

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Saat ini teknologi berkembang pesat seiring dengan perkembangannya zaman. Peran teknologi sangat penting bagi manusia. Banyak sekali inovasi teknologi yang telah diciptakan di tengah kehidupan masyarakat. Tujuan utamanya adalah untuk memenuhi kebutuhan dan mempermudah kegiatan sehari-hari manusia. Semakin tinggi tingkat produktifitas manusia, maka semakin tinggi pula inovasi teknologi yang diciptakan.

Salah satu bentuk inovasi teknologi adalah *website*. *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang mengandung berbagai macam informasi agar dapat diakses oleh pengguna internet secara luas. *Website* mampu menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara maupun video. Keberadaan *website* mampu memberikan manfaat yang besar bagi sebuah perusahaan. *Website* mampu membuat proses bisnis menjadi lebih efektif dan efisien. *Website* dapat dijadikan sebagai media penyalur informasi yang update, meningkatkan kualitas layanan kepada konsumen dan dapat memperluas cakupan pasar.

PT. Jasa Angkasa Semesta adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa untuk menyediakan layanan penanganan darat operator internasional demi meningkatkan mutu pelayanan bandara. Demi mencapai tujuan yang dimiliki, PT. Jasa Angkasa Semesta mendirikan lembaga pendidikan dan pelatihan dibidang *Ground* dan *Cargo*. Lembaga pendidikan tersebut bernama JAS Academy yang berfokus pada penyelenggaraan pelatihan dan pendidikan di dunia pelayanan, keamanan dan keselamatan dibidang penanganan *ground* dan *cargo*. JAS Academy terletak di beberapa kota di Indonesia salah satunya kota Surabaya. JAS Academy Surabaya memiliki beberapa program pelatihan seperti program *Ground and Cargo Handling*, program *On Job Training*, program *Awareness*, dan program *Licence*. Pada setiap program memiliki beberapa *bagian* kelas.

Melihat banyaknya program dan kelas yang dimiliki oleh JAS Academy Surabaya, maka berdampak terhadap pengelolaan data khususnya data peserta didik baru. Peserta didik baru yang akan melakukan pelatihan diharuskan melalui beberapa tahap pendaftaran seperti mengisi data diri, memberikan berkas penunjang dan melakukan pembayaran biaya pelatihan. JAS Academy Surabaya membutuhkan aplikasi berbasis *website* yang mampu menyimpan dan mengelola data pendaftaran peserta didik baru. Aplikasi yang dibutuhkan mampu untuk mengubah sistem pendaftaran peserta didik baru yang dilakukan secara manual menjadi secara *online*. Selain itu dibutuhkan aplikasi yang memiliki fitur pelaporan data berdasarkan kriteria yang diinginkan.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang yang ada di atas, permasalahan pokok dalam penelitian adalah bagaimana merancang aplikasi yang mampu mengelola penerimaan peserta didik baru pada JAS Learning Center Surabaya PT. Jasa Angkasa Semesta serta mudah dipahami oleh calon peserta didik.

1.3.Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, akan dipaparkan batasan-batasan dari Website pengelolaan pendaftaran peserta didik JAS Academy Surabaya:

- a. Proses pemilihan program pelatihan
- b. Proses pemasukkan data diri calon peserta didik
- c. Proses mengunggah berkas calon peserta didik
- d. Proses pembayaran program pelatihan
- e. Pengelolaan data oleh administrator

1.4. Tujuan Praktek Kerja Lapangan

1.4.1. Tujuan Umum

Tujuan umum Praktek Kerja Lapangan adalah agar dapat mengimplementasikan seluruh pengetahuan yang telah didapatkan pada masa perkuliahan serta memanfaatkannya kepada masyarakat dengan berpartisipasi dalam pembuatan website pengelolaan pendaftaran peserta didik JAS Academy Surabaya.

1.4.2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus Praktek Kerja Lapangan adalah menciptakan *website* pengelolaan pendaftaran peserta didik JAS Academy Surabaya sehingga dapat membantu proses pendaftaran menjadi lebih efektif dan efisien serta membantu pihak JAS Academy Surabaya dalam mengelola data peserta didik.

1.5. Manfaat Praktek Kerja Lapangan

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat yang didapatkan oleh penulis dari kegiatan Praktek Kerja Lapangan adalah dapat mengimplementasikan seluruh materi yang telah didapatkan pada masa perkuliahan serta meningkatkan keterampilan *soft skill* sehingga menjadi lebih siap menghadapi dunia kerja.

1.5.2. Manfaat Bagi Pengguna

Pengguna dari *website* pengelolaan pendaftaran peserta didik JAS Academy Surabaya adalah calon peserta didik dan karyawan. Manfaat yang akan didapatkan oleh calon peserta didik adalah mempermudah proses pendaftaran pada tahap pengisian data diri dan memberikan berkas penunjang pendaftaran. Sedangkan manfaat yang akan didapatkan oleh karyawan adalah mempermudah proses pengelolaan dan pelaporan data peserta didik.

1.5.3. Manfaat Bagi Universitas

Manfaat yang akan didapatkan oleh Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur khususnya program studi Informatika adalah memberikan pandangan terhadap kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja dan kemampuan mahasiswa dalam mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan pada masa perkuliahan.

1.6. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan empat tahapan pengembangan metode air terjun (*waterfall*) dalam proses pengembangan aplikasi, diantaranya:

a. Requirement (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisa terhadap seluruh kebutuhan dari aplikasi. Penulis melakukan pengumpulan data sebanyak mungkin dari *user* (instansi terkait) sehingga dapat terbangun sebuah aplikasi yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang sedang dialami. Penulis dapat melakukan proses wawancara untuk mendapatkan data dari *user*. Data yang diperoleh dari instansi terkait diantaranya macam-macam program dan kelas, alur penerimaan peserta didik yang telah dijalani, dan biaya untuk setiap kelas.

b. Software Design (Desain Aplikasi)

Pada tahap ini peneliti membuat perancangan terhadap hasil analisa kebutuhan sebelum nantinya diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman. Perancangan yang dimaksud dapat berupa perancangan *database*, arsitektur informasi, dan desain *user interface* maupun *user experience*.

c. Software Development (Pengembangan Aplikasi)

Pada tahap ini adalah proses penerjemahan hasil perancangan ke bahasa pemrograman. Dapat dikatakan bahwa

pada proses ini telah terjadi penerjemahan bahasa manusia menuju bahasa yang dapat dipahami oleh komputer sehingga hasil perancangan dapat dieksekusi dan menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan harapan. Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Markup Language* (HTML), *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *database MySQL*.

d. **Testing**

Setelah proses pengkodean selesai maka akan menuju tahap *testing*. Aplikasi yang telah dibuat akan diuji baik oleh peneliti maupun user. Tahap ini bertujuan untuk menemukan kesalahan yang ada ataupun selisih paham yang terjadi antara pengembang dengan user. Apabila ditemukan kesalahan pada aplikasi, maka proses selanjutnya dapat menuju tahap tahap sebelumnya. Namun apabila tidak ditemukan kesalahan pada aplikasi, maka aplikasi sudah dapat dihunakan oleh user.