

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan Teknologi sekarang semakin hari semakin maju. Hampir setiap orang memanfaatkan teknologi sebagai media informasi. Media internet menjadi bahan bakru untuk siapa saja yang mau belajar hal-hal baru serta mengasah kemampuan individu diberbagai bidang kehidupan. Dengan segala keunggulan yang dimiliki, komputer sangat berperan penting bagi suatu perusahaan, perkantoran, organisasi dalam melakukan aktifitas pemrosesan data sehingga diperoleh hasil yang optimal. Dengan informasi yang cepat maka akan mempercepat proses pengambilan keputusan, sehingga dapat memanfaatkan biaya, tenaga dan waktu yang lebih efektif dan efisien.

SMK PGRI Pangkalpinang yang beralamat di jalan Mustika II, Semabung Lama, Bukit Intan, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung. SMK PGRI Pangkalpinang adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Pangkalpinang dimana SMK ini mendirikan 3 jurusan yaitu Akuntansi Keuangan Lanjutan (AKL), Bisnis Daring Pemasaran (BDP), dan Multimedia (MM). Pada saat ini, proses pendaftaran di SMK PGRI masih dilakukan secara manual sehingga belum berjalan secara efektif dan efisien. Calon siswa terlebih dahulu mengambil formulir pendaftaran yang disediakan oleh panitia di sekolah, dimana formulir diisi dengan cara ditulis tangan. Sistem pendaftaran dengan cara pengisian formulir seperti ini sering terjadi masalah yang tidak diinginkan, seperti penulisan yang kurang jelas dan pemborosan kertas. Selain itu, proses pendaftaran memerlukan waktu yang cukup lama, karena calon siswa harus mengantri.

Dengan adanya masalah diatas, maka dibutuhkan suatu aplikasi sistem yang dapat membantu dalam melakukan proses pendaftaran siswa baru yang berjudul “Aplikasi Penerimaan Siswa Baru di SMK PGRI Pangkalpinang Berbasis Android”. Sehingga dokumen arsip siswa baru dapat disimpan dalam

dokumen digital yang akan menghemat ruang dan waktu, terutama dalam pencarian dokumen. Dengan adanya Penerapan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru ini, maka akan memudahkan bagi para siswa untuk melakukan pendaftaran secara online.

Beberapa penelitian mengenai aplikasi penerimaan siswa baru berbasis Android sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian oleh Rizqi Muharom Zaef,dkk pada tahun 2018 yang berjudul “Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Android Menggunakan Metode *Agile* di SMK 17 Agustus Genteng Banyuwangi”[1]. Penelitian Yuni Presetyaning Tyas pada tahun 2019 yang berjudul “Aplikasi Berbasis Android Penerimaan Mahasiswa Baru pada Universitas PGRI Madiun”[2]. Penelitian Forius Ambara pada tahun 2019 yang berjudul “ Pendaftaran Siswa Baru Secara *Online* SMP Nurul Huda Banyuputih Situbondo Berbasis Android”[3]. Penelitian Erliyah Nurul Janaah,dkk pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Android Dilengkapi dengan Fitur *Push Notification*”[4]. Penelitian Tawadu Amas pada tahun 2015 yang berjudul “ Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru *Online* di SMK 3 Jombang”[5].

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan penelitian di bawah ini adalah :

1. Bagaimana proses implementasi Aplikasi Penerimaan Siswa Baru di SMK PGRI Pangkalpinang berbasis android ?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru di SMK PGRI Pangkalpinang adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru ini menggunakan berbasis Android.
2. Aplikasi ini hanya digunakan di SMK PGRI Pangkalpinang.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Maksud dan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah melakukan pendaftaran siswa baru di SMK PGRI Pangkalpinang.
2. Membantu pekerjaan guru SMK PGRI Pangkalpinang lebih cepat, efisien, dan efektif dalam melakukan pendafrtran siswa baru.
3. Dapat menghemat waktu dan membuat kinerja guru lebih terstruktur.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Mempercepat siswa melakukan pendaftaran secara online tanpa datang ke sekolah.
2. Menghemat waktu.
3. Konfirmasi pendaftaran lebih cepat.

1.5 Sistematika Penulisan laporan

Untuk mengetahui sistematika penulisan skripsi ini maka akan dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi mengenai teori – teori, pendapat dan sumber – sumber lain untuk mendukung pembuatan penelitian ini serta dapat digunakan sebagai acuan dalam pembahasan masalah.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang model yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak ini, sedangkan metode penelitian menggunakan metode berorientasi objek. Dalam merancang aplikasi berbasis android menggunakan android studio serta alat bantu yang digunakan sistem UML (*Unified Modelling Language*).

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai Latar belakang organisasi, struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, usecase diagram, deskripsi usecase, activity diagram, sequence diagram, perancangan layar, hasil, dan pengujian.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian skripsi.

