

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tes Ujian Penerimaan Siswa Baru sekolah baru sangatlah penting, karena dengan ujian tersebut akan didapat siswa-siswa yang bermutu. Dengan di dapatnya siswa yang bermutu, maka kualitas sekolah pun juga akan bermutu, karena mutu sekolah sangat dipengaruhi oleh siswa-siswanya.

Akhir-akhir ini pemerintah memberikan waktu yang sedikit dalam penerimaan siswa baru, sehingga banyak sekolah yang kewalahan mengatur waktu mulai dari pendaftaran, seleksi, dan penerimaan siswa baru. Banyak sekolah yang memilih siswa hanya berdasarkan dari lulusan SMP yang bermutu. Tetapi pada kenyataannya siswa yang berasal dari SMP yang bermutupun tidak menjamin siswa yang berprestasi. Dan banyak sekolah yang tertipu dengan nilai Ujian Akhir Sekolah, banyak siswa yang mempunyai nilai UAS yang bagus tetapi prestasi mereka biasa saja.

Dengan adanya Ujian Penerimaan Siswa Baru Berbasis Komputer ini diharapkan mendapatkan siswa-siswa yang berprestasi, karena hasil ujian sangat akurat dan tidak diragukan, sehingga dapat meningkatkan prestasi sekolah. Dengan adanya Ujian Penerimaan Siswa Baru Berbasis Komputer ini, kita akan menerima siswa yang mendaftar dengan nilai yang bagus, kemudian diseleksi menggunakan ujian komputer. Dan siswa yang lulus dengan nilai dan kriteria yang

dibuat sekolah akan diterima dan masuk menjadi siswa baru, sedangkan siswa yang tidak memenuhi kriteria akan gugur.

Sistem ini kami beri nama **“ Ujian Penerimaan Siswa Baru SMU N 1 Wedi berbasis Komputer “**. Dengan adanya program aplikasi ini, diharapkan dapat membantu para guru dalam menyeleksi dan mendapat murid yang terbaik dari murid yang mendaftar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diketahui pokok permasalahan yaitu : Bagaimana merancang dan membuat aplikasi yang dapat digunakan sebagai media Ujian Penerimaan Siswa Baru SMU N 1 Wedi berbasis Komputer, yang dapat membantu para guru dalam menyeleksi siswa yang telah mendaftar?

1.3 Batasan Masalah

Laporan yang akan dibahas dalam analisis dan perancangansistem ini kana dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Tools yang digunakan yakni visual basic 6.0 Dan Microsof SQL server 2000
2. Input dari program berupa variable-variabel dengan melihat data siswa
3. Output program berupa :

- a. hasil tes kelulusan
- b. Soal dan jawaban yang dipilih siswa

1.4 Manfaat dan Tujuan

Adapun tujuan dan manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Manfaat
 - a. Membantu para guru SMU N I Wedi dalam menyeleksi agar mendapatkan siswa yang berprestasi.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan Kepala Sekolah dalam jangka panjang atau jangka pendek.
 - c. Menerapkan ilmu dan teori-teori selam mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata.
2. Tujuan
 - a. Membuat alternatif metode penyampaian informasi, dalam rangka menunjang proses belajar mengajar dalam menghadapi ujian nasional.Membuat sistem informasi manajemen.
 - b. Sebagai syarat kelulus program Strata I dan memperoleh gelar Sarjana (S1) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
 - c. Sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan kegiatan belajar mengajar.

1.5 Metode Penelitian

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang mata pelajaran yang akan diujikan pada ujian penerimaan siswa baru, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Metode Wawancara (*interview*)

Penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan berbagai pihak yang berhubungan dengan obyek penelitian.

2. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang dipecahkan.

3. Metode Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

1.6 Sistemasi Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing masing bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan jadwal kegiatan.

2. Bab II Dasar Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar software yang digunakan dan aplikasi *hardware* yang digunakan, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia.

3. Bab III Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini diuraikan tinjauan umum, analisis seperti : analisis kelemahan sistem, kebutuhan sistem. Perancangan sistem seperti : perancangan interface / antar muka.

4. Bab IV Pembahasan / implementasi

Berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir.

5. Bab V Penutup

Bagian terakhir laporan yang berisikan tentang kesimpulan dan saran.