BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang serba canggih ini, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sudah begitu pesatnya sehingga memberikan dampak di berbagai aspek kehidupan. Hal ini mendorong munculnya berbagai aplikasi modern yang dapat membantu dan mempercepat penggunanya dalam mendapatkan suatu informasi. Salah satu hal yang berkembang sangat pesat dan menjadi pemicu dari perkembangan yang ada adalah teknologi komputer dan komunikasi.

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memperlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk.

Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkutat pada problemmatika (permasalahan) klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagaikan sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu darimana harus diawali.

Komputer sangat membantu untuk mengatasi dalam hal pendaftaran, proses pendapatan yang susah terkomputerisasi dapat menekan kesalahan-kesalahan yang di buat oleh pegawai, sehingga tidak ada penumpukan data yang akan di proses oleh pegawai yang menangani pendaftaran. Dengan proses pendaftaran siswa/I kini masalah-masalah yang memelukan waktu lama dalam prosesnya, kini dapat teratasi serta dengan hasil yang akurat, tepat dan memuaskan.

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan yang sebenarnya juga merupakan kegiatan informasi, bahkan dengan pendidikanlah informasi ilmu pengetahuan dan teknologi dapat disebarluaskan kepada generasi penerus suatu bangsa.

Pengaruh dari teknologi informasi dan komunikasi terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kualitas mutu pendidikan itu sendiri. Sebagai media pendidikan komunikasi dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dsb. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Dengan adanya teknologi informasi sekarang ini guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet.

Penerimaan Siswa Baru (PSB) merupakan suatu prosesadministrasi yang terjadi setiap tahun untuk seleksi calon siswaberdasarkan nilai akademik agar

dapat melanjutkan pendidikanpada jenjang yang lebih tinggi. Calon siswa yang dimaksud adalah siswa baru yang akan mendaftar pada jenjang SMPYAS Bandung. Permasalahan yang muncul di SMP YAS Bandung yaitu dalam proses pendaftaran yang masih menggunakan sistem manual pada saat pengisian data administrasi perlengkapan calon siswa baru sehingga berkas-berkas harus disusun dan disimpan menjadi tumpukan kertas, pada saat memerlukan data kita harus mencari kertas dengan membongkar dengan tumpukan kertas tersebut, cara manual ini membuat pekerjaan itu lama dan lambat untuk dapat diselesaikan.

Dengan uraian masalah tersebut, penulis berkeinginan membantu bimbingan tersebut untuk mengubah sistem penyampaian informasi yang telah ada sebelumnya, sehingga mempermudah semua pihak yang membutuhkan segala yang ada di SMP YAS Bandung. Atas dasar inilah penulis tertarik menetapkan judul **"Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Berbasis *Web* Pada SMP YAS Bandung"**

1.2 Identifikasi Masalah

Banyaknya calon siswa yang mendaftar menjadikan petugas pendaftaran kesulitan dalam memproses data-data calon pendaftaran karena masih belum terkomputerisasi, hal ini menyebabkan proses pendaftaran berjalan lama.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini memunculkan rumusan permasalahan:

1. Bagaimana sistem informasi penerimaan siswa baru yang sedang berjalan di SMP YAS Bandung.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penerimaan siswa baru di SMP YAS Bandung.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penerimaan siswa baru di SMP YAS Bandung.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penerimaan siswa baru diSMP YAS Bandung.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penerimaan siswa berbasis *web* pada SMP YAS Bandung dan Membantu pihak SMP YAS Bandung untuk memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data siswa terutama bagian pendaftaran siswa baru serta untuk membuat sistem

informasi yang bermanfaat bagi peningkatan pelayanan pendaftaran di SMP YAS Bandung.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penerimaan siswa baru yang sedang berjalan pada SMP YAS Bandung.
2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa baru secara *online* pada SMP YAS Bandung.
3. Untuk mengetahui pengujian Sistem Informasi penerimaansiswa baru pada SMP YAS Bandung.
4. Untuk mengetahui implementasi Sistem Informasi penerimaansiswa baru pada SMP YAS Bandung.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi 2 bagian diantaranya sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan Praktis

Bagi SMP YAS Bandung dengan adanya penelitian ini, dapat mengembangkan sistem informasi pendaftaran siswa secara *online*, sehingga dapat memberikan kemudahan dalam memberikan informasi kepada calon siswa dalam upaya peningkatan proses pelayanan.

1.5.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi Penerimaan Siswa Baru Secara *online.*
2. Menambah wawasan akademik berbasis website khususnya pembuatan perancangan sistem informasi penerimaan siswa secara *online*.
3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang telah di peroleh.
4. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai referensi terhadap pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang sama agar menjadi lebih baik.

1.6. BatasanMasalah

Batasan masalah di maksudkan untuk membatasi ruang lingkup perkerjaan yang di laksanakan dengan tujuan untuk memperkecil masalah yang ada pada bagian pendaftaran. Masalah yang di bahas adalah

1. Pembuatan perancangan *web* menggunakan PHP dan Apache sebagai *web server* yang didukung dengan MySQL sebagai pengolah datanya.
2. Pada pembuatan aplikasi web ini terdapat dua jenis hak akses yaitu hak akses *user* dan hak akses *admin*.
3. Pendaftaran secara *online* yang akan dibuat disesuaikan terhadap SMP YAS Bandung dimana tempat tersebut penelitian dilakukan.
4. Hanya membahas cara Penerimaan siswa baru dan pembagian Kelas.

5. Tidak membahas mengenai penilaian.

1.7 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Adapun jadwal yang penulis gunakan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah:

1.7.1 Lokasi Penelitian

Pelaksanaan Penelitian dilakukan di SMP YAS Bandung Jl. Panghulu Haji HasanMustapa No. 115.

1.7.2 Waktu Penelitian

Dalam kegiatan penelitian diperlukan waktu yang cukup lama. Agar kegiatan dapat berjalan dengan efektif dan efisien maka diperlukan jadwal penelitian. Pada penelitian yang akan dilakukan maka penulis menetapkan perencanaan untuk jadwal penelitian, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1

Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	Tahun 2011															
		Agustus				September				Oktober				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
	c. Studi Pustaka																
2	Analisis Kebutuhan Sistem																
3	Perancangan Sistem																
	a. Perancangan Prosedur																
	b. Perancangan Flowmap																
	c. Perancangan DFD																
	d. Perancangan Kamus Data																
4	Pembuatan Perangkat Lunak																
	a. Struktur Program																
	b. Struktur Menu																
	c. Pengkodean																
5	Pengujian Perangkat Lunak																