BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada beberapa tahun terakhir ini kemajuan teknologi informasi berkembangdengan sangat pesat. Dimana saat ini teknologi telah menjamah di berbagaibidang, salah satunya adalah website. Website telah ada sejak dahulu dan hinggasekarang telah mengalami perkembangan yang sangat cepat. Website sendiri adalah situs yang menyediakan berbagai informasi berupa teks, gambar, video,suara animasi atau berkas – berkas lainnya sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk di kunjungi oleh orang lain. Sejak dahulu hingga saat ini semarak orang – orang, perusahaan, kafe, restoran, bahkan instansi – instansi baik di pemerintahan maupun sekolahan dan perkuliahan, semua menggunakan jasa website dalam mempromosikan keunggulan dan kualitas perusahaan yang mereka miliki. Selain website ada pula aplikasi web, yaitu suatu aplikasi yang di akses menggunakan web melalui suatu jaringan seperti internet. Aplikasi web yang sering disebut Web Application ini juga merupakan aplikasi perangkat lunakkomputer yang di buat dengan bahasa pemrograman seperti HTML, PHP,Javascript dan lain sebagainya.Dalam hal pembuatan aplikasi web ini, tempat riset yang dipilih adalah PAUD KELOMPOK BERMAIN PAHLAWAN XII yang berada di Desa Nibung Kecamatan Puding Besar, sistem penerimaan siswa baru masih belum akurat dimana siswa yang akan mendaftar datang langsung ke sekolah untuk memberikan beberapa berkas dari persyaratan masuk kepada panitia, hal ini membuat siswa yang jauh dari lokasi mengalami keterlambatan untuk mendaftar dan menyerahkan berkas syarat pendaftaran, maka dari itu penulis ingin membuat sebuah sistem informasi penerimaan siswa baru yang akan membantu calon siswa mendaftar dan menyerahkan berkas persyaratan secara online. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengangkat sebuah judul penulisan skripsi ini dengan judul "**sistem informasi penerimaan siswa baru di paud kelompok bermain pahlawan xii berbasis web menggunakan model Fast"**

1.2 Rumusan Masalah

Dari Penjelasan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah diantaranya :

1. Bagaimana memudahkan pegawai dalam mendata penerimaan siswa baru pada Paud Kelompok Bermain Pahlawan
2. Bagaimana mempermudah dalam melakukan pendaftaran Siswa baru pada Paud Kelompok Bermain Pahlawan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, penulis membatasi permasalahan guna tidak meluas dari yang sudah di identifikasikan diantaranya antara lain :

1. Sistem yang dirancang berupa Penerimaan Siswa Baru secara Online
2. Penerimaan Siswa baru hanya pada Paud Kelompok Bermain Pahlawan
3. Calon Siswa tidak bisa dari luar Bangka

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Membangun dan merancang sebuah sistem baru dalam melakukan penerimaan siswa baru pada Paud kelompok bermain Pahlawan XII
2. Membantu dan mempercepat proses penerimaan siswa baru pada Paud Kelompok Bermain Pahlawan XII
3. Mempermudah penyampaian informasi yang dapat menghasilkan laporan dengan akurat

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Mempermudah Paud Kelompok Bermain Pahlawan XII dalam melakukan penerimaan siswa baru.
2. Tidak memakan waktu yang lama dalam melakukan proses pendaftaran siswa baru.
3. Membantu petugas dalam penerimaan siswa baru.
4. Memberikan kemudahan bagi siswa dalam melakukan pendaftaran karena tidak perlu datang langsung ke sekolah.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan adalah gambaran secara umum tentang isi dari keseluruhan pembahasan dalam skripsi yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini terdapat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I **PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II **LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang landasan teori, membahas secara singkat teori-teori yang diperlukan dalam menunjang penulisan skripsi

BAB III **METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian untuk sistem yang dirancang serta tahapan mode framework sebagai pengembangan perangkat lunak, metode berorientasi objek dalam pengembangan perangkat lunak, dan UML (*Unified Modelling Language)* sebagai alat bantu pengembangan sistem yang digunakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil analisis berupa proses bisnis yang sedang berjalan, rancangan basis data untuk membuat database, gambaran umum sistem informasi yang akan dibuat dan analisis kebutuhan sistem usulan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan secara keseluruhan dan saran yang diharapkan penulis agar laporan yang dibuat dapat lebih baik untuk masa yang akan datang.

ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG