

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi *Mobile* saat ini sangatlah pesat, mencakup semua kalangan usia dan status sosial. Mereka memanfaatkan kemajuan teknologi untuk melakukan hampir semua aktivitas dalam segala hal. Hampir seluruh masyarakat Indonesia saat ini menggunakan teknologi *Mobile*. Hal tersebut menjadi suatu kebutuhan dikarenakan lebih mudah untuk dibawa kemana saja. Fungsionalitas dari aplikasi *Mobile* juga akan memudahkan penggunanya saat melakukan rutinitas mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam berkembangnya teknologi *Mobile*, maka akan membuat semua lapisan masyarakat membutuhkan sebuah aplikasi berbasis *Mobile* yang memudahkan mereka dalam melakukan segala aktivitas dan pekerjaannya seperti bisnis, belanja, hiburan bahkan melakukan pendaftaran suatu kegiatan atau pendidikan.

Selama ini proses registrasi calon siswa baru di SDN 9 Sungailiat masih bersifat manual, dengan kata lain orang tua dari calon siswa tersebut harus datang ke sekolah untuk melakukan registrasi atau pendaftaran, dan pihak sekolah masih mengolah dan menyimpan data dari calon siswa tersebut secara manual. Itu menyebabkan data sulit dikelola.

Dalam kasus tersebut salah satu teknologi yang dapat menyelesaikan permasalahan diatas adalah teknologi pendaftaran berbasis *Mobile Android*. Dimana pendaftar dapat mendaftarkan diri melalui aplikasi *Android* sedangkan admin mengelola data melalui *website*.

Sebagai bahan acuan dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil beberapa literatur dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain, diantaranya adalah: penelitian [1] yang dilakukan oleh Erliyah Nurul Jannah, dkk (2017) yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Android Dilengkapi Dengan Fitur Push Notification”. Penelitian oleh Kenneth Y. R. Palilingan, dkk (2014) yang berjudul “Registrasi Calon Siswa Baru Berbasis Mobile Android Di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Manado”[2].

Penelitian oleh Rizqi Muharom Zaef, dkk (2018) yang berjudul “Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Android Menggunakan Metode Agile”[3]. Kemudian penelitian oleh Wahyudianto (2013) yang berjudul “Pendaftaran Siswa Baru Secara Online SMP Nurul Huda Banyuputih Situbondo Berbasis Android”[4]. Dan penelitian oleh Boggy M Setiawan (2013) yang berjudul “Aplikasi Android Pendaftaran Donor Darah Berbasis Client-Server”[5].

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan tadi, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang pembuatan aplikasi yang dapat memudahkan calon siswa baru dalam melakukan pendaftaran. Penulis kemudian memutuskan memberi judul skripsi ini dengan ”**APLIKASI PENDAFTARAN SISWA BARU PADA SDN 9 PEMALI BERBASIS *MOBILE ANDROID***”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis *mobile android* yang dapat mempermudah calon siswa dalam melakukan pendaftaran serta mempermudah pihak sekolah dalam mengolah data calon siswa baru?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka diperlukan suatu pembatasan permasalahan atau ruang lingkup yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini dikhususkan bagi orang tua calon siswa baru saja.
- b. Aplikasi ini tidak membahas masalah keamanan.
- c. Aplikasi ini hanya meliputi pendaftaran saja.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

- a. Membangun sebuah aplikasi yang berguna untuk mempermudah orang tua calon siswa baru dalam melakukan pendaftaran.
- b. Membangun aplikasi untuk mempermudah pihak sekolah dalam melakukan manajemen data.
- c. Untuk meningkatkan pelayanan yang baik kepada calon siswa atau orang tua calon siswa baru.

1.4.2 Manfaat

- a. Mempermudah calon siswa baru dalam melakukan pendaftaran.
- b. Mempermudah pihak sekolah dalam melakukan manajemen data.
- c. Meningkatkan wawasan peneliti dalam pembuatan aplikasi *Mobile* berbasis *Android*.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi mengenai berbagai landasan teori yang digunakan dalam penelitian serta disesuaikan dengan batasan permasalahan yang dihadapi untuk memaksimalkan laporan yang akan dibuat.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini akan membahas metodologi yang digunakan dalam membangun aplikasi yang terdiri dari metode pengembangan perangkat lunak, metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak dan alat bantu pengembangan sistem.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini akan membahas mengenai struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisa masalah sistem yang berjalan, analisa hasil solusi, analisa kebutuhan sistem usulan, analisa sistem, perancangan sistem dan memaparkan metodologi yang digunakan serta hasil dari penelitian.

Bab V Penutup

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari penulisan penelitian dan saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

