

SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN PESERTA PELATIHAN BERBASIS WEBSITE PADA CITRA ILMU

MaulanaNur Romadhon* dan Agung Handayanto

Jurusan Informatika, Fakultas TEKNIK DAN INFORMATIKA, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

Email* : maulananurromadhon64@gmail.com

Abstrak

Selama ini masih banyaknya pelatihan-pelatihan yang diadakan instansi maupun perusahaan terkait masih dengan manual begitu juga dengan Citra Ilmu, hal tersebut sering menjadi masalah seperti kurang tahunya peserta tentang kursus apa saja yang disediakan. Untuk mengatasi hal tersebut maka penelitian ini akan mengembangkan Perangkat Lunak tersebut merupakan sebuah sistem informasi pendaftaran kursus. Sistem informasi ini dapat digunakan untuk melihat jadwal, pengisian form pendaftaran, cetak form pendaftaran. Website ini menggunakan software xampp dan text editor seperti sublime. Pada tahap pembangunan sistem informasi terdapat beberapa tahap seperti perancangan sistem, desain menu, coding, dan pengujian. Sehingga dalam prosesnya dapat dijalankan pada PC maupun Smartphone, penginputan data dapat dilakukan dengan mudah dan diketahui oleh pihak Citra Ilmu.

Kata Kunci: Citra Ilmu, Sistem Informasi, Pengelolaan Peserta.

I. PENDAHULUAN

Selama ini masih banyak pelatihan-pelatihan yang diadakan instansi maupun perusahaan terkait masih dengan manual begitu juga dengan Citra Ilmu, hal tersebut sering menjadi masalah seperti kurang tahunya peserta tentang kursus apa yang disediakan. Salah satu dari sekian banyak teknologi informasi yang dipakai adalah Sistem Informasi, Sistem Informasi bukanlah hal baru dalam di saat sekarang ini, sistem informasi mengimplementasi fakta-fakta yang didapat dari kegiatan – kegiatan sebuah perusahaan. Implementasi sistem informasi yang biasa digunakan adalah berbasis desktop dan web.[1]

Sistem informasi ini dapat digunakan untuk melihat jadwal, pengisian form pendaftaran, cetak form pendaftaran, cetak form pendaftaran. Website ini menggunakan software xampp dan text editor seperti sublime. Sistem Informasi adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau penyelesaian suatu sasaran tertentu. [2]

Pada tahap pembangunan sistem informasi terdapat beberapa tahap seperti perancangan sistem, desain menu, coding, dan pengujian. Dalam pengujiannya menggunakan pada metode Waterfall selaku metode pengembangan perangkat lunak yang tua dan matang [3]

Sehingga dalam prosesnya dapat dijalankan pada PC maupun Smartphone, penginputan data dapat dilakukan dengan mudah dan diketahui oleh pihak Citra Ilmu. Model waterfall lebih cocok untuk sistem atau perangkat lunak yang bersifat generik, artinya sistem dapat diidentifikasi semua kebutuhannya dari awal dengan spesifikasi yang umum. Menggunakan model ini adalah memiliki tujuan untuk membangun sebuah sistem dari awal yang mengumpulkan kebutuhan sistem yang akan dibangun sesuai dengan topik penelitian yang dipilih sampai dengan produk tersebut diuji. [4]

II. METODE

Dalam pembangunan sistem informasi pengelolaan peserta kursus ini kami menggunakan Codeigniter. Kami menggunakan Codeigniter mempunyai beberapa alasan. Codeigniter adalah framework yang dibuat berdasarkan design pattern model view controller atau biasa disingkat MVC. Design Pattern adalah kumpulan penjelasan mengenai metode-metode bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah yang umum ditemui dalam proses perancangan perangkat lunak (Software Design). Design pattern merupakan petunjuk bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah di seputar dunia software design.

Penggunaan framework sebagai alat bantu dalam pengerjaan project menjadi semakin populer di kalangan programmer. Waktu yang diperlukan dalam pembuatan program dapat dipersingkat bila dibanding dengan

bahasa pemrograman PHP biasa. Hal ini tak lepas dari penempatan class dan function di dalam sebuah framework sehingga dapat dipanggil sesuai dengan bisnis proses yang terlibat. Programmer cukup mengubah parameter, mengatur query basis data dan desain tampilan output program. Ada beberapa alasan mengapa menggunakan Codeigniter yaitu Mempercepat dan mempermudah pembangunan sebuah aplikasi web, Relatif memudahkan dalam proses maintenance karena sudah ada pola tertentu dalam sebuah kerangka kerja (dengan syarat programmer mengikuti pola standar yang ada) Umumnya kerangka kerja menyediakan fasilitas-fasilitas yang umum dipakai sehingga kita tidak perlu membangun dari awal (misalnya validasi, ORM, pagination, multiple database, scaffolding, pengaturan session, error handling, dan lain sebagainya), Lebih bebas dalam pengembangan jika dibandingkan CMS.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Kebutuhan

1) Identifikasi Masalah

Permasalahan yang terjadi pada Citra Ilmu diantaranya Pendaftaran masih manual, pesaing yang mulai menggunakan system pendaftaran online, peserta kurang tahu mengenai jadwal kursus yang tersedia, jumlah kuota yang tersedia, tidak penjelasan ruang mana yang akan di gunakan untuk kursus, kurang terbukanya biaya kursus sehingga peserta menjadi ragu-ragu untuk mendaftar.

2) Analisis Sistem

Dari identifikasi masalah di atas kita bisa menganalisis sistem Citra Ilmu bahwa system pemasaran tidak bisa dilakukan secara luas dikarenakan sistem yang digunakan bersifat manual/offline, biaya yang dikeluarkan cukup banyak yaitu untuk mencetak selebaran brosur atau spanduk yang digunakan untuk mempromosikan, Banyaknya para pesaing yang mulai menggunakan system pendaftaran online sehingga membuat kursus pesaing lain mempunyai peluang yang lebih besar di dari pada Citra Ilmu, tidak dapat menyediakan informasi yang update yang ada kepada peserta hal ini karena di Citra Ilmu tidak menggunakan sistem secara online, tidak adanya media pendaftaran online berupa website sehingga pendaftaran dan informasi dilakukan secara manual, dari mulut ke mulut atau komunikasi via media sosial dan melalui brosur atau sepanduk.

3) Kebutuhan Data

Data yang dibutuhkan dalam pembangunan sistem informasi Citra Ilmu diantaranya adalah membutuhkan data peserta, data kursus yang akan di adakan, data ruangan.

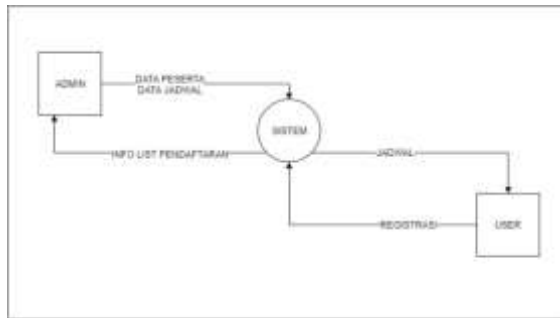
4) Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional pembangunan sistem informasi pengolahan peserta Citra Ilmu di antara admin mampu login ke dalam sistem, admin dapat menginput dan mengelola data peserta, user mampu login ke dalam sistem, user mampu melihat jadwal kursus, user dapat mengisi formulir pendaftaran, user dapat memilih kursus mana yang mau di ikuti, user admin dapat melihat dan memperbarui input data user peserta, admin dapat memperbaharui data jadwal kursus, admin dapat logout dari sistem dan user dapat logout dari sistem.

B. Desain Sistem

Context diagram pada Sistem Informasi pengelolaan peserta kursus adalah arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar. Pada sistem yang dibuat pada Sistem Informasi pengelolaan peserta Citra Ilmu terdapat dua entitas yaitu Admin yang

mempunyai wewenang untuk mengelola control panel dan hak akses pada website. User melakukan pendaftaran pada system Citra Ilmu, yang proses dilakukan secara online.



Gambar 1. Context Diagram

C. Implementasi Sistem

Pada bagian ini merupakan hasil implementasi atau hasil pembuatan sistem informasi yang telah selesai dibangun berdasarkan analisis kebutuhan dan perancangan sistem. Antarmuka dari sistem informasi yang telah dibuat sesuai dengan perancangan antarmuka yang telah dirancang sebelumnya, desain tampilan antarmuka pada sistem informasi ini dibuat dengan Codeigniter. Berikut ini merupakan implementasi antarmuka yang ditunjukkan pada Gambar 2, 3, 4 dan 5.



Gambar 2. Halaman Utama



Gambar 3. Halaman Login



Gambar 4. Halaman user



Gambar 5. Halaman Pengisian data User



Gambar 4. Halaman kursus yang di ikuti user

Gambar 5. Halaman edit Pengisian data User

D. Testing

1) Pengujian Black Box

Pengujian Sistem merupakan hal yang sangat penting bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak yang akan diuji, dengan menggunakan metode black box testing sistem akan menjadi lebih baik dan kesalahan atau kekurangan dapat diminimalisir. Berikut adalah proses pengujian sistem. Pengujian terhadap halaman pembelian.

No.	Skenario Pengujian	Hasil	Kesimpulan
1.	Mengeklik Kursus	Sistem menampilkan jadwal kursus yang tersedia.	
2.	Mengeklik Workshope	Sistem menampilkan jadwal kursus yang tersedia.	
3.	Menambah Login	Sistem menampilkan menu login	
4.	Mengklik daftar	Sistem menampilkan form pendaftaran untuk kursus yang ingin di ikuti	
5.	Memasukan barang belanjaan ke troli	Sistem menampilkan penambahan barang di troli	
6	Mengklik tombol lihat data peserta kursus	System menampilkan kursus apa saja yang di ikuti	

2) Pengujian Pengujian UAT (User Acceptance Test)

User Acceptance Test (UAT) adalah suatu proses pengujian oleh pengguna untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa software yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh

pengguna, apabila hasil pengujian (testing) sudah bisa dianggap memenuhi kebutuhan dari pengguna. Hasil dari 5 pertanyaan dilakukan perhitungan rata-rata secara keseluruhan. Kemudian akan dibandingkan dengan Tabel 1 untuk diambil kesimpulan. Perhitungan secara keseluruhan pengolahan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Skor

Kategori	Kete
0%-20%	Tidal
21%-40%	Kuran
41%-60%	Cuku
61%-80%	Se
81%-100%	Sang

Tabel 2. Pengolahan Skala

No Pertanyaan	Nilai Persentase	Keterangan
1	X%	X
2	X%	X
3	X%	X
4	X%	X
5	X%	X
Total Persentase	X% + X% + X% + X% + X% = X%	X
Rata-rata	X% / 5 = X%	

IV. KESIMPULAN

Sistem Informasi Pengolahan peserta kursus Citra Ilmu telah berhasil dibuat dengan *Codeigniter*. Pengujian yang digunakan adalah black-box testing dengan validation testing yang membuktikan bahwa pengguna telah mencoba sistem sesuai dengan fungsional sistem dan 5 kasus uji dengan hasil 100% valid, dan *user acceptance testing* membuktikan bahwa x% *tester* dapat menerima sistem yang dibuat dan yang berarti bahwa website layak digunakan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Setia Wardani, C. (2014). *Sistem informasi pendaftaran dan penjadwalan pada lembaga kursus dan pelatihan sinergi Indonesia*.
- [2] Sholikhin, A., & Riasti, B. K. (2013). Pembangunan Sistem Informasi Inventarisasi Sekolah Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Rembang Berbasis Web. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 2(2).
- [3] Binanto, I. (2014). Analisa Metode Classic Life Cycle (Waterfall) Untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia. *Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia*.