

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan suatu negara. Pendidikan yang baik akan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas baik pula sehingga dapat berguna di masyarakat. Agar dapat melahirkan sumber daya manusia yang baik, perlu adanya pelayanan yang baik pula. Pelayanan pendidikan yang ada banyak dijumpai permasalahan apalagi pelayanan pendidikan yang berada di daerah terpencil. Permasalahan ini harus dicari jalan keluar agar diperoleh kemudahan – kemudahan dalam memberikan pelayanan pendidikan pada masyarakat.

Dengan ditingkatkannya pelayanan terhadap pegawai, diharapkan dapat meningkatkan profesionalitas sebagai pelayan masyarakat dalam bidang pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan tersebut tentunya tidak terlepas dari sistem informasi yang bersifat relevan, akurat, lengkap dan efisien. Selain itu semua teknologi yang diterapkan juga mempengaruhi.

Saat ini, masih banyak lembaga pendidikan yang menggunakan sistem manual dalam mengelola data dan manajemen data seperti mencatat di buku atau lembar dokumen. Misalnya data pegawai, data inventaris, dan sebagainya. Dengan adanya berbagai masalah diatas, perlu adanya suatu penerapan teknologi agar proses administrasi di lembaga pendidikan dalam hal ini sanggar kegiatan belajar dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sanggar Kegiatan Belajar sendiri memiliki

perbedaan dengan sekolah. Di SKB Kab Kubu Raya, penulis menemukan beragam usia, lulusan dan pekerjaan dari warga belajar (siswa). Sehingga perlu dibuat sebuah sistem informasi yang dapat membantu pekerjaan pegawai, pamong/tutor menjadi efisien dan efektif. Sebagai contoh tingkat kelulusan siswa yang berada di daerah terpencil lebih rendah dibandingkan dengan daerah perkotaan. Hal ini dikarenakan siswa tersebut mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi dengan cepat. Dikarenakan banyaknya angka ketidakkululusan ujian nasional sehingga membuat SKB selaku lembaga pendidikan non formal menjadi tempat untuk menuntaskan pendidikan. Dengan adanya aplikasi sistem informasi ini diharapkan dapat mempermudah dan membantu Sanggar Kegiatan Belajar Kab Kubu Raya dalam melakukan pendataan warga belajar (siswa) yang tidak lulus di berbagai sekolah. Data – data warga belajar (siswa) tadi kemudian di rekap untuk dilakukan *input data* di Sanggar Kegiatan Belajar Kab Kubu Raya. Sehingga data tersebut menjadi rapi, terstruktur dan mudah untuk dimengerti.

Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu pengelolaan data siswa (warga belajar) dan juga dengan adanya aplikasi sistem informasi tersebut sehingga dapat menjadi sarana pembelajaran bagi warga belajar. Selain itu juga perbedaan lain di SKB juga diajarkan berbagai macam keterampilan seperti menjahit, mengetik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang konsep MVC (*Model View Controller*) yang tepat untuk kebutuhan sebuah Sanggar Kegiatan Belajar di Kabupaten Kubu Raya dengan menggunakan bahasa pemrograman Java ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada penyusunan laporan skripsi yang berjudul "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Kubu Raya Dengan Menggunakan Konsep *Model, View Controller* dalam Bahasa Pemrograman Java" ini adalah sebagai berikut :

- a. Sistem Informasi Pada Sanggar Kegiatan Belajar Kab Kubu Raya menggunakan konsep MVC (*Model, View Controller*).
- b. *User/Pegawai* yang menggunakan *username admin* dapat melakukan *create, read, update, delete (CRUD)* serta *print* laporan pada Sistem Informasi Sanggar Kegiatan Belajar Kab Kubu Raya.
- c. *User/Pegawai* dengan *username* selain admin dapat melakukan *create, read, update, delete (CRUD)* tetapi tidak dapat melakukan cetak laporan.
- d. Perangkat lunak dalam pembuatan sistem informasi ini menggunakan NetBeans IDE 6.8 dan DBMS MySQL sebagai *database*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dirancang dan dibangunnya aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi di Program Studi Teknik Informatika AMIKOM Yogyakarta.

b. Bagi Objek Penelitian

1. Menghasilkan sebuah sistem informasi Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Kubu Raya.
2. Menyajikan informasi / laporan mulai dari manajemen pegawai sampai manajemen inventaris yang mampu memberikan alternatif pemecahan masalah pada Sanggar Kegiatan Belajar, yang sekarang masih menggunakan sistem manual.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

1. Memperoleh gelar sarjana komputer.
2. Mempraktikkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

b. Bagi Objek Penelitian

1. Memudahkan dan meringankan pekerjaan kantor Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Kubu Raya.

2. Dapat membantu pendataan pegawai, warga belajar, pamong, laporan kegiatan Sanggar Kegiatan Belajar kabupaten Kubu Raya setiap periode tertentu.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang telah dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti dalam hal ini Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Kubu Raya untuk memperoleh informasi yang tepat dan sistematis.

b. Metode Pustaka

Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca berdasarkan kepustakaan yang mana dimaksudkan untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti serta mencari di internet dan perpustakaan.

c. Metode Praktik Langsung

Yaitu menjelaskan kepada warga belajar (siswa) mengenai aplikasi sistem informasi yang dibuat mulai dari desain hingga tahap implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun membagi sistematika penulisan menjadi lima bab, diantaranya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Memberikan latar belakang tentang permasalahan, rumusan permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan secara umum.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai bahasa pemrograman java dari mulai konsep sistem informasi, konsep basis data serta dijelaskan konsep MVC (*Model View Controller*).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang serangkaian proses analisis selama pengembangan aplikasi seperti analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Services*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang pembahasan program yang telah dibuat mulai dari *design preview* sampai implementasi program.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari skripsi ini disertai dengan saran – saran.

Penjelasan :

Desain program dibuat dengan di konsultasikan dengan kepala SKB Kab Kubu Raya mengenai menu – menu yang nantinya akan ada di aplikasi tersebut. Di minggu pertama, tampak penulis harus berjuang dengan keras untuk memperkenalkan ke warga belajar tentang rencana aplikasi yang akan dibuat. Sehingga penulis mengambil kesimpulan di minggu pertama, warga belajar masih belum terbiasa dengan program yang akan dibuat.

Hal ini disebabkan banyak warga belajar belum pernah menggunakan komputer. Di minggu kedua, penulis sudah agak dimudahkan dengan adanya beberapa warga belajar yang sedikit tahu cara menggunakan komputer. Sehingga peluang untuk membuat warga belajar mengerti tentang aplikasi ini semakin besar dan di minggu ke tiga, tampak beberapa warga belajar mudah / tidak kesulitan dalam menemukan informasi mengenai dirinya, hasil belajar yang diperoleh dengan cepat.