

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan diberbagai bidang teknologi terutama kemajuan teknologi informasi dan komputer, mendorong munculnya berbagai inovasi baru dalam penyajian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi. Sebagai alat bantu manusia komputer juga mempunyai kelebihan diantaranya kecepatan, keakuratan serta efisiensi pengolahan data dibandingkan dengan sistem manual. Pengolahan data menjadi informasi inilah yang menjadi kelebihan komputer, komputer juga telah merambah dalam berbagai segmen, baik didalam dunia bisnis maupun bidang pendidikan. Kompetisi pada dunia pendidikan telah menciptakan persaingan yang ketat antara sekolah yang satu dengan yang lainnya. Sehingga perkembangan teknologi harus diikuti oleh pengolahan instansi pendidikan.

Sistem pengolahan data merupakan salah satu fungsi dalam memberikan pelayanan dan memenuhi setiap tuntutan pihak manajemen. Sistem pengolahan data yang baik senantiasa dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi dan dapat menghasilkan informasi secara tepat, cepat dan akurat.

Dalam instansi pendidikan selalu membutuhkan sistem untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, melihat kembali dan menyalurkan informasi. Informasi merupakan salah satu sarana yang dapat membantu dalam kegiatan tersebut. Dalam melaksanakan pendataan siswa di SMP NEGERI 3 Secang masih menggunakan cara manual sehingga dalam pelaksanaannya kurang optimal. Demikian juga dalam memberikan pelayanan kepada pengguna/pihak-pihak terkait tidak dapat dilakukan dengan maksimal. Beberapa kendala yang timbul sebagai akibat dari pengelolaan secara manual tersebut di atas adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan laporan tidak dapat dilakukan tepat pada waktunya sehingga memperlambat proses kinerja.
2. Masih menggunakan tenaga manusia sehingga memungkinkan banyaknya terjadi kesalahan proses dibandingkan dengan menggunakan mesin yang prosentase kesalahannya lebih sedikit.
3. Media penyimpanan data masih banyak menggunakan kertas sehingga membutuhkan tempat yang cukup banyak dan kurang praktis untuk melakukan pencarian data.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut di atas, penulis mencoba memberikan solusi dengan suatu rancangan sistem baru yaitu dengan pemanfaatan teknologi informasi/komputer yang diharapkan dapat memberikan pemecahan masalah yang terjadi dalam sistem pendataan siswa baru. Hal ini yang mendorong perlunya pembenahan kerja karena itulah penulis terdorong untuk

mengadakan penelitian tentang "SISTEM INFORMASI PENDATAAN SISWA BARU DI SMP NEGERI 3 SECANG ".Dengan meneliti sistem yang ada penulis berupaya untuk mengembangkan sistem yang ada menjadi sistem yang lebih baik dan efisien.

Tujuan analisis adalah untuk mempelajari, mengevaluasi dan mencari permasalahan yang dihadapi oleh suatu organisasi yang terkait dengan perkembangan, keakuratan dan bentuk permasalahan pada sistem yang sedang berjalan. Sehingga dapat dilakukan pengembangan sistem kearah kesempurnaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas. Permasalahan yang ada adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara mengatasi kendala kendala pada sistem pendataan siswa yang digunakan di SMP NEGERI 3 Secang selama ini.
2. Bagaimana cara mengganti sistem yang ada supaya menjadi lebih baik.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah merancang sistem pendataan siswa baru yang difokuskan terhadap aplikasi desktop yang didalamnya terdapat fitur

fitur insert, update, delete, searching dan report yang bersifat offline. Dan bahasa yang dipilih adalah bahasa pemrograman java.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori pendidikan yang telah didapat ke dalam aplikasi nyata. secara praktek, dosen mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informatika khususnya dalam bidang teknis.
4. Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan sebagai penyajian sistem informasi pada SMP N 3 SECANG, kepada masyarakat serta sosialisasi teknologi komputer dalam memberikan informasi.
5. Menerapkan ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu didunia yang nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Untuk mendapatkan pengalaman praktek lapangan.
- b. Dapat menerapkan disiplin ilmu yang dapat diperoleh selama dibangku kuliah.
- c. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan berpikir dan pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah.
- d. Mengukur sejauh mana pemahaman dan kemampuan dalam menganalisa masalah yang dihadapi serta kemampuan yang sudah didapatkan selama dibangku kuliah.

2. Manfaat Bagi Instansi

- a. Memberikan sumbangan bagi instansi khususnya di bidang sistem informasi pendataan siswa baru menggunakan teknologi komputer.
- b. Menciptakan sistem baru yang lebih baik dengan sistem yang telah ada, dengan bekal ilmu yang didapat saat dibangku kuliah.

1.6 Metode Penelitian

Adanya pembahasan yang khusus dan mendalam membutuhkan sumber-sumber data pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya. Data-data telah diambil dengan berbagai metode diantaranya :

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Kepustakaan

Mempelajari Literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas mengenai aplikasi desktop menggunakan pemrograman java. Referensi tersebut berupa buku dan tulisan ilmiah.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan Skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Dasar Teori

Pada bab ini membahas tentang pengertian sistem informasi, konsep dasar sistem informasi, konsep basis data. Pengenalan software software yang digunakan yaitu sistem operasi, xampp v, netbeans dan membahas tentang aplikasi java desktop.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini membahas tentang analisis yang digunakan menggunakan kerangka PIECES (analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis pelayanan) dan pembuatan UML..

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang implementasi hasil aplikasi java desktop dengan menggunakan netbeans. Selain itu juga membahas contoh pemakaian program yang telah dibuat dan membahas tentang pengujian program.

Bab V Penutup

Berisi seluruh kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk para peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan aplikasi ini.

Daftar Pustaka

Berisi dari sumber-sumber pustaka yang diambil dari buku, majalah, narasumber maupun data dari internet.