

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Teknologi adalah sebuah pengetahuan yang di tuju untuk menciptakan alat, tindakan pengolahan dan ekstraksi benda [1]. Teknologi semakin memegang peranan penting dalam kehidupan manusia ketika dunia memasuki revolusi industri 3.0. Jika revolusi pertama di tandai dengan penemuan mesin uap, revolusi kedua ditandai dengan penemuan tenaga listrik, maka pada revolusi ketiga ini penggunaan sistem teknologi informasi seperti komputer dan robot dan menjadi penanda dimulainya perubahan dalam kehidupan manusia [2].

Kelompok Bermain Melati adalah lembaga pendidikan pra- TK yang ditujukan untuk anak berusia 2 sampai 4 tahun. Kelompok Bermain Melati masih menggunakan Microsoft word dan excel dalam mengolah nilai siswa. Saat pengisian nilai, pengajar bisa bekerja dua kali karena setelah memasukkan data siswa dari Excel ke Microsoft word, file tersebut kemudian di cetak untuk di input nilai menggunakan bolpoin. Itu sangat tidak efisien. Pencarian data siswa juga terbilang cukup lama karena harus mencari file satu per satu.

Sistem informasi berbasis website sangat dibutuhkan dalam pengerjaan rapor agar dapat menghemat banyak waktu dan rapor dapat tersusun lebih rapi, selain itu pencarian data siswa juga lebih mudah tanpa harus mencari satu persatu. Resiko kehilangan data siswa juga dapat di minimalisir karena data tersebut tersimpan di database. Pengajar juga tak perlu membawa banyak berkas untuk pengisian data siswa.

Dalam pembuatan website laporan hasil belajar menggunakan metode waterfall. Waterfall mengembangkan suatu sistem perangkat lunak, disebut seperti air terjun yang mengalir atau waterfall karena tahapan pengembangannya dilakukan secara runtut melalui fase fasenya [3]. Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum

melangkah ke fase berikutnya [4]. Metode ini cukup baik digunakan dibandingkan dengan metode lain.

Ada juga metode yang fungsinya hampir sama dengan waterfall yaitu scrum dan RAD. Scrum adalah sebuah kerangka kerja responsif tambahan perangkat lunak pengembangan untuk proyek-proyek perangkat lunak mengelola produk atau dan pengembangan aplikasi [5]. Scrum memiliki empat acara formal untuk melakukan inspeksi dan adaptasi, seperti sprint planning, daily scrum, sprint review, dan sprint retrospective [6]. RAD merupakan sebuah model proses perkembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek yakni 60 – 90 hari [7].

Metode waterfall bisa menjadi pilihan yang cukup baik. Di waterfall, setiap tahap pengembangan (analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan) dilakukan secara berurutan, dengan sedikit ruang untuk perubahan setelah tahap dimulai, sedangkan scrum bekerja paling baik ketika ada pemahaman yang jelas tentang kebutuhan dan tujuan proyek. Jika proyek memiliki tingkat ketidakpastian yang tinggi atau persyaratan yang tidak jelas, menerapkan scrum mungkin menjadi tantangan karena kebutuhan dapat berubah secara dinamis. Untuk metode RAD ini memerlukan tim yang sangat mumpuni untuk menyelesaikan proyek agar sesuai dengan target yang telah ditentukan.

Untuk menyelesaikan masalah diatas, diperlukan sistem informasi yang tepat untuk memudahkan pengajar dalam mengolah nilai siswa, maka dari itu penulis mengangkat judul “ **Perancangan Sistem Informasi Laporan Hasil Belajar Siswa Kelompok Bermain Melati Desa Karang Melati Berbasis Website** “ diharapkan dengan adanya sistem informasi tersebut dapat membantu pengajar dalam mengolah nilai siswa dengan baik dan efisien.

1.2.Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang sistem informasi berbasis website dalam pembuatan laporan hasil belajar siswa pada Kelompok Bermain Melati?

1.3.Batasan Masalah

Sistem informasi yang dibuat meliputi :

- Penggunaan website ini membutuhkan akses ke internet
- Website ini diimplementasikan pada Kelompok Bermain Melati
- Sistem hanya dapat di akses users yang memiliki username dan password dari KB Melati
- Sistem akan lebih fokus pada rapor siswa selama satu semester
- Tampilan sistem di buat sederhana agar mudah di pahami oleh semua users

1.4.Tujuan Penelitian

- Untuk mengetahui proses pembuatan website laporan hasil belajar siswa pada Kelompok Bermain Melati.
- Untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh Kelompok Bermain Melati dalam proses pembuatan laporan hasil belajar siswa.
- Persyaratan lulus Study di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta

1.5.Manfaat Penelitian

Manfaat dalam pembuatan skripsi :

1. Bagi Penulis

Memberikan pengalaman yang baru dalam merancang sebuah web dan penelitian ini dapat

meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis website.

2. Bagi Pengajar

Untuk memudahkan para pengajar Kelompok Bermain Melati dalam memberikan hasil laporan belajar siswa yang efektif dan efisien serta mudah dalam pengaksesannya.

3. Bagi Orang Tua Siswa

Sistem informasi ini dapat memberikan informasi yang lebih akurat dan terkini mengenai perkembangan anak mereka di Kelompok Bermain Melati.

1.6.Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarakan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

BAB I PENDAHULUAN,

Pada BAB ini menjelaskan gambaran dari skripsi yang merangkum latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian dalam pengembangan situs web yang akan di buat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

BAB ini berisi tentang uraian teori yang digunakan untuk mengembangkan system situs web yang akan dirancang

BAB III METODE PENELITIAN,

BAB ini menjelaskan tentang Metodologi Penelitian, penggunaan metode waterfall yang akan digunakan, rancangan penelitian, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sebagainya. Semua dibutuhkan guna memudahkan dalam pembuatan website yang sedang dirancang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN,

BAB ini membahas hasil implementasi dari sistem informasi berbasis web yang dibuat yang telah melakukan beberapa uji coba

BAB V PENUTUP,

BAB ini berisi kesimpulan dan saran untuk sistem informasi yang telah dibuat agar dapat lebih baik untuk kedepannya.

