

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini kemajuan akan sistem informasi dan ilmu pengetahuan khususnya dibidang komputerisasi sudah sangat pesat, dengan pesatnya kemajuan akan teknologi tersebut maka semakin pesat pula kebutuhan akan penggunaan komputer sebagai penunjang kerja. Dimana komputer didefinisikan sebagai alat yang berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. Karena tidak mungkin pada saat sekarang dalam melakukan rekap data dan membuat laporan-laporan masih menggunakan penulisan dengan tangan sebab jika masih menggunakan pengolahan seperti itu rentan akan kesalahan dan sulit untuk diperbaiki.

Masalah yang ada pada STTKD Yogyakarta adalah Sistem yang mereka gunakan masih manual, menggunakan excel, menggunakan buku laporan, itu di rasa tidak mempercepat proses reservasi dan booking ruang ujian, karena tidak ada menu otomatis, sehingga admin memerlukan beberapa waktu lebih lama untuk mencari hari yang kosong, mencatat data mahasiswa dan mencari data yang sudah ada. Dimana dalam hal pengolahan datanya banyak terjadi kesalahan dan lamanya waktu yang dibutuhkan saat pembuatan laporan.

Pendataan administrasi pada sekolah tinggi memerlukan ketepatan mekanisme dan penataan yang terorganisir agar data dapat terkemas dan terjaga keamanannya dengan baik, seiring pesatnya teknologi dan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan didalamnya, kini sekolah tinggi baik swasta maupun negeri memanfaatkan fasilitas teknologi dalam pengolahan data-datanya yang dulu diolah secara manual diubah kedalam pola komputerisasi yang mempermudah proses pengentrian dan pencarian data-data yang telah tersimpan dalam database. Database tersebut dibuat dengan tujuan agar proses kerja lebih optimal dan dapat dilakukan secara cepat dan tepat dengan tingkat kesalahan yang sedikit.

Dengan masalah di atas maka penulis ingin membuat sebuah Aplikasi sistem informasi berbasis dekstop untuk reservasi dan booking ruang ujian pendadaran tugas akhir, skripsi maupun tesis. Agar memudahkan Taruna dan *staff* BAAK dalam proses pendaftaran ujian pendadaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dan diselesaikan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat Aplikasi Reservation dan Booking Ruang Pendadaran STTKD Yogyakarta Berbasis Desktop?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas, maka lingkup pembahasan dan perancangan aplikasi yang akan dibahas hanya dibatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas masalah yang berhubungan dengan reservasi dan booking ruang ujian pendadaran di STTKD Yogyakarta.
2. Penelitian berfokus pada bagian pembuatan aplikasi reservasi dan booking ruang ujian pendadaran untuk staff BAAK STTKD Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Reservation dan Booking Ruang Pendadaran STTKD Yogyakarta Berbasis Desktop.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis
 - a. Menambah serta mengasah ilmu yang telah dipelajari di Universitas Amikom Yogyakarta.
 - b. Sebagai Syarat Kelulusan program studi Sarjana jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
 - c. Pembuatan Karya Ilmiah ini sebagai bukti turut berperan dalam bidang pengembangan Informasi dan Teknologi.

2. Bagi STTKD Yogyakarta

- a. Dengan adanya aplikasi ini, dapat membantu Taruna dalam mendaftar ujian pendadaran.
- b. Memudahkan *staff* BAAK STTKD Yogyakarta dalam melayani Taruna yang berkeperluan untuk reservasi dan booking ruang ujian pendadaran.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengambilan Data

Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, *website*, dokumentasi, Observasi, Kearsipan dan referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Analisis Data

Proses analisis kualitatif yang mendasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti.

1.6.3 Model Proses Pengembangan (SDLC)

SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **BAB I : PENDAHULUAN**
Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.
2. **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**
Menjelaskan teori-teori yang mendasari pembahasan dalam penyusunan Skripsi.
3. **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**
Bab ini berisis tentang analisis aplikasi yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan system dan analisi PIECES. Serta perencanaan rancangan aplikasi yang akan dibuat penulis.
4. **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**
Bab ini membahas hasil dari tahapan penelitian, tahap perancangan, desain, implementasi desain, hasil testing, dan implementasi.
5. **BAB V : PENUTUP**
Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari apa saja yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya