



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang demikian pesat telah memberikan pandangan baru disegala aktivitas manusia yang akan mengubah kebiasaan mereka dalam menjalankan kegiatannya. Salah satu teknologi yang sangat terkenal saat ini adalah internet, yang membuat komunikasi menjadi semakin tidak terbatas. Internet berkembang dengan sangat cepat, hal ini dapat dilihat dari jumlah pengguna internet yang bertambah setiap waktunya. Dampak positif dari teknologi internet inilah yang membuat perusahaan dituntut untuk menghasilkan sesuatu untuk menunjang kegiatan kerja menjadi lebih efisien.

PT. Semesta Jaring Media adalah perusahaan dengan keahlian dan kompetensi tinggi dibidang teknologi informatika yang menyediakan layanan barang dan jasa pelatihan pemrograman *web*. Saat ini pembelajaran pada pelatihan PT. Semesta Jaring Media dilakukan secara tatap muka, hal ini membuat peserta yang berhalangan hadir tidak dapat mengulang kembali pembelajaran tersebut dan juga pendataan peserta yang mengikuti pelatihan masih dibuat pada *Microsoft Excel* oleh admin untuk pencatatan data pembayaran peserta, terdapat beberapa kekurangan yaitu untuk pendataan tersebut diperlukan *Personal Computer* atau Laptop yang terdapat *Microsoft Excel* dan juga untuk mengoperasikannya harus memahami rumus-rumus pada *Microsoft Excel*.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa PT. Semesta Jaring Media perlu dibuatkan sebuah aplikasi media pembelajaran dan pelatihan berbasis *website*. Aplikasi media pembelajaran dan pelatihan berbasis *website* merupakan aplikasi yang dapat diakses pada *web browser* dimana pun dan kapan pun, aplikasi ini dapat mempermudah peserta dalam pengaksesan media pembelajaran secara online karena akan ada materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar dan peserta dapat mengunduhnya serta mengulang kembali materi pembelajaran tersebut. Aplikasi ini juga dapat membantu admin dalam proses pendataan peserta pelatihan secara lebih rinci dan menampilkan data pembayaran peserta lebih detail secara otomatis.



Untuk mewujudkan rencana tersebut, maka penulis bermaksud untuk membuat sebuah aplikasi yang akan dijadikan sebagai tugas akhir dengan judul **“Aplikasi Media Pembelajaran dan Pelatihan Pada PT. Semesta Jaring Media Berbasis *Website*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, penulis merumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana mempermudah peserta agar dapat mengulang kembali materi pembelajaran pada PT. Semesta Jaring Media?
2. Bagaimana mempermudah proses pendataan peserta yang mengikuti pelatihan pada PT. Semesta Jaring Media?
3. Bagaimana mempermudah proses pendataan pembayaran peserta yang mengikuti pelatihan pada PT. Semesta Jaring Media?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, untuk lebih memudahkan dalam pemahaman dan pembahasannya, serta tidak keluar dari permasalahan yang dibahas, maka penulis membatasi masalah pada laporan akhir ini.

1. Aplikasi ini bersifat internal hanya ruang lingkup PT. Semesta Jaring Media dan peserta yang mengikuti pelatihan saja yang dapat mengaksesnya.
2. Aplikasi ini hanya mencakup pembelajaran dan pelatihan pada PT. Semesta Jaring Media saja.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berikut ini merupakan tujuan dan manfaat dari pembuatan laporan akhir ini.

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun untuk membantu peserta agar dapat mengulang kembali materi pembelajaran pada PT. Semesta Jaring Media.
2. Aplikasi ini dibangun untuk membantu admin dalam proses pendataan peserta pelatihan pada PT. Semesta Jaring Media.
3. Aplikasi ini dibangun untuk membantu admin agar mempermudah proses



pendataan pembayaran peserta pelatihan pada PT. Semesta Jaring Media.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah peserta pelatihan untuk mengulang kembali materi pembelajaran pada PT. Semesta Jaring Media.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah admin dalam proses pendataan peserta pelatihan sehingga lebih efisien.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah admin untuk melihat data pembayaran peserta pelatihan secara detail.

1.5 Metodologi Penelitian

Berikut ini merupakan metodologi penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data

Data yang didapatkan berasal dari PT. Semesta Jaring Media. Sehingga lokasi penelitian dilaksanakan di PT. Semesta Jaring Media yang beralamat di Kebun Bunga Komplek Perumahan BNI Bukit Nusa Indah Blok C No. 28, RT 060 Rw. 007, Kec. Sukarami Palembang, Sumatera Selatan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan penulis untuk mendukung tercapainya pengumpulan data sebagai berikut:

1. Data Primer

Menurut Siregar (2017:16), “Data primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian di lakukan”. Pada penyusunan laporan akhir ini peneliti menggunakan cara sebagai berikut :

a. Wawancara

Menurut Siregar (2017:18), “Wawancara adalah proses memperoleh keterangan data untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden dengan menggunakan alat yang



dinamakan panduan wawancara”. Penulis mengadakan wawancara kepada salah satu karyawan PT. Semesta Jaring Media yaitu Bapak Denis Ciala untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan penulis untuk laporan akhir.

b. Observasi

Menurut Siregar (2017:19), “Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut”. Dalam penulisan Laporan Akhir ini penulis melakukan Observasi pada PT. Semesta Jaring Media. Penulis melakukan sebuah observasi pada proses kegiatan pembelajaran dan pelatihan yang ada pada PT. Semesta Jaring Media.

2. Data Sekunder

Menurut Siregar (2017:16), “Data sekunder adalah data yang diterbitkan atau digunakan oleh organisasi yang bukan pengolahannya”. Adapun metode yang digunakan dalam pengambilan data sekunder adalah sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Menurut Zed (dalam Supriyadi, 2016:85), “Studi pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian”. Penulis menggunakan berbagai referensi dari jurnal-jurnal, buku-buku maupun berbagai artikel di internet yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Diharapkan literatur ini dapat membantu penulis dan memberikan data-data yang diperlukan dalam penyusunan laporan akhir.

b. Studi Dokumentasi

Menurut Herdiansyah (dalam Haris, 2009:143), “Studi dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subyek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subyek yang bersangkutan”. Penulis melakukan pengumpulan data-data yang sedang diteliti. Data atau dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini penulis dapat dari PT. Semesta Jaring Media, Seperti data yang berhubungan dengan sejarah, kegiatan, struktur organisasi dan lainnya.



1.7 Sistematika Penulisan

Pada bab ini, penulis mengemukakan secara garis besar sistematika tugas akhir ini yang bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami isi laporan ini. Penulis membagi Laporan ini menjadi 5 (lima) bab dan masing-masing bab terbagi lagi dalam beberapa sub bab yang merupakan satu kesatuan dan saling melengkapi yang tersusun secara kronologis seperti di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dikemukakan secara garis besar mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan dalam penyusunan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul Laporan Akhir ini, yaitu teori umum, teori judul, teori khusus dan teori program. Teori Umum menjelaskan sekilas tentang komputer, perangkat lunak, basis data, serta metode pengembangan sistem. Teori judul merupakan teori yang berkaitan dengan pengertian-pengertian yang menjadi judul penulisan laporan. Teori khusus menjelaskan tentang *Data Flow Diagram (DFD)*, *Block Chart*, *Flow Chart*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan Kamus Data (*DataDictionary*) beserta simbol-simbol yang digunakan. Teori program menjelaskan sekilas tentang program yang digunakan dalam membuat sistem, yaitu bahasa pemrograman *PHP*, *database MySQL* dan segala sesuatu yang berhubungan dengan rancangan yang akan digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menguraikan tentang gambaran umum mengenai sejarah singkat, visi, misi, maksud dan tujuan perusahaan, struktur organisasi, uraian tugas serta sistem yang berjalan pada PT. Semesta Jaring Media.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai rancangan dan pembuatan sistem yang meliputi penentuan alat dan bahan yang digunakan dalam



penulisan, penyelidikan awal, prosedur sistem yang diterapkan, studi kelayakan, analisa kebutuhan perangkat lunak, perancangan sistem, hasil dari proses perancangan program dan pengujian sistem tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini berisi kesimpulan dari apa yang telah dipaparkan dan dibahas dalam bab-bab sebelumnya. Sebagai tindak lanjut dari kesimpulan, maka pada akhir penulisan dikemukakan saran-saranyang berhubungan dengan permasalahan yang telah dibahas.