

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lingkungan kampus merupakan suatu wadah untuk mahasiswa dalam meningkatkan potensi akademis maupun non akademis mereka, dalam hal akademis mahasiswa mengembangkan potensi mereka dengan mengambil program studi yang mereka pilih untuk menunjang masa depan mereka.

Mahasiswa dituntut untuk mengerti dan memahami berbagai *skill* dan juga pengetahuan di dalam melakukan kegiatan studi di Universitas maupun saat sudah lulus untuk menunjang kemampuan mereka saat bekerja di bidang berbagai bidang. Dalam melakukan proses perkuliahan sebagai mahasiswa khususnya di Universitas Pelita Harapan, mahasiswa dituntut untuk memiliki beberapa *skill* dan juga pengetahuan sesuai visi dan misi Universitas Pelita Harapan. Mahasiswa Universitas Pelita Harapan juga di tuntut untuk membuat berbagai macam *workshop* dan mengikuti *workshop* untuk membantu mereka memahami dan mengaplikasikan secara nyata dari bidang yang diajarkan di Universitas Pelita Harapan serta membantu mereka untuk memiliki *skill* dan *profile* yang akan digunakan saat mereka bekerja di bidang sesuai dengan program studi mereka maupun di luar bidang yang mereka kuasai.

Oleh sebab itu peran *student skill profile* berbasis web akan membantu mahasiswa dalam mendapatkan informasi dan mengikuti *workshop* yang sudah diselenggarakan oleh berbagai institusi dari berbagai bidang .

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sistem penilaian *fresh graduate* yang masih konvensional yang hanya terpacu pada nilai akademis.
2. Pemberian informasi dan pendataan *workshop* dari perusahaan untuk Universitas Pelita Harapan masih secara konvensional secara *offline* dan belum terpusat.
3. *Workshop* yang diikuti mahasiswa masih disimpan dengan tidak terorganisir.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi masalah sebagai berikut:

1. *Website* yang dibuat menampilkan profil mahasiswa dan penilaian pemahaman mahasiswa dalam berbagai *workshop* yang dipelajari.
2. *Website* yang dibuat memiliki fitur yang berguna bagi *admin* kampus dalam melakukan pengadaan *workshop* di Universitas Pelita Harapan.
3. *Website* yang dibuat hanya dapat diakses oleh mahasiswa Universitas Pelita Harapan dan juga *admin*.
4. *Website* dibuat untuk menunjang kegiatan *workshop* yang bersifat *low stake* atau berisiko kecil dengan tidak adanya sertifikasi resmi.
5. *Website* yang dibuat hanya menampung *workshop* yang diikuti mahasiswa di Universitas Pelita Harapan dan tidak mencakup *workshop* yang diikuti diluar Universitas Pelita Harapan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka tugas akhir ini memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis untuk melakukan penelitian ini adalah untuk membuat Aplikasi *Student skill profile* berbasis *web* untuk menampilkan *skill* akademis mahasiswa dan juga membantu perusahaan dalam mengambil keputusan serta mengadakan *training* atau *workshop* di Universitas Pelita Harapan Lippo Karawaci.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sarana untuk mempermudah mahasiswa terutama yang baru lulus dalam melamar pekerjaan di perusahaan dengan menunjukkan daftar *workshop* yang diikuti di Universitas Pelita Harapan.
2. Memudahkan perusahaan untuk melakukan *workshop* atau *training* di Universitas Pelita Harapan.
3. Sebagai sarana mahasiswa dalam mengumpulkan *workshop* mereka agar lebih terorganisir.

1.5 Metodologi Penelitian

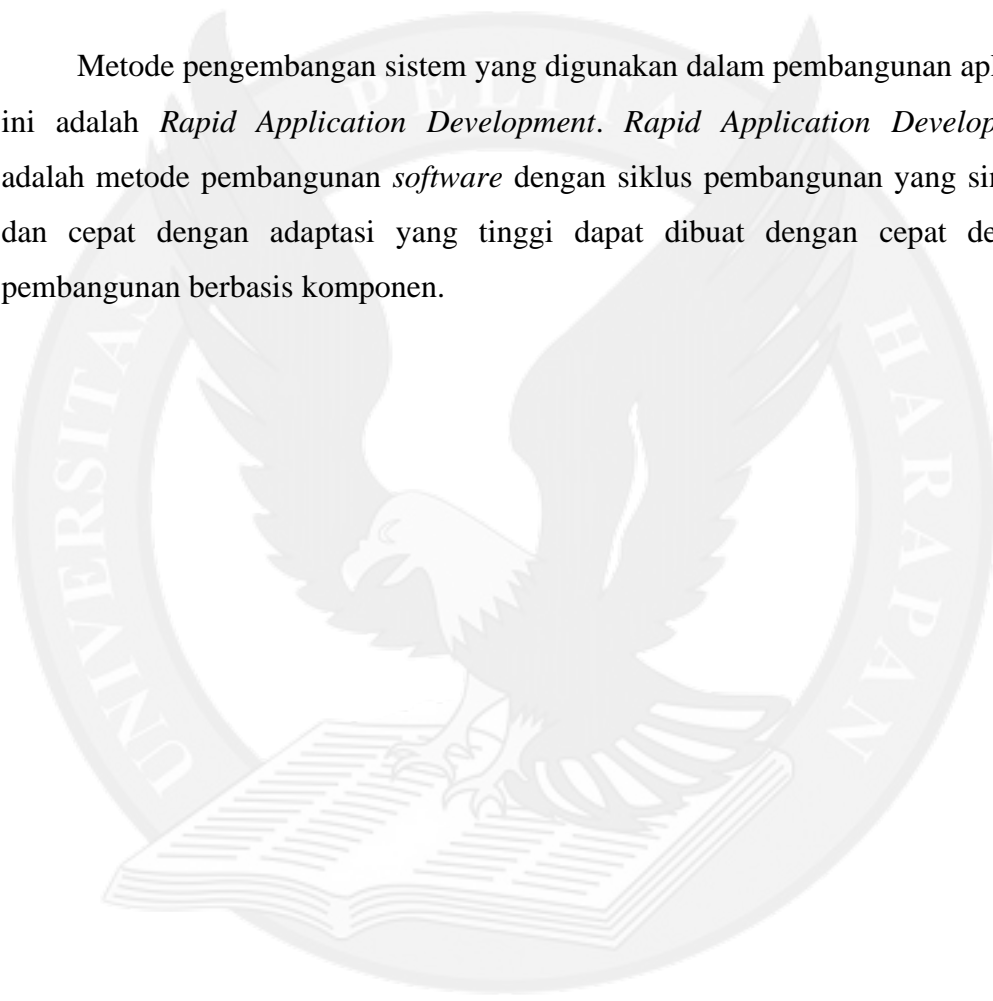
Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data dari beberapa sumber untuk menunjang penelitian ini. Adapun metode yang digunakan adalah:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara wawancara dan studi literatur.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah *Rapid Application Development*. *Rapid Application Development* adalah metode pembangunan *software* dengan siklus pembangunan yang singkat dan cepat dengan adaptasi yang tinggi dapat dibuat dengan cepat dengan pembangunan berbasis komponen.



1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori – teori yang dijadikan pedoman dan digunakan sebagai dasar dalam pembuatan sistem usulan.

BAB III SISTEM SAAT INI

Bab ini menjelaskan mengenai hasil analisis sistem yang sedang digunakan saat ini yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB IV SISTEM USULAN

Bab ini menjelaskan mengenai uraian perencanaan pembuatan sistem, analisa dan perancangan sistem, dan juga metode – metode yang digunakan dalam membuat sistem usulan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil analisis dan perancangan sistem usulan, dan juga saran – saran untuk penelitian kedepannya.