BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Akses ke *Internet* sekarang bukan menjadi hal yang sulit dilakukan oleh hal layak umum bahkan mengakses *Internet* menjadi konsumsi sehari-hari khususnya di kalangan para Pelajar yang rasa ingin tahunya sedang besar-besarnya. berbagai macam situs diluncurkan, dari yang berbasis Permainan, *Social Media*, bahkan hingga situs berbasis Pendidikan pun ramai bermunculan. Tujuannya dari situs tersebut pun bermacam-macam dari yang di manfaatkan sebagai ladang rezeki, membantu para pemakai memenuhi kebutuhannya secara praktis, atau bahkan dijadikan ajang promosi. Kembali kepada rasa ingin tahu Pelajar yang sedang besar-besarnya menjadi poin tambahan bagi Sekolah untuk menyelipkan ilmu Pendidikan non-formal dengan cara yang variatif yaitu dengan cara menyelipkan sebuah metode pengajaran dengan memanfaatkan daya kreativitas siswa melalui *Internet* yang biasa di sebut dengan *e-learning* berbeda dengan *e-learning* kebanyakannya, *e-learning* yang di usung oleh penulis merupakan *e-learning* yang di selipkan di *website* sekolah. Sehingga Siswa dapat mendapatkan ilmu yang bermanfaat dengan cara yang variatif, siswa juga dapat mengetahui seluk beluk informasi sekolahnya.

Selain itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) mengkaji perubahan kurikulum pendidikan nasional yang rencananya akan diimplementasikan pada tahun ajaran 2013/2014. Sistem pembelajaran dalam kurikulum baru tersebut

nantinya akan bersifat tematik. Kurikulum akan selalu dinamis sesuai dengan perubahan zaman. Karena itu Kemdikbud akan mencoba tidak membebankan buku kepada siswa. pada jenjang sekolah dasar Pendidikan karakter akan lebih besar di tekankan untuk pembentukan sikap. Perubahan kurikulum nantinya akan berimbas pada jumlah mata pelajaran yang selama ini diterima siswa, dengan kurikulum baru jumlah mata pelajaran akan berkurang dan pola pengajarannya akan semakin mudah. Dalam kurikulum baru ini lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pengajarannya.

Berawal dari fakta banyaknya aplikasi edukasi yang dihadirkan dalam bentuk permainan yang dapat dimengerti oleh siswa SD dan keputusan dari Kemendikbud tersebut menjadi acuan bagi Penulis untuk menerapkan metode tersebut dalam *Website* Sekolah.

Dengan semakin meningkatnya pertumbuhan penduduk di Indonesia, menjadikan kegiatan mengantri yang merupakan kegiatan rutin orang Indonesia semakin memakan waktu lebih lama lagi, dengan memanfaatkan tekhnologi yang tersedia, penulis mencoba meminimalisir penumpukan antrian ketika mendaftar di SDN Babakan Surabaya ketika pendaftaran siswa baru dibuka.

Sekolah Dasar Negeri Babakan Surabaya adalah salah satu dari ratusan Sekolah Dasar Negeri di Bandung yang berletak di daerah Bandung Timur SDN Babakan Surabaya di daerah Jln. Ibrahiem Adjie terbagi menjadi dua, yaitu SDN Babakan Surabaya Utara dan Selatan, sedangkan yang akan di bahas disini adalah SDN Babakan Surabaya Utara yang lokasinya berada tepat beberapa puluh meter dari

jalan raya, berbeda dengan SDN Babakan Surabaya Selatan yang berada tepat di pinggiran jalan raya dengan lokasi SDN Babakan Surabaya utara yang tidak terlihat langsung dari jalan raya tersebut menjadikan Sekolah tersebut hanya diketahui oleh warga sekitar dan beberapa orang yang memang sudah lama mengetahuinya. Untuk mengangkat nama sekolah SDN Babakan Surabaya utara agar lebih dikenal oleh hal layak umum dengan cepat dan mudah, maka diperlukan sebuah media informasi yang berisikan seluruh informasi SDN Babakan Surabaya utara.

Hal tersebut melatar belakangi penulis untuk membuat sebuah media informasi sekolah yang dapat mempromosikan sekolah, membantu meminimalisir penumpukan antrian ketika pendaftaran siswa baru dibuka , sekaligus menjadi media pembelajaran baru bagi siswa dengan mengangkat judul "Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru dan Edukasi berbasis web pada SDN Babakan Surabaya Bandung", dengan diangkatnya judul tersebut di harapkan dapat membantu siswa dalam metode pembelajaran yang mudah dan menarik untuk dilakukan .

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Setelah dilakukan Penelitian di Identifikasi terdapat berbagai macam Permasalahan , yaitu sebagai berikut :

1. Siswa akan merasa bosan dengan hanya membaca materi pelajaran tanpa ada gambar dan sebagainya.
2. Kurikulum Sekolah Dasar diubah menjadi secara tematik, sehingga mengakibatkan cara mengajar Guru harus lebih variatif.

3. Tidak banyak orang mengetahui informasi mengenai SDN Babakan Surabaya ,hanya warga sekitaran Sekolah saja yang mengetahuinya.
4. Sering terjadinya penumpukan antrian ketika pendaftaran siswa baru di buka.

Sesuai dengan Identifikasi Masalah yang didapatkan oleh Peneliti maka dapat di Rumuskan Masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Promosi, PSB dan Edukasi yang berjalan di SDN Babakan Surabaya.
2. Bagaimana Sistem Promosi , PSB dan Edukasi yang diusulkan oleh Penulis di SDN Babakan Surabaya.
3. Bagaimana Pengujian Sistem Promosi , PSB dan Edukasi yang di usulkan oleh Penulis di SDN Babakan Surabaya.
4. Bagaimana implementasi Sistem Promosi , PSB dan Edukasi pada SDN Babakan Surabaya.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari dilakukannya penelitian di Sekolah Dasar Negeri Babakan Surabaya ini yaitu selain menjadi salah satu Persyaratan dalam penyusunan Tugas Akhir yaitu untuk lebih mengetahui sistem apa yang dibutuhkan Sekolah agar Penulis dapat membangun sebuah sistem yang dapat membantu dalam menunjang kegiatan Sekolah. Baik itu dari segi pendidikannya maupun non-pendidikan.

Tujuan dilakukannya penelitian tersebut adalah :

1. Untuk mengetahui Sistem Promosi , PSB dan Edukasi yang berjalan di SDN Babakan Surabaya .
2. Untuk merancang Sistem Promosi , PSB dan Edukasi yang di usulkan Penulis di SDN Babakan Surabaya.
3. Untuk mengetahui Pengujian Sistem Promosi , PSB dan Edukasi yang di usulkan Penulis di SDN Babakan Surabaya .
4. Untuk mengetahui implementasi Sistem Promosi , PSB dan Edukasi yang di usulkan Penulis di SDN Babakan Surabaya.

1.4 Kegunaan Penelitian

Setelah Penulis melakukan Penelitian di SDN Babakan Surabaya maka di dapat dua kegunaan, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan Praktis dari dilakukannya Penelitian ini adalah dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang memerlukannya untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi Sekolah, Guru, dan Siswa serta bagi pihak lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan Akademis dari dilakukannya Penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat positif bagi sekolah, menjadi acuan bagi instansi pendidikan lain untuk dapat terus meningkatkan kualitasnya dengan memanfaatkan Teknologi yang tersedia.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan terdiri dari berbagai macam masalah, agar penelitian dapat lebih fokus, hal ini dilakukan agar pembahasan tidak terlalu luas. Batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan di Ruang Lingkup SDN Babakan Surabaya utara saja.
2. Website yang dibuat diperuntukan hanya kepada SDN Babakan Surabaya utara.
3. Penulis hanya akan membahas mengenai seputaran promosi, PSB, dan edukasi sekolah SDN Babakan Surabaya utara.
4. Sasaran untuk Program Edukasi yang terdapat di aplikasi ini hanya diperuntukan untuk Siswa SDN Babakan Surabaya dan Siswa SDN Babakan Surabaya yang dibimbing langsung oleh orangtuanya, dan nilai yang didapat oleh Siswa yang menggunakan aplikasi permainan hanya akan di tampilkan satu kali, ketika Siswa selesai bermain.
5. PSB di dalam aplikasi ini hanya sebatas mengumumkan informasi seputaran PSB di SDN Babakan Surabaya utara dan hanya menampilkan form pendaftaran yang bisa di isi secara online.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian yang dilakukan oleh penulis beralamatkan di Jl. Ibrahiem Adjie blk. 147 Kelurahan Babakan Sari Kecamatan. Kiaracondong Kota Bandung Provinsi Jawa Barat.

Dan waktu pelaksanaan penelitian, penulis memerlukan waktu kurang lebih selama empat bulan dua minggu untuk dapat mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk kebutuhan penelitian.

No.	Kegiatan	2014													
		Maret				April				Mei				Juni	
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II
1	Identifikasi kebutuhan pemakai (studi kelayakan & studi kebutuhan pemakai)														
2	Mengembangkan kebutuhan pemakai (analisis sistem kerja,mengembangkan prototying)														
3	Menentukan Prototyping (identifikasi pemodelan)														
4	Penggunaan Prototyping (implementasi pemodelan)														

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir tentang “Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru dan Edukasi berbasis web pada SDN Babakan Surabaya Bandung” Penulis

membagi lima bab, yang masing-masing bab dibagi dalam sub-sub bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisikan Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian Praktis dan Akademis, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini berisikan mengenai Teori-teori yang digunakan , baik teori dasar maupun teori pendukung yang dikutip dari berbagai studi pustaka yang dilakukan oleh Penulis.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada Bab ini berisikan Objek Penelitian yang berisi Sejarah singkat Sekolah, Visi dan Misi Sekolah, Struktur Organisasi Sekolah, Deskripsi Tugas,Lalu terdapat juga Metode Penelitian yang berisi Desain Penelitian, Jenis dan Metode Pengumpulan Data, Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem, Alat bantu analisis dan perancangan,pengujian Software dan terakhir Analisis Sistem yang berjalan yang berisi Analisis Dokumen,Analisis Prosedur yang sedang berjalan, dan Evaluasi Sistem yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisikan Perancangan Sistem yang berisi Tujuan Perancangan Sistem, Gambaran umum sistem yang diusulkan, Perancangan prosedur yang diusulkan, lalu Perancangan Basis Data, Perancangan antar muka, Perancangan Arsitektur Jaringan, Implementasi dan Pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan Bab penutup dari Tugas Akhir ini, yang berisikan kesimpulan dan saran dari apa yang telah Penulis sajikan pada bab-bab sebelumnya.