indonesia?
3. Bagaimana solusi dari masalah registrasi murid di PT. Digikidz Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mengelola administrasi registrasi data murid sebatas dari *trial class* hingga melakukan registrasi.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan penggunaan website sebagai sarana digital dalam pengelolaan data registrasi murid pada PT. Digikidz Indonesia
2. Merancang aplikasi registrasi murid berbasis web menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel
3. Menerapkan sistem penyimpanan data murid yang terpadu pada website sistem informasi registrasi murid.

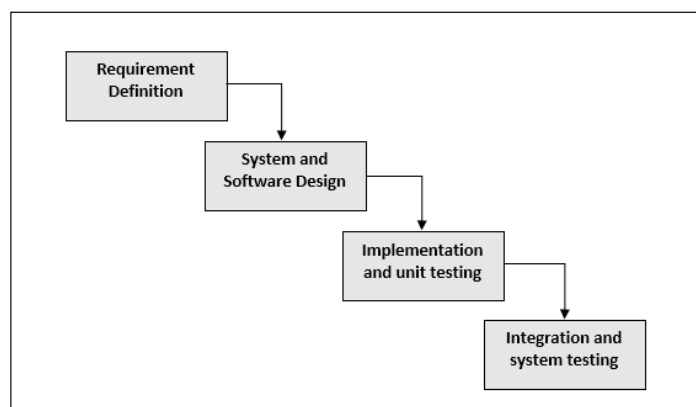
1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan marketing dalam melakukan registrasi murid dan penyimpanan data-data murid.
2. Membuat aktivitas registrasi murid menjadi lebih efisien dan cepat.
3. Mengantisipasi hilangnya data murid.

1.6 Metodologi Penelitian

Gambar 1.1 adalah tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan dalam Perancangan Sistem Informasi Registrasi Murid Pada PT. Digikidz Indonesia Berbasis Website :



Gambar 1.1 Model Penelitian Aplikasi-SDLC

Sumber: Ian Sommerville Person Education, 2004, 7th edition

1. Requirement Definition

Pada tahap ini, *System analyst* melakukan pencarian data informasi yang terkait dengan perancangan aplikasi system informasi berbasis website. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui kegiatan observasi seperti wawancara, diskusi, survei langsung, dan studi literatur. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. System and Software Design

Pada tahap ini, *system analyst* mentransformasikan data dari *requirement definition* kedalam pemodelan. Dalam proses ini biasanya akan dipermudah dengan penggunaan *software* untuk pemodelan sistem seperti menggunakan teknik pemodelan dengan *Unified Modling Language* (UML). UML merupakan salah satu pendekatan untuk merancang dan menganalisis dengan pendekatan berorientasi objek.

3. Implementation and Unit Testing

Pada tahap ini, programmer mentransformasikan hasil dari perancangan yang dibuat *system analyst* ke dalam bahasa pemrograman dan *framework* yang sudah ditentukan sebelumnya.

4. Integration and System Testing

Pada tahap sebelumnya, programmer hanya melakukan proses pembuatan program (*coding*) sesuai dengan desain website yang sudah ditentukan. Dalam tahap ini, program yang sudah dibuat harus diuji dengan teknik pengujian yang telah ditentukan untuk mengetahui setiap kegagalan ataupun kesalahan dari program tersebut, tahap ini juga dilakukan untuk mengetahui apakah program tersebut dapat berjalan sesuai dengan fungsi-fungsi yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum, sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari beberapa bab dengan metode penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi teori-teori yang mendukung proyek akhir, yaitu tentang *website*, bahasa pemrograman web, *framework* yang digunakan, dan tentang UML atau *Unified Modeling Language*.

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Dalam bab ini penulis membahas perancangan aplikasi berdasarkan sistem yang telah ditentukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN APLIKASI

Dalam bab ini penulis menerangkan bagian pengujian dari aplikasi website serta menganalisa sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran-saran yang mendukung untuk kesempurnaan proyek akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan referensi yang telah digunakan penulis dalam proses pembuatan proyek akhir.