BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sistem informasi dan teknologi komputer saat ini berkembang sangat pesat sejalan dengan kebutuhan masyarakat terhadap informasi. Perubahan dan dinamika masyarakat yang semakin cepat seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi sehingga memerlukan kualitas informasi yang akurat, cepat dan tepat.

Pengertian sistem menurut Jogiyanto HM (2005:2) mengemukakan bahwa sistem merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi serta membantu manajer dalam mengambil keputusan, dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.[1,p2] Sedangkan Teknologi informasi adalah salah satu contoh produk teknologi yang berkembang pesat yang dapat membantu manusia dalam mengolah data serta menyajikan sebuah informasi yang berkualitas. Untuk menyediakan informasi tersebut, diperlukan suatu alat bantu atau media untuk mengolah beraneka ragam data agar dapat disajikan menjadi sebuah informasi yang bermanfaat dengan kemasan yang menarik dan berpedoman pada kriteria informasi yang berkualitas. Tidak dapat dipungkiri bahwa penerapan teknologi informasi pada suatu lembaga pendidikan dapat meningkatkan kinerja dan produktifitas lembaga pendidikan tersebut. Begitu

pula dengan klab belajar atelier yang mana didalamnya sangat membutuhkan bantuan teknologi komputer.

Klab belajar atelier merupakan bimbingan belajar PRA-SD yang telah berdiri sejak tahun 2001 dan memiliki ijin dari Dinas Pendidikan Kota Bandung SK.No.4219/636/Dikluseporabud/05. Klab belajar atelier merupakan jalur pendidikan non formal yang sangat berpengaruh dalam peningkatan kualitas pendidikan untuk calon siswa pra Sekolah Dasar. Dalam klab belajar atelier ini sendiri memiliki 8 orang guru yang setiap harinya dibagi menjadi 4 orang guru perkelas untuk mengajar para siswa. Klab belajar atelier ini juga menampung 396 siswa yang akan dibagi kedalam 6 kelas. Setiap kelasnya terdapat 29 sampai 37 siswa yang akan didampingi oleh 4 orang guru. Klab belajar atelier ini kinerjanya sudah sejajar dengan bimbingan belajar Sony Sugema College dan mempunyai target dalam 1 tahun siswa sudah dapat membaca dan menghitung. Klab belajar atelier ini memiliki 2 ruang kelas. Proses pembelajaran di klab atelier ini berjalan selama 6 jam dimulai dari jam 07.00 sampai 14.00. Pembelajaran di kelas selama 1 jam full dan tiap 1 jam itu siswanya berbeda. Seperti kelas A1 dan A2 mulai pembelajaran pada jam 07.00 sampai 08.00 kemudian kelas B1 dan B2 dimulai jam 08.00 sampai 09.00 begitu seterusnya hingga kelas terakhir yaitu kelas F1 dan F2. Di atelier ini tidak ada jam yang dikhususkan untuk guru beristirahat jadi apabila dalam waktu 6 jam tersebut ada guru yang hendak istirahat sebentar guru tersebut bisa mencuri waktu pada saat pergantian kelas itupun harus bergantian dengan guru yang lain.

Dengan jumlah siswa yang banyak maka klab atelier ini mempunyai masalah terhadap sistem pendaftaran dan pembagian kelas yang mana masalah ini terjadi setiap ada penerimaan siswa baru. Klab belajar atelier ini juga mempunyai masalah dalam penginputan penilaian. Hal ini dikarenakan sistem yang berjalan saat ini masih menggunakan sistem manual, dimana segala prosesnya dari mulai menginput data masih secara tertulis. Untuk pembuatan semua data yang dibutuhkan disini masih menggunakan pemberkasan berupa buku besar yang tentunya dalam pengolahan data itu sendiri akan ditemukan berbagai masalah seperti bagian administrasi harus melakukan pencatatan data siswa ke dalam buku induk yang akan memperlambat pencarian data jika sewaktu-waktu diperlukan karena data tidak disimpan secara terstruktur dan hanya dicatat ke dalam bentuk dokumen. Dengan sistem yang masih manual seperti di klab belajar atelier ini tentu mempunyai resiko yang cukup tinggi dan fatal seperti arsip tersebut basah, terbakar, sobek dan bahkan hilang. Apabila hal tersebut terjadi maka tidak ada yang bisa dilakukan karena dengan sistem yang masih manual klab atelier ini tidak mempunyai back up dari data tersebut.

Sistem informasi pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian di klab belajar atelier ini dibuat untuk membantu kelancaran proses penerimaan siswa baru dari awal pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian siswa yang selama ini masih dilakukan dengan cara manual. Dengan komputer sebagai alat bantunya, diharapkan dapat meringankan pekerjaan dan data dapat terorganisir, teratur dengan cepat dan tepat sesuai dengan beberapa persyaratan yang telah ditentukan oleh pihak klab belajar setiap penerimaan siswa baru.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis akan mengambil judul **"SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN, PEMBAGIAN KELAS DAN PENILAIAN DI KLAB BELAJAR ATELIER"** sehingga sistem yang dibangun diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Dalam proses pendaftaran, data masih dicatatkan ke dalam buku besar sehingga terkadang terjadi kehilangan data dan kerusakan seperti data sobek.
2. Dalam proses pembagian kelas sering mengalami kesulitan karena bagian pendaftaran harus mengecek satu persatu kelas yang belum terpenuhi kuotanya dan memasukkan data pendaftar ke dalam kelas tersebut.
3. Dalam pencarian data sering mengalami kesulitan dan membutuhkan waktu yang lama untuk mencari data.
4. Sering terjadi kesalahan dalam hal penulisan dan biasanya menggunakan penghapus untuk membenarkan data yang salah yang memungkinkan terjadinya kerusakan seperti sobek.
5. Dalam proses pembuatan laporan, harus membuka semua data dalam buku besar, sehingga terkadang terjadi kesalahan bahkan jika data semakin banyak, maka proses pencarian membutuhkan waktu yang cukup lama.

1.2.2 Rumusan Masalah

Selain identifikasi masalah, penulis juga akan mengemukakan beberapa rumusan masalah dalam penulisan ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Prosedur pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian yang sedang berjalan di Klab Belajar Atelier.
2. Bagaimana Perancangan sistem informasi pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian di Klab Belajar Atelier.
3. Bagaimana Pengujian sistem informasi pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian di Klab Belajar Atelier.
4. Bagaimana Implementasi sistem informasi pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian di Klab Belajar Atelier.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini yaitu membangun sebuah sistem informasi pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian di klab belajar atelier guna membantu dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui bagaimana Prosedur sistem informasi pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian yang sedang berjalan di Klab Belajar Atelier.
2. Untuk merancang sebuah sistem informasi pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian di Klab Belajar Atelier.

3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian di Klab Belajar Atelier.
4. Untuk mengimplementasi sistem informasi pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian di Klab Belajar Atelier.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Bagi klab belajar atelier diharapkan penelitian ini dapat berguna untuk membantu sistem pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian sehingga dapat lebih efektif dan efisien.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis dari penelitian ini diantaranya :

1. Bagi Penulis, Seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih memantapkan penguasaan dari ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
2. Bagi Pengembang Ilmu, Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi.
3. Bagi Peneliti lain, sebagai literatur acuan yang berguna bagi pendidikan dan penulisan selanjutnya, terhadap permasalahan tentang sistem informasi pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah maka permasalahan yang akan dibahas dibatasi dan diasumsikan sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun akan membahas tentang proses pendaftaran yang dimana orang tua siswa tersebut sudah melengkapi persyaratan yang diminta, pembagian kelas siswa baru, pembayaran, dan nilai siswa.
2. Sistem informasi pendaftaran, pembagian kelas dan penilaian dapat diakses oleh Tenaga Administrasi, Bagian Pendaftaran dan Guru.
3. Dalam hal pembayaran, sistem ini hanya membahas biaya administrasi pendaftaran.
4. Sistem yang dibangun tidak terkoneksi ke internet atau offline.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian adalah di KLAB BELAJAR ATELIER yang bertempat di Jalan Sukamaju Dalam No.4 Bandung-40161 Telp.022-2030325.

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dalam perancangan sistem informasi pendaftaran dan pembagian kelas di klab belajar atelier terdapat di tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Tahun 2015															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan																
	a. Pengumpulan Data																
	b. Analisis Sistem yang berjalan																
2.	Membuat Prototype																
	a. Mendesain																
	b. Membuat Coding																
3.	Menguji Prototype																
4.	Memperbaiki Prototype																
5.	Mengembangkan Prototype																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diterapkan untuk menyajikan gambaran singkat mengenai permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini, sehingga akan memperoleh gambaran yang jelas tentang isi dari penulisan, diantaranya :

1. BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah,maksud dan tujuan penelitian kegunaan penelitian secara praktis dan akademis,batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

2. **BAB 2. LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan teori-teori yang relevan dengan pokok permasalahan yang di bahas dalam penelitian dan pengembangan sistem yang di pergunakan.

3. **BAB 3. OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan objek dan metode penelitian yang digunakan pada penelitian,menjelaskan sejarah singkat,visi misi dan struktur organisasi dari objek yang diteliti.

4. **BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan langkah-langkah pembuatan aplikasi dari perancangan aplikasi, perancangan tampilan, tahap implementasi, testing dan validasi debugging.

5. **BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menerangkan dan menyimpulkan dari bab-bab sebelumnya serta menyampaikan saran-saran yang diberikan dalam upaya perbaikan pelaksanaan pengembangan sistem.