

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer (STIKOM) Surabaya merupakan lembaga yang bergerak di bidang pendidikan yang mengedepankan informasi dan teknologi. Hal ini dibuktikan dengan adanya sarana-sarana yang dapat menunjang seluruh proses pendidikan tersebut. Salah satunya adalah Laboratorium Komputer yang berlokasi di lantai 6 gedung biru STIKOM Surabaya. Di Laboratorium Komputer, para mahasiswa dapat melakukan beberapa kegiatan yang diantaranya adalah kegiatan praktikum, kegiatan kelas yang memerlukan unsur praktek dan juga digunakan untuk kegiatan penelitian mahasiswa. Selain kegiatan di tersebut, Laboratorium Komputer juga digunakan untuk kegiatan kelas tambahan yang bertujuan membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam salah satu mata kuliahnya, dan juga sebagai diadakannya kegiatan-kegiatan yang memerlukan perangkat komputer, seperti lomba, penyuluhan, pelatihan dan lain-lain.

Proses peminjaman ruang kelas yang ada pada Laboratorium Komputer STIKOM Surabaya merupakan suatu proses yang kompleks. Peminjaman dimulai dengan pengambilan Formulir Peminjaman yang diberikan oleh Admin Laboratorium Komputer, kemudian setelah pengisian form selesai dilakukan, peminjam harus menemui Kepala Bagian Laboratorium Komputer (Kabag Labkom) untuk meminta persetujuan, selain itu Kabag Labkom masih harus memeriksa jadwal kegiatan yang berlangsung. Belum juga dengan kesibukan

pekerjaan yang membuat Kabag Labkom tidak selalu berada di tempat, sehingga peminjam harus menunggu kehadiran Kabag Labkom di tempat. Hal ini membuat proses peminjaman ruang kelas memakan waktu yang lama. Kabag Labkom juga memerlukan laporan kegiatan, untuk melakukan pengawasan terhadap kegiatan selama periode tertentu.

Untuk menunjang kebutuhan itu, perlu dibuat sistem peminjaman ruang kelas agar kegiatan-kegiatan di Laboratorium Komputer STIKOM Surabaya dapat berjalan sesuai prosedur. Sistem yang dibuat bertujuan untuk memudahkan peminjam yang akan melakukan proses peminjaman ruang kelas. Dibuat berbasis web dengan harapan peminjam tak perlu lagi menemui Kabag Labkom karena peminjam dapat melakukan peminjaman dan Kabag Labkom melakukan persetujuan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, pengecekan form otomatis yang dibuat juga dapat memperkecil kesalahan yang mungkin terjadi.

Dengan adanya sistem informasi peminjaman ruang kelas ini diharapkan proses peminjaman ruang kelas pada Laboratorium Komputer STIKOM Surabaya dapat dilakukan dengan mudah, fleksibel, dan akurat.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang bangun sistem informasi peminjaman ruang kelas yang mudah, fleksibel, dan akurat dalam menangani masalah peminjaman ruang kelas?

2. Bagaimana merancang bangun sistem informasi yang mampu menyediakan laporan kegiatan untuk membantu pengawasan kegiatan pada Laboratorium Komputer STIKOM Surabaya?

### **1.3 Batasan Masalah**

Implementasi kerja praktek ini dalam pembuatan sistem informasi peminjaman ruang kelas dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun disesuaikan dengan prosedur peminjaman ruang kelas yang ada.
2. Sistem ini meliputi proses pengisian form, pengecekan jadwal dengan isi form peminjaman, persetujuan permohonan peminjaman, pergantian status peminjaman, input kegiatan kelas, dan laporan proses peminjaman tersebut.
3. Sistem ini tidak membahas penjadwalan praktikum dan kelas.
4. Sistem ini digunakan di Laboratorium Komputer STIKOM Surabaya oleh Staf Admin Labkom, Wakil Kabag Labkom, Kabag Labkom, dan peminjam di bagian yang telah ditentukan.

### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan sistem informasi peminjaman ruang kelas adalah sebagai berikut :

1. Merancang bangun sistem informasi peminjaman ruang kelas yang mudah, fleksibel, dan akurat dalam menangani masalah peminjaman ruang kelas.

2. Merancang bangun sistem informasi yang mampu menyediakan laporan kegiatan untuk membantu pengawasan kegiatan pada Laboratorium Komputer STIKOM Surabaya.

### 1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan sistem informasi peminjaman ruang kelas ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Sistem peminjaman ruang kelas dapat memberikan tampilan jadwal kegiatan meliputi jadwal praktikum, jadwal kelas, dan jadwal peminjaman yang dapat dilihat berdasarkan tanggal.
2. Sistem peminjaman ruang kelas dapat melakukan proses upload jadwal praktikum dan jadwal kelas sehingga proses update jadwal dapat berlangsung dengan mudah dan akurat.
3. Sistem peminjaman ruang kelas dibuat berbasis *web* sehingga dapat diakses dengan mudah, sehingga peminjam akan lebih fleksibel dalam melakukan peminjaman, dan Kabag Labkom dalam melakukan pemberian persetujuan permohonan peminjaman.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan di dalam memahami persoalan dan pembahasannya, maka penulisan Laporan Kerja Praktek ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang ada, perumusan masalah berdasarkan tujuan, batasan masalah yang akan dibahas, tujuan dari pembuatan aplikasi, kontribusi serta sistematika penulisan.

## **BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab ini berisi tentang kilas sejarah instansi, visi dan misi, departemen yang ada, program studi (prodi) dan profil prodi tempat kerja praktek.

## **BAB III : LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan secara singkat tentang teori-teori pendukung yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi peminjaman ruang kelas pada Laboratorium Komputer STIKOM Surabaya.

## **BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN**

Bab ini berisi tentang uraian tentang tugas-tugas yang dikerjakan pada saat kerja praktek, yaitu dari metodologi penelitian, analisa system, pembahasan masalah berupa system flow, data flow diagram, entity relationship diagram, struktur tabel, dan implementasi sistem berupa capture dari setiap tampilan program.

## **BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari evaluasi program, dan saran-saran yang berguna untuk perbaikan dan pengembangan sistem untuk ke depannya.