BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Saat ini, sudah banyak kegiatan yang tidak luput dari penggunaan teknologi informasi. Penggunaan teknologi komputer merupakan salah satu perkembangan teknologi yang saat ini paling diminati maupun digunakan kalangan masyarakat. Adanybaa teknologi informasi dapat memberikan kemudahan dalam beraktivitas dan selalu memiliki peran penting di berbagai aktivitas. Pada umumnya, teknologi informasi berkaitan dengan komputer.

Banyak sekali pekerjaan yang selalu dibantu dengan teknologi informasi yang di buat oleh manusia, sehingga nanti orang-orang akan bekerja dengan beban yang lebih ringan serta dapat mengefisienkan tenaga, waktu, maupun biaya. Informasi mendapat posisi yang penting sebagai kepentingan utama masyarakat. Selain itu, perkembangan teknologi informasi pun merupakan hal yang paling ditunggu, mengingat segala kegiatan pada saat ini selalu dikaitkan dengan teknologi informasi. Didalam suatu instansi pendidikan, khususnya sekolah dasar, selalu dibutuhkan suatu sistem yang dapat mengolah, mengumpulkan, menyimpan, menyalurkan, serta melihat informasi. Berkaitan dengan hal tersebut, bahwa kebutuhan informasi berkualitas saat ini sedang dibutuhkan oleh suatu institusi pendidikan, yakni SDN Sindur 2 Kabupaten Bandung.

Pada proses pendaftaran siswa baru di SDN Sindur 2 didalam sistem informasi yang berjalan, terdapat suatu masalah yaitu belum efektifnya penyimpanan data siswa yang masih menggunakan dokumen berupa berkas atau arsip-arsip yang belum memiliki media penyimpanan yang efektif. Pada saat dokumen atau berkas semakin banyak, sering terjadi penumpukan data siswa yang berakibat pada sulitnya pencariandata siswa apabila suatu saat dibutuhkan. Terdapat juga suatu masalah yang terdapat pada proses transaksi perlengkapan siswa yaitu tidak disediakannya bukti transaksi berupa kwitansi

yang mana setiap transaksi akan langsung ditulis ke buku transaksi siswa. Proses pembuatan laporan memakan waktu atau durasi yang cukup lama. Mesikpun proses rekapitulasi laporan dilakukan, tentunya akan mengakibatkan laporan-laporan yang tersaji kadang tidak akurat atau tidak sebagaimana mestinya.Pada saat pembagian kelas, siswa akan dipilih langsung oleh wali kelas kemana seorang siswa akan ditempatkan kelasnya.

Oleh sebab itu, salah satu cara untuk mengefektifkan kegiatan yang ada disekolah tersebut yaitu dengan cara membangun sistem informasi baru sebagai pelengkap sistem yang sudah ada. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat menambah tingkat efektifitas, efisiensi, dan pengoptimalan di beberapa aktifitas sekolah terutama dalam hal pendaftaran, transaksi perlengkapan siswa, serta dalam pembagian kelas siswa. Dengan demikian, dengan adanya sistem yang akan dirancang ini dapat ditepkan dengan sebaik-baiknya dan membantu mengurangi atau meminimalisi masalah-masalah yang ada pada SDN Sindur 2 Kabupaten Bandung agar berjalan lebih praktis, cepat, mudah, dan akurat dalam penyajian informasi.

Oleh karena itu, dengan dibangunnya sistem informasi berbasis web ini diharapkan bisa dapat membantu setiap aktivitas berdasarkan judul penelitian yang mana dapat disajikan kedalam laporan dengan cepat dan akurat

Agar bisa mengatasi masalah tersebut, maka dari itu penulis memiliki ketertarikan untuk membangun suatu sistem informasi berbasis *web* guna membantu kinerja atau aktivitas akademik yang ada di sekolah yang mana penulis mengambil judul "**SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB DI SDN SINDUR 2**".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka penulis mengumpulkan beberapa masalah yang dapat di identifikasi yang mana sedang berjalan di SDN Sindur 2 Kabupaten Bandung . Adapun masalah yang tengah dihadapai saat ini dapat di idenfisikasikan sebagai berikut :

1. Sistem informasi akademik terutama pada proses pendaftaran siswa baru, transaksi perlengkapan siswa, dan pembagian kelas masih bersifat konvensional atau belum terkomputerisasi sama sekali yang mana setiap proses tersebut memakan waktu lama dan kurang efektif serta kadang dalam penyajian laporan data tidak akurat.
2. Setiap aktivitas kegiatan teruatama di pendaftaran siswa, transaksi perlengkapan siswa, dan pembagian kelas tempat pemyimpanan data nya belum memiliki tempat pengarsipan yang baik, sehingga apabila ada data yang dibutuhkan selalu menjadi masalah yang mana sering memakan waktu yang lama untuk mencari kembali dan kadang-kadang terjadi hilangnya data.
3. Dalam prosedur transaksi perlengkapan siswa setiap transaksi laporannya hanya berupa buku catatan dan tidak adanya bukti transaksi perlengkapan siswa cetak maupun tertulis contohnya seperti struk pembayaran.

1.2.2. Rumusan Masalah

Penulis juga mencantumkan rumusan masalah yang terkait penelitian diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi akademik dalam prosedur pendaftaran siswa, pembagian kelas serta transaksi perlengkapan siswa yang mana di penyajian laporannya bisa lebih cepat dan akurat.
2. Bagaimana merancanng sistem infromasi akademik agar bisa memudahkan dalam pencarian data siswas serta menambah media penyimpanan contohnya seperti penyimpanan ke *database*.
3. Bagaimana merancang sistem informasi akademik agar bisa membuat laporan tertulis mengenai transaksi perlengkapan siswa yaitu meliputi struk pembayaran dan laporan transaksinya.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian yang dilakukan penulis adalah merancang suatu sistem informasi berbasis web sebagai sarana untuk mempermudah kegiatan

akademik di SDN Sindur 2 Kabupaten Bandung khususnya dalam proses pendafaran siswa baru, pemabayaran, serta pembagian kelas siswa.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada sistem informasi akadmeik tersebut yaitu diantaranya :

1. Mengembangkan sistem informasi yang sudah ada yang masih bersifat konvensional menjadi bersifat terkomputerisasi terutama didalam prosedur pendaftaran siswa, pembagian kelas, dan transaksi perlengkapan siswa untuk memudahkan pihak sekolah dalam penyajian laporan.
2. Membangun sistem informasi guna mempermudah dan mempercepat proses pencarian dan penyimpanan data siswa.
3. Membuat prosedur transaksi perlengkapan siswa menjadi lebih baik yang mana sebelumnya tidak ada struk pembayaran setelah sitem baru dirancang bisa akan ada struk pembayaran setelah proses transaksi.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang dapat diambil dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi penulis yaitu dapat menambah wawasan dan pemahaman ilmu pengetahuan yang telah didapat semasa pendidikan kuliah serta dapat memperoleh pengetahuan tentang msalah yang dihadapi oleh suatu instansi pendidikan serta dapat memberi masukan tentang pemecahan masalah yangada di instansi pendidikan.
2. Bagi instansi yaitu diharapkannya dengan adanya sistem informasi yang dibuat ini bisa mempermudah atau mengoptimalkan setiap kegiatan akademik di SDN Sindur 2 serta dapat mengenal dunia kerja sebagai batu loncatan untuk terjun ke dunia pekerjaan.

1.5. Batasan Masalah

Penulis membatasi ruang lingkup akademik yang mana berfokus pada pendaftaran siswa baru, transaksi perlengkapan siswa, sera pembagian kelas siswa diantaranya yaitu :

1. Sistem Informasi yang dibuat meliputi proses pendaftaran siswa baru, transaksi perlengkapan siswa, dan pembagian kelas siswa.
2. Transaksi perlengkapan siswa hanya bisa dilakukan dengan cara tunai dan tidak bisa menggunakan metode transfer.
3. Dalam prosedur pembagian kelas yang dirancang tidak ada pembagian kelas secara otomatis

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SDN Sindur 2 Kp. Cipanawa Desa Alamendah Kecamatan Rancabali Kabupaten Bandung. Adapun jadwal kegiatan yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu diawali bulan September 2017 hingga bulan Desember 2017, yang terdapat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No	Waktu Kegiatan	2017															
		September				Oktober				Nopember				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																
2	Analisis Sistem																
3	Perancangan Sistem																
4	Pembuatan Program																
5	Tes Program																
6	Evaluasi Program																
7	Perbaikan Program																
8	Pelatihan User																
9	Implementasi																
10	Dokumentasi																