

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, pokok permasalahan, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan magang, alokasi waktu dan tempat pelaksanaan magang, dan sistematika penulisan laporan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang dari tahun ke tahun telah mempengaruhi proses bisnis dalam sebuah perusahaan. Teknologi informasi menjadi bagian penting dalam proses bisnis tersebut karena semakin besar perkembangan perusahaan, semakin kompleks pula proses bisnis yang berlangsung dalam perusahaan tersebut. Dengan adanya teknologi informasi maka proses bisnis dalam sebuah perusahaan akan menjadi lebih mudah.

Perkembangan teknologi informasi tersebut juga dirasakan oleh lembaga pendidikan, Universitas Pelita Harapan yang biasa disebut UPH. Lembaga pendidikan ini berdiri sejak tahun 1994 dan terus berkembang sampai sekarang. Dengan adanya perkembangan tersebut, maka proses yang terjadi dalam lembaga tersebut juga semakin kompleks. Untuk itu, diperlukan adanya teknologi informasi untuk membantu pengerjaan proses tersebut.

Untuk memenuhi kebutuhan UPH akan teknologi informasi, maka terdapat bagian khusus yang menangani hal tersebut yaitu *Information Technology*

Directorate (ITD) UPH. Application Service Department yang selanjutnya disingkat ASD merupakan salah satu departemen yang merupakan bagian dari ITD UPH. ASD UPH bertugas memberikan pelayanan berupa pembuatan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan staf di UPH dalam menjalankan proses akademik dan non-akademik.

Salah satu aplikasi yang akan dikembangkan UPH adalah aplikasi perubahan status cara pembayaran mahasiswa. Aplikasi ini digunakan untuk melakukan perubahan cara pembayaran mahasiswa dari cicilan ke *cash* maupun *cash* ke cicilan. Sehingga bagian keuangan dapat melakukan sinkronisasi dengan PMB bagian promosi. Dengan mengetahui cara pembayaran mahasiswa tersebut, bagian PMB dapat mengetahui promosi apa yang pantas didapatkan oleh mahasiswa tersebut. Pada sebelumnya bila ada mahasiswa yang melakukan perubahan cara pembayaran bagian keuangan belum dapat melakukan sinkronisasi secara otomatis ke PMB bagian promosi.

1.2 Pokok Permasalahan

Aplikasi perubahan status cara pembayaran mahasiswa yang ada pada saat ini tidak semuanya sempurna dan masih membutuhkan beberapa pengembangan di beberapa bagiannya. Kekurangan yang ada dalam aplikasi ini adalah belum adanya aplikasi yang dapat melakukan sinkronisasi antara PMB dengan bagian keuangan. Dengan tidak adanya aplikasi ini dapat menyebabkan kesalahan yang dapat merugikan UPH. Maka dari itu perlu dilakukan penambahan fitur atau pembuatan aplikasi baru untuk mendukung kebutuhan proses pada saat ini.

1.3 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Berikut ini adalah ruang lingkup dan batasan masalah:

- 1) Aplikasi yang dikerjakan hanya terbatas pada proses pengelolaan tipe pembayaran mahasiswa dan perubahan status cara pembayaran mahasiswa, serta mencetak laporan.
- 2) Aplikasi yang dikerjakan tidak untuk menghitung berapa biaya yang masuk pada bagian keuangan.
- 3) Basis data yang digunakan telah dirancang oleh ASD UPH dan tidak diubah.

1.4 Metode Pengembangan Sistem

Untuk mengembangkan sistem digunakan metode *prototyping*. dengan menggunakan metode *prototyping*, *user* akan dapat mendapatkan gambaran seperti apa sistem yang akan dibuat dan *user* dapat berinteraksi langsung dengan sistem walaupun sistem belum siap untuk diimplementasikan. dengan demikian apabila masih terdapat kekurangan pada sistem, *user* dapat langsung memberikan saran, sehingga *requirement* dari sistem dapat diperoleh dengan jelas.

1.5 Tujuan Magang

Tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah untuk meningkatkan dan memperbaharui aplikasi perubahan status cara pembayaran mahasiswa. Rincian aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui cara pembayaran mahasiswa baru, melalui *cash* atau cicilan.

- 2) Membantu PMB bagian keuangan dalam mengubah status cara pembayaran mahasiswa.
- 3) Melakukan pencetakan bukti pelunasan pembayaran.

1.6 Alokasi Waktu dan Tempat Magang

Kegiatan magang ini dimulai pada tanggal 24 Januari 2012 sampai dengan 24 Juni 2012, setiap hari senin sampai dengan jumat pukul 07.00 – 16.00 WIB. Waktu istirahat dimulai pukul 12.00 – 13.00 WIB. Kegiatan magang dilakukan di kantor ASD UPH yang beralamat di Universitas Pelita Harapan, Tower A, Lantai 8 sayap kiri, Jalan M.H. Thamrin Boulevard 1100, Lippo Village, Tangerang 15811.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun secara sistematika dan terbagi atas enam bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, pokok permasalahan, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan proyek magang, alokasi waktu dan tempat pelaksanaan magang, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori – teori yang mendukung dalam pengembangan aplikasi pencarian dan perubahan status cara pembayaran mahasiswa. teori – teori ini mengenai aplikasi, database, *System Development Life Cycle*, *SQL server*, *Visual Studio*, dan *Language Integrated Query*.

BAB III GAMBARAN UMUM ASD UPH DAN PELAKSANAAN MAGANG

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai profil, sejarah, struktur organisasi, dan visi misi dari *Faculty Application Service Department* sebagai pengelola sistem promosi penerimaan mahasiswa baru. Pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai posisi dari pemegang dan analisis dari sistem yang sedang berjalan di dalam *Faculty Application Service Department*.

BAB IV SISTEM USULAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan gambaran pengembangan aplikasi yang akan diusulkan untuk mengatasi masalah – masalah yang terjadi pada aplikasi yang lama.

BAB V PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Di dalam bab ini dijelaskan mengenai proses implementasi yang berupa proses penggunaan aplikasi yang dilakukan oleh *user*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari seluruh pembahasan dari kegiatan magang yang telah dilakukan dan saran yang akan diberikan untuk pengembangan aplikasi tersebut.

