

BAB I

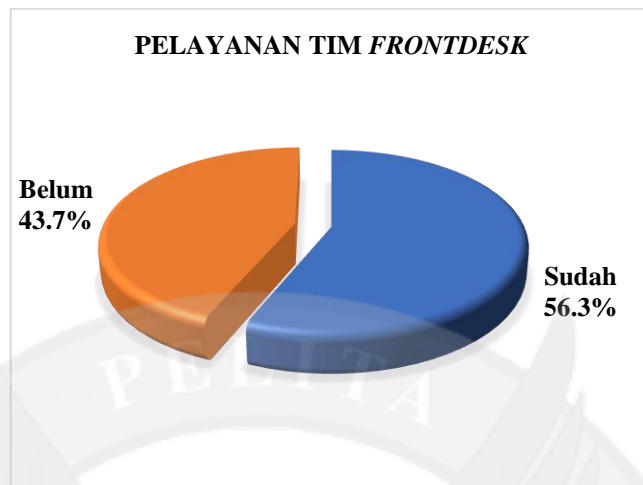
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di era sekarang ini, teknologi semakin banyak berkembang dari waktu ke waktu dimana dapat membantu manusia mengerjakan kegiatan yang mudah hingga kegiatan yang sulit. Teknologi informasi dapat dibuat pada semua bidang yang dikerjakan oleh manusia itu sendiri, termasuk dalam proses pemberian fasilitas kepada mahasiswa di daerah universitas. Semenjak teknologi informasi didukung dengan adanya internet, segala keperluan dapat dilakukan dengan menggunakan sistem yang dibuat manusia untuk memudahkan pekerjaan dan bisa memantau secara jarak jauh.

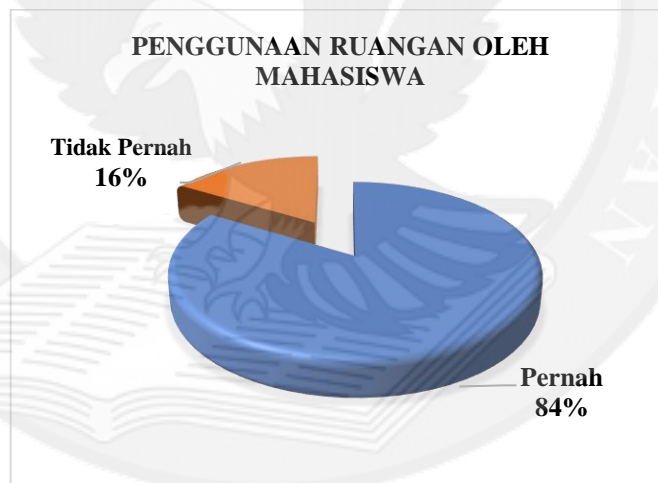
Di Universitas Pelita Harapan Medan Campus memiliki struktur organisasi, salah satunya adalah fasilitas yang disediakan universitas kepada mahasiswa itu sendiri. *Department General Affair (GA)* yang terdapat dalam struktur organisasi Universitas Pelita Harapan Medan *Campus* yang terdiri dari beberapa tim dan salah satunya adalah tim operasional.

Tim operasional yang dimaksud adalah *Frontdesk* dimana menangani masalah keperluan mahasiswa dalam penggunaan ruangan, penggantian ruangan, pengecekan barang, pengambilan barang ketinggalan, dan melakukan pendataan pengambilan & pengembalian spidol dan absensi oleh dosen. Dari hasil survei yang dilakukan, diambil 135 mahasiswa sebagai sampel penelitian. Terdapat 56.3% mahasiswa senang dengan pelayanan yang dilakukan oleh tim *frontdesk* seperti penggunaan ruangan, pengambilan barang ketinggalan, dan lain - lain.



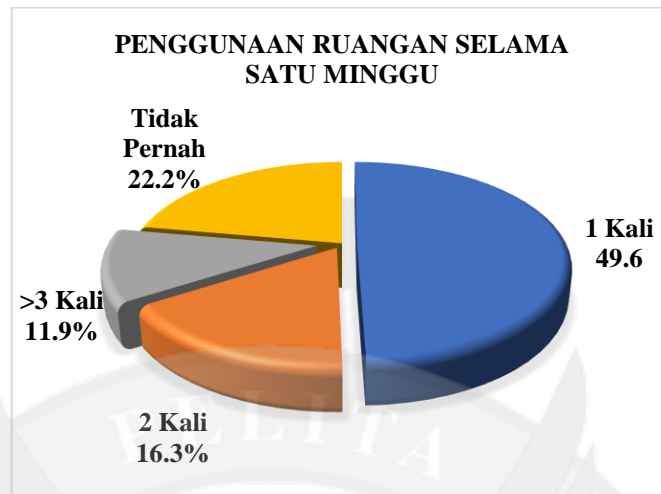
Gambar 1. 1 Hasil Survei Pelayanan Tim Frontdesk

Terdapat sekitar 83,7% mahasiswa pernah menggunakan ruangan seperti kelas, *meeting room*, dan ruangan yang lain.



Gambar 1. 2 Hasil Survei Mahasiswa Menggunakan Ruang

Mahasiswa lebih banyak menggunakan ruangan sebanyak satu kali seminggu sebesar 49,6% dan sebesar 22,2% mahasiswa tidak pernah menggunakan penggunaan ruangan selama seminggu.



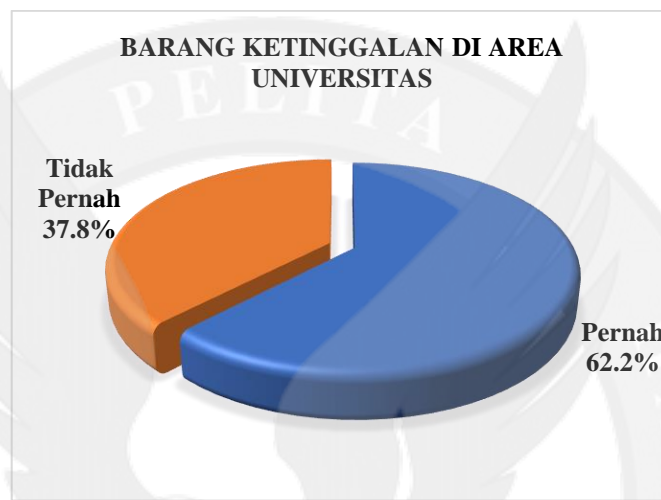
Gambar 1. 3 Hasil Survei Penggunaan Ruangn Selama Satu Minggu

Meskipun dari data dilihat bahwa 83,7% mahasiswa pernah menggunakan ruangan seperti kelas, *meeting room*, dan lain – lain. Mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam proses penggunaan dan penggantian ruangan sebesar 65,9% dikarenakan masih berbasis *offline* dengan menggunakan *form*. Selain itu juga ruangan tidak dapat diakses oleh mahasiswa secara langsung, sehingga mahasiswa harus secara langsung mengecek ruangan yang kosong dan meminta konfirmasi kepada *Staff General Affair (GA)*.



Gambar 1. 4 Hasil Survei Kesulitan Dalam Proses Penggunaan/Penggantian Ruangn

Selanjutnya kasus barang ketinggalan di universitas, sekitar 62,2% mahasiswa pernah mengalami barang tertinggal di area universitas. Meskipun begitu, terdapat 54,8% mahasiswa memiliki kendala dalam melakukan pengambilan barang ketinggalan, dikarenakan harus dapat secara langsung ke universitas untuk melakukan pengecekan barang.



Gambar 1. 5 Hasil Survei Mahasiswa Yang Pernah Mengalami Barang Ketinggalan



Gambar 1. 6 Hasil Survei Mahasiswa Yang Kesulitan Dalam Pengecekan dan Pengambilan Barang Ketinggalan

Selain itu juga, pencatatan pengambilan dan pengembalian spidol & absensi yang dilakukan secara manual menggunakan buku, mengakibatkan data tidak tersusun dengan rapi.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis kemudian mengangkat judul Tugas Akhir adalah **“Perancangan Aplikasi Website General Affair (GA) Pada Tim Operasional Frontdesk Universitas Pelita Harapan Kampus Medan”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut maka terdapat rumusan masalah adalah sebagai berikut :

- a. Dalam menggunakan fasilitas ruangan yang diberikan masih menggunakan media secara *offline* dengan datang ke universitas dan mengisi *form* dalam bentuk kertas.
- b. Dalam proses penggunaan fasilitas operasional dilakukan secara manual
- c. Proses pengecekan dan pengambilan barang yang hilang atau tertinggal sudah terlalu lama di universitas menggunakan metode *offline* dengan cara datang ke universitas.
- d. Dalam mendata pengambilan dan pengembalian spidol masih dilakukan secara manual menggunakan buku.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi berbasis *website* yang apabila dikembangkan dimana dapat membantu tim operasional *frontdesk* di Universitas Pelita Harapan Kampus Medan yang terdiri dari fitur penggunaan ruangan, penggantian ruangan, pengambilan spidol & absensi mahasiswa, pengecekan barang ketinggalan/temuan, dan memasukan jadwal kelas.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang akan diterima dalam penelitian adalah memberikan sebuah gambaran kepada *General Affair (GA)* tentang rancangan aplikasi berbasis *website* yang dapat memudahkan tim operasional *Frontdesk*.

1.5 RUANG LINGKUP

Dalam hal ini penulis menentukan ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan aplikasi *website* dengan metode *prototyping*.
- b. Fitur yang dirancang pada aplikasi *website* adalah proses dimana mengelola ruangan. Terdapat juga fitur *upload* data barang temuan yang kemudian dapat di akses oleh mahasiswa untuk melakukan permintaan pengambilan barang yang tertinggal di area kampus, serta ada fitur dimana dapat melakukan *input* pengambilan dan pengembalian spidol & absensi mahasiswa oleh dosen pengajar, kemudian memasukan jadwal kelas.
- c. Fitur memasukan jadwal kelas yang terdapat di universitas, agar dapat mengetahui ruangan yang masih kosong atau tidak.
- d. Fitur – fitur yang disediakan untuk pihak mahasiswa, *frontdesk* dan *Staff* (Student Service Center) untuk memudahkan pemakaian operasional universitas.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Pada tugas akhir ini penulis menggunakan metodologi dalam pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan teknik *prototyping*, dimana memiliki tahapan – tahapan sebagai berikut:

- a. Analisis permasalahan *user*
Penulis akan mencari kebutuhan yang diperlukan oleh sistem seperti fitur – fitur yang diperlukan.
- b. Analisis Kebutuhan dari *user*

Penulis akan berdiskusi dengan narasumber, dimana narasumber akan memberikan penjelasan kepada penulis kebutuhan sistem yang mereka inginkan.

Dalam proses tahapan ini dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Observasi, dilakukan dengan memperoleh gambaran rill pada sebuah peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan data yang akurat.
2. Kuesioner, dilakukan untuk menggali kebutuhan dari *user* untuk diambil hasil pendapatnya untuk dapat di analisis.

c. Membuat *prototype*

Penulis akan membuat sebuah *prototype* dari usulan yang diharapkan oleh pengguna.

Dalam proses tahapan ini akan dilakukan sebagai berikut:

1. Merancang tampilan *website* menggunakan *Adobe XD*
2. Merancang database yang dapat digunakan dalam sistem usulan yang terdiri atas struktur tabel dan hubungan relasi antar tabel.
3. Membuat model – model sistem dengan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

d. Melakukan pengujian prototyping

Penulis akan melakukan pengujian terhadap hasil prototyping kemudian akan melakukan evaluasi dengan kuisisioner.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Bab I – Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan

Bab II – Landasan Teori

Berisi tentang dasar – dasar teori yang digunakan untuk mendukung landasan dalam laporan hasil tugas akhir.

Bab III – Analisis dan Perancangan

Berisi tentang proses Analisa dan perancangan sebuah sistem.

Bab IV – Hasil Perancangan

Berisi tentang hasil sistem yang dirancang dan bagaimana cara penggunaan sistem.

Bab V – Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang hasil dari penelitian dan saran dalam mengembangkan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna kedepannya.

Lampiran

