

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi, terutama teknologi informasi komputer, mendorong munculnya inovasi baru dalam penyajian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi. Sebagai alat bantu informasi, komputer memiliki kelebihan di antaranya kecepatan, keakuratan, serta efisiensi dalam pengolahan data bila dibandingkan dengan pengolahan data secara manual. Komputer juga telah merambah dunia pendidikan dan menciptakan persaingan yang ketat. Desain setiap sistem informasi harus mengikuti perkembangan teknologi.

Sistem informasi tidak saja meliputi perangkat lunak maupun perangkat keras namun juga meliputi perubahan dalam pekerjaan, keterampilan, manajemen maupun organisasi. Salah satu contoh dari kemajuan teknologi tersebut adalah dengan diterapkan sistem komputerisasi yang terpadu dan didukung peralatan-peralatan komputer sebagai komponen utama dalam penawaran fasilitas dan kemudahan pengolahan data.

Sistem informasi kesiswaan merupakan aset vital suatu instansi pendidikan. Oleh karena itu banyak instansi pendidikan berlomba-lomba untuk membentuk sebuah tata cara pelayanan kesiswaan yang memudahkan bagi pengguna yang berbasis pada komputer. Kegiatan dalam hal kesiswaan akan dilakukan oleh sebuah program komputer yang khusus dirancang untuk membantu pengguna dalam melakukan kegiatan tersebut.

Umumnya sistem informasi kesiswaan yang digunakan antara satu instansi pendidikan dengan instansi pendidikan yang lain akan berbeda, yang dimaksud berbeda disini adalah perbedaan pada penyajian informasi. Ada yang sudah menggunakan komputer dan ada juga yang masih menggunakan cara manual. Hal ini terjadi karena dalam menggunakan komputer membutuhkan biaya yang besar dalam pengadaan perangkat komputer. Selain itu ada juga perbedaan *platform* dari program komputer tersebut. Perbedaan *platform* dapat dilihat dari sisi sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan program komputer tersebut, bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun program tersebut, *database engine* yang digunakan untuk menyimpan data, dan perbedaan-perbedaan lainnya.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, keterkaitannya dengan permasalahan yang terjadi pada instansi pendidikan. Maka SD Negeri Kramatwatu 2 Serang dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi sehingga penyajian informasi mengenai data kesiswaan dapat dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat. Adapun SD Negeri Kramatwatu 2 Serang masih menggunakan cara manual dalam penyajian informasi kesiswaan. Oleh sebab itu, dalam skripsi ini dipilihlah sebuah solusi dari permasalahan tersebut yang berjudul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KESISWAAN PADA SD NEGERI KRAMATWATU 2 DI SERANG BANTEN" sebagai judul skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Pada umumnya setiap instansi pendidikan khususnya SD Negeri Kramatwatu 2 Serang tidak terlepas dari masalah dalam kegiatan untuk mencapai tujuannya dalam hal penyajian informasi kesiswaan. Adapun rumusan masalah dari perancangan sistem informasi kesiswaan ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi yang bermanfaat?
- b. Bagaimana membuat sistem informasi yang mampu menyajikan data secara cepat dan efisien?
- c. Bagaimana mengembangkan sistem lama yang masih menggunakan cara manual menjadi terkomputerisasi agar sekolah memiliki arsip data secara lengkap?

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan keterbatasan waktu, kemampuan, dan juga untuk menghindari pemahaman yang salah dalam penulisan skripsi serta sesuai dengan judul dan latar belakang masalah yang telah diuraikan. Maka di dalam skripsi ini membahas ruang lingkup masalah sebagai berikut.

- a. Sistem Informasi mampu melakukan input data siswa.
- b. Sistem informasi mampu melakukan input data inventaris sekolah.
- c. Sistem informasi mampu melakukan input data guru.
- d. Sistem informasi mampu membuat laporan data siswa.
- e. Sistem informasi mampu membuat laporan data inventaris sekolah.
- f. Sistem informasi mampu membuat laporan data guru.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Bagi Mahasiswa
Menerapkan dan mengembangkan pengetahuan tentang pemrograman, khususnya menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic dan MySQL.
- b. Bagi SD Negeri Kramatwatu 2
Menunjukkan peran komputer dalam penyajian informasi, khususnya dalam input data kesiswaan dan pembuatan laporan data kesiswaan.
- c. Bagi Pembaca
Untuk meningkatkan dan mengembangkan serta menerapkan kemampuan, dan keterampilan dalam hal perancangan sistem informasi kesiswaan.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Mahasiswa
Sebagai media belajar dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan serta menambah pengalaman dalam merancang sistem informasi.
- b. Bagi SD Negeri Kramatwatu 2
Memudahkan petugas administrasi kesiswaan dan pengguna dalam penyajian sistem informasi kesiswaan yang cepat dan efisien.
- c. Bagi Pembaca
Menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman sebagai bekal memasuki lapangan pekerjaan sesuai dengan ilmu yang ditekuni.

1.6 Metode Penelitian

Dalam rangka pengumpulan data untuk membantu penyelesaian skripsi ini. Maka digunakan beberapa metode penelitian diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Penelitian Lapangan

Dengan metode ini, maka secara langsung dapat dilakukan penelitian pada objek. Untuk mendapatkan data dapat ditempuh dengan beberapa cara adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Dengan melakukan pengamatan langsung ke objek yang telah dipilih untuk mengetahui sistem apa yang digunakan pada objek.

b. Wawancara

Dengan mengadakan tanya jawab dengan kepala sekolah SD Negeri Kramatwatu 2 di jalan Waringin Kurung No.22 Kramatwatu Serang Banten.

2. Penelitian Pustaka

Dengan menggunakan berbagai buku bacaan sebagai acuan untuk mengumpulkan data dalam mendukung penulisan skripsi.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Untuk mempermudah penulisan skripsi. Maka perlu dibuat suatu sistematika penulisan laporan penelitian adalah sebagai berikut.

a. BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

b. BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini berisi definisi sistem, informasi, sistem informasi. Serta karakteristik sistem informasi, konsep arsitektur sistem, konsep pemodelan sistem, konsep basis data, dan perangkat lunak yang digunakan.

c. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini berisi tinjauan umum untuk menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian. Kemudian analisis sistem termasuk analisa kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan informasi, dan kebutuhan pengguna (user). Lalu analisis kelayakan sistem termasuk kelayakan teknologi, kelayakan hukum, kelayakan operasional, dan kelayakan ekonomi. Serta perancangan sistem termasuk perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka.

d. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini berisi implementasi termasuk uji coba sistem dan program, manual program, manual instalasi, dan pemeliharaan sistem. Serta pembahasan program termasuk pembahasan listing program, pembahasan basis data, dan pembahasan antarmuka.

e. BAB V Penutup

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran.