# BAB I

**PENDAHULUAN**

## Latar Belakang Permasalahan

Seiring dengan perkembangan, teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat cepat khususnya pada bidang teknologi sistem informasi teknologi sendiri mempunyai pengaruh besar terhadap kehidupan masyarakat terutama dalam dunia bisnis. Setiap perusahaan memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda untuk meningkatkan produktifitasnya. Suatu perusahaan tersebut sehingga diperlukan dukungan dari suatu teknologi sistem informasi. Dengan adanya Teknologi sistem informasi semua pekerjaan yang akan di jalankan akan lebih mudah,cepat,tepat, dan akurat. Sistem informasi Training pada karyawan sangat dibutuhkan bagi perusahaan karena dengan sistem yang ada dapat mendukung sistem oprasional perusahaan.

PT.Sahawere Teknologi Indonesia merupakan salah satu software industri yang bergerak di bidang jasa dari mulai pembuatan Aplikasi Berbasis Web, Mobile dan lain-lain. Dalam mengelolah perusahaan ini, maka dari itu PT.Sahawere ingin membuat sebuah sistem yang bisa mengukur seberapa jauh pengetahuan dan kemampuan talent yang ada di dalam PT.Sahawere.

Dari penjelasan pemasalahan yang ada, penulis ingin melakukan penelitian dan pengembangan sistem Training di PT.Sahawere Teknologi Indonesia dengan memanfaatkan framework Codigniter3. Dalam hal ini sebuah sistem informasi training berbasis website yang dapat mengatasi permasalahan yang ada di perusahaan tersebut. Oleh karena itu penulis mengambil judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TRAINING DI PT.SAHAWARE TEKNOLOGI INDONESIA.”

## Pokok Permasalahan

Bedasarkan pemaparan permasalahan sebelumnya maka penulis merumuskan pokok permasalahan sebagai Berikut:

Pada PT. Sahaware Teknologi Indonesia belum memiliki sebuah sistem infromasi Pelatihan/*Training Development,*

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana cara merancang sistem informasi Pelatihan di PT. Sahaware Teknologi Indonesia?

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian Tugas Akhr:

1. Dapat menganalisis sistem informasi pelatihan pada PT. Sahaware Teknologi Indonesia.
2. Mengidentifikasi kebutuhan PT. Sahaware, atas sistem informasi Pelatihan pada PT. Sahaware Teknologi Indonesia.
3. Merancang serta membuat sistem informasi Pelatihan yang dapat mengatasi ketakutan akan ketidak mampuan karyawan di bidang pekerjaanya.

Manfaat dari dibuatnya tugas akhir ini diantaranya:

1. Manfaat bagi penulis
2. Menerapkan hasil belajar teori maupun praktek yang di pelajari selama di kampus dan menselaraskan dengan yang di lapangan
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan, yaitu dengan membuat laporan tugas akhir.
4. Manfaat bagi PT. Sahaware Teknologi Indoenesia
5. Mempermudah saat pencarian juga pengelolahan data.
6. Mempermudah dalam proses pengujian
7. Mempermudah dalam mengelompokan materi pengujian.

## 1.5 Ruang Lingkup/Batasan Analisis Permasalahan

Dalam pembuatan sistem informasi pelatihan ini ada beberapa batasan yang dibuat agar membatasi menjadi lebih spesifik dan sistem infomasi pun menjadi lebih mudah dipahami dan di terapkan. Adapun batasan tersebut diantaranya:

1. Sistem informasi Pelatihan di PT. Sahaware dimulai dari memasukan modul pengujian, penjadwalan sampai pengerjaan.
2. Library pendukung yang di gunakan untuk sistem infromasi ini adalah Bootstrap
3. Sistem yang di rancang menggunakan DBMS MySQL, Bahasa Pemograman yang digunakan PHP, Framework yang di gunakan Codigniter 3, serta aplikasi yang di gunakan untuk mendukung sistem iformasi Pelatihan yaitu: Visual Studio Code , XAMPP, Browser (Google Crome, Microsoft Edge).

## 1.6 Metode Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, metode penelitian yang digunakan adalah *waterfall.* Berikut ini adalah tahapan dari metode *waterfall.*

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini melakukan analisis kebutuhan yang harus dipenuhi untuk aplikasi yang akan dibuat dengan cara bertanya kepada *Owner* PT. Sahaware Teknologi Indonesia

1. Desain

Tahap ini menghasilkan suatu sistem secara keseluruhan dan menentukan akhir dari perangkat lunak, seperti pembuatan *UML* dan pembuatan desain *UI/UX.*

1. Pemograman

Tahap ini seluruh desain diubah menjadi kode program menggunakan *framework codigniter 3* serta *DBMS MYSQL.*

1. Pengujian

Tahap ini melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun, untuk mengetahui apakah program yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada program terdapat kesalahan atau tidak.

1. Dokumentasi

Tahap ini berisikan dokumentasi dari setiap tahapan yang sudah dilakukan.

## 1.7 Waktu dan Tempat Penelitian

Penulis melakukan penelitian yang du mulai pada bulan Desember 2022- Juni 2023. Penulis melakukan penelitian di kota Bandung Jawa Barat. Adapun data-data yang digunakan dari PT. Sahaware Teknologi Indonesia untuk dimasukkan ke laporan

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kegiatan dan Waktu Pelaksanaan | Desember | | | | Januari | | | | Februari | | | | Maret | | | |
|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Analisi Kebutuhan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Design sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pemograman |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dokumentasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 1.8 Sistematika Penulisan Penelitian

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini secara sistematik diatur dan disusun dalam lima bab, yaitu:

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang dihadapi penulis dalam merancang dan membangun aplikasi sistem informasi pelatihan di PT. Sahaware Teknologi Indonesia. Pada bab ini juga mencangkup pokok permasalahan, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika laporan penelitian.

Bab II KERANGKA BERPIKIR DAN METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori-teori tentang konsep, perangkat analisis dan perancangan sistem informasi, teori-teori tentang aplikasi/ masalah yang dibahas dan perangkat lunak pembangunan sistem.

Bab III ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

Pada bab ini membahas tentang tempat dilakukannya penelitian tugas akhir, tujuan organisasi, uraian prosedur, dekomposisi, fungsi sistem, analisis proses, analisis data, masalah yang dihadapi, dan kesimpulan hasil analisis.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi sistem yang sudah dibuat berdasarkan hasil analisis hingga perancangan dan dilakukan uji coba fungsional maupun non-fungsional terhadap sistem yang dibangun. Tahap terakhir dari serangkian proses ini adalah dilakukannya evaluasi terhadap uji coba yang telah dilakukan.

Bab V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini, yaitu hasil evaluasi serta saran terkait dengan sistem yang dikembangkan adapun ide atau inofasi pengembangan sistem informasi.