

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber daya manusia yang semakin pesat menjadikan teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam suatu perusahaan tanpa terkecuali instansi-instansi pemerintah salah satunya yaitu didalam dunia pendidikan sebagai pusat generasi penerus bangsa yang memiliki kemampuan yang sangat tinggi. Dibalik itu semua pembangun sebuah sistem informasi didalam suatu pendidikan tersebut selama ini masih beroperasi secara manual dan harus dikembangkan lebih modern agar dapat beroperasi secara efektif dan efisien dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Pembangunan tersebut dapat terjadi apabila adanya perhatian khusus dari pemerintah terhadap sistem pendidikan yang ada pada sekolah umum yaitu SD, SMP, SMA / SMK. Pendidikan sekolah merupakan hal yang sangat penting karena dengan adanya pendidikan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berkompetensi. Pendidikan sekolah telah menjadi suatu kebutuhan pokok bagi kehidupan manusia terutama anak-anak. Pentingnya pendidikan tersebut sebagai pendukung terciptanya suatu kesesuaian dalam menjalankan sebuah kegiatan peserta didik dimulai dari masuk sekolah hingga lulus sekolah maka sangat dibutuhkan suatu administrasi kesiswaan untuk menunjang keefektifan dan keefisienan di sekolah tersebut.

Administrasi kesiswaan ini sendiri mencakup proses penyelenggaraan usaha kerja sama dalam bidang kesiswaan agar tercapainya tujuan-tujuan pendidikan di sekolah secara maksimal sehingga peningkatan mutu kegiatan dapat tercapai sesuai dengan visi dan misi tujuan sekolah secara keseluruhan. Administrasi kesiswaan disusun secara tertib dan teratur serta sebagai pemberi petunjuk bagi penyelenggara, sehingga mendukung tercapainya tujuan sekolah. Siswa yang berperan sebagai anggota dari sekolah memiliki hak dalam memperoleh pembelajaran, mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah, bimbingan serta dapat menggunakan fasilitas sekolah dan sebagainya. Selain itu siswa juga dituntut dalam melaksanakan kewajibannya yaitu mengikuti pelajaran dan mentaati tata tertib yang berlaku.

Beberapa fungsi dari administrasi sekolah yaitu membantu pendidikan pembelajaran yang ada di sekolah yang sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional sebagai akses penyalur kegiatan kesiswaan dari mulai masuk sekolah hingga lulus sekolah. SMK N 1 Pangkalpinang merupakan salah satu sekolah yang sistem pengadministrasi kesiswaannya masih menggunakan proses yang manual sehingga membuat proses menjadi lama dan menimbulkan banyaknya permasalahan baik dari segi proses pelayanan, penyimpanan data maupun sampai hasil yang tidak sesuai dengan keinginan yang diharapkan dari proses tersebut. Hal ini sangat bertolak belakang dengan efektif dan efisien yang menimbulkan banyaknya pertanyaan sehingga mendorong penulis untuk menganalisa dan merancang sistem pengadministrasi kesiswaan yang masih beroperasi secara manual agar dapat dikembangkan kesistem yang berbasis terkomputerisasi sehingga proses bisnis yang dilakukan dapat berjalan dengan cepat dan baik.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam kegiatan administrasi kesiswaan yang ada pada SMK N 1 Pangkalpinang terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara merancang suatu sistem informasi tentang pengolahan data dan Administrasi siswa yang sesuai prosedur ?
- b. Bagaimana menerapkan sistem komputerisasi untuk mempermudah pengolahan data adminitrasi siswa pada SMK N 1 Pangkalpinang ?

1.3 Batasan Masalah

Agar topik yang dibahas tidak menyimpang dari pembahasan penelitian maka sesuai dengan judul skripsi ini maka dilakukan pembahasan masalah yaitu dalam hal ini hanya membahas mengenai pengolahan data administrasi dan pengolahan data keuangan serta sanksinya. Tempat riset nya SMK N 1 Pangkalpinang.

1.4 Metode Penelitian

Tahapan penelitian yang digunakan dalam penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data

1) Teknik Studi Pustaka

Tentunya dalam menulis sebuah laporan, makalah, dan sejenisnya. Pastilah seorang penulis juga memerlukan refensi bacaan yang nantinya bisa dijadikan bahan acuan dalam pembuatan hal – hal tersebut. Sama seperti kami dalam membuat laporan skripsi ini peneliti pun membaca dari berbagai sumber seperti buku – buku, jurnal – jurnal yang telah dibuat oleh beberapa penulis lainnya yang berkaitan sama dengan judul yang akan diangkat dalam laporan ini serta mencari refensi lainnya melalui internet seperti perpustakaan *online*.

2) Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk mencari informasi dari pihak sekolah dan Guru-guru untuk membantu dalam perancangan sistem ini. Karena ketika peneliti mengalami kebingungan dan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dari bertanya kepada pihak sekolah dan Guru-Guru.

3) Observasi

Penulis bukan hanya mewawancarai pihak sekolah untuk mengumpulkan data tetapi penulis juga datang dan melihat langsung bagaimana proses bisnis atau proses administrasi tersebut.

b. Analisis dan Rancangan

Dalam merancang aplikasi ini pastinya melakukan analisis seperti menganalisis apa saja *tools* yang akan digunakan, analisis sasaran dari aplikasi, dan data apa saja yang akan digunakan untuk melengkapi pembuatan aplikasi nantinya. Rancangan sebuah *aplikasi* yang akan lakukan pada laporan skripsi ini merupakan suatu rancangan *aplikasi Vb.net* dimana akan form – form yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi aplikasi yang dirancang.

Pengembangan sistem yang akan dibangun ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak berorientasi objek dengan aktifitas yang fokus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Language* (UML).

c. Implementasi dan Pengujian

Implementasi hasil perancangan yaitu pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditetapkan. Dalam pengujian aplikasi, peneliti akan melakukan simulasi menggunakan data buatan. Setelah dilakukan pengujian maka akan diketahui aplikasi sudah berjalan sesuai atau tidak. Jika didapat kekurangan atau kesalahan pada aplikasi maka peneliti akan melakukan evaluasi kembali untuk nantinya melakukan perbaikan pada aplikasi, sehingga pada tahap selanjutnya program dapat berjalan dengan sempurna.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada sistem pengadministrasian kesiswaan di SMK N 1 Pangkalpinang maka dirumuskan beberapa tujuan sebagai berikut :

Merancang sistem informasi pengadministrasian yang berbasis komputerisasi pada SMK N 1 Pangkalpinang untuk mempermudah Pihak sekolah dalam melakukan pengadministrasian siswa media penyimpanan data-data administrasi siswa disimpan dalam satu berkas di database agar dapat dihandle secara akurat.

1.4 Sistematika Penulisan

Penulis dapat menjelaskan tentang laporan kerja praktek secara baik dan akurat harus berdasarkan sistematika penulisan yang terstruktur. Adapun sistematika penulisan yang harus digunakan untuk menyusun laporan kerja praktek adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, masalah, tujuan dan sistematika penulisan pada laporan kuliah kerja praktek yang dibuat.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori mengenai konsep dasar sistem, informasi, sistem informasi, analisa, perancangan, UML, analisa dan perancangan berorientasi objek dengan UML, serta teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

Bab ini berisi PEP (*Project Execution Plan*) yang berisi *objective proyek*,identifikasi *steackholders* , identifikasi *deliverables*, penjadwalan proyek, RAB (*Rancang Anggaran Proyek*) , Struktur Tim Proyek berupa tabel RAM (*Responsible Assigment Matrix*) dan skema / diagram struktur, analisa resiko (*Project Risk*) dan *Meeting Plan*.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang proses bisnis, activity diagram, usecase diagram, beserta deskripsi usecase, identifikasi kebutuhan, entity relationship diagram (ERD), transformasi entity relationship diagram ke logical record structure, logical record structure (LRS), tabel, dan spesifikasi basis data yang sesuai dengan judul kerja praktek yang diambil.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan dan merupakan hasil dari penyelesaian serta saran-saran bagi para pengguna.