

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat mengakibatkan perubahan mekanisme penyampaian informasi. Perkembangan teknologi internet telah banyak mempengaruhi dalam penyampaian suatu informasi. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, kita tidak perlu membuang waktu dan tenaga untuk datang ke tempat yang memiliki informasi tersebut, melainkan kita dapat memperoleh informasi hanya dengan mengakses internet dari manapun dan kapanpun asalkan tersedia layanan internet. Dengan adanya internet manusia dapat bertukar informasi dengan mudah dan cepat, tanpa harus bertemu di suatu tempat hanya untuk menyampaikan suatu informasi. Maka dari itu aplikasi yang baik untuk dikembangkan saat ini adalah aplikasi penerimaan siswa baru atau bisa disingkat dengan PSB yang berbasis *online* (PSB *online*).

Sering sekali para calon siswa baru mengalami keterbatasan waktu, jarak, dan tempat. Kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme pendaftaran pada sebuah sekolah menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep yang dikenal dengan sebutan PSB *online* ini membawa pengaruh terjadinya proses pendaftaran siswa yang konvensional ke bentuk digital, sehingga para calon siswa tidak harus datang langsung ke sekolah. Saat ini konsep PSB *online* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya

implementasi PSB *online* yang diterapkan di lembaga pendidikan dari berbagai jenjang.

Selama ini proses penerimaan siswa baru di YPRU Pati masih konvensional, dengan kata lain para calon siswa harus datang langsung ke lokasi pendaftaran dan menemui petugas pendaftaran. Jika pertemuan antara calon siswa dan petugas pendaftaran tidak terjadi maka secara otomatis proses pendaftaran pun tidak dapat dilaksanakan. Maka perlu dibuat suatu aplikasi PSB *online* berbasis web sebagai sarana untuk mempermudah proses pendaftaran.

PSB *online* sendiri adalah sistem pendaftaran siswa baru yang menggunakan aplikasi elektronik dengan media internet. Dengan PSB *online* memungkinkan terjadinya proses pendaftaran tanpa melalui tatap muka langsung. PSB *online* dapat diakses dari manapun dan kapanpun asalkan terdapat layanan internet. Dengan demikian maka proses penyampaian dan pelayanan informasi dari Badan Publik kepada masyarakat berjalan lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, serta membaca dokumentasi dan referensi seputar pembuatan, penerapan dan pengembangan aplikasi PSB *online*, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang aplikasi PSB *online* di YPRU Pati berbasis web menggunakan framework CodeIgniter?

- b. Bagaimana mengimplementasikan PSB *online* di YPRU Pati sehingga memudahkan para calon siswa baru untuk mendaftar tanpa harus datang langsung ke lokasi YPRU Pati.

1.3 Batasan Masalah

Penulisan Skripsi ini hanya membatasi beberapa permasalahan, yaitu:

- a. Perancangan aplikasi PSB *online* menggunakan UML.
- b. Pembuatan aplikasi PSB *online* menggunakan framework CodeIgniter dengan MVC(Model View Controller) pattern.
- c. Implementasi PSB *online* di YPRU Pati, meliputi pengolahan data sebagai berikut:
 - 1) User (Administrator, Calon siswa).
 - 2) Pengelolaan pendaftaran siswa baru.
 - 3) Pengolahan data pendaftaran.
 - 4) Pengumuman hasil pendaftaran siswa baru.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk merancang aplikasi PSB *online* sebagai sarana untuk memudahkan pendaftaran bagi calon siswa baru pada YPRU Pati.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat dirasakan dari hasil penelitian diantaranya:

- a. Dapat memudahkan para calon siswa baru untuk memperoleh informasi tentang PSB serta melakukan pendaftaran sebagai calon siswa baru.
- b. Memudahkan pihak sekolah untuk memberikan pengumuman yang berkaitan tentang PSB.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis dan metode perancangan.

1. Metode Analisis

a. Wawancara

Metode ini digunakan untuk mendapatkan keterangan mengenai cara kerja aplikasi PSB *online* dari para guru dari YPRU Pati

b. Observasi

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap YPRU Pati yang menjadi obyek penelitian untuk mengantisipasi kebutuhan dari pihak YPRU yang terlewatkan ketika melakukan wawancara.

c. Studi Pustaka

Melakukan penelitian melalui buku-buku yang memuat berbagai macam materi tentang aplikasi PSB *online*.

2. Metode Perancangan menggunakan metode perancangan berbasis object oriented melalui tahapan :

- a. Pembuatan Unified Modelling Language (UML).
- b. Pembuatan rancangan basis data.

- c. Pembuatan rancangan user interface.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini adalah:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang pembuatan aplikasi PSB *online*, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan yang hendak dicapai, Manfaat yang diharapkan, dan Metode Penelitian yang digunakan pada penulisan skripsi.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang dipakai dalam mendukung penelitian, yang dapat dijadikan dasar untuk pemecahan masalah dan dilakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi sejarah YPRU Pati, visi dan misi sekolah, struktur organisasi, analisis permasalahan, usulan pemecahan masalah, perancangan aplikasi, rancangan basis data, rancangan user interface.

4. BAB IV Pembahasan

Bab ini berisi tentang penjelasan tentang implementasi aplikasi, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian aplikasi yang dirancang serta menguraikan tentang evaluasi dari penelitian ini.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

