

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Hanif Rabbani Zubair dan Iin Ernawati, dengan penelitiannya yang memiliki judul “Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Murid Baru pada PAUD Kangguru Kecil Berbasis Web”, hasil yang dicapai adalah untuk membuat sistem informasi pendaftaran yang berisi proses pendaftaran mulai dari memberikan informasi pendaftaran, pengisian formulir pendaftaran, upload berkas persyaratan, pengecekan data, dan pelaporan hasil pendaftaran berbasis web. Dengan adanya sistem informasi pendaftaran murid baru yang terkomputerisasi dapat memberikan kemudahan untuk dalam mengolah data murid baru menjadi lebih akurat, efisien, dan cepat.[2]

Persamaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu memiliki tujuan yang sama untuk merancang sistem informasi pendaftaran baru berbasis web. Perbedaannya hasil yang diperoleh dengan penelitian sebelumnya yaitu metode pengembangan yang digunakan adalah metode *waterfall*, sedangkan pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode *prototype* melalui survey, lapangan, wawancara, observasi, serta dokumentasi untuk merancang penerimaan siswa baru berbasis web di TK Amalia Kabupaten Bandung.

Penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Ayu Laurensa, dkk, dengan penelitiannya yang memiliki judul “Penerapan Sistem Informasi Pendaftaran Pada TK Cahaya Berseri Pontianak Berbasis Web”, hasilnya adalah berupa sistem informasi pendaftaran pada TK Cahaya Berseri berbasis website dengan

menggunakan metode deskriptif sebagai rancangan penelitian, dengan adanya sistem usulan ini dapat mempermudah proses pendaftaran, pembayaran pendaftaran, penyusunan kelas dan penempatan wali kelas agar lebih efektif dan efisien.[3]

Persamaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu memiliki tujuan yang sama untuk merancang sistem informasi pendaftaran, pembayaran pendaftaran, dan penyusunan kelas siswa baru berbasis website. Perbedaannya metode rancangan yang digunakan dari penelitian sebelumnya adalah metode deskriptif, sedangkan pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dalam rancangan penelitian di TK Amalia Kabupaten Bandung.

Penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Mia Fitriawati, dengan penelitiannya yang berjudul “Sistem Informasi Akademik Di SMP Negeri 10 Cimahi”, hasil yang dicapai adalah membuat rancangan sistem informasi akademik di SMP Negeri 10 Cimahi yang didalamnya berisi proses pendaftaran siswa baru, pembagian kelas, penilaian siswa, penjadwalan dan pembuatan laporan data siswa, dengan adanya rancangan sistem informasi akademik ini diharapkan mempermudah pelayanan sekolah akademik sehingga dalam proses pengerjaannya mencapai efisiensi dan efektifitas.[4]

Persamaan dengan penelitian sebelumnya, adalah memiliki tujuan yang sama yaitu merancang sebuah sistem informasi yang didalamnya berisi proses pendaftaran siswa baru, pembagian kelas, pembuatan laporan data siswa. Menggunakan pengembangan metode model *prototype* dan juga model pengujian

blackbox. Perbedaannya metode pendekatan yang digunakan oleh penelitian sebelumnya adalah pendekatan terstruktur sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan objek.

2.2. Perancangan

Perancangan merupakan suatu kegiatan yang ditunjukkan untuk merancang sistem baru yang dapat memecahkan suatu masalah-masalah yang dihadapi oleh suatu organisasi yang diperoleh dengan pemilihan alternatif suatu sistem yang terbaik untuk mencapai tujuan tertentu.[5]

2.3. Sistem Informasi

Sistem merupakan suatu kumpulan prosedur pengolahan yang mencari tujuan suatu bagian dengan mengoperasikan suatu data pada waktu rujukan tertentu untuk menghasilkan suatu informasi. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi para pemakainya.

Sistem informasi merupakan sekumpulan suatu komponen yang memiliki ikatan saling berhubungan, memproses, mendistribusikan, mengumpulkan, mendapatkan dan menyimpan suatu data atau informasi untuk menunjang pengawasan dan pengambilan keputusan manajer dalam suatu organisasi serta membantu pemimpin dalam pengambilan keputusan. Sistem informasi terdiri dari input berupa instruksi dan data, output berupa kalkulasi dan laporan.[6]

2.4. Penerimaan Siswa Baru

Penerimaan siswa baru merupakan langkah awal yang harus dilalui oleh sekolah dan peserta didik baru dalam penyaringan objek-objek pendidikan dan juga langkah awal dalam menentukan kelancaran tugas suatu sekolah karena kesalahan dalam penerimaan siswa baru nantinya dapat menentukan sukses atau tidaknya suatu usaha Pendidikan di sekolah yang bersangkutan.

Penerimaan siswa baru yang dilakukan bukanlah hal yang ringan, karena sekolah harus menyiapkan suatu strategi yang tepat dalam menjalankannya agar dapat menarik siswa baru yang berkualitas yang mana input sekolah juga bisa lebih baik sehingga kualitas sekolah meningkat dan juga proses belajar bisa maksimal.[7]

2.5 Taman Kanak-Kanak

Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan awal untuk anak-anak usia dini sebelum masuk ke tingkat Pendidikan yang lebih tinggi. Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan prasekolah untuk mengembangkan kemampuan dasar bagi anak. Taman kanak-kanak membantu dalam meletakkan dasar bagi seorang anak usia dini dalam mengembangkan konsep diri, kemandirian, moral, disiplin, sosial emosional, nilai-nilai agama, kemampuan bahasa, fisik, seni, dan psikologis.[8]

2.6 Website

Website merupakan suatu kumpulan halaman yang dipergunakan untuk menampilkan animasi, gambar gerak atau diam, suara, informasi teks, transaksi

atau entertainment, media penyimpanan informasi, komunikasi, dan gabungan dari semuanya, baik bersifat dinamis maupun bersifat statis yang membentuk sebuah satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman.[9]

2.7 Perl Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan bahasa script yang ditempatkan dalam server dan diproses didalam server dan hasilnya dikirimkan ke penerima yang merupakan tempat pemakai menggunakan browser. PHP adalah singkatan dari Perl Hypertext Preprocessor, digunakan sebagai bahasa script server dalam pengembangan web yang tertanam dalam dokumen HTML. PHP adalah perangkat lunak yang sumbernya terbuka yang dapat di distribusikan dan dilisensikan secara bebas dan dapat diunduh secara gratis dari situs resminya.[10]

2.8 My Structure Query Language (MYSQL)

MYSQL adalah perangkat lunak sistem manajemen basis data (DBMS) yang sangat populer di kalangan pemograman website terutama di lingkungan Linux yang menggunakan script PHP dan Perl. Perangkat lunak basis data ini sekarang tersedia juga di platform sistem operasi windows.

MYSQL juga digunakan karena memiliki kemudahan untuk dipergunakan, karena kerja query dan juga mencakupi kebutuhan database perusahaan skala menengah kebawah atau kecil. Dan MYSQL juga merupakan database yang digunakan oleh situs-situs terkenal di internet untuk menyimpan data.[11]

2.9 Database

Database atau basis data merupakan kumpulan data atau tabel yang saling berelasi yang disimpan dalam media komputer atau penyimpan elektronik. Database juga merupakan koleksi dari data yang saling berkaitan yang dirancang untuk memenuhi suatu kebutuhan informasi suatu perusahaan.

Tujuan dari terbentuknya database pada suatu perusahaan atau instansi pada dasarnya adalah untuk memudahkan dalam pengambilan kembali suatu data. Yang ditonjolkan dalam database adalah pengelompokkan, pengaturan, pengorganisasian, pemilahan data yang akan disimpan sesuai jenis atau fungsinya. Hal tersebut bisa berbentuk sejumlah tabel atau file.[12]

2.10 HTML

HTML adalah singkatan dari HyperText Markup Language yang merupakan metode untuk mengimplementasikan suatu konsep hypertext dalam suatu dokumen atau naskah. HTML merupakan bahasa pemrograman website yang memberitahukan web browser bagaimana menyajikan dan menyusun konten di halaman web.[13]

2.11 UML (Unified Model Language)

UML singkatan dari Unified Model Language yang merupakan suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan untuk sarana suatu perancangan sistem berorientasi objek. UML didefinisikan sebagai bahasa standar sistem pendokumentasian, visualisasi, perancangan, atau sebagai bahasa standar penulisan blueprint sebuah perangkat lunak. UML mampu memenuhi semua

kebutuhan pengguna dengan lengkap, tepat, dan efektif serta mampu mempermudah pengembangan perangkat lunak.[14]

2.12 Pendekatan Berorientasi Objek

Pendekatan berorientasi objek merupakan metode pendekatan yang berorientasi objek yang mencakup desain dan analisis. Metode pendekatan ini berpusat pada kombinasi objek fungsionalitas dan data. Metode pendekatan ini juga digunakan untuk menggambarkan sistem dengan memperlihatkan semua objek pada sistem.[15]