

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi, keberadaan komputer sebagai sarana untuk membantu kelancaran beraktifitas saat ini bukanlah suatu hal yang baru, tetapi sudah dianggap lazim untuk digunakan. Dengan segala keunggulan yang dimiliki komputer sangat berperan bagi suatu perusahaan / organisasi dalam melakukan aktifitas pemrosesan data sehingga diperoleh hasil yang optimal. Dengan tersajinya informasi yang cepat maka akan mempercepat proses pengambilan keputusan, sehingga dapat memanfaatkan biaya, tenaga dan waktu yang lebih efektif dan efisien.

Apalagi pada saat ini perkembangan akan dunia pendidikan, untuk mendorong keinginan masyarakat untuk mendapatkan informasi dengan mudah, cepat dan akurat cenderung meningkat, sehingga menuntut adanya kemampuan yang dapat memenuhi segala kebutuhan tersebut. Sehingga diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai mesin ketik tetapi juga sebagai alat pengolah data yang mempunyai produktivitas yang tinggi. Suatu perusahaan atau organisasi membutuhkan komputer untuk mengolah sistem yang ada, dengan tujuan menghasilkan informasi yang mempunyai nilai lebih dari pada diolah secara manual, selain itu dengan adanya pengolahan sistem yang baik akan dapat membantu proses kemajuan sebuah perusahaan atau organisasi.

SMP Negeri 2 PAYUNG merupakan salah satu sekolah negeri yang ada di kabupaten Bangka Selatan. SMP Negeri 2 PAYUNG beralamat di Jalan Raya Payung Desa Malik Kecamatan Payung Kabupaten Bangka Selatan. Untuk mengatasi masalah ini SMP Negeri 2 PAYUNG sangat perlu untuk memiliki sebuah sistem informasi akademik nilai siswa yang terkomputerisasi yang dapat memudahkan bagi para siswa, guru dan orang tua dalam memberikan dan mendapatkan informasi secara mudah dan cepat.

Berdasarkan penelitian cara kerja di SMPN 2 Payung tersebut terdapat beberapa kendala sebagai berikut :

1. Belum optimalnya pengelolaan yang menjadi fasilitas siswa khususnya untuk mengecek nilai, jadwal mata pelajaran, absensi dan raport.
2. Belum optimalnya pengolahan informasi tentang kegiatan sekolah yang seharusnya menjadi fasilitas umum khususnya orang tua, undangan misalnya, dokumentasi kegiatan anak mereka di sekolah yang di upload di website.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka ini akan menjadi alasan penulis untuk membuat suatu sistem yang bertujuan memberikan informasi yang lebih lengkap tentang informasi-informasi yang diperlukan mengenai sekolah, sehingga dapat mempermudah siswa-siswi, guru dan orang tua memperoleh informasi tersebut. Untuk itu penulis ingin membuat sistem dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEBSITE PADA SMPN 2 PAYUNG”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka didapatkan suatu rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat suatu sistem informasi akademik nilai siswa di SMPN 2 Payung agar lebih efisien?
- b. Bagaimana menghemat waktu dan biaya supaya tidak sering terjadi keterlambatan?
- c. Bagaimana cara memaksimalkan kinerja dan penggunaan sistem informasi akademik nilai siswa di SMPN 2 Payung?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi batasan masalah dari SMP Negeri 2 Payung adalah sebagai berikut:

- a. Sistem yang dirancang hanya untuk mengenai pengolahan nilai siswa yang meliputi data siswa, data guru, data mata pelajaran, data jadwal pelajaran, data absensi, data nilai, dan raport.

- b. Sistem yang akan bangun hanya dapat dikelola oleh administrator dan diakses oleh member (siswa, orang tua, guru, dan staff).
- c. Output yang dihasilkan sistem mencakup data siswa, jadwal mata pelajaran, absensi, dan informasi mengenai sekolah di SMPN 2 Payung.

1.4 Manfaat dan Tujuan

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah siswa untuk mengakses informasi sekolah seperti jadwal pelajaran dan nilai mereka.
2. Mempersingkat dan menghemat biaya yang harus dikeluarkan orang tua, pada saat mereka harus datang kesekolah anaknya.
3. Mempermudah pengunjung dalam mencari informasi tanpa harus datang kesekolah untuk memperoleh informasi tentang SMP Negeri 2 Payung.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah penyampaian informasi tentang kegiatan pada SMPN 2 Payung secara lengkap.
2. Menghemat pengeluaran pihak sekolah untuk pengedaran surat kepada orang tua.

1.5 Metodologi Penelitian.

Model pengembangan sistem dilakukan dengan model *waterfall*, dimulai dengan Analisa Kebutuhan, Desain Sistem, Penulisan Kode Program, Pengujian Program, Penerapan Program Dan Pemeliharaan. Berikutnya dilakukan implementasi dengan teknologi *web*, bahasa pemrograman yang digunakan adalah: *MySQL* untuk database, *PHP* sebagai serverside programming dalam *Adobe Dreamweaver CS5* dan *HTML*.

1. Analisa Kebutuhan

- Analisa Kebutuhan Fungsional (*functional requirement*)

Kebutuhan fungsional adalah jenis yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem.

- Analisa Kebutuhan Nonfungsional (*nonfunctional requirement*)
Kebutuhan nonfungsional adalah kebutuhan yang berisi properti perilaku yang dimiliki oleh sistem.

2. Desain

Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi dengan desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasikan.

3. Penulisan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau pemeliharaan

Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat baru.