BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerimaan siswa baru merupakan salah satu proses yang ada di instansi pendidikan seperti sekolah negeri yang tujuanya untuk menyeleksi calon siswa/i sesuai kriteria yang ditetapkan oleh sekolah tersebut. Biasanya proses penerimaan siswa baru dilakukan melalui tahap pendaftaran, seleksi dan pengumuman penerimaan siswa. Tahap-tahap penerimaan siswa/i baru ini juga dilakukan oleh SMK Negeri 6 Garut.

Karena sifat manusia yang tidak pernah puas dengan keadaan yang sedang terjadi, serta ditunjang dengan kemajuan teknologi , petugas ingin pengerjaan penerimaan siswa baru dapat dilakukan dengan cepat dan mudah.

Sekarang komputer sudahlah menjadi barang yang umum. Hampir semua orang dapat mengoperasikan computer. Maka computer dapat dijadikan alat untuk mempermudah dan mempercepat proses penerimaan siswa baru.

Sadar akan hal tersebut, muncul ide untuk membangun suatu website system informasi di SMK Negeri 6 Garut, terutama informasi tentang seleksi penerimaan siswa baru. Website ini akan membantu mempercepat dan mempermudah proses penerimaan siswa baru karena informasi yang dihasilkan akan bersifat kekinian dan akan mudah didapat saat dibutuhkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, saya tertarik untuk mengangkat judul " Pembangunan Website Penerimaan Siswa Baru di SMK Negeri 6 Garut".

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sebuah aplikasi Penerimaan Siswa Baru di SMK Negeri 6 Garut berbasis Website.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan laporan kerja praktek ini yaitu untuk membangun web yang dapat mengelola data Penerimaan Siswa Baru.

1.3.2 Tujuan

Tujuan saya dalam penelitian tentang website PSB ini adalah mengkaji prosedur / tata cara penerimaan siswa baru, mulai dari registrasi, seleksi dan pengumuman.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan website ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu proses pengelolaan pendaftaran siswa/i baru.
2. Mempermudah pengelolaan data hasil seleksi calon siswa/i baru.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada website ini adalah:

1. Web yang dibuat merupakan sarana untuk membantu proses penerimaan siswa/i baru di SMK Negeri 6 Garut.
2. Memberikan informasi tentang hasil seleksi dari calon siswa/i baru.
3. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan data struktural.
4. Website ini berjalan pada komputer server yang digunakan oleh panitia penerimaan siswa baru di SMK Negeri 6 Garut.
5. Analisis dan pemodelan yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah ERD dan DFD.
6. Perangkat lunak yang digunakan adalah :

a. Menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, dan Javascript
b. Menggunakan web server Apache 2.2.22 pada WAMP 2.2

c. Menggunakan Tools Macromedia Dreamweaver 8
d. Menggunakan database MYSQL
e. Menggunakan sistem operasi windows, minimal Windows XP.

7. Menggunakan Browser Mozilla Firefox.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

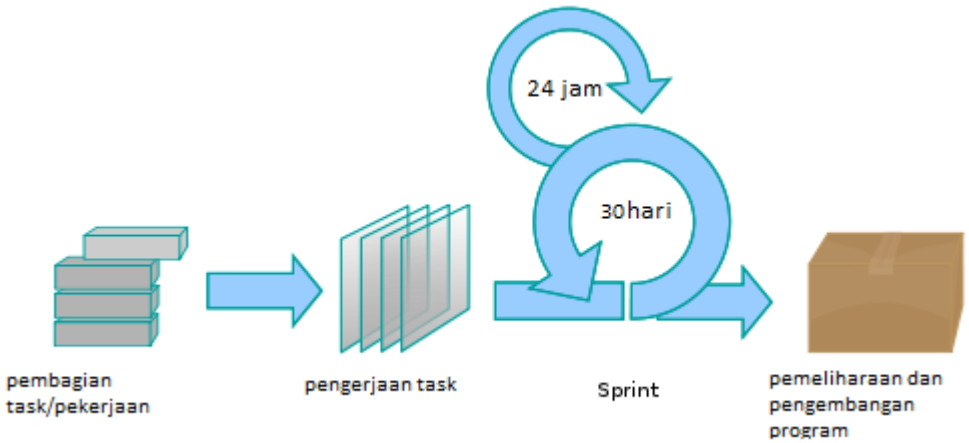
Metode penilitian yang dilakukan adalah:

1. Metode Pengumpulan Data, melalui:

a. Observasi : Melakukan pengamatan terhadap system yangs edang berlangsung.
b. Wawancara : Melakukan proses diskusi dengan tim panitia penerimaan siswa baru.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang dibangun ini menggunakan metode pembangunan perangkat lunak *scrum*, dimana suatu metodologi mulai mengatur team, jadwal hingga proses pembuatan aplikasi dalam membuat aplikasi perangkat lunak. Berikut tahap-tahap perancangan perangkat lunak menurut metode scrum menurut DeGrace dan Stahl :



Gambar 1 Pembangunan Perangkat Lunak Scrum

1. *Pembagian task / pekerjaan,* adalah tahap dimana scrum master melakukan pembagian team. Diantaranya team analisa, desain, develop, test, technical communication hingga dokumentasi. Dimana saya masuk dalam team analisa.
2. *Pengerjaan task,* adalah tahap dimana tiap team nya mengerjakan tugasnya masing-masing.
3. *Sprint 24 jam,* adalah tahap pada setiap harinya melakukan sharing. Dan sang scrum master akan menanyakan 3 pertanyaan, yaitu :
   - Apa yang sudah dikerjakan?
   - Apa kendala/masalah yang dihadapi?
   - Apa yang akan dikerjakan?

   Apabila terdapat masalah, maka scrum master akan membantu team tersebut untuk menyelesaikannya.
4. *Sprint 30 hari*, adalah tahap setiap 30 hari (10 hari ditempat saya melakukan kerja praktek) sang scrum master akan memeriksa tugas / task yang telah dikerjakan selama ini. Dan akan mengevaluasi untuk hasil yang lebih baik.
5. *Pemeliharaan dan pengembangan program,* adalah tahap terakhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan *feedback* dari *user*[5].

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memberikan informasi secara umum tentang pembahasan yang terdapat dalam seiap bab. Sehingga dalam pembahasannya akan lebih mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas perihal yang menjadi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penilitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun serta membahas mengenai perusahaan, yang meliputi sejarah, struktur organisasi, visi dan misi perusahaan, aktivitas perusahaan dan hal-hal lain yang menjelaskan tentang perusahaan.

BAB III : PEMBAHASAN

Bab ini menggambarkan identifikasi masalah, analisis kebutuhan data, hardware, software, brainware, diagram pembuatan sistem dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language).

BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari aplikasi yang dibuat serta saran untuk kepentingan pembangunan selanjutnya.