BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar Negeri Guruminda adalah salah satu lembaga pemerintahan yang bergerak dalam bidang pelayanan pendidikan dengan kegiatan rutinitas berupa Penerimaan Siswa Baru (PSB) pada setiap tahun ajaran baru. Kegiatan penerimaan siswa baru dilakukan berdasarkan ketentuan yang ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kota Bandung. Adapun jenis penerimaan siswa baru terdiri dari penerimaan siswa untuk kelas 1 ataupun mutasi siswa.

Saat ini proses penerimaan siswa baru dilakukan dengan cara orang tua/wali beserta calon siswa datang ke sekolah dengan membawa kelengkapan berkas melakukan pengisian formulir pendaftaran yang telah disediakan panitia. Proses pengolahan data dilakukan fasilitas yang telah tersedia dari Microsoft Office berupa MS Word dan Excel. Proses pengolahan data calon siswa saat ini cukup cukup terbantu dengan adanya fasilitas tersebut. Namun dalam proses pendaftaran siswa terdapat permasalahan dimana petugas harus melakukan pencetakan data secara berulang kali untuk menyampaikan informasi mengenai kondisi sementara data pendaftar. Para orangtua atau wali siswa pun harus datang ke sekolah untuk mengetahui perkembangan informasi mengenai proses penerimaan siswa. Selain itu perhitungan data siswa perihal usia hanya berdasarkan bulan, tidak spesifik sampai dengan jam kelahiran. Hal tersebut mengakibatkan perhitungan data siswa yang berulang apabila menemukan data yang sama.

Dengan adanya suatu media informasi berupa *website* yang mampu menangani proses penerimaan calon siswa baru serta mampu menyediakan informasi yang cepat dan mudah untuk diketahui, diharapkan mampu membantu semua pihak agar proses penerimaan siswa baru dapat dilakukan sesuai dengan ketentuan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka aplikasi yang akan dibuat dalam kegiatan Kerja Praktek adalah **"PEMBANGUNAN *WEBSITE* PENERIMAAN**

SISWA BARU (PSB) SEKOLAH DASAR NEGERI GURUMINDA BANDUNG" .

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada proses penerimaan siswa baru, ditemukan hal sebagai berikut:

1. Masih manualnya proses pencetakan laporan pendaftaran calon siswa
2. Sulitnya pihak sekolah dalam melakukan proses perhitungan usia calon siswa
3. Masih manualnya penyebaran informasi mengenai penerimaan siswa baru

Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah yang muncul adalah bagaimana membangun sebuah *website* yang mampu mendukung kegiatan penerimaan siswa baru di SDN Guruminda Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembangunan *website* penerimaan siswa baru di SDN Guruminda Bandung adalah membangun sebuah media informasi yang dapat mendukung proses penerimaan siswa sesuai dengan aturan yang berlaku dengan memberikan kemudahan bagi pihak pendaftar serta panitia.

Tujuan dari pembangunan *website* penerimaan siswa baru di SDN Guruminda Bandung adalah:

1. Mempermudah pihak sekolah dalam membuat laporan pendaftaran siswa
2. Mempermudah pihak sekolah dalam melakukan perhitungan usia
3. Mempermudah pihak sekolah dalam mensosialisasikan informasi penerimaan siswa baru

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang disusun adalah sebagai berikut :

1. *Website* berisi tentang informasi yang mendukung kegiatan penerimaan siswa baru (PSB) setiap tahun ajaran
2. Pengisian formulir pendaftaran dilakukan oleh petugas penerimaan siswa baru
3. *Website* ini dibangun dengan menggunakan bahasa PHP.
4. DBMS yang digunakan MySql 5.0
5. Editor perangkat lunak yang digunakan Adobe dreamweaver

6. *Web browser* yang digunakan Internet Explorer 9 dan google chrome
7. Pemodelan sistem menggunakan Data Flow Diagram
8. *Hardware* minimum yang diperlukan agar *software* dapat bekerja adalah RAM 256 MB, prosesor pentium 4, *harddisk* 40 GB

1.5 Metodologi penelitian

1.5.1 Tahapan Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan penulis menggunakan Metode Deskriptif dan Metode Grounded Research.

1. Metode Deskriptif

Penulis menggambarkan dan memaparkan suatu keadaan yang ada di lapangan tempat melakukan praktek kerja.

2. Metode Grounded Research

Penulisan berdasarkan fakta yang ditemui saat mengkuti praktek kerja dengan menggunakan perbandingan antara penerapan teori dan pemahaman yang didapat penulis.

Pengumpulan data dalam metode Grounded Research terdiri dari :

a) Studi Lapangan

Pengumpulan data secara langsung oleh penulis dengan mengamati kegiatan dan dicatat secara sistematis.

1. Observasi

   Mengadakan pengamatan secara langsung di lapangan yang menjadi objek kerja praktek kerja

2. Wawancara

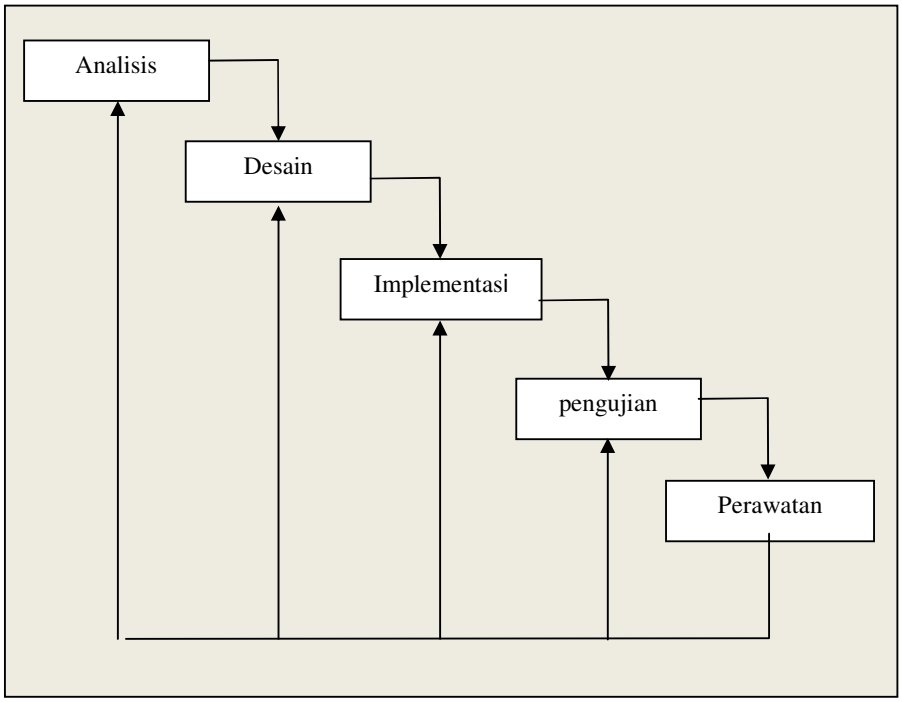
   Mengadakan tanya jawab dengan orang-orang yang dinilai ahli/berwenang secara langsung dengan pekerjaan/kegiatan yang sedang dilaksanakan.

b) Studi Kepustakaan

Mengumpulkan data dan informasi melalui studi kepustakaan yang sesuai dengan objek praktek kerja, dengan cara menggali pengetahuan melalui karya tulis, mempelajari diktat catatan kuliah dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan objek praktek kerja.

1.5.2 Tahapan Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam proses pembangunan perangkat lunak adalah metode waterfall. Paradigma dari metode waterfall digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metode pembangunan perangkat lunak

Adapun penjelasan dari langkah – langkah tersebut adalah sebagai berikut :

a. Analisis

Tahap dimana pembangun sistem melakukan analisis terhadap perangkat lunak yang akan dibangun.

b. Desain

Tahap dimana proses perancangan akan sistem yang akan dibangun seperti perancangan modul, database, antarmuka dilakukan.

c. Implementasi

Tahap dimana pembangun sistem melakukan konversi/pengubahan design yang telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman yang dibuat dalam bentuk prosedur atau fungsi.

d. Pengujian

Tahap dimana proses pengujian dilakukan terhadap perangkat lunak yang dibangun. Apakah perangkat lunak tersebut layak atau tidak untuk dipergunakan.

e. Perawatan

Tahap dimana perangkat lunak dipelihara sesuai dengan perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan yang tercantum dalam laporan kerja praktek ini terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan pembangunan aplikasi, batasan masalah, metode Penelitian serta sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang profil dari SDN Guruminda Bandung serta teori penunjang yang dipergunakan dalam pembangunan aplikasi

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang tempat, waktu, dan jenis kegiatan yang dilakukan pada saat kerja praktek, analisis sistem yang sedang berjalan, proses perancangan aplikasi yang akan dibangun, sampai dengan implementasi.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari aplikasi yang telah dibangun, meliputi kelebihan dan kekurangan yang ada di dalamnya serta membahas tentang berbagai masukan yang diberikan terhadap aplikasi untuk pengembangan selanjutnya