

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelatihan dan pengembangan merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan dalam sebuah perusahaan. Pelatihan adalah proses membantu para tenaga kerja untuk memperoleh efektivitas dalam pekerjaan mereka yang sekarang atau yang akan datang melalui pengembangan kebiasaan tentang pikiran, tindakan, kecakapan, pengetahuan, dan sikap yang layak [1]. Pada perusahaan PT. Bank X terdapat pelatihan yang disediakan oleh perusahaan untuk menambah kompetensi pegawai baik dalam segi manajerial maupun teknis.

Perusahaan PT. Bank X merupakan sebuah bank ternama di Indonesia yang berfokus pada bisnis perbankan transaksi. Pegawai dari PT. Bank X diwajibkan untuk mengikuti pelatihan agar mendapatkan sertifikasi untuk menambah kompetensi. PT. Bank X memiliki divisi pusat pelatihan dan sertifikasi untuk para pegawai. Divisi tersebut memiliki banyak sekali jenis data seperti data diri pegawai, peserta, modul, *submodul*, sertifikasi, jadwal pelatihan dan lain-lain. Dalam hal mengolah data tersebut, PT. Bank X menggunakan sebuah perangkat lunak yang dibuat oleh *microsoft* yaitu *Microsoft Excel*. Banyak ditemukannya masalah dalam mengolah data dengan perangkat lunak tersebut dan sulit untuk membagikan informasi dari apa yang sudah dikumpulkan oleh perangkat lunak tersebut. Inti dari permasalahan adalah terlalu banyaknya data yang dikelola serta pelatihan yang berlangsung selama satu minggu.

Berdasarkan uraian di atas, untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh PT. Bank X maka dilakukan penelitian pengembangan aplikasi pelatihan dan sertifikasi pegawai pada pusklat PT. Bank X berbasis *website*. Penelitian pengembangan aplikasi pelatihan dan sertifikasi pegawai pada pusklat PT. Bank X tersebut menggunakan metode *Rational Unified Process* (RUP). RUP merupakan kerangka

proses yang menyediakan simulasi sistem pada industri untuk sistem, *software*, implementasi dan manajemen proyek yang efektif [2].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan aplikasi pelatihan dan sertifikasi pegawai pada pusdiklat PT.Bank X berbasis *website* dengan metode RUP.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi ini meliputi pengelolaan data pegawai, modul, *submodul*, jadwal *training*, ujian, *On Job Training* (OJT), hasil pelatihan, dan sertifikasi.
2. Aplikasi berbasis *website* ini menggunakan pendekatan *Rational Unified Process* (RUP).
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter dan MySQL sebagai basis data.
4. Aplikasi ini hanya mencakup dua pengguna yaitu Admin dan Peserta.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah pengembangan aplikasi pelatihan dan sertifikasi pegawai pada pusdiklat PT.Bank X berbasis *website* dengan metode *Rational Unified Process* (RUP).

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diambil bahwa manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Manfaat akademis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dengan tema yang sama dan syarat untuk memenuhi tugas akhir.

2. Manfaat Praktis

- *Website* dapat mempermudah mencatat serta mengatur jadwal pelatihan dan pembelajaran bagi pegawai PT. Bank X.
- *Website* dibuat untuk mempermudah peserta jika ingin melihat jadwal pembelajaran maupun pelatihan.
- Dengan adanya *website* ini, seluruh peserta PT. Bank X tidak lagi diberikan surat edaran berupa jadwal pelatihan maupun pembelajaran.

1.6 Sistematika penyusunan

Berikut adalah sistematika penyusunan yang terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang Latar belakang masalah; Perumusan masalah; Batasan masalah; Tujuan Penelitian; Manfaat Penelitian: Manfaat akademik dan Manfaat praktis; Sistematika Penyusunan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisikan teori-teori yang mendukung pengembangan aplikasi. Teori tersebut di antaranya Website, HTML, CSS, Bahasa pemrograman PHP, MySQL, Bootstrap, CodeIgniter, Flowchart, CMS dan kerangka proses RUP.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang jenis penelitian; Metode-metode yang digunakan; Instrumen Penelitian; Objek penelitian dan kerangka proses RUP.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi uraian bagaimana hasil penelitian diperoleh sesuai metode penelitian yang digunakan. Hasil dari penelitian tersebut terdiri dari identifikasi sistem yang dikembangkan, desain secara lengkap berdasarkan identifikasi sistem, implementasi hasil desain dan aplikasi.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan simpulan penelitian yang dilihat keterkaitannya dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Saran berisikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.



KALBIS Institute

Transforming • Hearts and Minds