

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah sekolah dengan sistem asrama adalah jenis sekolah yang jarang ditemui saat ini dan jarang juga dipilih oleh kebanyakan siswa. SMA Pangudi Luhur Van Lith adalah salah satu sekolah yang mewajibkan semua siswa dan siswinya untuk menuntut ilmu secara akademik dan juga belajar tentang kehidupan asrama.

Asrama yang dimiliki oleh SMA ini terbagi menjadi dua, yaitu asrama putra dan asrama putri, penulis akan melakukan penelitian pada asrama putra. Asrama putra memiliki 3 orang pengurus atau yang biasa disebut pamong asrama, dan salah satu dari 3 pamong tersebut adalah kepala asrama. Seorang kepala asrama adalah pamong yang juga bertugas mengurus administratif seperti pencatatan biodata siswa, penyimpanan data, dan juga pembuatan rapor asrama.

Sampai saat ini pekerjaan-pekerjaan administratif tersebut dikerjakan secara manual dan tidak jarang banyak data yang penting hilang begitu saja karena penyimpanannya yang tidak begitu tertata ataupun faktor kesalahan manusia lainnya, sudah sangat perlu untuk dikenalkan dengan teknologi saat ini, untuk mempermudah pekerjaan mereka.

Penulis melihat keadaan di atas adalah peluang dimana penulis bisa membuatkan sebuah sistem informasi asrama yang akan lebih mempermudah kinerja dari pamong asrama tersebut, sehingga sewaktu waktu data yang dibutuhkan tidak terlalu susah untuk

dicari maupun tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mencarinya atau menghindari factor kesalahan manusia lainnya yang dapat terjadi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahannya yaitu, “Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi asrama yang dapat mengelola data administratif siswa juga orangtua siswa dan mempermudah pekerjaan para pamong asrama ?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulis hanya membatasi permasalahan pada :

1. Penelitian hanya sebatas dilakukan pada Asrama Putra SMA Pangudi Luhur Van Lith Berasrama jln. Kartini 1, Muntilan
2. Sistem ini berisikan tentang sistem pendataan siswa, pendataan alumni, pendataan karyawan, dan juga penataan guna menyusun rapor asrama
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Microsoft Visual Studio 2008 dan Microsoft SQL Server 2008

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperdalam pengetahuan dalam pembuatan sebuah aplikasi Sistem Informasi.
2. Memberikan kemudahan kepada para pamong asrama dalam menangani pekerjaan administratif sehari-hari.

3. Komputerisasi arsip dan juga data-data penting yang ada di asrama.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Metode Observasi

Mengumpulkan data dari asrama putra SMA Pangudi Luhur Van Lith yang dapat digunakan sebagai bahan pembuatan sistem informasi asrama, seperti form pendataan siswa, form rapor asrama, dan juga data tentang siswa lainnya

- b. Metode Wawancara

Mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara dengan pamong asrama putra, mendapatkan sebuah data bahwa pamong sangat membutuhkan sebuah sistem yang dapat mempermudah kinerja mereka dan juga dapat menyimpan data siswa dengan lebih tertata.

- c. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan penelitian, melalui buku-buku literatur dan artikel dari internet yang terkait sebagai referensi.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Analisis PIESCES

Analisis ini dilakukan dengan menganalisis sistem lama dan sistem yang akan dibuat dari segi *Performance, Information, Economics, Efficiency, dan Services*

- b. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis ini berisikan mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam membangun sebuah sistem, dan juga meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional sebuah sistem.

c. Analisis Kelayakan

Analisis ini diperlukan untuk memperhitungkan sistem yang dibuat layak digunakan atau tidak. Analisis ini mencakup kelayakan dari segi ekonomi, teknis, operasional, dan juga kelayakan hukum.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan sistem sebagai berikut :

- a. Perancangan basis data menggunakan metode EDR (Entity Relation Diagram)
- b. Perancangan tabel basis data
- c. DFD (*Data Flow Diagram*)
- d. Perancangan antar muka

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Sistem ini menggunakan metode pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*).

### 1.5.5 Metode Testng

Metode testing yang digunakan adalah metode *white box testing* dan juga *black box testing*. Kedua metode tersebut sudah dapat digunakan untuk mengecek keseluruhan fungsi dari sistem.

## 1.6 Sistematika Penelitian

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

## **BAB I Pendahuluan**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

## **BAB II Landasan Teori**

Bab ini menguraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan sistem dan mendukung dalam hal perancangan dan penelitian ini.

## **BAB III Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini akan dilakukan analisis sistem dengan menggunakan PIECES dan juga perancangan, yang meliputi perancangan konsep, isi, naskah, dan perancangan grafis.

## **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini akan membahas mengenai implementasi program yang akan dijalankan, dan juga akan dijelaskan tentang listing program serta manual program itu sendiri.

## **BAB V Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran-saran yang diberikan.