# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan salah satu sarana penunjang pendidikan yang memiliki fungsi yang sangat penting sebagai tempat untuk mencari ilmu. Sekolah juga merupakan tempat berinteraksi antara murid dengan guru serta berperan penting sebagai tempat untuk mendidik dan melatih siswa dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam instansi pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan, sekolah merupakan modal dasar untuk membangun sumber daya manusia yang handal sejak dini. Peningkatan mutu pendidikan ditandai oleh kemampuan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, Karena itu, mutu pendidikan harus dilihat dari seluruh aspek, termasuk didalamnya menyangkut tingkat kemampuan lulusannya.

Perkembangan teknologi pada era globalisasi ini berkembang cukup pesat dalam tujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang beraneka ragam. Sehingga mempunyai peranan penting dalam berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Begitu juga dengan SD Negeri 15 Pangkalpinang, Khususnya untuk sistem penerimaan siswa baru masih dalam pemrosesan manual. Penerimaan siswa baru tersebut memiliki kendala yang sangat mempengaruhi dalam penyimpanan data-data yang diarsipkan, jika terjadi hal yang tidak diinginkan misalnya data hilang atau rusak, maka data – data penting tersebut tidak bisa digunakan lagi, sehingga penyimanan data secara manual tersebut kurang efektif, penulis tertarik membuat suatu aplikasi yang dapat membantu baik pihak sekolah atau pun pihak siswa agar mempermudah dalam pemrosesan pendaftaran calon siswa baru di SD Negeri 15 Pangkalpinang. Dari tahun ke tahun jumlah calon siswa yang mendaftar di SD Negeri 15 Pangkalpinang makin banyak. Dimana setiap calon siswa dapat mendaftar dengan ketentuan-ketentuan yang telah disepakati oleh sekolah tersebut.



Scanned by CamScanner

Munculnya ide untuk membuat pengembangan sistem informasi penerimaan siswa baru berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan SQL. Dengan sistem ini sekolah atau panitia dapat mengelolah pelaksanaan penerimaan siswa baru seperti pendaftaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mencoba untuk membuat suatu Rancangan Sistem Informasi penerimaan siswa baru di SD Negeri 15 Pangkalpinang. Dan judul **"PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU PADA SD NEGERI 15 PANGKALPINANG BERBASIS WEB".**

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana melakukan analisis data merancang sistem informasi penerimaan siswa baru yang ada pada SD Negeri 15 Pangkalpinang?
2. Bagaimana sistem informasi penerimaan siswa baru berbasis web dengan menggunakan PHP dan MYSQL mampu membantu meningkatkan pelayanan dan memudahkan mengelola data penerimaan siswa baru pada SD Negeri 15 Pangkalpinang?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun masalah yang dibahas dalam laporan ini adalah :

1. Hanya membahas tentang penerimaan siswa baru pada SD Negeri 15 Pangkalpinang.
2. Rancangan sistem informasi penerimaan siswa baru ini menggunakan data-data yang telah diperoleh dari SD Negeri 15 Pangkalpinang.
3. Sistem yang akan dibangun ini hanya dapat dikelola oleh admin (Staf TU) dan diakses oleh calon siswa.



Scanned by CamScanner

4. Sistem ini dibuat agar memudahkan pembuatan laporan penerimaan siswa baru yang mendaftar di SD Negeri 15 Pangkalpinang.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah pada Sistem Informasi Penerimaan Siswa baru Berbasis Web pada SD Negeri 15 Pangkalpinang adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis dan merancang sebuah sistem informasi penerimaan siswa baru yang dapat memudahkan untuk melakukan pendaftaran siswa baru.
2. Merancang sebuah sistem informasi penerimaan siswa baru yang dapat memudahkan pencarian arsip data.
3. Merancang sebuah sistem informasi penerimaan siswa baru yang dapat menyimpan data dengan aman sehingga resiko kehilangan data sangat kecil.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Seandainya dalam penelitian, tujuan dapat tercapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan akurat, maka apa manfaatnya secara praktis maupun secara teoritis. Kegunaan penelitian mempunyai dua hal yaitu mengembangkan ilmu pengetahuan (secara teoritis) dan membantu mengatasi, memecahkan dan mencegah masalah yang ada pada objek yang diteliti. Kegunaan hasil penelitian terhubung dengan saran-saran yang diajukan setelah kesimpulan.

1. Menambah wawasan dan kemampuan berpikir mengenai penerapan teori yang telah didapat dari mata kuliah yang telah diterima kedalam penelitian yang sebenarnya.



Scanned by CamScanner

2. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sarana diagnosis dalam mencari sebab masalah atau kegagalan yang terjadi di dalam sistem penilaian pelayanan yang sedang berjalan. Dengan demikian akan memudahkan pencarian alternatif pemecahan masalah-masalah tersebut.
3. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyusun strategi pengembangan sistem penilaian pelayanan yang berjalan.

## 1.6 Metodelogi Penelitian

Dalam melakukan pengembangan sistem, penulis menggunakan medel FAST. Menurut Whitten (2000:183) : Seperti kebanyakan metodologi komersial, metodologi FAST hipotesis kita tidak menggunakan pendekatan tunggal pada analisis sistem. Malahan ia mengintegrasikan semua pendekatan populer yang diperkenalkan pada paragraph-paragraf terdahulu kedalam satu kumpulan agile method /metode cerdas. Dari pernyataan diatas jelaslah bahwa model FAST menggunakan banyak pendekatan dalam analisis sistem yang merupakan pendekatan populer, sehingga dengan demikian hasil analisis yang diharapkan akan lebih tajam dan akurat. FAST dapat dikatakan best practicedari metodologi-metodologi terdahulu. Output dari metodologi pengembangan mana pun adalah solusi bisnis yang dapat membantu memecahkan masalah, peluang, dan lain-lain. Model FAST mendukung sistem pengembangan dan pendukung siklus hidup sistem. Menurut Whitten (2000:183) bahwa terdapat 6 tahapan pengembangan dalam model FAST. Adapun tahapan model FAST tersebut adalah sebagai berikut :



Scanned by CamScanner

1. Scope Definition (Definisi Lingkup)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang akan diteliti tingkat feasibility dan ruang lingkup proyek yaitu dengan menggunakan kerangka PIECES (Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service). Hal ini dilakukan untuk menemukan inti dari masalah-masalah yang ada (problems), untuk meningkatkan kinerja organisasi (opportunity), dan kebutuhan-kebutuhan baru yang dibebankan oleh pihak manajemen atau pemerintah (directives).

2. Problem Analysis

(Analisis Permasalahan) Pada tahap ini akan diteliti masalah-masalah yang muncul pada sistem yang ada sebelumnya. Dalam hal ini yang dihasilkan dari tahapan preliminary investigationadalah kunci utamanya. Hasil dari tahapan ini adalah peningkatan performa sistem yang akan memberikan keuntungan dari segi bisnis perusahaan. Hasil lain dari tahapan ini adalah sebuah laporan yang menerangkan tentangproblems, causes, effects, dan solution benefits.

3. Requirements Analysis (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini akan dilakukan pengurutan prioritas dari kebutuhan-kebutuhan bisnis yang ada. Tujuan dari tahapan ini adalah mengidentifikasi data, proses dan antarmuka yang diinginkan pengguna dari sistem yang baru.

4. Logical Design (Desain Logis)

Tujuan dari tahapan ini adalah mentransformasikan kebutuhan-kebutuhan bisnis dari fase requirementsanalysiskepada sistem model yang akan dibangun nantinya. Dengan kata lain pada fase ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan teknologi (data,



Scanned by CamScanner

process, interface) yang menjamin usability, reliability, completeness, performance, dan qualityyang akan dibangun di dalam sistem.

5. Decision Analysis (Analisis Keputusan)

   Pada tahap ini akan akan dipertimbangkan beberapa kandidat dari perangkat lunak dan keras yang nantinya akan dipilih dan dipakai dalam implementasi sistem sebagai solusi atasproblemsdan requirementsyang sudah didefinisikan pada tahapan-tahapan sebelumnya.

6. Physical Design (Desain Logis)

   Tujuan dari tahapan ini adalah mentransformasikan kebutuhan bisnis yang direpresentasikan sebagai logical designmenjadi physical designyang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam membuat sistem yang akan dikembangkan. Jika di dalam logical designtergantung kepada berbagai solusi teknis, maka physical designmerepresentasikan solusi teknis yang lebih spesifik.



Scanned by CamScanner