

SISTEM INFORMASI KURSUS KOMPUTER PADA LPK BUDIMAN SEMARANG

Nurlianny Febrida S.W. (A12.2009.03519)

Program Studi Sistem Informasi – S1

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro, Jl. Nakula I No. 5-11, Semarang

mooru_bee@yahoo.com

ABSTRAK

Sistem informasi Kursus Komputer pada Lembaga Pendidikan Komputer (LPK) Budiman Semarang merupakan sistem informasi yang digunakan untuk mengolah data - data yang berhubungan dengan kursus komputer yang dilakukan oleh peserta kursus di LPK Budiman seperti, pendataan *counter*, pendataan paket kursus, pendataan pengajar, pendataan kelompok kursus, pendataan peserta kursus, pendaftaran kursus, pembayaran kursus (secara tunai), pendataan absensi peserta kursus, pendataan kelompok ujian, pendataan nilai ujian serta dalam mencetak sertifikat. Proses tersebut masih dilakukan secara manual, oleh karena itu akan lebih baik jika dilakukan secara terkomputerisasi oleh sistem. Hal inilah yang melatarbelakangi dibuatnya suatu Sistem Informasi Kursus Komputer agar dapat memudahkan, dan mempercepat proses kursus serta mampu memberikan suatu informasi yang dibutuhkan oleh LPK Budiman maupun peserta kursus. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, observasi, dan dokumentasi atau studi pustaka, sedangkan tahap pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat diimplementasikan oleh LPK Budiman, sehingga dapat membantu serta meningkatkan kinerja para pegawai, khususnya yang menangani proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Kursus Komputer, LPK Budiman.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini telah banyak menghasilkan suatu aplikasi-aplikasi yang dirancang agar dapat bekerja lebih optimal dan efisien. Penggunaan teknologi informasi dapat mempercepat, memudahkan serta melancarkan

suatu perusahaan dalam melakukan hampir semua kegiatan yang ada. Mengingat di Era Globalisasi saat ini semua kegiatan dituntut untuk serba cepat agar mampu bersaing dengan perusahaan lainnya. Banyak perusahaan yang membutuhkan suatu teknologi informasi, salah satunya seperti

perusahaan yang bergerak dibidang jasa. Karena dengan adanya suatu teknologi informasi dapat membantu segala aktivitas yang berjalan pada perusahaan tersebut, khususnya jasa yang bergerak dibidang pelayanan pelatihan atau kursus.

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan suatu perusahaan yakni penggunaan teknologi informasi yang ada pada perusahaan tersebut. Begitu juga dengan perusahaan yang bergerak di bidang jasa kursus, seperti Lembaga Pendidikan Komputer (LPK). Perusahaan tersebut juga sangat membutuhkan suatu sistem berbasis teknologi informasi untuk membantu melancarkan proses kerja yang ada. Pada Lembaga Pendidikan Komputer proses pendataan peserta kursus menjadi salah satu kegiatan utama, karena dengan proses pendataan ini dapat diketahui informasi tentang paket kursus yang diambil serta kelompok kursus yang dipilih oleh peserta kursus tersebut.

Seperti yang telah diketahui bahwa Lembaga Kursus yang ada di kota Semarang sangat banyak, salah satunya yaitu Lembaga Pendidikan Komputer (LPK)

Budiman yang beralamat di jalan Kaligarang No. 23 Semarang.

Pada Lembaga Pendidikan Komputer (LPK) Budiman Semarang, proses kursus komputer mulai dari pendaftaran peserta kursus hingga menghasilkan sertifikat masih dilakukan secara manual. Dengan ini diharapkan adanya suatu sistem yang dapat memudahkan serta mempercepat kegiatan yang ada pada LPK Budiman Semarang, khususnya proses kursus komputer yang dilakukan oleh peserta kursus. Selain itu dengan adanya sistem tersebut dapat memberikan suatu data atau informasi yang jelas dan akurat sesuai dengan yang dibutuhkan baik oleh peserta kursus maupun pihak LPK Budiman Semarang.

Proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang mulai dari pendataan *counter*, pendataan paket kursus, pendataan pengajar, pendataan kelompok kursus, pendataan peserta kursus, pendaftaran kursus, pembayaran kursus (secara tunai), pendataan absensi peserta kursus, pendataan kelompok ujian, pendataan nilai ujian serta dalam mencetak sertifikat masih dilakukan secara

manual. Dalam artian bahwa, proses membuat sertifikat masih menggunakan *Microsoft Word*. Oleh karena itu, akan lebih baik jika dilakukan secara terkomputerisasi oleh sistem. Karena dapat memberikan kemudahan dalam mengolah data yang ada serta mampu memberikan suatu informasi yang dibutuhkan.

Hal inilah yang melatarbelakangi dibuatnya suatu sistem informasi yang diharapkan mampu mempermudah dan mempercepat proses kursus komputer serta mampu memberikan informasi yang dibutuhkan. Sehingga dalam tugas akhir ini akan dibuat “ **Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang** ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini yakni “ Bagaimana membuat suatu Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang ”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembahasan ini akan diambil batasan masalah yakni:

- a. Sistem yang dibangun berhubungan dengan kursus komputer yang dilakukan oleh peserta kursus.
- b. Dalam sistem yang dibangun meliputi, data *counter*, data paket kursus, data pengajar, data kelompok kursus, data peserta kursus, data pendaftaran kursus, data pembayaran kursus (secara tunai), data absensi peserta kursus, data kelompok ujian dan data nilai ujian.
- c. Informasi yang dihasilkan meliputi, daftar paket kursus, daftar pengajar, daftar kelompok kursus, daftar peserta kursus, jadwal kursus peserta, kwitansi, daftar jadwal kursus pengajar, daftar absensi peserta kursus, bendel ujian, sertifikat, laporan daftar *counter*, laporan daftar paket kursus, laporan daftar pengajar, laporan daftar kelompok kursus, laporan pendaftaran kursus, laporan pembayaran kursus, laporan kelompok ujian.
- d. Sistem informasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas dapat diketahui tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Membuat Sistem Informasi Kursus Komputer untuk LPK Budiman Semarang, agar dapat memudahkan, mempercepat dan melancarkan kegiatan yang ada, dalam hal ini berkaitan dengan kursus komputer yang dilakukan oleh peserta kursus.
- b. Membuat Sistem Informasi Kursus Komputer untuk LPK Budiman Semarang, agar dapat memberikan suatu informasi yang jelas dan akurat mengenai kursus komputer yang dilakukan oleh peserta kursus.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan fihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [1].

2.2 Analisis Sistem

2.2.1 Pengertian Analisis Sistem

Analisis sistem (*System Analysis*) merupakan penguraian dari sistem informasi yang utuh ke bagian-bagian komponennya dan mengevaluasi permasalahan - permasalahan, kesempatan - kesempatan, hambatan - hambatan yang terjadi dan kebutuhan - kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan - perbaikannya [1].

2.2.2 Tahap – tahap Analisis Sistem

Dalam menganalisis sistem terdapat tahap-tahap yang harus dilakukan, yakni sebagai berikut [1]:

- a. Mengidentifikasi Masalah
Yaitu mengidentifikasi terhadap masalah - masalah yang timbul dan dibutuhkan oleh pemakai atau *user* untuk dipecahkan.
- b. Memahami Kerja Sistem

Memahami kerja sistem dengan mempelajari secara rinci terhadap sistem yang sedang berjalan dengan cara melakukan penelitian secara rinci.

- c. Menganalisis Sistem
Menganalisis masalah sistem yang terjadi untuk dapat menemukan penyebab terjadinya masalah yang timbul.
- d. Membuat Laporan Hasil Analisis
Menganalisis sistem memerlukan alat bantu seperti *Flow of Document* atau *PaperWork* atau Sistem Prosedur. Sistem prosedur adalah suatu metode untuk menyelesaikan aliran prosedur dalam suatu sistem dengan menggunakan diagram.

2.3 Perancangan Sistem

2.3.1 Pengertian Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen - komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar - benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem [1].

2.3.2 Langkah-langkah Perancangan Sistem

Dalam mengolah data perlu adanya suatu perancangan sistem dengan langkah-langkah sebagai berikut [1]:

- a. Mempelajari dan mengumpulkan data untuk disusun secara teratur menjadi sebuah struktur data yang sesuai dengan sistem yang akan dibuat.

- b. Mengevaluasi sistem yang baru secara rinci.
- c. Menganalisis kendala yang sering timbul selama proses perencanaan sistem.
- d. Menyusun secara keseluruhan kriteria tampilan yang akan dihasilkan sehingga dapat memberikan kemudahan dalam mengidentifikasi, menganalisa dan mengevaluasi aspek yang ada.

Berdasarkan data - data yang telah diperoleh dapat disusun sistem tata laksana (prosedur).

2.4 Pengertian Kursus

Kursus adalah lembaga pelatihan yang termasuk ke dalam jenis pendidikan nonformal. Kursus merupakan suatu kegiatan belajar-mengajar seperti halnya sekolah. Perbedaannya adalah bahwa kursus biasanya diselenggarakan dalam waktu pendek dan hanya untuk mempelajari satu keterampilan tertentu. Misalnya, kursus bahasa Inggris tiga bulan atau 50 jam, kursus montir, kursus memasak,

menjahit, music, komputer dan lain sebagainya. Peserta yang telah mengikuti kursus dengan baik dapat memperoleh sertifikat atau surat keterangan. Untuk keterampilan tertentu seperti, kursus ahli kecantikan atau penata rambut, peserta kursus diwajibkan menempuh ujian negara. Ujian negara ini dimaksudkan untuk mengawasi mutu kursus yang bersangkutan, sehingga pelajaran yang diberikan memenuhi syarat dan peserta memiliki keterampilan dalam bidangnya[7].

2.5 Pengertian Komputer

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata *computer* semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika.

Atau Komputer juga dapat diartikan secara luas yakni yang mengolah informasi atau sistem pengolah informasi [8].

2.5.1 Jenis Komputer

Terdapat 2 (dua) jenis komputer, yakni sebagai berikut [8]:

a. Komputer Benam

Pada sekitar 20 tahun yang lalu, banyak alat rumah tangga, khususnya termasuk panel dari permainan *video* tetapi juga mencakup telepon genggam, perekam kaset *video*, PDA dan banyak sekali dalam rumahtangga, industri, otomotif, dan alat elektronik lain. Semua berisi sirkuit elektronik seperti komputer yang memenuhi syarat turing-lengkap di atas (dengan catatan bahwa program dari alat ini seringkali dibuat secara langsung di dalam

chipROM yang akan perlu diganti untuk mengubah program mesin). Komputer maksud khusus lainnya secara umum dikenal sebagai

"mikrokontroler"

atau "komputer benam" (*embedded computer*). Oleh karena itu, banyak yang membatasi definisi komputer kepada adalah pengolahan informasi, daripada menjadi bagian dari sistem yang lebih besar seperti telepon, oven *mikrowave*, atau pesawat terbang, dan bisa diubah untuk berbagai maksud oleh pemakai tanpa modifikasi fisik.

b. Komputer Pribadi

Komputer pribadi atau *personal*

computer (*PC*) adalah istilah untuk komputer yang dikenal dan diketahui orang pada umumnya sehingga banyak orang yang tak akrab dengan bentuk komputer lainnya. Hanya orang-orang tertentu saja yang memakai istilah ini secara eksklusif untuk menunjukkan istilah yang lebih spesifik dan tepat.

2.5.2 Bagian Komputer

Komputer terdiri atas 2 (dua) bagian besar yaitu [8]:

a. Perangkat Lunak (*software*)

- 1) Sistem Operasi
Program dasar pada komputer yang menghubungkan pengguna dengan *hardware* komputer.
Sistem operasi

yang biasa digunakan adalah Linux, Windows, dan Mac OS. Tugas sistem operasi termasuk (namun tidak hanya) mengatur eksekusi program, koordinasi *input*, *output*, pemrosesan, memori, serta instalasi *software*.

2) Program Komputer

Merupakan aplikasi tambahan yang dipasang sesuai dengan sistem operasinya.

b. Perangkat Keras (*hardware*)

- 1) Pemroses atau CPU, sebagai unit yang mengolah data.
- 2) Memori RAM, tempat

menyimpan data sementara.

3) *Hard drive*, media penyimpanan semi permanen.

4) Perangkat masukan, media yang digunakan untuk memasukkan data untuk diproses oleh UPS, seperti *mouse*, *keyboard*, dan tablet.

5) Perangkat keluaran, media yang digunakan untuk menampilkan hasil keluaran pemrosesan CPU, seperti *monitor*, *speaker*, *plotter*, *proyektor* dan *printer*.

2.6 Pengertian Sertifikat

Sertifikat adalah secarik surat sebagai tanda pengakuan bahwa seseorang menguasai kompetensi tertentu, telah mengikuti suatu

event, atau tanda kepemilikan suatu barang. Sertifikat juga dapat dilengkapi dengan *securityprinting* untuk menjamin keaslian sertifikat yang dikeluarkan suatu lembaga [9].

2.7 Pengertian Skala Nilai

Skala nilai merupakan perbandingan antar kategori dimana masing-masing kategori diberi bobot nilai yang berbeda[10].

2.8 Pengertian Kompetensi Nilai

Kompetensi nilai merupakan sebuah kegiatan Ujian untuk mengukur kompetensi dasar tentang bidang studi (*subject matter*). Kompetensi dasar bidang studi yang diujikan sesuai dengan bidang studi sertifikasi dan sesuai dengan kualifikasi akademik[11].

III. METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, maka akan diambil objek penelitian pada LPK Budiman yang beralamat di jalan Kaligarang No. 23 Semarang (Jawa Tengah).

3.2 Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini dibagi menjadi 2 (dua) jenis, yaitu jenis data menurut sifatnya dan jenis data menurut sumbernya.

3.2.1 Jenis Data

a. Data Kualitatif

Yaitu jenis data yang diperoleh dari LPK Budiman Semarang yang tidak dapat diukur secara sistematis sehingga tidak dapat ditentukan nilainya secara pasti. Misalnya data mengenai sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, dan lain sebagainya.

b. Data Kuantitatif

Yaitu data - data yang dapat diukur secara matematis dan dapat dinyatakan dengan angka tertentu atau nilai nominal. Misalnya jumlah peserta kursus, jumlah pengajar, jumlah pertemuan kursus, dan lain sebagainya.

3.2.2 Sumber Data

a. Data Primer

Data Primer yaitu data yang diperoleh melalui

pertanyaan tertulis dengan menggunakan koesioner atau lisan, dengan menggunakan metode wawancara. Misalnya latar belakang mengapa LPK Budiman Semarang membutuhkan suatu sistem informasi kursus komputer yang dilakukan oleh peserta kursus. Selain itu, bagaimana alur dari proses kursus komputer itu sendiri, yakni mulai pendaftaran peserta kursus hingga menghasilkan sertifikat. Selanjutnya data-data apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang.

b. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang bukan dari sumber pertama sebagai sarana untuk memperoleh data atau informasi untuk menjawab masalah yang diteliti. Misalnya data - data atau informasi yang diperoleh dari buku-buku

kepustakaan, seperti buku *Pengenalan Sistem Informasi dan Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Selain itu mencari informasi lainnya melalui internet, seperti pengertian kursus, pengertian komputer dan pengertian sertifikat.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data sangat penting dalam penyusunan suatu penelitian. Sehingga untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan pada penelitian ini akan dilakukan suatu pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu :

a. Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada Kepala atau Pimpinan LPK Budiman Semarang mengenai proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang lalu hasilnya di catat atau direkam oleh pewawancara.

b. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke kantor LPK Budiman Semarang dan pencatatan secara langsung terhadap informasi yang dibutuhkan. Dalam hal ini mengenai proses kursus komputer yang dilakukan oleh peserta kursus pada LPK Budiman Semarang.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan cara mencari bahan referensi melalui buku maupun internet yang berhubungan dengan pembuatan tugas akhir ini.

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Waterfall merupakan model yang digunakan dalam pengembangan sistem yang berhubungan dengan pembuatan Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang. Dalam *Waterfall* terdapat beberapa tahapan, yakni mulai dari merencanakan sistem, menganalisa sistem, mendesain sistem, menerapkan sistem yang telah dibuat dan melakukan perawatan terhadap sistem tersebut. Bila

sistem sudah dibuat, tetapi hasilnya masih dirasa kurang sesuai oleh pihak LPK Budiman Semarang, maka perlu dilakukan analisa kembali terhadap sistem tersebut. Hal ini yang dinamakan siklus pengembangan sistem. Tahap pengembangan sistem yaitu :

3.4.1 Perencanaan Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan perencanaan terhadap sistem yang akan dibuat, dalam hal ini Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang. Perencanaan yang dilakukan meliputi, pengumpulan beberapa data dan laporan yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem tersebut. Tujuan dilakukannya perencanaan sistem ini yakni, guna mengetahui gambaran akan kebutuhan sistem yang akan dibuat.

3.4.2 Analisa Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan analisa terhadap sistem yang akan dibuat serta dapat menemukan permasalahan yang timbul. Seperti telah diketahui bahwa proses kursus

komputer yang sedang berjalan pada LPK Budiman Semarang masih dilakukan secara manual. Sehingga dapat diketahui permasalahan yang timbul selama proses manual tersebut berjalan. Setelah menemukan permasalahan yang timbul, diharapkan dapat memperoleh pemecahan masalah agar pihak LPK Budiman Semarang dapat bekerja lebih optimal.

3.4.3 Desain Sistem

Setelah menemukan pemecahan terhadap masalah yang timbul selama proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang, kemudian langkah selanjutnya yakni mendesain sistem yang akan dibuat. Alat bantu yang digunakan dalam mendesain sebuah sistem, dalam hal ini Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang yakni *Flow of Document* (FOD), diagram konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram*

(ERD), Normalisasi, Relasi Tabel dan Kamus Data. Setelah itu, melakukan diskusi dengan pihak LPK Budiman Semarang apakah sudah sesuai dengan alur atau tidak. Apabila sudah sesuai dengan alur maka langkah selanjutnya yakni menerjemahkan kedalam bentuk *coding* menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0. Dalam mendesain sistem tidak hanya mendesain form dan laporan saja, tetapi juga sistem yang telah dibuat dapat memudahkan *user* atau pihak LPK Budiman Semarang dalam menjalankan atau menggunakan sistem tersebut.

3.4.4 Penerapan sistem

Pada tahap ini akan dilakukan penerapan terhadap sistem yang telah dibuat, dalam hal ini Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang. Penerapan sistem ini dilakukan untuk mengecek apakah sistem telah berjalan sesuai dengan

alurannya dan apakah selama proses penerapan sistem masih terdapat kelemahan atau tidak. Apabila diketahui sistem tersebut belum berjalan sesuai dengan alur dan masih terdapat beberapa kelemahan, maka perlu dilakukan evaluasi ulang. Seperti yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, sistem yang telah dibuat akan dievaluasi kembali ke tahap awal, yakni merencanakan sistem, menganalisa sistem, mendesain sistem dan menerapkan kembali sistem yang telah dibuat. Dengan demikian dapat diketahui pada tahap apa kelemahan tersebut timbul. Tahap-tahap tersebut dilakukan beberapa kali hingga tidak ditemukan kembali kelemahan yang timbul dan dapat berjalan sesuai dengan alur serta telah disetujui oleh pihak LPK Budiman Semarang.

3.4.5 Perawatan Sistem

Setelah 4 (empat) tahap diatas sudah dilakukan dan tidak ditemukan kembali kelemahan yang ada serta

dapat berjalan sesuai dengan alur, maka tahap selanjutnya yakni melakukan perawatan terhadap sistem yang telah dibuat, yakni Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang dan telah disetujui oleh pihak LPK Budiman Semarang. Perawatan sistem disesuaikan dengan kebutuhan pihak LPK Budiman Semarang dari tahun ke tahun. Misalnya dalam kurun waktu setahun kedepan pihak LPK Budiman Semarang membutuhkan beberapa form dan laporan untuk melengkapi dan mendukung kinerja dari Sistem Informasi Kursus Komputer yang telah ada. Hal ini juga yang dinamakan tahap pengembangan sistem. Dimana sistem yang akan dikembangkan dan telah dilengkapi form serta laporan-laporannya sesuai dengan kebutuhan LPK Budiman Semarang akan dievaluasi melalui tahap pengembangan sistem seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, agar sistem yang

akan dikembangkan tersebut dapat bekerja lebih optimal sehingga dapat membantu kinerja pihak LPK Budiman Semarang.

IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Tinjauan Umum Perusahaan

4.1.1 Sejarah Singkat Lembaga Pendidikan Komputer (LPK) Budiman Semarang

Kebutuhan akan tenaga kerja terampil di bidang komputer bagi instansi pemerintah maupun instansi swasta ada kecenderungan setiap tahun selalu menunjukkan perkembangan yang pesat. Sementara itu kelulusan dari pendidikan formal ada kecenderungan tidak dapat mengimbangi kebutuhan tersebut.

Didorong dengan faktor tersebut diatas serta keinginan untuk ikut serta dalam mengisi kemerdekaan bangsa dengan pembangunan di bidang pendidikan dan mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka pada tanggal 1 Oktober 1994 didirikan

Lembaga Pendidikan Komputer Budiman sebagai suatu Lembaga Pendidikan yang diselenggarakan oleh masyarakat. Lembaga Pendidikan Komputer Budiman memperoleh ijin operasional penyelenggaraan dari Kanwil Depdikbud Propinsi Jawa Tengah. Nomor : 032/103/1/L/94 Tahap : C.

Lembaga Pendidikan Komputer (LPK) Budiman beralamatkan di Jalan Kaligarang No.23 Semarang yang memposisikan diri sebagai suatu Lembaga dengan bidang usahanya adalah jasa pendidikan, melalui jalur pendidikan di bidang komputer yang disajikan sebagai salah satu andalan bagi pendirian Lembaga Pendidikan Komputer (LPK) Budiman. Pendirian tersebut berdasarkan kemampuan formal pendiri yang sudah menekuni dan berpengalaman di bidang pendidikan sehingga dimungkinkan secara managerial mengetahui

secara pasti dalam mengelola pendidikan. Pada awal pendirian Lembaga Pendidikan ini, didirikan oleh Budiono, Maman dan Nurhadi yang kemudian nama-nama pemilik tersebut yang melatarbelakangi nama "BUDIMAN".

LPK Budiman adalah salah satu unit usaha yang berada di bawah Yayasan Budiman yang termasuk dalam Divisi Pendidikan, yang berkonsentrasi pada jalur pendidikan non formal di bidang pendidikan dan pelatihan komputer. Yayasan Budiman ada beberapa Divisi yaitu Divisi Pendidikan Umum (LPK Budiman), Divisi Pengadaan dan Perbaikan Software maupun Hardware (BComp), Divisi Pendidikan Anak-anak (Budiman Kids dan Seguba), Divisi Pengadaan Percetakan (BPrint) dan Divisi Kerjasama Persekolahan maupun Instansi. Secara umum LPK Budiman melayani pendidikan komputer mulai dari tingkat

usia anak-anak hingga dewasa. Dimana jenis pendidikan yang diselenggarakan disesuaikan dengan tingkat pendidikan dan intelektual dari peserta kursus.

4.1.2 Visi dan Misi

a. Visi

Lembaga Pendidikan mempunyai sifat : Melalui penegak dan pengamalan Pancasila akan terbangun komitmen dan konsistensi pengembangan melalui Multimedia Informasi, Pendidikan, Kepedulian Sosial dan Nilai-nilai Moralitas yang bersumber pada Pancasila dalam mewujudkan kesejahteraan bersama.

b. Misi

- 1) Memberikan pelayanan informasi pendidikan kebangsaan, informasi akademik bagi anggota Lembaga Pendidikan dan pelayanan sosial kemasyarakatan.
- 2) Pengembangan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) anggota

Lembaga Pendidikan melalui pendidikan formal, pendidikan non formal dan pelatihan-pelatihan dalam rangka pencapaian kesejahteraan.

- 3) Terbangunnya komitmen dan konsistensi menegakkan dan mengamalkan Pancasila dalam lingkungan social maupun komunitasnya.
- 4) Terbangunnya kepedulian dan kesadaran akan nilai-nilai moralitas, kepedulian sosial serta terbangunnya solidaritas sosial melalui pencerahan kebangsaan yang diprogramkan oleh Lembaga Pendidikan tersebut.

4.1.3 Struktur Organisasi dan

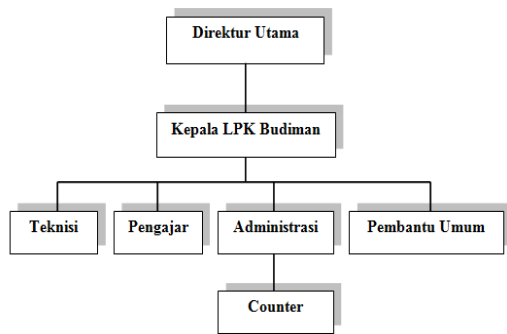
Job Description

4.1.3.1 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi LPK Budiman

Semarang

Mei 2013



Gambar 4.1 Struktur Organisasi LPK Budiman Semarang

4.1.3.2 Job Description

Berikut ini penjelasan tentang tugas dan tanggungjawab masing-masing bagian dari struktur organisasi pada LPK Budiman Semarang yang sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, yakni sebagai berikut :

- a. Direktur Utama
 - 1) Bertanggung jawab terhadap semua kegiatan yang dilakukan LPK Budiman Semarang, baik secara administratif maupun secara moril.
 - 2) Memantau tugas - tugas Kepala

LPK Budimanyang ditunjuk dan mengkoordinasi hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan LPK Budiman Semarang.

- 3) Menandatangani Sertifikat Kursus dan dokumen - dokumen penting yang berhubungan dengan LPK Budiman Semarang.
- b. Kepala LPK Budiman
 - 1) Bertanggungjawab terhadap semua proses belajar mengajar.
 - 2) Melakukan *micro teaching* secara berkala untuk menjaga kualitas pengajar.
 - 3) Pengembangan program dan penyusunan

- buku pelatihan atau modul dalam menunjang proses belajar mengajar.
- 4) Menandatangani dan menerima Laporan Pendaftaran dari bagian *Counter* dan Laporan Pemasukan dari bagian Administrasi.
 - 5) Menandatangani Sertifikat Kursus.
 - 6) Melakukan pengembangan kompetensi pengajar untuk mengimbangi perkembangan teknologi.
- c. Teknisi
- 1) Bertanggungjawab terhadap semua kegiatan pelatihan atau kursus yang berhubungan dengan *software* dan *hardware* komputer demi kelancaran proses belajar mengajar.
- 2) Melakukan *update* program pelatihan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
 - 3) Mengembangkan kompetensi sesuai dengan kebutuhan LPK Budiman Semarang.
- d. Pengajar
- 1) Mengajar sesuai dengan yang dijadwalkan.
 - 2) Berkoordinasi dengan bagian *Counter* dalam menentukan jadwal ujian.
 - 3) Mengawasi ujian dengan baik.
 - 4) Mengembangkan kompetensi sesuai dengan kebutuhan LPK Budiman Semarang.

- e. Administrasi
- 1) Bertanggungjawab dan mengatur administrasi keuangan lembaga sesuai dengan peraturan yang berlaku untuk kegiatan yang ada pada LPK Budiman Semarang.
 - 2) Menerima biaya kursus (harga paket dan biaya pendaftaran) beserta kwitansi pembayaran dari bagian *Counter*.
 - 3) Menerima Laporan Pembayaran Kursus.
 - 4) Membuat Laporan Pertanggungjawaban setiap bulan.
- f. *Counter*
- 1) Bertanggungjawab

- kursus berlangsung.
- 2) Memberikan kwitansi pembayaran dan biaya kursus (harga paket dan biaya pendaftaran) ke bagian Administrasi.
 - 3) Berkoordinasi dengan pengajar dalam menentukan jadwal ujian.
 - 4) Membuat Sertifikat Kursus.
- g. Pembantu Umum
- 1) Membantu segala kegiatan yang dilakukan LPK Budiman Semarang.
 - 2) Menjaga kebersihan lingkungan LPK Budiman Semarang.
- Bertanggungjawab terhadap parkir kendaraan bagi para peserta

kursus dan
karyawan LPK
Budiman
Semarang.

4.1.4 Narasi Prosedur Manual Proses Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang

Proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang terdapat beberapa prosedur yang harus dilakukan, yakni sebagai berikut :

1. Sebelum pendaftaran dibuka, bagian *Counter* telah mempunyai Daftar *Counter*, Daftar Pengajar, Daftar Paket Kursus dan Daftar Kelompok Kursus yang telah ditentukan sebelumnya oleh LPK Budiman Semarang. Kemudian Daftar Pengajar dan Daftar *Counter* dibuat laporan oleh *Counter* yakni Laporan Daftar Pengajar dan Laporan Daftar *Counter*.

Selanjutnya laporan-laporan tersebut diberikan kepada Kepala untuk ditandatangani lalu diarsip oleh Kepala. Sedangkan Daftar Pengajar dan Daftar *Counter* disimpan oleh bagian *Counter*.

2. Pada saat pendaftaran kursus dibuka, calon peserta kursus datang ke bagian *Counter*, lalu *Counter* menunjukkan Daftar Paket Kursus dan Daftar Kelompok Kursus kepada calon peserta kursus. Setelah calon peserta kursus memilih paket kursus dan kelompok kursus, kemudian calon peserta kursus melakukan pendaftaran kursus. Lalu *Counter* memberikan Formulir Pendaftaran kepada calon peserta kursus.
3. Calon peserta kursus mengisi Formulir Pendaftaran dengan

benar. Setelah itu, calon peserta kursus memberikan Formulir Pendaftaran beserta biaya kursus (harga paket dan biaya pendaftaran) ke bagian *Counter*. Sedangkan Daftar Paket Kursus dan Daftar Kelompok Kursus dikembalikan ke *Counter*.

Kemudian berdasarkan Formulir Pendaftaran yang telah diisi oleh calon peserta kursus, bagian *Counter* membuat Kwitansi 2 rangkap. Kwitansirangkap 1 diberikan kepada Peserta Kursus untuk disimpan.

4. Setelah pendaftaran kursus ditutup, Daftar Paket Kursus dan Daftar Kelompok Kursus oleh bagian *Counter* dibuat Laporan Daftar Paket Kursus dan Laporan Kelompok Kursus yang sebagaimana

telah dipilih oleh calon peserta, kemudian laporan-laporan tersebut diberikan kepada Kepala untuk ditandatangani lalu diarsip oleh Kepala. Sedangkan Daftar Paket Kursus dan Daftar Kelompok Kursus disimpan oleh *Counter*.

5. Berdasarkan Formulir Pendaftaran yang telah diisi oleh para Peserta Kursus dan Kwitansi rangkap 2 (tiap-tiap Peserta Kursus) oleh bagian *Counter* selanjutnya dibuat Daftar Absensi dan Laporan Pembayaran Kursus 2 rangkap. Kemudian berdasarkan Formulir Pendaftaran yang telah diisi oleh para peserta kursus, *Counter* membuat Laporan Pendaftaran untuk selanjutnya diberikan kepada Kepala untuk

ditandatangani lalu diarsip oleh Kepala. Sedangkan Formulir Pendaftaran yang telah diisi oleh Peserta Kursus diarsip oleh *Counter*.

Selanjutnya, Kwitansi rangkap 2, Laporan Pembayaran Kursus 2 rangkap beserta biaya kursus diberikan kepada bagian Administrasi.

6. Bagian Administrasi menerima Kwitansi rangkap 2 (tiap-tiap peserta kursus) dan Laporan Pembayaran Kursus 2 rangkap beserta biaya kursus dari bagian *Counter*, lalu diperiksa. Setelah itu, Kwitansi rangkap 2 beserta biaya kursus disimpan oleh bagian Administrasi.

Sedangkan Laporan Pembayaran Kursus 2 rangkap diserahkan kepada Kepala untuk ditandatangani.

Laporan Pembayaran Kursus rangkap 1

diarsip oleh Kepala, sedangkan Laporan Pembayaran Kursus rangkap 2 dikembalikan ke bagian Administrasi untuk diarsip.

7. Setelah kegiatan belajar mengajar dimulai, Pengajar menerima Daftar Absen dari bagian *Counter*. Setelah itu, Daftar Absen tersebut diberikan kepada Peserta Kursus untuk ditandatangani sebagai bukti kehadiran. Kemudian setelah proses belajar mengajar selesai dan Daftar Absensi telah terisi, Daftar Absensi tersebut diberikan kepada bagian *Counter* untuk selanjutnya dibuat Bendel Ujian. Bendel Ujian berisi kelompok kursus yang melakukan ujian beserta jadwal ujiannya dan kolom penilaian ujian yang

- nantinya kolom tersebut akan diisi nilai oleh pengajar.
8. Setelah *Counter* membuat Bendel Ujian, kemudian diberikan kepada Pengajar. Sedangkan Daftar Absensi diarsip oleh *Counter*. Sebelum ujian dilaksanakan, Pengajar memberitahukan jadwal ujian (yang sudah tertera pada Bendel Ujian) kepada para Peserta Kursus.
 9. Pada saat ujian dimulai, Pengajar membawa Bendel Ujian. Kemudian Pengajar menilai hasil ujian para Peserta Kursus dan menuliskan nilai tersebut kedalam kolom penilaian yang terdapat pada Bendel Ujian. Selanjutnya Bendel Ujian yang sudah terisi nilai diberikan kepada *Counter* untuk kemudian *Counter* membuat Sertifikat berdasarkan nilai masing-masing Peserta Kursus. Lalu Bendel Ujian tersebut diarsip oleh *Counter*.
 10. Setelah Sertifikat selesai dibuat, lalu Sertifikat tersebut diberikan kepada Direktur untuk ditandatangani. Selanjutnya Sertifikat tersebut diberikan kepada Kepala untuk ditandatangani. Setelah Direktur dan Kepala menandatangani sertifikat tersebut, kemudian Sertifikat dikembalikan kebagian *Counter*. Selanjutnya *Counter* memberikan Sertifikat tersebut kepada para Peserta Kursus untuk disimpan.

4.2 Analisa Sistem

Sebelum mendesain sebuah sistem, langkah awal yang diambil adalah menganalisa sistem yang

selama ini berjalan. Pada LPK Budiman Semarang sistem yang ada dirasa mempunyai beberapa kelemahan, mengingat LPK Budiman Semarang masih menggunakan sistem pencatatan dan penyimpanan dokumen secara manual. Sehingga perlu adanya identifikasi lebih dalam mengenai sistem yang berjalan pada LPK Budiman saat ini, yakni sebagai berikut :

4.2.1 Identifikasi Masalah

Proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang masih kurang efektif, karena dalam menangani pendaftaran hingga menghasilkan sertifikat masih menggunakan metode manual, yakni pencatatan terhadap dokumen-dokumen yang berhubungan dengan proses kursus komputer itu sendiri. Selain itu, dalam menyimpan dokumen-dokumen penting membutuhkan beberapa tempat dan tidak mem-*backup* dokumen tersebut kedalam *database*. Sehingga pegawai merasa kesulitan apabila terdapat dokumen-

dokumen yang terselip atau rusak.

Untuk itu, dibutuhkan suatu sistem yang mampu mengatasi masalah tersebut, sehingga diharapkan dapat mempermudah pekerjaan pegawai dalam menangani proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang.

4.2.2 Identifikasi Sumber

Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, sistem lama pada LPK Budiman Semarang yang menyebabkan timbulnya masalah tersebut, yakni masih menggunakan metode pencatatan terhadap dokumen-dokumen yang dibutuhkan. Mengingat bahwa dokumen-dokumen tersebut lebih dari satu, sehingga membutuhkan waktu yang lama dan ketelitian dalam mencatatnya. Selain itu, penyimpanan terhadap dokumen-dokumen tersebut memerlukan lebih dari 1 (satu) tempat penyimpanan dan terkesan tidak rapi. Sehingga apabila ada beberapa dokumen yang terselip, bagian yang terkait

harus mencari dokumen yang terselip tersebut satu-persatu diantara dokumen-dokumen yang lainnya. Hal ini dapat menyebabkan keterlambatan pembuatan laporan yang dibutuhkan, karena harus menunggu dan mencari terlebih dahulu dokumen yang terselip tersebut, hingga ditemukan.

Untuk itu, dibutuhkan suatu Sistem Informasi Kursus Komputer yang mampu mengatasi masalah tersebut, agar tidak ada lagi keterlambatan dalam pembuatan laporan serta menggunakan sistem penyimpanan data yang efisien selain dokumen-dokumen yang disimpan ditempat yang telah disediakan. Sehingga diharapkan mampu menghasilkan informasi secara cepat dan akurat, serta memudahkan pekerjaan pegawai dalam menangani proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang.

4.3 Analisa Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari sistem baru yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

a. Jangka Pendek

Tujuan jangka pendek yang ingin dicapai adalah untuk mengatasi masalah yang ada pada penerapan sistem yang sedang berjalan dengan membuat suatu Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang.

b. Jangka Panjang

Tujuan jangka panjang yang ingin dicapai adalah dengan menerapkan sistem yang baru pada LPK Budiman Semarang, diharapkan dapat memudahkan dan mempercepat proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang, serta dapat meningkatkan potensi kinerja para karyawan.

4.4 Kriteria Sistem yang Diusulkan

Kriteria sistem yang diusulkan adalah :

a. Sistem yang akan dibuat diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah yang ada sebelumnya. Dan diharapkan dapat memberikan kemudahan pada pengguna yakni bagian

Counter, serta dapat mempercepat proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang.

- b. Mampu menyajikan laporan-laporan yang jelas dan benar sesuai dengan data-data yang ada. Selain itu, dapat memberikan informasi yang jelas dan akurat kepada peserta kursus maupun pihak LPK Budiman Semarang.
- c. Mampu meningkatkan kinerja para pegawai, khususnya dalam menangani proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang.

4.5 Identifikasi Kebutuhan Sistem

Identifikasi kebutuhan ini meliputi kebutuhan apa saja yang harus ada untuk menunjang implementasi dari Sistem Informasi Kursus Komputer yang akan digunakan. Kebutuhan itu meliputi kebutuhan hardware dan software. Berikut ini kebutuhannya :

4.5.1 Kebutuhan *Hardware*

- a. Komputer (PC)

Mempertimbangkan menggunakan komputer (PC), karena harga yang relatif murah dan kemampuannya yang handal.

Dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Minimal Intel Pentium Dual Core 2,7 GHz
2. Memory RAM 1Gb DDR3
3. Hardisk kapasitas 1 Tera
4. DVD Room LG
5. Casing standart
6. Power Supply 650 Watt
7. Mouse dan keyboard standar
8. LCD Monitor 17" LG.

- b. Printer HP 2060

Printer yang digunakan mempunyai kecepatan cetak yang tinggi dan dengan tingkat kejelasan hasil cetak yang bagus dengan harga yang relatif murah. Dengan spesifikasi Ink System 4 Colours, Max Photo Draft – 10 x 15 Cm/ 4" x 6", Approx 65 Sec Per photo (W/Border), Approx 91 Sec Per photo (Borderless), Connectivity and Compatibility Interface Hi-Speed USB 2.0, OS Support Win XP/7.

- c. UPS Pro Link 750 VA

Pemakaian UPS pada file server dan

workstationnya berguna untuk menghindari dari putusnya aliran listrik secara tiba-tiba. Hal ini sering terjadi, sehingga mengakibatkan kehilangan data yang tidak dapat dihindari. Dengan menggunakan UPS diharapkan dapat meminimalkan kejadian tersebut, sehingga kehilangan data dapat dihindari.

4.5.2 Kebutuhan *Software*

Bahasa Pemrograman yang dibutuhkan untuk membuat suatu sistem, dalam hal ini Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang adalah dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0.

Basis bahasa pemrograman yang digunakan dalam Visual Basic 6,0 adalah bahasa BASIC (*Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code*). Bahasa BASIC merupakan pemrograman tingkat tinggi

yang sederhana dan mudah dipelajari. Selain itu, terdapat *software* pendukung yakni, MySQL dan Crystal Report 8.5

4.5.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM)

Untuk mendukung semua implementasi dari Sistem Informasi Kursus yang akan digunakan, maka dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) terutama dibidang komputer. Kebutuhan SDM yang harus dipenuhi antara lain :

1. Analisis Sistem

Analisis sistem adalah seseorang yang mempunyai kemampuan dalam merancang dan menganalisa suatu sistem berbasis komputer atau dapat menyusun spesifikasi sistem komputer dan program aplikasi yang selanjutnya dapat digunakan oleh *programmer*. Analisis sistem dapat dilakukan dengan jumlah minimal

1 (satu) orang, dan telah mengenyam pendidikan minimal S1-Teknik Informatika atau S1-Sistem Informasi yang tentunya mampu menganalisa suatu sistem. Biasanya analisis sistem hanya bersifat sementara, yakni tidak harus merekrut mereka menjadi pegawai tetap.

2. Programmer

Programmer adalah seseorang yang mempunyai pengetahuan dan kemampuan dalam mengembangkan dan menyusun suatu program aplikasi ke dalam suatu bahasa pemrograman. Jumlah yang dibutuhkan adalah minimal 2 (dua) orang tergantung dengan besar kecilnya *project* yang akan ditangani. Pendidikan minimal D3-Manajemen Informatika atau S1-Sistem Informasi. Biasanya *programmer*

hanya bersifat sementara, yakni tidak harus merekrut mereka menjadi pegawai tetap.

3. Operator

Operator adalah seseorang yang bertugas untuk mengoperasikan dan memasukkan data ke dalam komputer secara baik dan benar dan merupakan bagian yang terkait dan bukan tenaga ahli melainkan pegawai tetap. Biasanya diadakan pelatihan untuk meningkatkan ketrampilan mereka sebelum sistem yang baru berjalan.

4. Teknisi Komputer

Teknisi komputer merupakan seseorang yang mempunyai pengetahuan dalam hal perawatan dan perbaikan komputer maupun sistem jaringan apabila mengalami kerusakan pada peralatan hardware yang dapat mengganggu jalannya sistem informasi tersebut, dan

merupakan pegawai tetap suatu perusahaan.

4.6 Kebutuhan Biaya dan Manfaat

Dalam implementasi Sistem Informasi Kursus yang akan digunakan memerlukan biaya realisasi dari kebutuhan yang diperlukan. Berikut ini adalah biaya-biaya yang harus dikeluarkan :

1. Komputer (PC)
Rp. 4.500.000,-
 2. Printer HP 2060
Rp. 600.000,-
 3. UPS Pro Link 750 VA
Rp. 550.000,-
 4. Analisis Sistem
Rp. 1.000.000,-
 5. Programmer
Rp. 1.200.000,-
 6. Biaya Pelatihan
Rp. 600.000,-
- Total Biaya _____ +
Rp. 8.450.000,-

Dari kebutuhan komponen diatas, maka secara keseluruhan biaya yang harus dikeluarkan adalah sebesar Rp. 8.450.000,-

Adapun manfaat yang diperoleh dalam Sistem Informasi Kursus Komputer

yang akan diterapkan ini antara lain :

1. Mempercepat pekerjaan dari bagian *Counter* dalam menangani kursus komputer pada LPK Budiman Semarang, dan cepat dalam membuat laporan yang dibutuhkan oleh bagian terkait lainnya.
2. Mempunyai *backup* dari semua transaksi yang ada didalam *database* komputer.
3. Mengurangi resiko terjadinya kehilangan dan kerusakan beberapa dokumen yang dibutuhkan.
4. Meningkatkan efektifitas kinerja pegawai LPK Budiman Semarang.
5. Biaya yang dikeluarkan relatif terjangkau dan diharapkan sesuai dengan kinerja sistem baru yang akan diterapkan. Dalam hal ini proses kursus komputer pada LPK Budiman Semarang.

4.7 Identifikasi Kebutuhan Informasi

Informasi

- a. Data yang berhubungan dalam Sistem Informasi Kursus Komputer adalah sebagai berikut :
- 1) Data *Counter*
 - 2) Data Paket Kursus
 - 3) Data Pengajar
 - 4) Data Kelompok Kursus
 - 5) Data Peserta Kursus
 - 6) Formulir Pendaftaran
 - 7) Data Pembayaran Kursus
 - 8) Data Absensi Peserta Kursus
 - 9) Data Ujian
 - 10) Data Nilai Ujian
- b. Informasi yang dibutuhkan dalam Sistem Informasi Kursus Komputer adalah sebagai berikut :

- 1) Daftar Paket Kursus
- 2) Daftar Pengajar
- 3) Daftar Kelompok Kursus
- 4) Daftar Peserta Kursus
- 5) Jadwal Kursus Peserta
- 6) Kwitansi
- 7) Jadwal Kursus Pengajar
- 8) Daftar Absensi Peserta Kursus
- 9) Bendel Ujian
- 10) Sertifikat
- 11) Laporan Daftar *Counter*

12) Laporan Daftar Paket Kursus

13) Laporan Daftar Pengajar

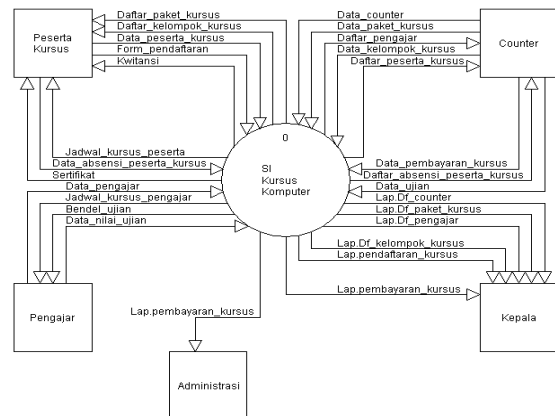
14) Laporan Daftar Kelompok Kursus

15) Laporan Pendaftaran Kursus

16) Laporan Pembayaran Kursus

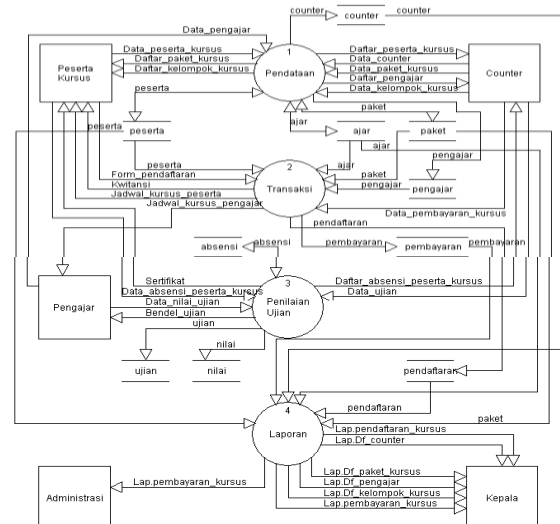
4.8 Desain Sistem

4.8.1 Context Diagram



Gambar 4.4 Context Diagram

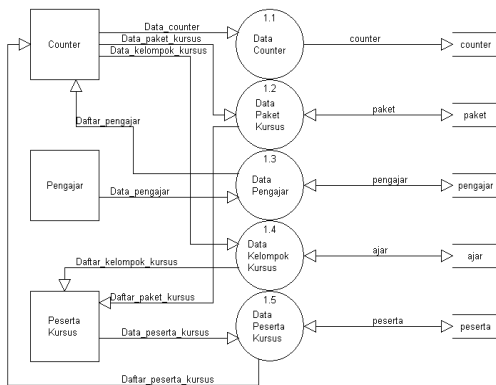
4.8.2 DFD Level 0



Gambar 4.5 DFD Level 0

4.8.3 DFD Level 1 Proses

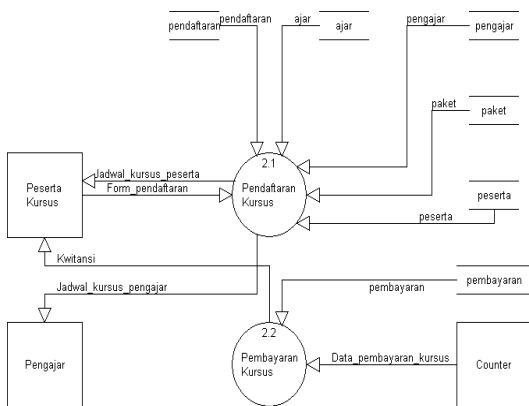
Pendataan



Gambar 4.6 DFD Level 1 Proses Pendataan

4.8.4 DFD Level 1 Proses

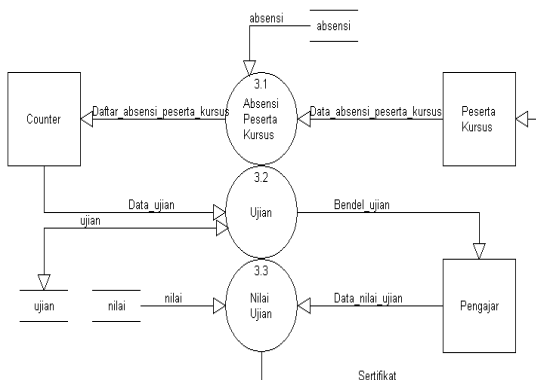
Transaksi



Gambar 4.7 DFD Level 1 Proses Transaksi

4.8.5 DFD Level 1 Proses

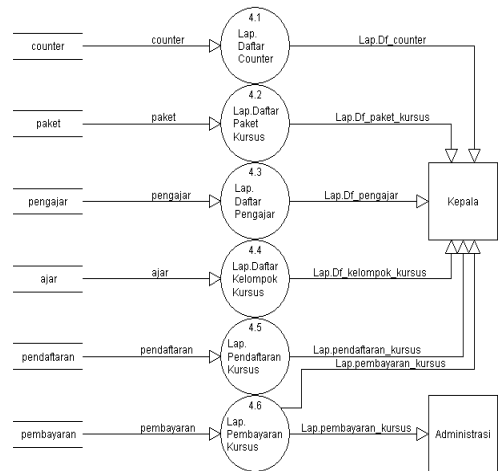
Ujian



Gambar 4.8 DFD Level 1 Proses

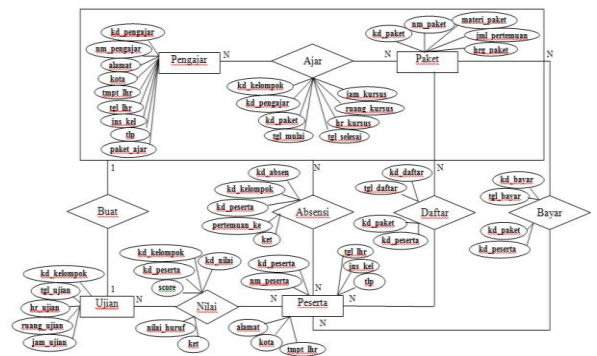
Penilaian Ujian

4.8.6 DFD Level 1 Proses Laporan



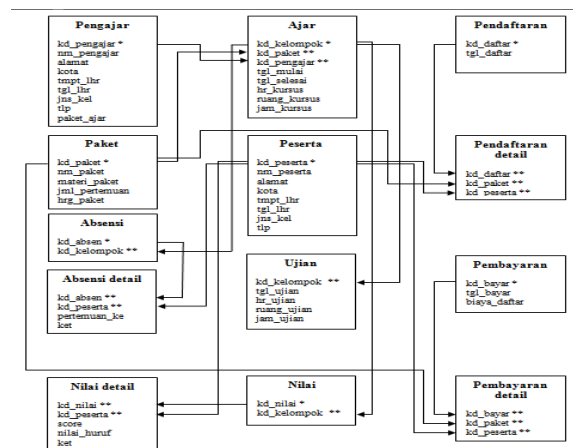
Gambar 4.9 DFD Level 1 Proses Laporan

4.8.7 Gambar ERD



Gambar 4.10 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.8.7 Tabel Relasi



Gambar 4.11 *Tabel Relasi*

4.9 Rencana dan Implementasi

Rencana implementasi ini dilakukan untuk menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen desain yang disetujui untuk memulai menggunakan sistem baru atau sistem yang diusulkan. Untuk mendapatkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan kegunaan, maka harus membuat rencana implementasi sistem, yaitu dengan pengujian program, *training*, *change over*, dan *maintenance*.

4.9.1 Program dan *Testing*

Program telah diujikan pada bagian *Counter* pada LPK Budiman Semarang dengan melakukan perbandingan lamanya waktu yang dibutuhkan dalam mendapatkan informasi tentang proses kursus komputer apabila menggunakan program sistem informasi. Pengujian yang dilakukan meliputi :

a. Pengujian Modul

Pengujian ini dapat berupa pengujian terhadap tiap - tiap modul program utama yang digunakan oleh bagian *Counter* LPK Budiman Semarang yaitu Microsoft Visual Basic 6.0 dan database MySQL.

b. Pengujian Program

Modul diuji oleh programmer sampai benar-benar tidak ada lagi kesalahan baik pendataan *Counter*, paket kursus, pengajar, kelompok kursus, peserta kursus maupun laporan – laporan yang dibutuhkan telah jelas dan mampu menghasilkan informasi yang akurat. Setelah program sudah tidak mengalami kesalahan, maka program tersebut akan disusun kembali menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan sesuai dengan alur proses kursus komputer yang sedang berjalan untuk kemudian diuji kembali.

Pengujian program dilakukan dengan melakukan uji *black box* yang menguji batasan – batasan system apabila terjadi kesalahan dalam pendataan. Pengujian *black box* yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Halaman Login

Apabila *Counter* salah dalam mengisi username dan

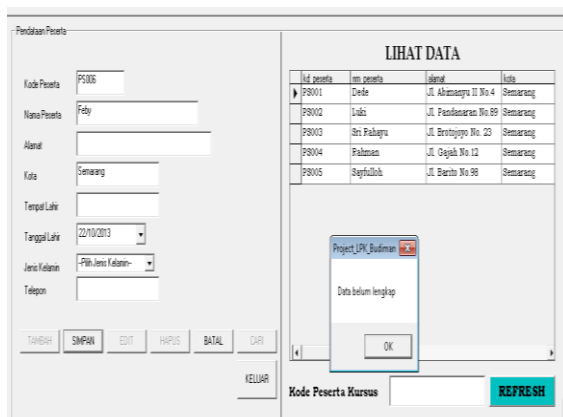
password pada form login, maka akan tampil pesan kesalahan sebagai berikut :



Gambar 4.44 Halaman Login

2. Halaman Pendaftaran Peserta Kursus

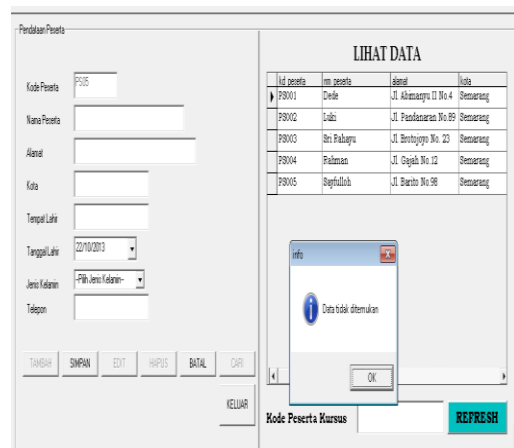
Apabila *Counter* melakukan pendaftaran peserta kursus tetapi pendaftaran tersebut tidak lengkap lalu dilakukan penyimpanan terhadap data tersebut, maka akan ditampilkan pesan kesalahan sebagai berikut :



Gambar 4.45 Halaman Pendaftaran Peserta Kursus

3. Halaman Edit Pendaftaran Peserta Kursus

Apabila *Counter* melakukan edit data peserta kursus, tetapi *Counter* memasukkan kode peserta yang salah atau kode yang diinput tersebut tidak ada dalam daftar data peserta kursus, maka akan muncul pesan kesalahan sebagai berikut :



Gambar 4.46 Halaman Edit Pendaftaran Peserta Kursus

4.9.2 Training

Setelah program selesai dibuat dan siap digunakan, maka diperlukan adanya pelatihan (*training*) bagi *Counter* yang akan menjalankan program tersebut. Tujuan dari pelatihan ini dapat tercapai dimana *Counter* dapat memiliki

pengetahuan yang cukup, bukan hanya untuk menjalankan program saja, tetapi apabila ada kesalahan maka bisa memperbaiki kesalahan tersebut.

4.9.3 Maintenance

Kegiatan *maintenance* adalah suatu kegiatan untuk memelihara atau merawat sistem agar sistem tersebut dapat bertahan lama. Kegiatan ini sangat diperlukan untuk menjaga agar sistem terhindar dari kerusakan sehingga berakibat fatal bagi jalannya perusahaan yang menggunakan sistem tersebut. Untuk sistem yang baru biasanya membutuhkan banyak perhatian karena mungkin masih banyak kesalahan – kesalahan yang terjadi yang mungkin dilakukan oleh *user*, maupun sistem itu sendiri yang belum diketahui pada saat *testing* maupun *training*. Kegiatan *maintenance* dapat berupa diantaranya :

a. *Back up* secara periodik

Back up ini dapat dilakukan jika dalam sistem akan ditambah beberapa *item* lagi.

b. *Updating Database*

Updating Database ini dapat dilakukan jika dalam sistem akan ditambah beberapa *item* lagi.

c. Menghapus data – data yang sudah tidak terpakai lagi karena kapasitas dalam computer terbatas. Maka untuk data – data yang sudah tidak terpakai harus dihapus.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan tentang Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Memudahkan dalam memberikan informasi yang jelas dan akurat, mulai dari pendaftaran peserta kursus hingga menghasilkan sertifikat. Misalnya informasi mengenai jadwal kursus tiap – tiap paket, serta jadwal ujian. Selain itu dapat memberikan kemudahan dalam melakukan penambahan, penghapusan, dan koreksi data.
- b. Memudahkan dalam pembuatan laporan yang dibutuhkan, diantaranya laporan daftar *Counter*,

laporan daftar paket kursus, laporan daftar pengajar, laporan daftar kelompok kursus, laporan pendaftaran, laporan pembayaran.

5.2 Saran

Dengan terselesaikannya Sistem Informasi Kursus Komputer pada LPK Budiman Semarang ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

- a. Adanya penerapan Sistem Informasi Kursus Komputer guna meningkatkan kinerja bagian *Counter*.
- b. Melakukan *maintenance* data dengan cara mem-*back up* data agar data dapat diamankan dan sistem dapat tetap berjalan dengan lancar.
- c. Adanya peningkatan SDM dibidang komputerisasi guna menunjang kinerja yang ada pada LPK Budiman Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogyanto. (2005). *Analisis Dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- [2] Kadir, Abdul. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- [3] Fathansyah. (2007). *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- [4] Madcoms. (2004). *Seri Panduan Pemrograman Microsoft Visual 6.0*. Yogyakarta: Andi.
- [5] Wahana. (2008). *Membuat Aplikasi Database dengan Java dan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- [6] Leman. (2007). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [7] <http://id.wikipedia.org/wiki/Kursus>, diakses pada tanggal 30 Mei 2013, pukul 20.02 WIB.
- [8] <http://id.wikipedia.org/wiki/Komputer>, diakses pada tanggal 13 juni 2013, pada pukul 11.48 WIB
- [9] <http://percetakanpetraya.com/apa-itu-sertifikat> , diakses pada tanggal 13 juni 2013, pada pukul 12.28 WIB
- [10] http://id.wikipedia.org/wiki/Skala_%28statistik%29 , diakses pada tanggal 21 Oktober 2013, pada pukul 13.07 WIB
- [11] http://id.wikipedia.org/wiki/Uji_komp_ensi , diakses pada tanggal 21 Oktober 2013, pada pukul 13.16 WIB