

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi adalah suatu ciri yang mendefinisikan hakikat manusia yaitu bagian dari sejarah yang meliputi keseluruhan sejarah. Teknologi berkaitan erat dengan sains (*science*) dan perekayasaan (*engineering*) (Djoyohadikusumo : 1994). Teknologi tidak bisa dipisahkan dari perkembangan zaman saat ini. Sebagai makhluk yang diberi kelebihan dari Tuhan berupa kecerdasan manusia selalu bisa mencari solusi dari keterbatasan yang dimilikinya, salah satunya dengan menciptakan teknologi-teknologi yang bisa membantu memecahkan setiap permasalahan manusia.

Informasi dapat di definisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan (Jogiyanto : 1999).

Begitu pula dengan informasi, di zaman teknologi seperti ini kebutuhan terhadap informasi sudah menjadi hal lazim bagi setiap orang . Untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi, komputer dan teknologinya adalah salah satu alat bantu yang paling tepat. Tuntutan terhadap kebutuhan informasi dan penggunaan komputer yang semakin banyak, sehingga mendorong terbentuknya sebuah jaringan komputer yang mampu melayani berbagai kebutuhan tersebut. Berkembangnya teknologi dan kebutuhan akan informasi menyebabkan bertambah kompleksnya informasi yang harus diolah, sehingga kebutuhan penggunaan beberapa jaringan komputer bersama-sama semakin diperlukan. Penggunaan

jaringan secara bersama-sama ini, tumbuh membentuk jaringan komputer yang sangat besar yang tersebar di seluruh dunia. Jaringan komputer seperti ini kita kenal dengan nama internet. Pemanfaatan teknologi internet saat ini sudah banyak digunakan diberbagai bidang, hal ini dikarenakan kemudahan mendapatkan informasi yang dihasilkan dari teknologi internet tersebut.

Seiring perkembangan teknologi yang pesat Pembangunan Koperasi sebagai gerakan ekonomi rakyat dalam perkembangannya tidak terlepas dari peran serta teknologi dan juga pemerintah melalui suatu departemen yang disertai tugas dan tanggung jawab secara berkesinambungan untuk membina dan mengembangkan koperasi serta usaha kecil guna menumbuhkan kemajuan dan kemandirian manusia Indonesia.

Di Jawa Barat khususnya, pembangunan koperasi telah menunjukkan berbagai keberhasilan yang sangat berarti, baik ditinjau dari jumlah koperasi, jumlah anggota maupun nilai usaha koperasi. Sejak di undangkannya berbagai ketentuan mengenai gerakan Koperasi, melalui Undang-undang no. 14 tahun 1965, Undang-undang no. 12 tahun 1967, hingga Undang-undang no. 25 tahun 1992, selain aspek-aspek kelembagaan dan pengelolaan jenis usaha, maka aspek Sumber Daya Manusia (SDM) pengelola koperasi memperoleh perhatian yang utama.

Hal ini yang menjadi dasar perlunya sebuah lembaga yang menangani pelatihan bagi peningkatan kapasitas SDM pelaku koperasi, yang saat ini bernama: Balai Pelatihan Koperasi dan Usaha Kecil Menengah disingkat BALATKOP & UKM.

Dengan seiring pelatihan yang selalu di adakan oleh lembaga Balai Pelatihan Koperasi dan Usaha Kecil Menengah perlu adanya dukungan suatu

perangkat lunak yang mampu di gunakan dalam mengolah seluruh kegiatan pelatihan. yang mana dengan adanya Perangkat lunak tersebut nantinya di harapkan bisa mempercepat pekerjaan dalam beberapa hal seperti pendaftaran peserta pelatihan, info jenis pelatihan yang di adakan, pendataan angkatan pelatihan, pembuatan sertifikat peserta, dan filter data. hal ini di karenakan Biasanya dalam pendataan manual kenyataan di lapangan, hasil data terdapat ketidaksamaan karena beberapa hal, seperti kesalahan menempel foto yang di lakukan secara manual pada sertifikat terkadang tidak sesuai dengan peserta, dan sertifikat tidak bisa di bagikan tepat di akhir pelatihan dan lain-lain.

Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu di bangunnya suatu perangkat lunak berbasis web. Yang mana Perangkat lunak dibuat bertujuan untuk mempermudah dalam pengolahan data dan informasi. Dan yang paling penting adalah bahwa pengolahan data dan informasi dapat di gunakan sebagai arsip data yang tersimpan secara komputerisasi dan bisa memberikan informasi data sebagai bahan pertimbangan dalam setiap pengambilan keputusan di saat yang di perlukan

Mengacu pada hal tersebut, maka penulis bermaksud menulis skripsi yang berjudul “ Sistem informasi Pelatihan di Balai pelatihan koperasi dan UKM (Balatkop) Dinas KUMKM Provinsi Jawa Barat”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan maka dapat di uraikan permasalahan yang di jadikan dasar dalam penulisan skripsi ini adalah Bagaimana membuat aplikasi sistem yang mampu membantu mendukung kegiatan pelatihan di lembaga Balai pelatihan koperasi dan UKM dinas KUMKM Provinsi Jawa Barat menjadi lebih efektif dan efisien.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi skripsi ini adalah :

1. Merancang sistem yang mampu mengelola data peserta pelatihan dengan berbasis *website*.
2. Membuat fasilitas *self registration* pada sistem.
3. Menjadikan proses pendaftaran peserta pelatihan lebih *paperless*.
4. Merancang sistem yang mampu bersinergi dengan pelaksanaan kegiatan pelatihan.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis menyesuaikan topik yang relevan, yaitu membatasi masalah dalam pembuatan sistem ini yaitu :

1. Sistem ini hanya menangani pengolahan data dan proses pelatihan yang di adakan oleh lembaga Balai Pelatihan koperasi dan UKM dinas KUMKM provinsi jawa barat.
2. Sistem tidak menangani proses transaksi pembayaran.
3. Aplikasi di buat menggunakan framework Ci
4. Dalam fitur pencarian menggunakan algoritma boyer-moore
5. server database yang di gunakan adalah MySQL

1.5. Kerangka Pemikiran

Metodologi yang dikerjakan dalam melakukan kajian pada waktu penulisan Laporan Skripsi adalah :

A. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara, Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan pihak yang terkait.
2. Pengamatan Langsung, Yaitu mengadakan pengamatan terhadap aktivitas yang terjadi terhadap sistem yang sedang berjalan.
3. Studi literatur, Yaitu mempelajari situs-situs yang berhubungan dengan objek penelitian seperti situs dinas terkait dan situs-situs yang menyajikan ulasan-ulasan tentang pemograman web, pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

B. Metode Pendekatan Sistem

Pada perancangan sistem informasi pelatihan yang akan dibuat, pemodelan sistem dilakukan dengan UML (*Unified Modeling Language*). Pada UML tersebut sistem dianalisa dan diidentifikasi terhadap kebutuhan yang diperlukan agar dalam proses pembuatan sistem informasi yang akan dibuat menjadi lebih baik, efisien, dan terarah.

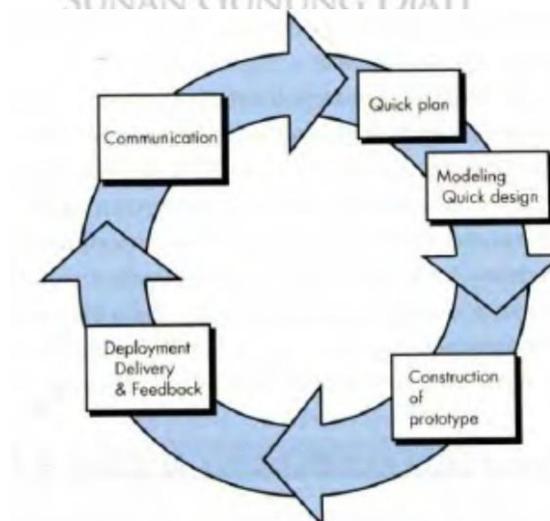
1. *Use Case Diagram* digunakan untuk menggambarkan *actor* yang berinteraksi secara langsung pada sistem.
2. *Class Diagram* digunakan untuk menggambarkan perancangan *class* yang saling berinteraksi dalam sistem.
3. *Activity Diagram* digunakan untuk aliran aktivitas *system* yang dikelompokan berdasarkan *use case* yang telah dibuat.

4. *Sequence Diagram* untuk menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan aplikasi dari *system* aplikasi sebagai respon yang menghasilkan *output* tertentu.

C. Metode Pengembangan Sistem

Berikut fase-fase pembuatan dari Aplikasi sistem informasi pelatihan yang direncanakan, metode pengembangan aplikasi ini menggunakan Model *Prototyping*, *Prototyping* adalah salah satu teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak. *Prototyping* adalah proses pembuatan model sederhana *software* yang memungkinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal.

Prototyping memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembangan dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan.



Gambar 1.1. Proses pengembangan *Prototyping*

Tahapan dalam metode *prototyping* adalah:

a. *Communication*

komunikasi antara developer dan customer mengenai tujuan pembuatan dari software, mengidentifikasi apakah kebutuhan diketahui.

b. *Quick Plan*

perencanaan cepat setelah terjalin komunikasi.

c. *Modeling, Quick Design*

segera membuat model, dan quick design fokus pada gambaran dari segi software apakah visible menurut customer.

d. *Construction of Prototype :*

quick design menuntun pada pembuatan dari prototype.

e. *Deployment, Delivery & Feedback :*

prototype yang dikirimkan kemudian dievaluasi oleh customer, feedback digunakan untuk menyaring kebutuhan untuk software.

1.6. **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan ini penulis susun dalam beberapa bab yang masing-masing bab menguraikan beberapa pokok pembahasan. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah yang dihadapi, batasan masalah, tujuan, metodologi kerja, serta bagaimana penulisan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori apa saja yang berkaitan dengan topik yang telah dibuat berdasarkan hasil penelitian dan hal-hal yang berguna dalam proses penyusunan skripsi ini.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat. Pemodelan sistem dilakukan dengan metode UML yang mengacu pada proses *prototype*.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari perancangan yang telah dibuat pada BAB IV.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penulisan laporan tugas akhir.

6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memberikan informasi yang berkaitan dengan studi pustaka yang dijadikan referensi pada pembuatan aplikasi sistem informasi pelatihan ini.

