

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi baru-baru ini berkembang sangat cepat serta dapat menjawab tantangan hambatan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dapat digunakan dalam bidang Pendidikan dengan menggunakan konsep teknologi web-based application. SMA 1 SUNGAILIAT merupakan sekolah menengah keatas yang cukup favorit di wilayah Sungailiat Kabupaten Bangkas yang saat ini belum memanfaatkan perkembangan teknologi secara maksimal, segala aktifitas yang menyangkut keperluan sekolah dan siswa dilakukan secara konvensional, salah satunya pendaftaran siswa baru, dimana para calon siswa dan walinya diharuskan datang langsung ke sekolah.

Penelitian bertujuan untuk mempermudah mekanisme penerimaan siswa baru menjadi sistem yang terkomputerisasi berbasis Aplikasi Android. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi menggunakan model Prototype. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pelaksanaan penerimaan siswa baru diharapkan menjadi lebih transparan dan akomodatif.

1.2 Rumusan Masalah

1. Aplikasi yang dibangun adalah website yang memudahkan para calon siswa baru di SMA 1 SUNGAILIAT untuk mendaftar menjadi siswa di sekolah tersebut melalui aplikasi, sehingga para calon siswa tidak perlu datang lagi ke SMA 1 SUNGAILIAT.
2. Aplikasi memudahkan admin untuk menemukan ataupun meninput data para calon siswa baru dengan valid dan akurat.
3. Sistem pendaftaran di SMA 1 SUNGAILIAT saat ini masih manual.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang aplikasi sistem informasi penerimaan siswa baru di SMA 1 SUNGAI LIAT.
2. Upaya untuk mengkonstruksikan sebuah sistem yang memberikan kepuasan akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target secara implisit dan eksplisit dari performa maupun penggunaan sumber daya kepuasan batasan pada proses desain dari segi waktu, biaya dan perangkat.
3. Untuk mendukung proses pendaftaran bagi siswa di bagian pendaftaran siswa baru.
4. ketersediaan sistem informasi Penerimaan mahasiswa baru secara online yang juga menarik secara visual mudah digunakan dan mudah digunakan Registrasi.
5. Sistem penerimaan yang baru dirancang dapat digunakan oleh sekolah untuk memfasilitasi proses penerimaan siswa baru dan diterima dengan baik.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang layak, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu mengoptimalkan waktu yang dihabiskan dalam proses pendaftaran siswa baru.
2. Memudahkan calon siswa baru untuk mendaftar.
3. Memudahkan bagian informasi untuk menginput data calon siswa baru.
4. meningkatkan pelayanan pendaftaran.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan keterbatasan waktu penelitian, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun tidak tawujud.
2. Sistem yang dibangun tidak berbicara tentang keamanan.
3. Perancangan meliputi pendaftaran, seleksi dan pemberkasan.
4. Sistem hanya perancangan interface.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian di SMA 1 Sungailiat, peneliti melakukan beberapa metode di antara lain :

1.6.1. Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode orientasi objek yaitu suatu cara bagaimana system perangkat lunak dibangun melalui pendekatan secara objek yang sistematis.

Metode Prototype adalah salah satu metode siklus hidup sistem berbasis model ide bergerak yang digunakan dalam konstruksi model akhir dari sistem[1]. Model prototipe, merupakan model metodologi pengembangan perangkat lunak yang menitikberatkan pada aspek pendekatan desain, fungsionalitas dan antarmuka pengguna. Metode prototyping ini cocok untuk menjelaskan kebutuhan pengguna secara lebih detail, karena seringkali sulit bagi pengguna untuk mengomunikasikan kebutuhannya secara detail tanpa gambaran yang jelas. Untuk memprediksi suatu proyek dapat berjalan sesuai rencana, spesifikasi kebutuhan sistem harus disepakati terlebih dahulu oleh pengembang dan pengguna, dalam hal ini pengguna[2].

1.6.2. Tools Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan Unified Modeling language (UML) sebagai alat pengembangan sistem. Pada dasarnya semua sistem membutuhkan bahasa pemrograman dan UML adalah bahasa yang paling cocok untuk desain sistem saat ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Kerja Praktek dibagi atas beberapa bab, dimana srtiap bab dibagi dalam beberapa sub bab Dengan maksud untuk mempermudah dalam penjelasan objek yang dilaporkan dan mempermudah pembaca dalam memahami isi laporan. Adapun penulisannya Sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai tinjauan umum yang meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup pembahasan, metodologi penulisan dan sistematika penulisan kerja praktek.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa defenisi-defenisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III Metodelogi Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang terdiri dari 3 bagian utama yaitu model, metode penelitian dan tools pengembang sistem.

BAB IV Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan gambaran umum objek penelitian disertai dengan struktur organisasi, tugas dan wewenang. Pada bab ini juga membahas tentang langkah-langkah pembuatan sistem informasi.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan uraian kesimpulan dari keseluruhan bab dan saran yang diberikan oleh penulis