

# **BAB 1 PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Dewasa ini komputer merupakan hal yang sangat vital di semua bidang. Semua bidang tanpa terkecuali menggunakan media komputer guna menunjang semua aktifitas. Dunia pendidikan membutuhkan komputer guna menunjang kemajuan pendidikan. Sistem informasi yang terkomputerisasi sangat dibutuhkan di dunia pendidikan.

Informasi akademik di Sekolah Dasar Negeri 3 Sungailiat meliputi profil sekolah, data peserta didik, guru, pegawai, daftar nilai, presensi peserta didik, dan perpustakaan. Pada saat ini pengelolaan informasi akademik penilaian peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 3 Sungailiat masih menggunakan metode yang sederhana, yaitu dengan menuliskan data peserta didik pada buku. Metode tersebut memiliki kelemahan antara lain pengisian data peserta didik membutuhkan banyak waktu dan tenaga, buku mudah rusak apabila disimpan terlalu lama, membutuhkan tempat penyimpanan yang khusus, dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencari data yang terdahulu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperlukan suatu sistem informasi penilaian peserta didik berbasis komputer yang dapat membantu pendataan nilai peserta didik dan pencarian peserta didik dengan lebih efektif dan efisien, maka penulis berkeinginan membuat sebuah **“ANALISAN DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK PADA SD NEGERI 3 SUNGAILIAT MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 2008”** yang nantinya diharapkan dapat membantu para guru dalam merigankan pekerjaan mereka.

## **1.2 Rumusan Permasalahan**

Dari latar belakang diatas, dapat penulis susun perumusan masalah yang akan dibahas pada skripsi ini, yaitu

- a. Bagaimana menghemat waktu dan tenaga dalam pembuatan laporan nilai peserta didik pada SD Negeri 3 Sungailiat?
- b. Bagaimana cara mudah pencarian data tanpa harus membuka data / file lama yang telah disimpan ?
- c. Bagaimana cara mempermudah peng-*update*-an data peserta didik ?
- d. Bagaimana membuat sistem informasi nilai yang berbasis komputer sehingga dapat membantu penyimpanan nilai dan pencarian dengan lebih efektif dan efisien ?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok masalah, maka akan dilakukan adalah mengambil langkah dengan membatasi pembahasan masalah sebagai berikut dalam penelitian dan pengembangan sistem ini dibatasi ruang lingkup dan akan dituangkan pada pembahasan ini yaitu :

- a. Pencatatan data peserta didik, data guru, raport, pencatatan mata pelajaran, pencatatan data kelas, pencatatan raport peserta didik, pencatatan absen peserta didik, pencatatan ekstrakurikuler, pencatatan jadwal pelajaran, laporan data peserta didik dan laporan nilai peserta didik.
- b. Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Nilai Peserta didik dikerjakan dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 2008 sebagai rancangan interface, Crystal Report 7.0 sebagai pembuatan laporan dan Microsoft Access 2010 sebagai database.
- c. Sebagai referensi mahasiswa yang belum menyelesaikan studinya yang ingin mengambil tema skripsi administrasi sekolah.
- d. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama menempuh perkuliahan

### 1.4 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi

berdasarkan fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian.

#### **1.4.1 Metoda Pengumpulan Data**

Metoda pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Pengumpulan data dengan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul Skripsi, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak guru.

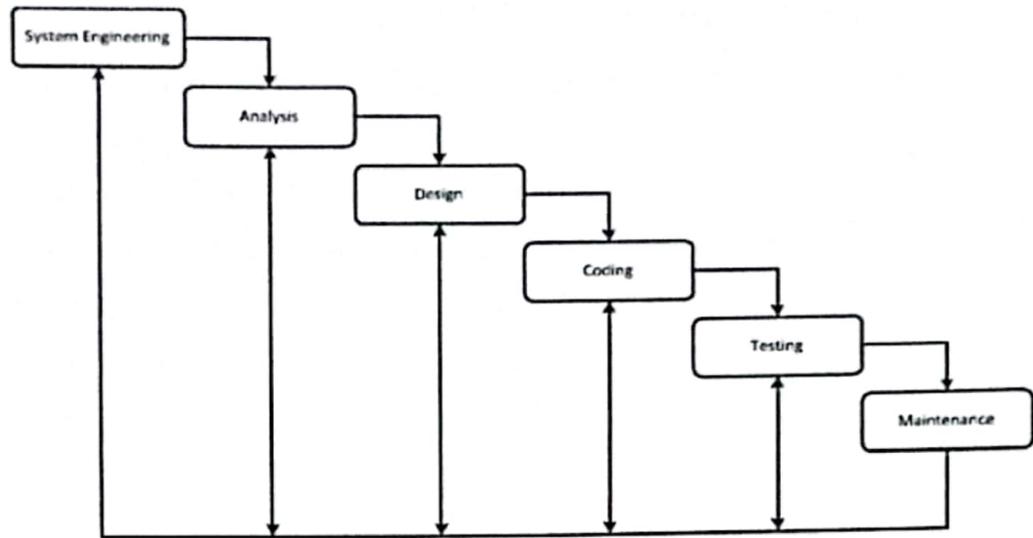
c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan Skripsi.

#### **1.4.2 Metoda Pengembangan Perangkat Lunak**

Metodelogi yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Model *Waterfall*. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis, dengan beberapa tahapan, yaitu: *System Engineering, Analysis, Design, Coding, Testing* dan *Maintenance*.

Tahapan dari Paradigma *Waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Paradigma *Waterfall* (Classic Life Cycle)  
(Sumber: Roger S. Pressman)

Penjelasan Metodologi *Waterfall*:

- a. *System Engineering*, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.
- b. *Analysis*, merupakan tahapan dimana *System Engineering* menganalisis segala hal yang ada pada pembuatan proyek atau pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.
- c. *Design*, tahapan ini merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*).
- d. *Coding*, yaitu menerjemahkan data yang dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
- e. *Testing*, merupakan uji coba terhadap sistem atau program setelah selesai dibuat.
- f. *Maintenance*, yaitu penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur, baik dari segi *software* maupun *hardware*.

### **1.5 Tujuan**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan Skripsi ini antara lain:

- a. Membuat aplikasi yang bisa menghemat waktu dan tenaga
- b. Membuat aplikasi guna mempermudah pencarian data peserta didik
- c. Membuat aplikasi guna mempermudah meng-*update* data peserta didik
- d. Membuat aplikasi berbasis komputer sehingga dapat membantu pendataan peserta didik dan pencarian dengan lebih efektif dan efisien

### **1.6 Manfaat**

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan aplikasi ini antara lain :

- a. Menghemat waktu dan tenaga dalam pendataan nilai peserta didik, karena menggunakan sistem komputerisasi.
- b. Mempercepat pencarian data peserta didik apabila dibutuhkan sewaktu-waktu.
- c. Database akan tersimpan dengan baik.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penulis dapat menjelaskan tentang laporan Skripsi ini secara terurai dengan baik dan akurat, maka penulisan disusun secara terstruktur dan sistematika, adapun sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun laporan sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Penulisan, Permasalahan, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian, Tujuan Penulisan, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang beberapa pengertian dari konsep dasar sistem, pengertian sistem, pengertian sistem informasi dan serba beberapa hal yang mendukung tentang data yang dibutuhkan pada penjelasan landasan teori tersebut.

## **BAB III PROFIL SEKOLAH**

Bab ini menjelaskan beberapa hal penting dalam peran serta sejarah-sejarah singkat SDN 3 Sungailiat yang terdiri dari profil instansi yang terkait, kegiatan instansi, struktur organisasi, tujuan dan fungsi instansi yang terkait, Visi Misi serta unit penerimaan peserta didik baru.

## **BAB IV ANALISA PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menjelaskan tentang masalah-masalah yang sering dihadapi pada organisasi contohnya pada pendataan calon peserta didik baru dan informasi yang dibutuhkan oleh alur sistem. Sehingga dalam bab ini akan dijelaskan secara terperinci dan detail gambaran proses bisnis yang sedang berjalan.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan uraian kesimpulan dari keseluruhan bab dan saran yang di berikan oleh penulis yang bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan sekolah.