

# 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

PT Maxymum Tekno Lestari merupakan salah satu instansi yang bergerak dalam bidang teknologi informasi dan multimedia. Salah satu jasa yang ditawarkan adalah pembuatan sistem informasi. Banyak sistem informasi yang sudah dibuat sesuai dengan permintaan dari klien.

*Training* atau pelatihan merupakan kegiatan mempersiapkan peserta latihan untuk membantu memperbaiki prestasi peserta. *Training Offline* merupakan pelatihan yang dilakukan secara tatap muka pada suatu tempat yang sudah ditetapkan dengan melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Sedangkan, *Training Online* merupakan pelatihan yang dilakukan secara *online* dengan dilakukan secara daring dengan cara berlangganan. *Training* ini dikelola oleh *vendor* yang berperan untuk memberikan informasi, mengatur dan menjadwalkan pelatihan. Namun untuk melaksanakan suatu *event* secara manual masih memiliki banyak kekurangan diantaranya adalah resiko kehilangan tiket, kurang praktis, tidak terdata di panitia, tidak efisien dana dan waktu, dan adanya penyalahgunaan dana oleh pengelola.

Pada kajian ini maka akan dibuat sebuah Sistem Informasi Training Berbasis Website untuk penjualan tiket pelatihan yang dapat menghubungkan antara *vendor* dengan pembeli. Sistem Informasi Training Berbasis Website ini memberikan pelayanan pelatihan *online* dan *offline*, hingga transaksi non tunai. Sistem informasi ini berjalan pada platform website untuk admin, pengguna, serta *vendor*. Sistem Informasi Training Berbasis Website ini dibangun dari sisi *frontend* serta *backend*. Dari *backend* sendiri terdiri dari pembuatan *database* dan dasar pembuatan web yaitu CRUD (*Create, Read, Delete, Update*).

## 1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Sistem Informasi Training Berbasis Website di PT Maxymum Tekno Lestari adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan fungsi *user access* bagi pengguna dan *vendor* menggunakan *email* dan *password*
2. Menerapkan proses bisnis penjualan tiket pelatihan kepada pengguna
3. Menyediakan jasa layanan berupa Website kepada *vendor* selaku penyedia layanan untuk memasarkan *eventnya*
4. Menyediakan halaman *administrator* untuk mengelola proses pendaftaran dan pengajuan *event*.



### 1.3 Manfaat

Manfaat dari pembuatan Sistem Informasi Training Berbasis Website di PT Maxymum Tekno Lestari adalah sebagai berikut:

- 1 Memberikan jasa layanan Website kepada pengguna dan *vendor* yang *user friendly*
- 2 Memberikan kemudahan kepada pengguna dalam memesan tiket pelatihan
- 3 Memberikan kemudahan kepada *vendor* untuk memasarkan *eventnya*
- 4 Mempermudah *administrator* dalam mengelola penjualan tiket pelatihan.

### 1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup pada pembuatan Sistem Informasi Training Berbasis Website di PT Maxymum Tekno Lestari diantaranya:

- 1 Sistem Informasi yang dibuat hanya berbasis *website*
- 2 Sistem Informasi hanya dapat dijalankan apabila memiliki koneksi internet
- 3 Sistem Informasi hanya dapat diakses oleh pengguna dan *vendor* yang sudah terdaftar
- 4 Untuk dapat menggunakan Sistem Informasi ini pengguna dan *vendor* diharuskan melakukan *login* terlebih dahulu
- 5 Proses pemesanan tiket hanya dapat dilakukan oleh pengguna yang memiliki akun
- 6 Pembayaran dapat dilakukan melalui metode transfer ke nomor rekening bank yang tertera
- 7 Sistem Informasi ini belum menyediakan *refund* dari sistem, maka jika ada pengguna yang ingin membatalkan pemesanan tiket dapat menghubungi call center untuk pengembalian uang.

## 2 METODE KAJIAN

### 2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) dilaksanakan pada tanggal 6 Januari 2020 sampai dengan 13 Maret 2020. Diakhiri dengan dilakukannya presentasi hasil pembuatan sistem informasi sesuai bidang kajian masing-masing serta penyerahan dokumen kepada PT Maxymum Tekno Lestari. Kegiatan PKL dilaksanakan di kantor PT Maxymum yang beralamat di Jalan Sempur Kaler no. 67, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat. Hari kerja PT Maxymum dilakukan pada hari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja dimulai pukul 09:00 – 17:00 WIB.

### 2.2 Metode Bidang Kajian

Metode pengembangan yang digunakan pada pembuatan sistem ini adalah metode *prototype*. Alasan penggunaan metode *prototype* karena belum jelasnya kebutuhan sistem, yang memungkinkan terjadinya pengulangan sesuai dengan