

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kampus Merdeka Bersertifikat merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD). Tujuan Magang merdeka ini seperti yang disampaikan oleh Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan Prof. drh. Aris Junaidi, Ph.D. yaitu bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Selain itu tujuan utama dari kegiatan ini untuk meningkatkan kompetensi lulusan yang mempunyai softskill maupun hardskill yang baik agar siap serta mengikuti perkembangan zaman.

PT IlmuKomputerCom Braindevs Sistema yang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa Pengembang Enterprise Architecture, Software Development serta professional training yang didirikan pada tahun 2005. Dengan mengusung visi menjadi perusahaan pengembang Enterprise Architecture dan Software Development dengan kualitas terbaik di Indonesia. Posisi magang yang dibuka di PT IlmuKomputerCom Braindevs Sistema Data Science, Enterprise Architecture sistema analys adn Design. Dalam posisi data science mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan skill analys data, membuat dashboar, menganalis masalah dan mencari problem solving dari data yang ada.

Pada perusahaan jasa seperti PT IlmuKomputerCom Braindevs Sistema terselenggaranya course dengan peminat yang tinggi adalah kunci untuk peningkatan profit perusahaan. Setiap product course memiliki daya jual yang berbeda. Daya jual course diukur dengan berapa banyak course yang sudah berhasil diselenggarakan. Untuk itu perusahaan harus menargetkan jumlah peserta pada setiap training yang akan dilaksanakan. Peserta training merupakan kunci terlaksana sebuah training.

Untuk meningkatkan peserta training perusahaan mengiklankan training agar informasi training yang akan dilaksanakan bisa menjangkau lebih banyak

peserta. Salah satu cara untuk memperluas informasi ialah dengan menggunakan iklan di sosial media seperti iklan pada facebook, instagram dan sosial media lainnya. Namun untuk mendapatkan jangkauan yang luas pada sosial media tidak cukup hanya dengan memposting sebuah informasi maka diperlukannya iklan pendukung seperti menggunakan iklan ads berbayar pada sosial media tertentu.

Berdasarkan latar belakang Untuk melakukan proses pada project ini akan menggunakan metode Cross-Industry Standard Process for Data Mining(CRISP-DM). Metode ini banyak digunakan secara luas di kalangan industry, dikarenakan keunggulannya dalam menyelesaikan banyak persoalan dalam proyek proyek data mining. CRISP-DM sebuah metode yang relevan untuk menganalisis dan mengestimasi biaya iklan yang harus dikeluarkan pada setiap informasi training. Selain estimasi biaya iklan juga dibutuhkan estimasi durasi iklan yang paling efektif untuk menentukan berapa durasi iklan dan biaya iklan yang dibutuhkan pada setiap informasi training.

1.2 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk memprediksi jumlah peserta yang ideal dalam menyelenggarakan training pada PT IlmuKomputerCom Braindevs. Selain untuk memprediksi peserta training tujuannya ialah untuk mengestimasi biaya iklan dan durasi iklan pada setiap informasi training sehingga bisa menjangkau peserta yang sudah ditargetkan.

Menerapkan Teknik data mining yaitu estimasi dalam pemrosesan setiap data. Adapun algoritma yang digunakan adalah Linear regression, Neural Network, Generalize linear Model, Support Vector Machine dan Deep Learning. Penelitian ini juga bertujuan untuk menentukan algoritma terbaik dalam memprediksi suatu permasalahan. Menggunakan metode Cross-Industry Standard Process for Data Mining (CRISP-DM) sebagai konsep yang sering digunakan dalam perusahaan industry untuk megambil keputusan dari permasalahan.

1.3 Manfaat

Project akan bermanfaat bagi perusahaan secara langsung maupun tidak

langsung terhadap peningkatan profit perusahaan, Berikut manfaat yang dihasilkan oleh PT IlmuKomputerCom Braindevs:

1. Mengetahui target jumlah peserta pada setiap penyelenggaraan training.
2. Mempersiapkan estimasi biaya iklan diawal sehingga bisa mengoptimalkan pengeluaran perusahaan.
3. Mengetahui durasi iklan yang efektif untuk melakukan iklan berbayar pada sosial media.

1.4 Batasan

Berdasarkan latar belakang diatas maka batasan dalam projek magang ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis data penjualan produk pada PT ILMUKOMPUTERCOM BRAINDEVs
2. Estimasi jumlah peserta, estimasi biaya dan durasi iklan dalam penyelenggaraan product
3. Menggunakan Metode Crisp-DM sebagai metode standard industry
4. Hasil dari Estimasi akan dijadikan acuan penyelenggaraan training dalam satu tahun kedepan
5. Implementasi estimasi yang sudah didapatkan sehingga bisa meningkatkan profit perusahaan.

1.5 Identitas Tempat Magang

PT IlmuKomputerCom Braindevs Sistemanya merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa Pengembang Enterprise Architecture, Software Development serta professional training yang didirikan pada tahun 2005.

Visi:

Menjadi perusahaan pengembang enterprise architecture dan software yang kualitas terbaik di indonesia

Misi:

1. Menyediakan layanan pengembang enterprise architecture dengan framework dan sertifikasi yang diakui secara internasional.
2. Menyediakan layanan pengembang software custom dan generic dengan metodologi standar internasional dan berbasis pengetahuan industri.
3. Menjalin kerja sama dengan vendor dan lembaga riset yang bergerak dibidang pengembangan software.

Berikut Struktur Organisasi PT IlmuKomputerCom Braindevs Sistema:



1.6 Sistematika Laporan

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi latar belakang project, Tujuan, Manfaat, Batasan, Lingkup Organisasi dan Sistematika Laporan yang terkait dengan pengerjaan project ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini berisikan tentang landasan teori yang dirujuk serta tinjauan pustaka yang digunakan sebagai rujukan dan acuan dalam pengerjaan projek serta akan dijadikan landasan pengerjaan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas alur magang, analisis kegiatan, alur perancangan product. Dari tahap analisis hingga hasil yang didapatkan dari proses pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bab ini membahas tentang pembahasan hasil kegiatan dan hasil produk magang. Pembahasan tentang hasil yang didapatkan dari pengerjaan project.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan berisikan Kesimpulan dan Saran dari pengerjaan project sebagai bentuk kontribusi terhadap perusahaan.

