

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi internet, memberikan alternatif baru dalam kegiatan layanan akan informasi yang akurat, efektif dan efisien. Kemajuan teknologi informasi dalam perangkat komputer sebagai perangkat pendukung manajemen dan pengelolaan data adalah sangat tepat untuk memudahkan pengguna untuk bekerja.

Brand Fextor atau merek dagang dari PT. Ecommate Indonesia yang merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam jasa multimedia. Pada awal berdirinya *fextor* merupakan penyedia jasa berbagai macam produk desain grafis, akan tetapi pendirinya mengubah haluan bisnis *fextor* ke arah *event organizer* kreatif yang menangani berbagai macam produk kreatif di sekolah, diantaranya buku tahunan sekolah (BTS), pensi, foto wisuda, jaket almamater dan lain sebagainya.

Setelah 11 tahun berdiri, *fextor* berkembang menjadi unit bisnis profesional dan telah melayani banyak klien yang tersebar di seluruh Indonesia. *Fextor* senantiasa berusaha meningkatkan kualitas produk dan layanan demi kepuasan pelanggan. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi dan komunikasi, serta pengelolaan data informasi secara cepat, tepat dan efisien merupakan hal penting yang dibutuhkan bagi setiap perusahaan atau instansi untuk meningkatkan produktifitas pekerjaan, waktu dan biaya.

Dalam aktivitasnya membuat buku tahunan sekolah (BTS) belum menerapkan sistem komputerisasi secara optimal, pendataan dan pengisian formulir biodata Siswa yang masih manual menggunakan kertas dirasa sangat tidak efektif. Selain itu dalam hal menyajikan pengumpulan biodata siswa di

masing-masing sekolah juga hanya sebatas pengetikan kembali seluruh biodata menggunakan aplikasi Ms.word, sehingga didalam menghasilkan seluruh biodata dimasing - masing sekolah dan kelasnya relatif lama serta kurang lengkapnya biodata yang di hasilkan.

Data – data yang berhubungan dengan biodata siswa dimasing-masing sekolah dan kelasnya sangat diperlukan dalam proses pembuatan buku tahunan sekolah (BTS). Selain untuk memenuhi kebutuhan informasi biodata siswa didalam Buku tahunan sekolah, juga dibutuhkannya sistem informasi yang diandalkan untuk mengelola data menjadi informasi yang dapat mempermudah proses pengerjaan buku tahunan sekolah oleh fextor dan sekolah selaku siswanya.

Keadaan ini mendorong penulis perlunya suatu sistem aplikasi biodata yang terkomputerisasi dan terintegrasi dalam rangka memberikan informasi pengisian dan pendataan formulir biodata kepada fextor dan sekolah selaku siswanya, secara tepat, cepat dan akurat. Dari permasalahan yang dijabarkan, perlu dilakukan penggalan lebih dalam lagi untuk menemukan masalah yang lebih kompleks serta perlu dilakukannya pengembangan ide solusi untuk mendukung penyelesaian masalah yang ada baik itu antarmuka pengguna.

Metode Design Thingking merupakan metode pemecah masalah secara kreatif yang melibatkan pengguna kedalam proses berfikir dan menjadikan prespektif pengguna sebagai pertimbangan utama dari proses pemecah masalah (Brown, 2018). Adapun tahapanya terdiri dari Empathize, Define, Ideate, Prototype, da Test. Pada Kasus ini, pendekatan Design Thingking digunakan dengan tujuan agar mempermudah brand fextor dalam proses pendataan formulir biodata untuk keperluan buku tahunan sekolah.

Oleh karena itu, peneliti berharap dengan Metode Design Thingking dapat merancang solusi yang tepat pada masalah yang ada, sehingga sistem yang dibangun diharapkan dapat mempermudah pekerjaan pada *brand* fextor dan sekolah selaku siswa yang sudah bekerjasama dalam pembuatan buku tahunan sekolah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian peneliti di atas, maka rumusan masalah dalam proposal skripsi ini adalah :

Bagaimana mengimplementasi metode *design thinking* untuk perancangan aplikasi biodata guna buku tahunan sekolah berbasis *website* dengan baik?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut:

Mengimplementasikan metode *design thinking* untuk perancangan aplikasi biodata guna buku tahunan sekolah berbasis *website*.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan mengenai metode *design thinking*.
- b. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik pada Universitas Satya Negara Indonesia.
- c. Menjadi portofolio yang dapat digunakan di dunia kerja.

2. Bagi brand fextor

- a. Dapat membantu dan mempermudah pengerjaan buku tahunan sekolah pada fextor.
- b. Meningkatkan pelayanan dan memudahkan sekolah selaku klien dalam penginputan dan pendataan biodata siswa dimasing-masing kelasnya.
- c. Untuk menghindari kesalahan penginputan dan pendataan biodata yang masih manual dalam proses pembuatan buku tahunan sekolah, sehingga dapat memberikan kepuasan pelayanan terhadap konsumen.

1.5. Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian menggunakan data yang didapat dari fextor
2. Sistem ini bangun dan dirancang meliputi biodata siswa yang sekolahnya bekerjasama guna buku tahunan sekolah dengan *brand* fextor.
3. Sistem dibuat hanya untuk mempermudah fextor dan sekolah selaku siswa dalam mengisi dan mengelola biodata siswa pada sekolah yang bekerjasama.
4. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
5. Sistem ini masih dalam pengembangan dan bersifat *localhost* pada satu komputer, untuk nantinya akan menghasilkan laporan biodata dan pengisian formulir biodata dari siswa secara online dimasing-masing sekolah yang bekerjasama.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini secara keseluruhan dalam beberapa bab akan membahas tentang:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini dan Dilanjut dengan penjelasan mengenai uraian teori dan konsep yang relevan dengan masalah yang diteliti yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menganalisis masalah.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang objek yang diteliti, implementasi metode penelitian dengan menggunakan *design thinking*, analisis sistem yang

berjalan, proses pengambilan data, rancangan diagram UML dan *wireframe* untuk implementasi program dan kerangka berfikir.

BAB IV : PERANCANGAN SISTEM

Bab ini merupakan tahapan perancangan system menggunakan metode *design thinking*, dimana berisi implementasi program aplikasi biodata menggunakan Metode *Design Thinking* pada tahap *prototipe* dan *testing* dengan pengujian menggunakan metode pengujian *blackbox testing*.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diberikan.

