

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kini berkembang sangat pesat membawa dampak ke berbagai aspek kehidupan manusia di semua bidang. Ilmu pengetahuan dan teknologi mampu melahirkan inovasi-inovasi demi tercapainya kebutuhan manusia, tak terkecuali kebutuhan manusia dalam bidang pendidikan, terutama sekolah.

Dewasa ini, sistem pendidikan di Indonesia bergerak menuju ke arah yang lebih modern, salah satu contohnya adalah terbukti dengan adanya Jejaring Pendidikan Nasional atau yang biasa disebut Jardiknas. Disamping itu, kini sudah mulai banyak sekolah yang mengimplementasikan teknologi ke dalam kegiatan persekolahan, salah satu contohnya adalah kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran interaktif. Namun kini, dalam kegiatan presensi tak sedikit instansi sekolah yang sudah mulai menggunakan sistem presensi.

SMA Negeri 1 Sukaraja merupakan salah satu lembaga pendidikan yang kini terus mengimplementasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajarnya. Terbukti dengan adanya media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk kelas unggulan. Namun ada satu hal yang menjadi perhatian, yaitu dimana ketika guru akan memulai kegiatan mengajar, dibutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk

melakukan absensi para siswa. Dan secara tak langsung akan mengurangi jam belajar yang semestinya. Sehingga jam belajar tidak efektif sepenuhnya.

Maka dari itu, untuk mengatasi hal diatas dibuatlah sistem presensi. Sistem presensi ini dibuat untuk mempermudah pengajar dan pelajar dalam melakukan kegiatan absensi, dan fungsi utama sistem presensi ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas waktu belajar. Sehingga tak banyak lagi waktu yang terbuang yang biasa digunakan ketika melakukan absensi dengan cara lama. Untuk mencapai kebutuhan diatas, sistem presensi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 dipadukan dengan aplikasi pengolahan database Microsoft SQL Server 2000.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem informasi presensi SMA Negeri 1 Sukaraja dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000?
2. Selain memberikan kemudahan dalam kegiatan presensi, bagaimana sistem presensi ini bisa memberikan efisiensi dan efektifitas dalam memanfaatkan waktu belajar yang biasa terbuang ketika melakukan presensi dengan cara lama?

1.3. Ruang Lingkup / Batasan Masalah

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka pada perancangan sistem informasi ini penulis membatasi masalah sekaligus mempertajam dalam melakukan pembahasan. Sesuai dengan judul skripsi ini, maka ruang lingkup akan dibatasi pada permasalahan perancangan sistem presensi untuk kelas unggulan, mulai dari proses pendataan hingga pembuatan laporan presensi.

Ruang lingkup pembahasan masalah yang dibatasi pada perancangan sistem informasi presensi pada SMA Negeri 1 Sukaraja meliputi :

- a) Proses pengolahan data yang meliputi data:
 1. Siswa kelas unggulan
 2. Kelas unggulan
 3. Guru
 4. Mata pelajaran
 5. Jadwal pelajaran
- b) Proses pembuatan laporan yang meliputi:
 1. Laporan presensi
 2. Laporan siswa kelas unggulan
 3. Laporan guru
 4. Laporan mata pelajaran
 5. Laporan jadwal pelajaran
 6. Laporan kelas unggulan

- c) Proses pembuatan sistem dengan menggunakan aplikasi Microsoft Visual Basic 6.0 dan aplikasi pengolah database Microsoft SQL Server 2000.

1.4. Tujuan dan Manfaat

- a) Tujuan dari penelitian ini adalah:
1. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada jurusan Sistem Informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
 2. Menerapkan ilmu dan teori yang dipelajari selama mengikuti kegiatan belajar di jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 3. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang obyek permasalahan dari penelitian.
- b) Manfaat dari penelitian bagi pihak-pihak terkait yaitu:
1. Penulis
Memberikan wawasan baru sebagai persiapan untuk melangkah ke dunia kerja.
 2. SMA Negeri 1 Sukaraja
Menjadikan hasil penelitian ini sebagai usulan untuk menerapkan sistem informasi presensi bagi siswa kelas unggulan.

3. STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan lembaga dalam pendidikan dan mengembangkannya.

1.5. Metode Penelitian

Mengenai metode penelitian yang dilakukan ada beberapa metode yang tercantum di bawah ini, yaitu:

1) Pengumpulan Data

a) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah yang timbul atau dialami langsung oleh yang bersangkutan. Dalam kegiatan ini diajukan pertanyaan lisan dalam usaha untuk melengkapi data – data yang akan diperoleh. Wawancara dilakukan pada bagian – bagian yang terkait dengan sistem pelayanan.

b) Observasi

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi .

c) Metode Kepustakaan

Dalam penulisan ini tidak terlepas dari data-data yang terdapat dari buku-buku yang menjadi referensi seperti pedoman penulisan

skripsi, dan buku-buku lain yang dapat berhubungan dengan penyusunan skripsi ini sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

d) Dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait.

2) Pembuatan Sistem

- a) Identifikasi permasalahan, analisis permasalahan, perancangan sistem, implementasi sistem dan pengujian sistem.
- b) Menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 sebagai aplikasi pemrograman dan Microsoft SQL Server 2000 sebagai pengolah database.

1.6. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas 5 (lima) bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori yang mencakup tentang Konsep Dasar Sistem, Konsep Dasar Informasi, Konsep Dasar Sistem Informasi, Konsep Dasar Sistem Komputer, Analisa Sistem dan Perancangan Sistem, serta sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan analisis sistem yang diajukan, Data Flow Diagram (DFD), dan perancangan user interface (tampilan) serta perancangan Flowchart Program.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem bagi pengguna yang telah dirancang sebelumnya serta pembahasan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh peneliti.