

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada zaman sekarang ini semakin maju, sudah seharusnya dalam penggunaan teknologi informasi dalam suatu pendidikan memberikan pelayanan yang cepat dan tepat. Didalam dunia pendidikan sekolah dan siswa memiliki peranan yang sangat berkaitan dalam lingkungan penerimaan siswa baru, sehingga informasi yang diberikan harus lebih efektif dan efisien.

SMP Bahagia Pangkalpinang yang beralamat di jalan Basuki Rachmat Rt.05 Rw.02, Kecamatan Girimaya, Kota Pangkal Pinang, Kabupaten Bangka Tengah, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dalam melaksanakan kegiatan penerimaan siswa baru masih bersifat manual sehingga belum dapat berjalan dengan baik dan lancar. Calon siswa diharuskan mengambil formulir pendaftaran pada admin sekolah, yang akan diisi manual dengan cara ditulis. Berdasarkan masalah yang terjadi seperti pemborosan kertas yang digunakan dan kesalahan dalam penulisan yang kurang jelas, serta calon siswa juga memerlukan waktu untuk mengantri mengambil formulir pendaftaran.

Berdasarkan masalah tersebut, maka dibutuhkan suatu aplikasi penerimaan siswa baru berbasis Android untuk membantu calon siswa agar tidak mengantri dalam proses pendaftaran di SMP Bahagia. Android dipilih karena menjadi smartphone dengan sistem operasi yang paling populer di dunia. Pemanfaatan teknologi akan menghemat waktu admin dalam melakukan pengecekan data-data untuk calon siswa yang sudah melakukan pendaftaran agar dapat langsung diverifikasi, sehingga calon siswa dapat mengetahui hasilnya.

Beberapa penelitian mengenai pembuatan aplikasi penerimaan siswa baru sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian oleh Muhamad Muslihudin pada

tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Mobile SMA Negeri 1 Ulu Belu”[1]. Penelitian Bagus Firmansyah pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web”[2]. Penelitian Heri Satria Setiawan pada tahun 2020 yang berjudul “Aplikasi Pendaftaran Murid Baru Berbasis Android pada TK . Islam Al Faizin Jakarta Timur”[3]. Penelitian Beni Suranto pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Bergerak (Mobile App) Penerimaan Mahasiswa Baru” [4]. Penelitian Sahfitri Indah Sary pada tahun 2019 yang berjudul “Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Berbasis Android” [5].

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU DI SMP BAHAGIA PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID”**. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah proses pendaftaran siswa baru secara online dan lebih efektif karena dapat dilakukan dimana saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi android penerimaan siswa baru di SMP Bahagia dan web aplikasi untuk admin?
2. Bagaimana membantu admin dalam mengelola/merekap data calon siswa baru dengan mudah?
3. Bagaimana membantu calon siswa untuk melakukan pendaftaran secara online?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dalam penelitian ini:

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Membuat aplikasi penerimaan siswa baru di SMP Bahagia berbasis android dan web aplikasi untuk admin.

2. Membantu pekerjaan admin dalam mengelola/merekap data calon siswa baru dengan menggunakan web.
3. Membantu calon siswa untuk melakukan pendaftaran secara online dengan menggunakan aplikasi android.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Mempermudah pekerjaan admin di SMP Bahagia dalam mengelola/merekap data calon siswa baru.
2. Mempermudah calon siswa di SMP Bahagia dalam melakukan pendaftaran siswa baru secara online.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam Aplikasi Penerimaan Siswa Baru di SMP Bahagia Pangkalpinang adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi penerimaan siswa baru dan web aplikasi admin yang dirancang hanya digunakan di SMP Bahagia.
2. Sistem yang dibuat pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru ini berbasis Android dengan minimum versi 5.0 (Lollipop).
3. Penelitian ini tidak membahas keamanan data.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan menggunakan bahasa java.
5. Penelitian ini dalam pengujiaanya menggunakan XAMPP sebagai Web server (tidak di-*hosting*) dengan menggunakan jaringan WLAN.
6. Penelitian ini dalam pengujiannya menggunakan MySQL sebagai database.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui sistematika penulisan skripsi ini maka penulis menjabarkannya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Batasan Masalah serta Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori dari topik penelitian yang dilakukan tentang Model pengembangan perangkat lunak, metode pengembangan perangkat lunak, *tools* pengembangan perangkat lunak, aplikasi, siswa, java, Android, Database Management Systems, MySQL, PHP, Android Studio, *Blackbox* dan penelitian terdahulu.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang model penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data berupa data primer dan sekunder, dan alat bantu dalam pengembangan sistem.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan pembahasan tentang profil dari tempat riset, struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang, analisa masalah, perancangan sistem dan implementasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan penutup dari pembahasan kesimpulan dan saran yang diusulkan dalam pengembangan sistem aplikasi lebih lanjut.