

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah SMP IT Yabunaya yang berlokasi di Jl. Imam Bonjol GG. Singkep, Air Ruay, Pemali, Kabupaten Bangka Merupakan sekolah menengah pertama yang berbasis Islam Terpadu. Sekolah ini Dibangun pada tahun 2015 dan mulai beroperasi pada tahun 2016. SMP IT Yabunaya bertempat di dekat perumahan sehingga lokasi sekolah ini sangat strategis dalam menarik minat orang tua calon siswa untuk mendaftarkan anaknya di sekolah SMP IT yabunaya dan didukung juga dengan sekolah yang berbasis Islam terpadu yang dapat memberikan efektifitas mengajar sesuai dengan ajaran Islam.

SMP IT Yabunaya saat ini Memiliki siswa laki-laki sebanyak 40 dan siswa perempuan sebanyak 48, semua siswa melakukan pendaftaran penerimaan siswa baru dengan cara datang ke sekolah lalu mengisi formulir dan melengkapi dokumen dengan cara manual.

Hal Ini memicu terjadinya kekurangan minat para orang tua calon siswa untuk mendaftar di sekolah SMPIT Yabunaya karena dalam hal mendaftar masih menggunakan metode lama atau manual. Di samping itu juga membuat para karyawan tata usaha kesulitan dalam memilah dan memilih siswa yang memenuhi persyaratan karena terlalu banyak dokumen yang harus dilihat dan bisa menimbulkan kehilangan berkas jika tidak disimpan secara baik.

Dari penjelasan dan uraian latar belakang dan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan sistem informasi berbasis *website*, yang didesain untuk meningkatkan minat para orang tua calon siswa untuk mendaftar di sekolah SMP IT yabunaya, mempromosikan sekolah karena sistem informasi yang dibuat akan tampil di internet (*online*) dan mempermudah para karyawan Tata usaha dalam memilih calon siswa. Oleh karena itu, penulis mengambil judul ” **Pengembangan**

Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada SMP IT Yabunaya Berbasis Website “

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem informasi Penerimaan Siswa baru berbasis *website* yang mudah digunakan pada SMP IT Yabunaya ?
2. Bagaimana membangun sistem informasi Penerimaan Siswa baru yang menarik bagi para orang tua dan calon siswa baru ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang akan diteliti pada rumusan masalah diatas, maka perlu melakukan pembatasan masalah, pembatasan masalah dimaksud agar penelitian yang dilakukan lebih ter arah, jelas serta tidak terlalu luas. Dengan demikian masalah yang diteliti tidak menyimpang pada tujuan pembuatan sistem yang meliputi :

1. Sistem informasi yang dibuat hanya mencakup penerimaan siswa baru di SMP IT yabunaya.
2. Sistem informasi yang membantu kelancaran administrasi pendaftaran dan akses informasi secara *online* berbasis *website*.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan

Manfaat dan tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1.4.1 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Mempermudah para orang tua calon siswa baru dalam mendaftarkan anak mereka ke sekolah.
2. Memudahkan karyawan tata usaha dalam memilih dan menyeleksi calon siswa.

3. Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga karena akses yang mudah.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat dan merancang sistem informasi pendaftaran siswa baru yang dapat digunakan oleh calon siswa dan karyawan tata usaha
2. Sistem informasi yang dibuat dapat mengolah data calon siswa baru.
3. Memperluas informasi tentang SMP IT yabunaya.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metodologi *System Development Life Cycle (SDLC)*

Alasan menggunakan Langkah ini adalah agar Langkah sistem dapat melakukan modifikasi atau perbaikan pada sistem sebelumnya. Langkah *SDLC* akan dilakukan dalam urutan perencanaan berurutan dari perencanaan, analisa, desain, implementasi dan perawatan.

1.5.2 Model Pengembangan Sistem

Model yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada model *prototype*, yaitu metode yang digunakan untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak secara umum yang diinginkan pelanggan dari pengembang perangkat lunak. Model ini memiliki beberapa Langkah yang harus diikuti, yaitu kumpulan kebutuhan yang berhubungan dengan pelanggan dan pengembang untuk menentukan kebutuhan dasar sistem yang akan dicapai, proses perancangan berfokus pada perancangan dilakukan dengan cepat dan mewakili semua aspek perangkat lunak, termasuk *input*, proses, dan *output*, membangun *prototype* yang dikonfigurasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna, kemudian dievaluasi dan disempurnakan, setelah itu membuat atau mendesain produk sebenarnya.

1.5.3 *Tools Pengembangan Sistem*

Penelitian ini menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* sebagai alat bantu analisa dan desain sistem. Ini adalah Bahasa pemodelan sistem visual yang menggunakan diagram untuk menggambarkan elemen terkait sistem secara grafis. *UML* digunakan untuk pemodelan saja.

