

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini dunia pendidikan di Indonesia sedang berkembang dengan pesat. Banyak kebutuhan untuk mendukung berkembangnya dunia pendidikan. Salah satunya adalah bimbingan belajar yang dilakukan di luar sekolah. Dengan banyaknya kebutuhan tersebut maka PT.RIZKY ADITYA PRATAMA memutuskan membuat bimbingan belajar yang bernama "PRATAMA".

Bimbingan belajar Pratama telah memiliki banyak siswa dan selalu menerima siswa baru setiap tahunnya. Namun sistem yang digunakan pada bimbingan belajar tersebut masih manual. Untuk mengelola data siswa, bimbingan belajar Pratama masih kesulitan. Hal ini disebabkan seorang pengelola harus membuka satu demi satu formulir pendaftaran. Dari segi keuangan, sulitnya membuat laporan keuangan karena selama proses pembayaran data hanya dicatat pada Microsoft Excel. Masalah lain adalah penjadwalan dan daftar hadir siswa yang belum dikelola dengan baik oleh pihak bimbingan belajar Pratama.

Dari segi orang tua siswa, masih banyak orang tua yang menanyakan status pembayaran biaya bimbingan belajar, daftar hadir per bulan, dan kegiatan lainnya. Karena selama ini bimbingan belajar Pratama menyampaikan pemberitahuan melalui surat edaran. Tetapi surat edaran tersebut tidak disampaikan ke orang tua masing-masing anak karena, banyak sekali anak-anak yang masih ceroboh atau kehilangan surat tersebut.

Untuk menunjang terlaksananya informasi bimbingan belajar Pratama yang baik dan teratur, maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat mengelola data siswa, mengelola daftar hadir siswa, mengelola jadwal belajar siswa dan mengelola data pembayaran siswa. Maka, dibuatlah "Aplikasi Administratif Bimbingan Belajar Berbasis Web".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang sudah diutarakan sebelumnya, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah, diantaranya adalah :

1. Belum adanya aplikasi yang dapat mengelola data siswa pada bimbingan belajar Pratama.
2. Belum adanya aplikasi yang dapat mengelola data pembayaran untuk biaya bimbingan belajar.
3. Belum adanya aplikasi yang dapat mengelola daftar hadir siswa, daftar hadir pengajar dan jadwal belajar siswa pada bimbingan belajar Pratama.
4. Belum adanya aplikasi yang dapat secara otomatis mengirimkan notifikasi seperti status pembayaran dan kegiatan siswa kepada orang tua dan siswa melalui SMS.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan pembuatan aplikasi administratif ini adalah :

1. Membuat aplikasi administratif yang dapat mengelola data siswa.
2. Membuat aplikasi administratif yang dapat mengelola pembayaran siswa.
3. Membuat aplikasi yang dapat mengelola jadwal belajar, detail jadwal bimbingan belajar, dan mengelola data daftar hadir siswa serta pengajar yang dapat dilihat baik perhari maupun perbulan.
4. Membuat aplikasi yang bisa memberikan notifikasi kepada siswa dan orang tua melalui SMS secara otomatis mengenai status pembayaran dan kegiatan siswa di bimbingan belajar Pratama.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah aplikasi ini adalah :

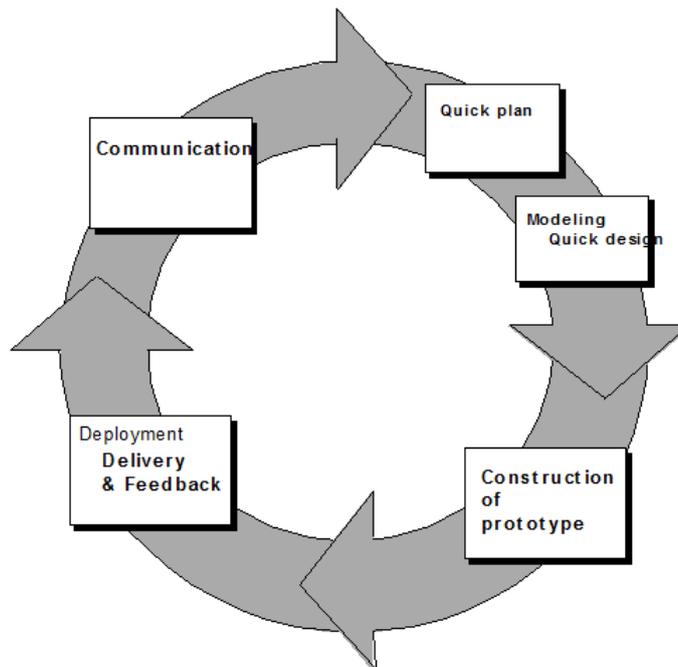
1. Aplikasi administrasi ini tidak mengelola gaji pengajar.
2. Aplikasi administrasi ini tidak membuat jadwal otomatis.
3. Aplikasi administrasi ini tidak mengelola nilai siswa.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi administrasi bimbingan belajar berbasis web adalah sebuah aplikasi yang dibangun untuk memudahkan proses administrasi pada bimbingan belajar Pratama. Proses administrasi ini meliputi jadwal belajar siswa, daftar hadir siswa, daftar hadir pengajar, pembayaran siswa, pengelolaan data siswa, data pengajar dan data ruangan. Bagian administrasi lebih mudah dalam melakukan kelola data siswa, kelola data pengajar, kelola data ruangan, membuat jadwal belajar siswa, serta membuat dan merekap daftar hadir siswa dan pengajar. Bagian keuangan yang menangani proses pembayaran siswa pun akan lebih mudah mengetahui siswa yang belum membayar dan yang sudah membayar. Pembuatan laporan pembayaran akan lebih mudah dilaporkan kepada pemilik bimbingan belajar Pratama.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan pada aplikasi adalah *Prototype*.



Gambar 1-1
Metode *Prototype* (Sumber: Roger S.Pressman.Ph.D.)

Berikut ini adalah tahap-tahap pengembangan dengan metode *prototype* :

1. *Communication*

Pada tahap ini *developer* bertemu dengan *user* untuk berkomunikasi tentang kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membangun *software* tersebut.

2. *Quick Plan*

Setelah berkomunikasi dengan *user*, *developer* secara cepat membuat perencanaan untuk membangun *software* yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh *user*. Rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.

3. *Modeling Quick Design*

Setelah melakukan perencanaan secara cepat, *developer* mulai melakukan permodelan perancangan secara tepat berupa *timeline*, *rancangan* antar muka (*user interface design*) dan rancangan *database*.

4. *Construction of Prototype*

Pada tahap ini *developer* membangun aplikasi yang sesuai dengan data yang telah dikumpulkan pada tahap-tahap sebelumnya. *Prototype* bertindak sebagai mekanisme untuk mengidentifikasi spesifikasi-spesifikasi kebutuhan perangkat lunak. Jika terdapat kesalahan dalam proses pembuatan aplikasi maka pada tahap inilah saatnya memperbaiki kesalahan yang ada pada saat pembangunan aplikasi.

5. *Deployment, Delivery and Feedback*

Setelah pembentukan *prototype*, maka selanjutnya akan diserahkan kepada *user* dan kemudian *user* akan melakukan evaluasi terhadap *prototype* tersebut. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah benar-benar sesuai dengan kebutuhan *user* atau belum. Jika masih ada kekurangan, maka pembangunan aplikasi akan diulang dari tahap awal yaitu *communication*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir :

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan Proyek

Kegiatan	Tahun 2014																							
	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Communication</i>	■						■							■										
<i>Quick Plan</i>		■						■							■									
<i>Modeling Quick Design</i>			■						■							■								
<i>Construction of Prototype</i>				■	■					■	■	■					■	■	■	■	■			
<i>Deployment, Delivery and Feedback</i>						■							■									■		

Hasil dari *Deployment, Delivery and Feedback*

1. Minggu ke-2 bulan April
 - a. Desain aplikasi diharapkan memakai logo dan warna yang sesuai dengan bimbingan belajar Pratama.
2. Minggu ke-1 bulan Juni
 - a. Desain sudah sesuai dengan bimbingan belajar Pratama.
 - b. SMS Gateway cukup pada saat pembayaran telah lunas dan kegiatan bimbingan belajar Pratama
 - c. *Input* data siswa baru ditambahkan dengan pilihan paket belajar serta jangka pembayaran.
3. Minggu ke-2 Agustus
 - a. Pemilik ingin kuota kelas bimbingan belajar di-*input* oleh bagian administrasi.