

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era pertumbuhan teknologi dan internet yang berkembang begitu pesat dalam beberapa tahun seperti yang telah kita rasakan sekarang, hampir setiap individu baik anak-anak, remaja, dan orang dewasa sudah menggunakan internet sebagai gaya hidup mereka, namun tidak sedikit juga pengguna internet yang memanfaatkan kemudahan itu untuk menghasilkan keuntungan. Selain untuk keperluan pribadi, teknologi dan internet juga sangat banyak berpengaruh pada berbagai bidang seperti instansi pemerintah, militer, pabrik manufaktur, market, institusi pendidikan dan lainlain. Teknologi, internet dan perangkat lunak dapat memudahkan pekerjaan pada sebuah perusahaan serta memberikan keuntungan yang besar pada perusahaan yang memanfaatkan teknologi dan internet. Contohnya seperti intitusi pendidikan yang menerapkan sistem informasi akademik pada sekolahnya sehingga dapat mempermudah calon peserta baru untuk meraih informasi penting yang akan menarik minat orang tua untuk menyekolahkan anaknya pada sekolah itu.

Dengan teknologi perangkat lunak dan internet ini, perusahaan sudah tidak perlu khawatir dengan bencana alam karena hampir semua aset dan data penting perusahaan sudah tersimpan di dalam server database atau komputer sehingga data bisa di *backup* setiap saat dan bisa diakses dimana saja oleh perusahaan. Perangkat lunak adalah salah satu bagian terpenting di dunia saat ini, dengan persyaratannya

di setiap industri baik itu otomotif, avionik, telekomunikasi, perbankan, farmasi, dan banyak lagi. Sistem perangkat lunak umumnya agak rumit dan dibuat oleh pemrogram berbeda. Biasanya setiap kesalahan dalam kode oleh programmer dalam tahap pengembangan perangkat lunak dapat menyebabkan celah yang menyebabkan kerentanan (Misbah Anjum et al., 2020 : 2).

Kerentanan sistem dan *hacker* adalah masalah baru bagi perusahaan untuk mengamankan datadata nya. Serangan *cybercrime* atau yang lebih familiar kita sebut dengan *hacker* akan sangat merugikan sebuah perusahaan karena tujuan dari *hacker* adalah untuk memeras sebuah perusahaan dengan menyandera datadata penting perusahaan dan lebih parah lagi adalah serangan dari *cracker* karena tujuannya adalah untuk menghancurkan sistem dan menghapus data-data penting sebuah perusahaan biasanya dilakukan oknum atau pesaing perusahaan yang bersaing secara tidak sehat, bahkan orang dalam perusahaan. untuk itu jika sebuah perusahaan yang akan menggunakan teknologi perangkat lunak dan internet pada perusahaannya sebagai proses utama dalam pekerjaan, maka perusahaan itu harus mampu mempercayakan sebuah sistemnya pada orang yang dapat dipercaya dan ahli dalam bidang pengamanan sistem dengan biaya pemeliharaan yang tidak sedikit. Akan tetapi dampak dari penggunaan teknologi dapat memberi keuntungan dan pendapatan yang besar pada perusahaan itu sehingga menggunakan teknologi perangkat lunak dan internet sebagai penunjang pekerjaan atau bisnis pada perusahaan itu dapat menjanjikan walaupun membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Dampak dari kecanggihan teknologi sekarang ini tidak sedikit juga perusahaan-perusahaan menengah kebawah yang memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pekerjaan pada sebuah organisasi serta sebagai media promosi produk atau jasanya. Persaingan yang ketat pada sebuah bisnis juga membuat para pemilik bisnis berlomba-lomba untuk terus meningkatkan kualitas perusahaannya dari pesaing-pesaingnya, contohnya seperti lembaga kursus yang sangat mementingkan kualitas layanan dan promosi agar menambah peminat-peminatnya. Persaingan yang ketat antara lembaga kursus dapat kita lihat di sekitar kita biasanya mereka akan gencar membuat iklan, spanduk, banner yang menarik agar mencuri perhatian banyak orang. Namun tidak sedikit orang-orang yang ingin mengikuti kursus itu lebih mementingkan kualitas dari lembaga kursus itu seperti teknologi modern dan layanan yang diberikan. customer akan lebih tertarik jika pada sebuah lembaga kursus terlihat modern karena teknologi yang digunakannya.

Kursus adalah suatu ilmu pendidikan khusus yang diperoleh dari luar sekolah (*non-formal*) untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan diri (Mulyadi et al., 2018 : 2). *Ohayo Drawing School* adalah lembaga kursus khusus menggambar yang berpusat di Jakarta dan telah berdiri sejak tahun 2005. Selain daerah Jakarta perusahaan ini menerapkan sistem *franchise* ke berbagai daerah di Indonesia termasuk di pulau batam. *Ohayo drawing school* sangat dikenal sebagai tempat kursus yang menyediakan pelajaran menggambar *manga* atau komik jepang. Strategi yang dilakukan perusahaan kursus ini sangatlah baik pasalnya di indonesia ada sangat banyak orang dari kalangan ana-anak, remaja, hingga dewasa yang menyukai *anime* atau animasi dari jepang sehingga tidak menutup kemungkinan

banyak orang yang penasaran ingin mengasah skil di bidang seni komik khususnya bergaya jepang. Semua itu telah dibuktikan oleh prestasi yang diraih *Ohayo Drawing School* di jakarta yang mendapatkan banyak penghargaan untuk tempat kursus yang didirikan oleh anak bangsa. Selain dari kelas *manga* jepang, *Ohayo Drawing School* juga memberikan fasilitas kelas lain seperti melukis, mewarnai, serta animasi untuk melengkapi layanan kursus seni rupa khususnya menggambar agar sesuai dengan nama perusahaanya.

Pada penelitian terdahulu yang menjadi landasan atau referensi dari penelitian ini antara lain:

1. Penelitian oleh Juansyah, S.Kom, M.Kom yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Lembaga Kursus *Mubatek* Berbasis Web yang dimana objek dari penelitian ini adalah tempat kursus komputer *mubatek*. Untuk tahap pengembangan sistem penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sistem ini dapat membantu pihak lembaga kursus dalam penyebar luasan informasi, memberikan kemudahan bagi peserta kursus dan calon peserta kursus, dapat mengatur jadwal peserta kursus lebih cepat, dapat membantu pihak lembaga kursus *mubatek* untuk mengetahui peserta yang belum melunasi biaya kursus, dan memberikan laporan yang akurat.
2. Penelitian oleh Heri Kuswara dan Alvin Hidayat yang berjudul Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada *Special English Conversation By Mr.T* Bekasi yang dimana objek dari penelitian ini adalah lembaga

kursus bahasa inggris di *Special English Conversation By Mr.T* terletak di bekasi. Pada penelitian ini juga menggunakan metode *waterfall* sebagai landasan perancangannya. Tujuan dari penelitian ini adalah Tujuannya untuk mempermudah *user* atau admin dalam mengolah data peserta mulai dari pendaftaran, menyimpan data peserta, input nilai, kelas dan pengajar, hasil dari penelitian ini adalah dapat memberikan solusi untuk pengolahan data secara keseluruhan. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sistem dapat memberikan informasi penting tentang Laporan data tersebut serta sebagai sebuah media untuk mempromosikan lembaga pendidikan tersebut agar dapat dikenal secara luas oleh masyarakat umum, serta pengolahan data peserta didik baru, nilai, kelas dan data pengajar menjadi lebih cepat, mudah dan efisien.

Kesamaan dari penelitian diatas dengan penelitian ini adalah berbasis web, sistem di gunakan oleh admin, memiliki kemudahan pendaftaran, serta menyajikan informasi yang bermanfaat kepada pengunjung website atau calon peserta. Dalam penelitian ini penulis akan mengembangkan penelitian sebelumnya diperuntukkan untuk lembaga kursus yang berjenis lain seperti *Ohayo Drawing School* yang bergerak pada lembaga kursus *visual art*, dan menambahkan beberapa fitur tambahan serta tampilan website yang dicocokkan dengan tempat kursus melukis.

Pada cabang *Ohayo Drawing School Batam* yang terletak di batam centre semua proses administrasi masih menggunakan sistem manual sehingga sering terjadinya kesalahan data ketika hendak merekap kembali data untuk membuat

laporan, dokumen yang tercecer, kehilangan dokumen, dan sistem absensi peserta kursus yang bertabrakan serta membutuhkan waktu setidaknya sehari untuk mengumpulkan dan merekap data laporan. Dengan menggunakan teknologi perangkat lunak dan internet ini akan mempercepat sebuah pekerjaan admin pada *Ohayo Drawing School* Batam. Mengingat kemajuan teknologi pada saat ini semua pekerjaan dituntut untuk serba cepat agar dapat bersaing sehingga sistem informasi menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan dalam mengolah data serta menyajikan sebuah informasi yang berkualitas.

Untuk itu dirancang sistem informasi akademik pada lembaga kursus *Ohayo Drawing School* Batam untuk memfasilitasi proses kerja admin agar lebih cepat, tepat, dan efisien selain itu dengan sistem ini juga akan menjadi media promosi di website langsung sehingga akan menarik banyak peminat nantinya yang akan dituangkan dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKADEMIK LEMBAGA KURSUS BERBASIS WEB PADA OHAYO DRAWING SCHOOL BATAM”**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan diatas maka diidentifikasi kan masalahnya sebagai berikut:

1. Kemungkinan terjadi kehilangan atau kerusakan data karena bencana alam atau kecelakaan.
2. terjadi kesalahan perhitungan laporan transaksi.
3. membutuhkan waktu yang lama dalam membuat laporan.

4. terjadi kesalahan data absensi peserta kursus ketika pembaruan form absensi.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka akan dibatasi agar proses penelitian tidak meluas atau melebar tidak sesuai dengan tujuan penelitian. Diantaranya:

1. Perancangan sistem yang dibangun berfokus pada satu centre saja yaitu batam.
2. Sistem berbasis website dengan bahasa pemrogramman PHP dan database MySQL.

1.4. Perumusan Masalah

Dari Batasan masalah diatas maka dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana cara membangun sistem pada lembaga kursus gambar *Ohayo Drawing School* batam yang dapat memberikan kemudahan pada pekerjaan admin?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk mempermudah pekerjaan seorang admin di *Ohayo Drawing School* Batam dalam hal menyimpan, mengolah, dan mengelola data serta membuat pekerjaan lebih efektif.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitiannya, maka penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. sebagai landasan atau referensi serta sumber informasi untuk penelitian dimasa mendatang.
- b. Menambah sumber pengetahuan mengenai perancangan sistem informasi akademik lembaga kursus berbasis web.

1.6.2. Manfaat praktis

Secara praktiss hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Bagi penulis, *output* yang dihasilkan dapat berguna sebagai portfolio untuk kedepannya serta pengalaman merancang dan membuat sistem lembaga kursus secara individu.
- b. Bagi pihak *Ohayo Drawing School* batam, dapat membantu memudahkan pekerjaan admin pada setiap proses pekerjaan yang dilakukan serta membuat pekerjaan lebih efisien dan mempermudah dalam hal mempromosikan tempat kursus.

- c. Bagi pihak kampus, dapat menjadi bahan bacaan atau referensi untuk penelitian selanjutnya oleh mahasiswa universitas putera batam dalam merancang sistem informasi akademik lembaga kursus.