

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu dan teknologi yang semakin canggih kebutuhan akan informasi yang cepat sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipungkiri lagi. Demikian pula dalam dunia pendidikan, teknologi yang terkomputerisasi sangatlah dibutuhkan untuk mendukung setiap proses yang terlibat dalam pengolahan data dan layanan informasi di dunia Pendidikan.

SMK Negeri 1 Payung ialah SMK satu satunya yang ada di Kecamatan Payung saat ini. SMK Negeri 1 Payung ini juga terdapat empat jurusan yang bisa dipilih oleh para siswa siswi diantaranya: Teknik Sepeda Motor, Teknik Komputer dan Jaringan, Akuntansi, dan Multimedia. Jadwal pelajaran adalah salah satu aspek penting dalam berlangsungnya kegiatan proses belajar dan mengajar.

Permasalahan dalam penyusunan jadwal kegiatan belajar mengajar dan ekstrakurikuler ialah salah satu masalah yang sering didapatkan terutama setiap setiap pada saat pergantian semester, terutama di dunia pendidikan saat ini yaitu di SMK Negeri 1 Payung. Proses pembuatan jadwal di smk ini masih dilakukan secara manual biasa dengan menggunakan software bantuan seperti Microsoft Excel, ini masih memiliki banyak kekurangan yaitu proses pembuatan jadwal mengajar dan ekstrakurikuler kurang cepat karena lamanya proses penyampaian informasi penjadwalan yang akan dibagikan. Hasil jadwal untuk setiap pengajar biasanya dibuat dibagian tata usaha dan dibagikan kepada wali kelas masing-masing sedangkan siswa yang ingin mengetahui jadwal pelajaran di kelas biasanya hanya menulis dengan tangan atau cara manual yang biasanya ditulis di papan tulis, Sehingga untuk memudahkan bagian staf tata usaha (admin) dan guru dalam melakukan penyusunan jadwal kegiatan belajar mengajar dan ekstrakurikuler, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi penjadwalan belajar mengajar dan ekstrakurikuler berbasis web. Sistem informasi berbasis web ini akan mempermudah dan membantu staf tata usaha (admin) dan guru dalam melakukan pembuatan jadwal mengajar dan ekstrakurikuler secara cepat dan akurat.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul **“Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar dan Ekstrakurikuler Berbasis Web Pada SMK Negeri 1 Payung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka permasalahan yang ada akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem informasi penjadwalan kegiatan belajar mengajar dan ekstrakurikuler berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan di SMK Negeri 1 Payung ?
2. Bagaimana cara merancang sistem yang dapat mengatasi keterlambatan penyampaian informasi penjadwalan belajar mengajar dan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Payung ?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa batasan masalah yang ada dalam ruang lingkup penelitian ini :

1. Sistem Informasi ini hanya akan menangani pengaturan penjadwalan kegiatan belajar mengajar serta ekstrakurikuler untuk Staf TU (admin) dan guru yang ada di SMK Negeri 1 Payung.
2. Objek Penelitian yang dilakukan ini terletak di SMK Negeri 1 Payung.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah sistem informasi penjadwalan kegiatan belajar mengajar dan ekstrakurikuler yang berbasis web di SMK Negeri 1 Payung
2. Membantu kinerja Staf TU (admin) dalam proses penyusunan penjadwalan di SMK Negeri 1 Payung agar bisa bekerja dengan lebih cepat dan tepat.
3. Untuk mengurangi terjadinya kesalahan dan keterlambatan dalam penyampaian suatu sistem informasi penjadwalan kegiatan belajar mengajar dan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Payung.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk persiapan dan perencanaan yang terdiri dari beberapa bab yang mencakup keseluruhan bab dan berisi saran pemecahan masalah secara berurutan sebagai berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung judul dan merinci pembahasan secara detail. Bab ini juga menjelaskan alat bantu atau perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi atau untuk keperluan penelitian dan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan dalam model pengembangan perangkat lunak, serta metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak dan alat pengembangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan rancangan pengembangan sistem SMK Negeri 1 Payung untuk memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan jadwal ekstrakurikuler. Ada beberapa uraian dalam bab ini antara lain proses bisnis, activity diagram, analisis masukan, analisis keluaran, identifikasi kebutuhan, use case diagram, deskripsi use case, ERD (Entity Relationship).

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir dari skripsi ini, berisi kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran terkait hasil penelitian.