

# 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

PT Erporate Solusi Global merupakan perusahaan konsultan Informasi dan Teknologi (IT) perangkat lunak/keras dan *outsourcing* Sumber Daya Manusia (SDM) dengan background IT. Perusahaan ini bergerak di bidang *digital agency*, terutama di bidang industri IT termasuk sistem informasi, *website*, dan *digital startup*. Dengan tujuan menghasilkan produk IT yang dapat bersaing secara global dan memberikan pelayanan terbaik demi tercapainya kepuasan pelanggan.

Bahasa pemrograman sudah tidak asing lagi bagi perusahaan konsultan IT seperti PT Erporate Solusi Global. Bagi masyarakat umum yang ingin bekerja di bidang IT diharuskan memiliki kemampuan dalam bahasa pemrograman. Maka dari itu diperlukan sebuah *platform* untuk mempelajari bahasa pemrograman. Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi segala aspek kehidupan tidak terkecuali aspek pendidikan. Saat ini sistem pembelajaran bahasa pemrograman secara tatap muka sudah berjalan dengan baik. Akan tetapi tetap ada beberapa masalah yang seringkali muncul, seperti kurangnya waktu pembahasan materi secara tatap muka. Begitu juga peserta didik terkadang tidak dapat mengulang pembahasan materi yang telah diberikan secara terorganisir dan juga masih kurangnya pematangan dalam sebuah materi. Selain itu, peserta didik masih ada yang kurang mengetahui tentang kemajuan dari teknologi saat ini.

Untuk mengatasi permasalahan yang disebutkan, maka diperlukan sebuah sistem pendukung yang hanya dilakukan secara tatap muka menjadi pembelajaran secara *online*. Dengan Pembuatan Sistem Informasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman Berbasis *Website* di PT Erporate Solusi Global diharapkan proses pembelajaran bahasa pemrograman untuk setiap orang *Website* merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman. Melalui *website* ini, masyarakat yang ingin mempelajari bahasa pemrograman dapat mendaftar untuk mengikuti pembelajaran mengenai bahasa pemrograman, jika tidak mendaftarkan diri maka tidak akan bisa mengikuti pembahasan materi. Kemudian pengguna *website* dapat mengakses pembahasan materi yang disediakan melalui video kapan saja dan dimana saja sehingga peserta didik dapat mendapatkan pembahasan materi yang terorganisir. Dengan tambahan peserta akan mendapatkan soal latihan sebagai pematangan materi yang telah diberikan. Begitu juga dengan adanya *blog* dari *website* ini peserta didik dapat mengetahui segala kemajuan teknologi saat ini dan selanjutnya.

## 1.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari Pembuatan Sistem Informasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman Berbasis *Website* di PT Erporate Solusi Global adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan fitur pendaftaran bagi setiap orang yang ingin mempelajari bahasa pemrograman.
2. Menyediakan pembelajaran mengenai bahasa pemrograman berupa video

yang dapat diakses kapan saja.

Menyediakan soal latihan dari setiap materi dan menampilkan *review* dari soal latihan yang telah dikerjakan sebagai pematangan materi.

Memberikan informasi mengenai kemajuan teknologi melalui blog pada *website*.

### 1.3 Manfaat

Berdasarkan uraian pada tujuan, maka manfaat yang diharapkan dari Pembuatan Sistem Informasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman Berbasis *Website* di PT Erporate Solusi Global, yaitu:

1. Orang yang telah mendaftar pada *website* pembelajaran bahasa pemrograman dapat mengikuti pembahasan materi.
2. Pengguna *website* mendapatkan pembahasan materi berupa video yang dapat diputar kapan pun jika sudah mendaftar akun.
3. Pengguna *website* mendapatkan soal latihan dari setiap materi yang diberikan serta *review* dari hasil soal latihan yang telah dikerjakan sebagai pematangan materi.
4. Pengguna *website* dapat mengetahui kemajuan teknologi melalui *blog*.

### 1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam Pembuatan Sistem Informasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman Berbasis *Website* di PT Erporate Solusi Global adalah sebagai berikut:

1. Pengguna sistem ini adalah pengunjung *website*, pengguna *website*, dan *admin*.
2. Pembuatan *website* menggunakan metode prototipe.
3. Pengunjung *website* tidak bisa mengikuti pembahasan materi jika belum melakukan pendaftaran pada *website*.
4. Soal latihan terdapat pada setiap pembahasan materi, dan *review* dari soal latihan akan muncul jika peserta telah menyelesaikan soal latihan.