

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini berkembang pesat dan terus maju seiring zaman. Penggunaan teknologi sudah menjamah ke bagian-bagian terkecil dalam masyarakat. Teknologi yang sudah banyak dirasakan salah satunya adalah komputer. Banyak hal yang dapat dimanfaatkan dengan menggunakan komputer. Dengan masuknya komputer kedalam instansi-instansi seperti kantor dan juga sekolah dapat memudahkan pekerjaan dengan menghemat waktu dan efisiensi kerja. Manfaat yang bisa dilakukan dengan masuknya komputerisasi kedalam sekolah adalah semakin mudah dan cepat dengan menghemat waktu dan tenaga dalam proses administrasi, pengolahan data, dan juga pembelajaran siswa daripada dengan menggunakan cara yang konvensional dengan menggunakan kertas yang rentang banyak kesalahan dan tidak tahan lama.

Pengolahan data, khususnya pengolahan data nilai sangat penting dalam sebuah sekolah karena nilai ini adalah proses akhir dalam sebuah kegiatan belajar. Dengan nilai, maka seorang siswa dapat mengetahui tingkat dari hasil belajarnya. Dengan disertai komputerisasi diharapkan proses pengolahan nilai ini dapat berjalan dengan efektif dan efisien tanpa membuang-buang waktu dan tenaga yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan lainnya.

Melihat urian tersebut, maka penulis beringinan melakukan penelitian tentang pengolahan nilai di SD Negeri Sempu Sleman guna memaksimalkan penggunaan komputer dalam kegiatan pengolahan nilai. Dengan perubahan terhadap sistem yang ada diharapkan dapat meminimalis kesalahan-kesalahan. Oleh karena itu, dibuat aplikasi pengolahan nilai agar kemudahan, kecepatan dan ketepatan dalam pengolahan data nilai dapat terlaksana sehingga dapat membawa kemajuan dalam pelayanannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka ada beberapa hal yang menjadi pokok permasalahan, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat perancangan sistem informasi pengolahan nilai siswa, yang selama ini menghabiskan banyak waktu menjadi efektif dan efisien serta dapat memberikan data yang akurat?
2. Bagaimana cara menyajikan sebuah aplikasi yang relevan dan mudah digunakan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka dibuatlah batasan-batasan masalah untuk membatasi runag lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari permasalahan. Adapun permasalahan-permasalahan tersebut antara lain :

1. Pengolahan data nilai raport yang antara lain data siswa, data guru, data kelas, data ekskul, data tahun ajaran, data maple, dan generate raport.
2. Perancangan sistem informasi pengolahan nilai raport sekolah ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemograman PHP untuk perancangan sistem. MySQL untuk pengolahan data base sistem.
3. Penelitian ini hanya sampai tahap testing
4. Pengolahan laporan yang dapat digunakan adalah laporan nilai.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan skripsi yang berjudul **"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Nilai Raport Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel di SD Negeri Sempu Sleman"** ini adalah untuk merancang sistem informasi nilai siswa di SD Negeri Sempu Sleman.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti:

- a. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S.Kom.
- b. Mererapkan ilmu yang diperoleh untuk diaplikasikan kedalam sebuah sistem informasi yang dibutuhkan oleh instansi.
- c. Dapat membuat program aplikasi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Bagi Instansi:

- a. Dapat memiliki dan memakai program aplikasi yang dibutuhkan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.
- b. Meringkas dan menghemat waktu dan tenaga karena data diolah dengan menggunakan computer sehingga meningkatkan kecepatan maupun ketepatan dalam proses pengolahan nilai.

3. Bagi Pihak Lain:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai referensi bagi penelitian lain yang melakukan penelitian serupa.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan peluang untuk melakukan pembaruan terhadap sistem ini jika suatu saat infrastruktur sudah ada.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian skripsi ini meliputi :

1. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab terhadap pihak yang terkait dalam bidang tertentu guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Dalam hal ini penulis mewawancarai langsung Kepala Sekolah dan Bagian Tata Usaha.

2. Metode Observasi (Pengamatan)

Metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan mencatat masalah dalam hal pelaksanaan sistem. Melalui metode ini penulis mengamati kinerja dari karyawan khususnya dalam pengolahan data siswa dan data guru.

3. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan cara membaca buku, majalah, internet atau sumber data lainnya.

1.7 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penyusunan dan pembahasan skripsi sehingga mudah ditelaah, maka dalam penulisan laporan ini secara urut dibagi dalam 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga dituliskan tentang tool/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan sistem, menganalisis masalah-masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, perancangan sistem dengan UML (*Unified Modeling Language*), serta perancangan sistem secara lengkap.

BAB IV TESTING DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang pembahasan hasil testing dan implementasi sistem penulis yang diajukan kepada Instansi Pendidikan SDN Sempu Sleman.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan kritik yang bersifat membangun dari pihak pembaca maupun pengguna aplikasi tersebut.

