BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan demi perubahan terus-menerus terjadi menimbulkan banyak pergeseran dalam berbagai aspek kehidupan manusia seiring gejolak globalisasi yang semakin melanda dunia. Globalisasi ekonomi, politik, dan kebudayaan membawa cakrawala baru, menorehkan harapan-harapan baru, tetapi sekaligus juga membawa tantangan-tantangan baru bagi semua bangsa di dunia. Ada kemajuan, keterbukaan, namun ada juga degradasi moral sebagai dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dengan perkembangan dan kemajuan di bidang teknologi sangat cepat sudah menjadi bagian pada kehidupan manusia yang mengatakan kehidupan saat ini sebagai kehidupan modern yang memiliki mobilitas tinggi. Mencari layanan yang fleksibel serba mudah, murah dan memuaskan dengan mengejar efisiensi di segala aspek.

Kemanjuan teknologi ini menjadikan segala sesuatu seperti semua di dalam genggamannya dan tiada batasan bagi seseorang untuk mendapatkan informasi yang di inginkan.

Komunikasi data juga merupakan bagian yang penting pada era informasi, dimana kebutuhan untuk mendapat akses data secara cepat dan tepat melalui jaringan mobile dirasakan semakin mendesak, apalagi akhir-akhir ini kemajuan dibidang teknologi informasi di dunia usaha sangat pesat. Salah satunya yaitu teknlogi komunikasi global atau dengan istilah *internet*.

Saat ini untuk mendapatkan segala informasi sudah sangat mudah dengan adanya *internet*, dengan pendukungan dari berbagai aspek di dalam *internet* itu sendiri salah satunya di dalam bidang informasi sistem akademik sekolah seperti penunjang mengumpulkan tugas, melihat informasi, dan lain sebagainya. Dengan dibuatnya Sistem Akademik pada sekolah SMA Negeri 4 Kota Sukabumi diharapkan dapat memberikan sentuhan baru pada sistem akademik di tanah nusantara ini umumnya, dan di kota sukabumi sendiri pada khususnya.

Keuntungan adanya Sistem Informasi Akademik yang dirancang untuk SMA Negeri 4 Kota Sukabumi akan memberikan kemajuan dan dapat menjadi pertimbangan untuk mengembangkan sistem yang ada menjadi lebih baik, sehingga proses-proses yang berhubungan dengan akademik akan berjalan lebih cepat, pengolahan data, manipulasi data, penyimpanan dan pembuatan laporan akan mudah dilakukan dengan program yang mudah dioperasikan. Oleh Karena itu penulis mengambil judul sebagai berikut: ***"SISTEM INFORMASI AKADEMIK DI SMA NEGERI 4 KOTA SUKABUMI BERBASIS UNDERWEB".***

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Untuk melakukan pembuatan aplikasi, penulis menggunakan aplikasi dari microsoft visual studio premium 2012 dan untuk mempermudah penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir dengan judul **"*SISTEM INFORMASI AKADEMIK DI SMA NEGERI 4 KOTA SUKABUMI BERBASIS UNDERWEB* "**.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Maka ada beberapa masalah yang telah diidentifikasikan, diantaranya:

1. Belum bisa memberikan informasi yang efektif, seperti informasi pendaftaran siswa baru, informasi nilai siswa dan pembagian kelas dan NIS masih memiliki kendala sehingga lambat dan kurang efektif .
2. Sulitnya mendapatkan informasi mengenai nilai yang *realtime* dan efisien bernuansa modern
3. Informasi yang ada belum efektif mengenai nilai, data siswa, dan informasi-informasi lainnya karena keterbatasan waktu di lingkup sekolah

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan uraian diatas ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Akademik di SMA Negeri 4 Kota Sukabumi Berbasis *Underweb*.

2. Bagaimana membangun Sistem Informasi Akademik di SMA Negeri 4 Kota Sukabumi Berbasis *Underweb*.
3. Bagaimana pengujian program Sistem Informasi Akademik di SMA Negeri 4 Kota Sukabumi Berbasis *Underweb*.
4. Bagaimana Implementasi Sistem Informasi Akademik di SMA Negeri 4 Kota Sukabumi Berbasis *Underweb*.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari membangun aplikasi ini adalah agar sebuah aplikasi yang sederhana dapat membantu seseorang dan sebuah organisasi memiliki sebuah sumber informasi yang terpusat yang dapat di manfaatkan kapan saja dan dimana saja.

Tujuan yang dicapai dari penyusunan laporan ini adalah :

1. Membangun aplikasi yang dapat membantu di dalam bidang akademik sekolah SMA Negeri 4 Kota Sukabumi.
2. Memiliki satu sumber informasi.
3. Mampu menyeimbangkan kesibukan dan waktu luang.
4. Mampu mengembangkan pemahaman tentang ilmu yang ada di lingkungan dan di berbagai sudut pandang ilmu.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam berbagai kegunaan ada dalam penelitian ini ada 2 kategori, yang pertama adalah kegunaan praktis dan kedua adalah kegunaan akademis dimana kegunaan masing-masing adalah sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Pihak user/siswa lebih mudah dalam mengakses informasi yang dibutuhkan.
2. Pihak user mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui perangkat yang terhubung dengan *internet* tanpa harus mengantri atau menanyakan kepada guru yang bersangkutan
3. User lebih mudah mengimplementasikan jiwanya.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembang ilmu pengetahuan, dapat memberikan suatu karya produk baru yang mendukung pengembangan sistem dan pengetahuan.
2. Untuk penulis, penelitian ini dilakukan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman bagi penulis.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dalam melakukan penulisan dan penyusunan laporan tugas akhir skripsi ini, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan permasalahan yang dibahas. Batasan masalah yang di tetapkan adalah :

1. Website ini hanya untuk SMA Negeri 4 Kota Sukabumi
2. Aplikasi tidak mencakup penjadwalan online, absensi, nilai uts dan uas.
3. Ruang lingkup website hanya meliputi pembagian nis, kelas, walikelas, dan kegiatan belajar online sekolah.
4. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa php
5. Sistem tidak melakukan penyeleksian siswa.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bidang pendidikan Sekolah Menengah Atas yaitu :

Nama sekolah : SMA Negeri 4 Sukabumi

Alamat sekolah : Jl. Ir.H. Djuanda No.8 43113

E-Mail : sma4smi16@yahoo.co.id

No.Telp : (0266) 221685

1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian oleh penulis adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No	Uraian kegiatan	2013											
		Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi kebutuhan dasar pemakai												
2	Mengumpulkan data yang dibutuhkan												
3	Merancang Program												
4	Membuat Program												
5	Pengujian Program												
6	Memperbaiki dan Meningkatkan program												