

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pelatihan adalah suatu kegiatan untuk memperbaiki kemampuan kerja seseorang dalam kaitannya dengan aktivitas ekonomi. Pelatihan membuat karyawan dalam memahami suatu pengetahuan praktis dan penerapannya, guna meningkatkan keterampilan, kedisiplinan, dan sikap yang diperlukan organisasi dalam usaha mencapai tujuan. Pelatihan menurut Desler (2009) adalah "Proses mengajarkan karyawan baru atau yang ada sekarang, keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk menjalankan pekerjaan mereka". Pelatihan merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia dalam dunia kerja. Karyawan, baik yang baru maupun yang sudah bekerja perlu mengikuti pelatihan karena adanya tuntutan pekerjaan yang dapat berubah akibat perubahan lingkungan kerja, strategi, dan lain sebagainya. Perkembangan bisnis yang semakin mengglobal menyebabkan persaingan dunia usaha semakin ketat sehingga membutuhkan strategi pemasaran yang baik bagi sebuah perusahaan untuk dapat bersaing di dalam pasar menurut Soeratan (2002). Oleh karena itu PT.Ouzen Anugrah Indonesia membutuhkan tenaga kerja penjualan sebagai ujung tombak untuk meraih pangsa pasar. Pada akhirnya PT.Ouzen Anugrah Indonesia membentuk sebuah *Traffic Source Keagenan*. Untuk menunjang penjualan keagenan, maka *Traffic Source Keagenan* melakukan pelatihan kepada agen agar agen dapat melakukan *Repeat Order*. Namun sering kali agen merasa sulit dalam mengakses materi-materi *Training* di

karcusakan materi-materi pelatihan keagenan terpisah sehingga memerlukan waktu yang lama. Permasalahan ini harusnya dapat teratasi. Dengan membangun sebuah aplikasi penyediaan materi-materi pelatihan keagenan berbasis *Android* sehingga mudah di akses dan lebih efisien.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mengangkat sebuah judul "**Rancang Bangun Aplikasi Kelas Training Keagenan Pada PT.Ouzen Anugrah Indonesia Berbasis Android**"

## **1.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Sehubungan dengan permasalahan yang ada maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi sebagai berikut :

1. sulitnya para agen dalam mengakses materi-materi *Training* keagenan dikarenakan materi-materi *Training* keagenan masih terpisah, sehingga memakan banyak waktu .
2. PT.Ouzen Anugrah Indonesia juga tidak memiliki aplikasi kelas *Training* keagenan berbasis *Android* selama ini *Traffic Source* keagenan memberikan materi-materi *Training* keagenan masih bersifat manual.

### **1.2.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini, maka perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memudahkan agen PT.Ouzen Anugrah Indonesia untuk mengakses materi *Training* keagenan ?

2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi kelas *Training* keagenan berbasis *Android* pada PT.Ouzen Anugrah Indonesia ?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi kelas *training* keagenan pada PT.Ouzen Anugrah Indonesia yang efektif dan efisien ?

### 1.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi yang di rancang ini admin hanya kelola *User*
2. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu *Android Studio*
3. Basis data yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu *Firebase*.
4. Aplikasi yang di rancang ini hanya dapat di akses oleh keagenan di PT.Ouzen Anugrah Indonesia.
5. Aplikasi yang di rancang ini tidak mencakup penjualan agen
6. Aplikasi yang di rancang ini tidak mencakup peringkat keagenan

## 1.3. Tujuan dan Manfaat

### 1.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Dengan adanya aplikasi kelas *Training* keagenan pada PT.Ouzen Anugrah Indonesia agen dapat menghemat waktu dalam mengakses materi-materi
2. Membuat aplikasi yang dapat memudahkan agen PT.Ouzen Anugrah Indonesia untuk mengakses materi *Training* keagenan berbasis *Android*.

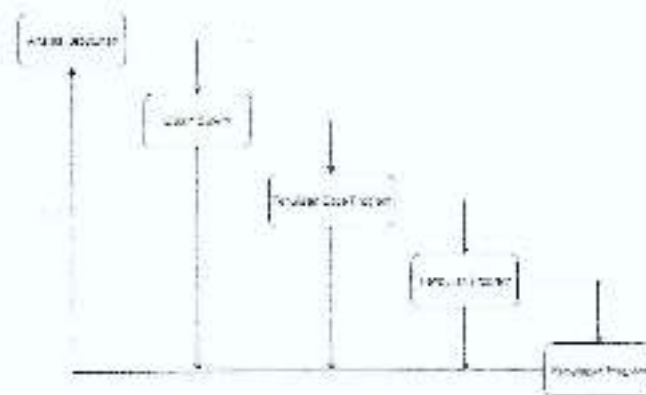
### 1.3.2. Manfaat

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Sebagai sarana mengembangkan ilmu dalam membuat aplikasi berbasis *Android*.
2. Menciptakan sebuah aplikasi berbasis *Android* yang dapat memudahkan agen PT. Ozon Anugrah Indonesia mengakses materi *Training* keagamaan.
3. Memberikan kenyamanan agen PT. Ozon Anugrah Indonesia untuk mengakses materi *Training* keagamaan.

### 1.4. Metodologi Penelitian

Untuk menganalisis data tersebut di atas maka digunakan alur analisis yang disusun dengan langkah-langkah berbentuk diagram alir seperti di bawah ini :



Gambar 1.1. Prosedur Perancangan Sistem

Dari gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisa kebutuhan

Berisi tentang hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Data yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah data agen dan materi *Training* mengenai dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah *Android Studio*.

2. Desain Sistem.

Secara umum perancangan aplikasi kelas *Training* mengenai pada PT. Ouzen Anugrah Indonesia berbasis *Android* menggunakan perancangan *Unified Modelling Language*. Editor untuk melakukan pemrograman aplikasi menggunakan *Android 4.4*.

3. Penulisan *Code* Program.

*Coding* merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah penulisan *Code* program selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

#### 4. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan sistem. Pengujian secara *black box (interface)* yaitu pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan, pengujian tersebut untuk masing-masing blok perulatan yang dirancang.

#### 5. Perempon Program

Perancangan aplikasi kelas *Training* keagenan Pada PT.Ouzca Anugrah Indonesia Berbasis *Android* yang di rancang membutuhkan implementasi untuk menyempurnakan sistem.

#### 1.5. Kontribusi Penelitian

Hasil penelitian terdahulu masih bersifat manual sehingga memerlukan waktu dan tenaga menyebabkan kurang efisien dalam pelaksanaan. Aplikasi yang dirancang oleh penulis sudah berbasis android sehingga tidak memerlukan waktu dan tenaga serta lebih efisien dalam pelaksanaan.

#### 1.6. Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian di PT.Ouzca Anugrah Indonesia ruko Baru, Krakatau, Jl. Bukit Barisan I No.781, Cilugur Darat II, Kec. Medan Timur., Kota Medan, Sumatera Utara 20238 dalam kurun waktu lebih satu bulan yaitu dari tanggal 1 Januari 2019 s/d 5 Februari 2019 sebagai *Leader Traffic Source* Keagenan

## 1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahannya yang sedang dihadapi yaitu berupa pembahasan mengenai sistem kelas *Tyoting* kegerakan pada PTD.Usen Anugrah Indonesia

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

### **BAB IV : HASIL DAN UJI COBA**

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk sistem.