

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi berbasis komputer pada saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu teknologi tersebut adalah internet. Internet memiliki banyak manfaat antara lain selain dapat mempermudah mengolah data juga dapat membuat kinerja lebih efektif dan efisien khususnya sebagai media promosi.

MTs Al Hikmah 2 Benda adalah salah satu instansi yang bergerak di bidang pendidikan membutuhkan sumber data dan pengolah data yang tepat agar tercipta efisiensi dan keakuratan data yang dapat mendukung proses operasional dan proses pengambilan keputusan dengan baik dan tepat. Sistem pengolah data yang baik membuat informasi yang masuk dapat menunjang semua kegiatan yang ada di instansi tersebut.

Dalam kajian ini penulis ingin memberikan suatu solusi dengan merancang sistem promosi dan Pendaftaran Siswa Baru (PSB) berbasis web. Dikarenakan MTs Al Hikmah 2 Benda masih menggunakan media brosur yang cakupannya kurang luas sehingga sekolah ini kurang dikenal dibandingkan sekolah lainnya. Dengan adanya website untuk mempromosikan sekolah ini, dipastikan sekolah ini semakin dikenal di masyarakat baik di desa Benda ataupun daerah lain. Selain itu Proses di MTs Al Hikmah 2 Benda selama ini masih menggunakan sistem manual yaitu para calon siswa dalam proses registrasi memasukkan data dengan

menulis pada formulir pendaftaran setelah data yang ditulis di formulir pendaftaran kemudian direkap oleh panitia kedalam buku PSB.

Maka dari itu penulis berinisiatif membuat Skripsi dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Sekolah Sebagai Media Promosi dan Pendaftaran Siswa Baru Pada MTs Al Hikmah 2 Benda Kabupaten Brebes Berbasis Website”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan-rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang sistem informasi sekolah berbasis web sebagai media promosi dan pendaftaran siswa baru pada MTs Al Hikmah 2 Benda Brebes untuk memudahkan pihak sekolah dalam pengolahan informasi sekolah?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Website yang dibangun dapat menampilkan informasi sekolah seperti profil sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, berita sekolah, fasilitas sekolah dan galeri foto dan pendaftaran siswa baru secara online.
- 2) Tidak mengarah kepada sistem pembayaran online hanya pada pembayaran melalui transfer rekening bank.
- 3) Tidak membahas tentang keamanan sistem.

- 4) Dalam penggunaan tools hanya pada program *script* PHP sebagai *server side scripting*, MySQL sebagai penggunaan *database* , Adobe Dreamweaver CS5 sebagai editor, Adobe Photoshop sebagai pengolah gambar, Apache sebagai *web server*,

#### 1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan daya promosi sekolah di bidang keunggulan sekolah seperti prestasi, kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan belajar mengajar di MTs Al Hikmah 2 Benda agar lebih efektif dan efisien kepada calon siswa baru.
2. Mengetahui informasi sekolah khususnya keunggulan sekolah dan fasilitas di dalamnya.
3. Memahami tentang kinerja di sekolah khususnya di MTs Al Hikmah 2 Benda.
4. Meningkatkan pelayanan yang lebih efektif kepada masyarakat dengan memberikan informasi – informasi yang berkaitan dengan pendaftaran siswa baru.
5. Tersedianya rancangan sistem informasi pendaftaran siswa baru dengan menggunakan sistem online dapat membantu dan mempermudah kinerja serta menghemat waktu dan biaya dalam proses penerimaan siswa baru di MTs Al Hikmah 2 Benda.

## 1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah cara yang digunakan untuk mencari fakta permasalahan yang sebenarnya. Sehingga data-data yang didapatkan dapat menunjang proses pembuatan aplikasi dalam pengolahan data sistem informasi sekolah.

### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

#### 1). Metode observasi (Pengamatan)

Metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pemantauan secara langsung dilapangan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

#### 2). Metode kepustakaan

Metode yang didasarkan dengan mengumpulkan dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibuat untuk menghasilkan website yang baik.

#### 3). Metode wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah secara langsung oleh yang bersangkutan. Dalam kegiatan ini diajukan pertanyaan lisan untuk melengkapi data-data dibutuhkan. Wawancara dilakukan pada bagian terkait dengan produk dan jasa yang ada.

#### 4). Metode observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti.

#### 5). Metode dokumentasi

Metode dengan mengambil data dari arsip atau dokumen pada instansi/lembaga yang terkait. Dari dokumentasi penulis memperoleh data yang diperlukan untuk proses pembuatan web tersebut seperti pengambilan gambar akademik sekolah.

### 1.5.2. Metode Analisis

Metode analisis yang akan penulis gunakan adalah metode Analisis PIECES, Analisis kebutuhan dan Analisis kelayakan.

### 1.5.3. Metode Perancangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode perancangan sistem yaitu:

- 1) *Flowchart*: menjelaskan cara kerja program yang dibuat untuk *user* agar lebih mudah dimengerti
- 2) *Data Flow Diagram (DFD)*: membuat rancangan sebuah sistem yang mana berorientasi pada alur data yang bergerak pada sebuah sistem nantinya
- 3) *Entity Relation Diagram (ERD)*: memodelkan struktur data dan hubungan antar data dan menjelaskan setiap entitas di dalamnya.



#### 1.5.4. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*), yaitu *Analysis, Design, Simulation Prototype, Implementation, dan Monitoring* sebagai media pengembangan sistem sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan berbagai data peserta didik yang ada di MTs Al Hikmah 2 Benda.

2. Perancangan

Tahap ini merupakan menggambarkan bagaimana website dibentuk. Pada tahap ini dihasilkan rancangan komponen-komponen pengembangan website penjualan secara online dan dihasilkan beberapa diagram alur dari sistem.

3. Implementasi

Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam program. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah program.

4. Pengujian

Tahapan akhir dalam pembuatan program ini adalah tahapan pengujian. Pengujian ini dilakukan dengan mengakses web yang dibuat

#### 1.5.1. Metode Testing

Untuk memastikan aplikasi dapat berjalan dengan apa yang diharapkan maka penulis menggunakan metode testing *blackbox* dan *whitebox testing* yang

berguna untuk mengetahui fungsi tombol dan coding yang sudah berfungsi atau belum.

### **1.5.2. Metode Implementasi**

Dengan menggunakan metode implementasi untuk hasil perancangan sistem informasi sekolah pada MTs Al Hikmah 2 Bendaini maka penulis dapat mengetahui kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung dalam penyelesaian aplikasi ini dan batasan-batasan implementasi dari aplikasi yang akan dibuat.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan dalam memahami laporan, sistematika penulisan laporan Skripsi ini akan dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut:

#### ***BAB I            PENDAHULUAN***

*Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.*

#### ***BAB II LANDASAN TEORI***

Pada bab ini akan menguraikan tentang teori – teori yang digunakan. Membahas mengenai web, internet, promosi, pemodelan data, *database*, web server, web browser, serta *software*

dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun website.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan membahas dan menjelaskan tentang objek yang menjadi pilihan dalam pembuatan Skripsi yaitu MTs Al Hikmah 2 Benda

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai struktur database ,tahap-tahap algoritma dan perancangan program yang meliputi perancangan input dan output yang akan dimuat pada website.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan Skripsi ini.