

# Bab I Pendahuluan

## I.1 Latar Belakang

Training adalah proses pembelajaran yang lebih menekankan praktek daripada teori yang dilakukan seseorang atau kelompok dengan menggunakan pendekatan berbagai pembelajaran dan bertujuan meningkatkan kemampuan dalam satu atau beberapa jenis keterampilan tertentu. Training dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku individu, kelompok maupun organisasi. Oleh karena itu kegiatan training harus dirancang sedemikian rupa agar benar-benar memberikan manfaat sesuai dengan tujuan pelaksanaannya. Dengan berkembangnya Teknologi Informasi saat ini, Proses Training dapat dilakukan dengan mudah. Dimana ketika Panitia dan Trainer dapat dengan mudah mengelola proses berjalannya Training.

Utrain adalah penyedia jasa untuk Magang dan Training berbasis Sekolah di Bandung untuk mahasiswa, professional dan masyarakat umum. Utrain menyediakan layanan yang sangat baik dengan bekerjasama dengan industri untuk menempatkan siswa sekolah menengah ke dalam lingkungan kerja. Namun, Utrain belum memiliki aplikasi untuk melakukan training internal karyawannya. Untuk mempermudah proses training internal, penulis mengembangkan sistem online berbasis mobile. Terdapat beberapa permasalahan pada proses training dapat pada Tabel I.1.

**Tabel I. 1 Permasalahan pada Proses Training**

No.	Permasalahan	Deskripsi
1	Waktu Pendaftaran Training	Dalam waktu pelaksanaan Pendaftaran Training membutuhkan waktu yang lama, hal itu dikarenakan untuk melakukan pendaftaran training masih manual menggunakan telepon dan <i>Social Media</i>
2	Waktu pembuatan sertifikat	Dalam waktu pembuatan sertifikat Training membutuhkan waktu yang lama, hal itu dikarenakan untuk melakukan pembuatan sertifikat masih dilakukan secara manual

No.	Permasalahan	Deskripsi
3	Materi	Dalam pembagian Materinya masih dilakukan secara Manual
4	Kuis	Dalam pelaksanaan kuis masih dilakukan secara Manual
5	Pembayaran	Dalam pemberian bukti pembayaran masih dilakukan melalui Social Media

Berdasarkan Tabel I.1, didapatkan beberapa masalah yang terjadi di Utrain khususnya dalam proses training, untuk mengelola proses training dengan baik maka perlu dikembangkan Aplikasi berbasis mobile yang dapat secara langsung mengelola proses training yang akan diadakan Stakeholder Trainer.

Dengan menggunakan Aplikasi Mobile yang secara langsung dapat mengelola proses training diharapkan dapat memecahkan permasalahan mengenai proses yang masih manual sehingga terdapat dokumentasi yang *valid* untuk proses pelaksanaan training ini, Untuk menyelesaikan masalah diatas dapat menggunakan metode *Rapid Application Development*.

*Rapid Application Development* atau dikenal juga dengan metode RAD. Metode ini pertama kali dipublikasikan oleh James Martin, seorang IT Consultant pada tahun 1991 (Simao, 2011). RAD (*Rapid Application Development*) merupakan metode pengembangan suatu aplikasi dengan waktu yang sangat singkat. Sebuah aplikasi yang normal pengembangannya membutuhkan waktu selama 180 hari, akan tetapi dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*) suatu sistem yang dapat diselesaikan hanya dalam waktu 30-90 hari. (David, Sentinuwo, & Arie S, 2017). Tahapan dalam Metode ini antara lain, *Requirement Planning, Design Workshop, dan Implementation*.

Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian ini dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* yang dapat mendukung dalam pembuatan Aplikasi Mobile Training Utrain. Karena metode *Rapid Application Development* adalah metode yang memiliki beberapa kelebihan dalam efisiensi waktu dalam

pengembangannya dan menggunakan prototype aplikasi yang digunakan untuk menyempurnakan *requirement* dari calon pengguna (Simao, 2011).

## **I.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka telah teridentifikasi masalah yang terdapat pada Aplikasi Mobile Training

- a. Apa saja Modul yang perlu dibuat pada aplikasi training berbasis mobile?
- b. Fitur dan layanan apa yang dibuat pada aplikasi Training berbasis Android?
- c. Apa Metode Pengembangan yang digunakan untuk Mengembangkan Aplikasi Mobile Training

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjawab permasalahan yang terdapat pada Aplikasi Training internal, diantaranya:

- a. Melakukan Pembuatan modul Materi untuk Trainer pada Aplikasi Mobile Training.
- b. Melakukan Pembuatan fitur akses Materi dan Kuis untuk Trainee pada Aplikasi Mobile Training
- c. Membuat pengembangan aplikasi menggunakan metode *Rapid Application Development*

## **I.4 Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan atau saran bagi penelitian tentang Training berbasis Android

2. Praktis
  - a. Membantu bagian SDM UTRAIN dalam mengelola Training.
  - b. Membantu Trainer dalam melakukan proses mengajar Trainee Training.
  - c. Membantu Trainee untuk mengakses Informasi yang diberikan oleh trainer dimana saja.

### **I.5 Batasan Penelitian**

Batasan masalah ini disusun agar pembahasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini tidak terlalu luas, berdasarkan masalah yang telah dipaparkan pada perumusan masalah maka penelitian ini dibatasi pada:

- a. Aplikasi Mobile tidak dapat mengakses Super Admin
- b. Aplikasi Mobile hanya berfokus pada Fungsi dari fitur Aplikasi TrainingUtrain
- c. Aplikasi Mobile menggunakan Sistem Operasi Android dan Framework Flutter
- d. Aplikasi Mobile dilakukan test menggunakan Samsung A6 dengan Sistem Operasi Android 10.

### **I.6 Sistematika Pelaporan**

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari bab yang berisi rincian penelitian, bab tersebut terdiri dari:

#### **BAB I Pendahuluan**

Dalam BAB ini dibahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian.

#### **BAB II Landasan Teori**

Berisikan penjelasan mengenai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti serta beberapa hasil penelitian dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

#### **BAB III Metodologi Penelitian**

Berisikan mengenai metode RAD (Rapid Application Development) yang digunakan oleh penulis sebagai penunjang jalannya penelitian.

**BAB IV Analisis dan Perancangan**

Berisikan penjelasan mengenai analisis dan perancangan yang dilakukan sebagai langkah dari persiapan untuk membuat konsep penerapan sistem.

**BAB V Pengujian dan Implementasi**

Berisikan penjelasan mengenai proses penyesuaian aplikasi Training dengan kebutuhan yang ada pada Utrain

**BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Berisikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, saran yang berguna untuk tempat yang diteliti dan penelitian terkait.