

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan jaman yang begitu cepat selalu berhubungan dengan perkembangan teknologi. Salah satu teknologi yang selalu mengalami perkembangan adalah teknologi informasi. Dengan teknologi informasi seluruh pekerjaan dapat terotomatisasi dan meringankan beban kerja sumber daya manusia.

Teknologi informasi juga merupakan sarana informasi yang sangat penting bagi sebuah organisasi ataupun perusahaan. Hal semacam itu akan menjadi acuan positif bagi perkembangan sebuah organisasi atau perusahaan dimana mereka ingin selalu lebih maju dari yang lain. Salah satu produk dari teknologi informasi adalah computer. Pemanfaatan computer sebagai alat kerja bantu, khususnya sebagai media pengolahan data baik yang berskala besar maupun kecil. Saat ini sebagian besar organisasi atau perusahaan sudah mulai mengalihkan pekerjaannya dengan pemanfaatan computer.

Pemanfaatan computer untuk mengolah data diharapkan akan menghasilkan sebuah informasi yang berkualitas dan membantu perusahaan untuk mengambil keputusan. Dengan adanya informasi yang akurat diharapkan akan dapat menunjang pekerjaan serta dapat mencapai tujuan sebuah organisasi ataupun perusahaan. Namun pemanfaatan computer tanpa sebuah system informasi masih akan menyebabkan data yang diolah menjadi tidak optimal. Dengan system informasi yang baik dan strategis sebuah organisasi dan perusahaan akan

memiliki berbagai keunggulan yang kompetitif sehingga mampu bersaing dengan kompetitorinya.

TK.Mini Pak Kasur didirikan oleh tokoh pendidikan anak yaitu Pak Kasur, semenjak tahun 1953. Beliau juga dikenal sebagai pencipta lebih dari 100 lagu anak-anak diantaranya Bangun Tidur, Naik Delman, Dua Mata Saya, dan masih banyak lagi. Peminat pendaftar setiap tahun ajaran baru juga cukup banyak karena memang sekolah ini sudah dikenal mempunyai kualitas yang baik. Namun cukup disayangkan bahwa ternyata TK.Mini Pak Kasur belum menerapkan system informasi ke dalam pengolahan informasi.

Hal tersebut juga terjadi pada system pendaftaran murid baru. Berikut adalah masalah-masalah yang terjadi pada system pendaftaran murid baru TK.Mini Pak Kasur :

1. Pendaftaran masih dilakukan dengan mengisi formulir manual, hal ini akan mengakibatkan antrian yang panjang pada saat pendaftaran.
2. Pengolahan data dengan system yang lama menyebabkan :
 - a. Informasi yang dihasilkan menjadi tidak akurat karena tingkat kesalahan pengolahan data sangat tinggi.
 - b. Terjadi penumpukan berkas dan tidak ada penyaringan data yang baik sehingga formulir pendaftaran menjadi tidak tertata rapi.
 - c. Informasi yang disajikan tidak dapat tepat waktu karena pengolahan data yang menumpuk akan membutuhkan waktu dan sumber daya yang banyak.

3. Tidak adanya media penyimpanan data yang baik, sehingga apabila pihak sekolah membutuhkan informasi pendaftaran murid baru akan menyulitkan proses pencarian data.

Berdasarkan uraian singkat di atas, maka perlu untuk membuat sebuah sistem yang berbasis komputer untuk mengolah sebuah sistem informasi yang dapat membantu memberikan kemudahan pada proses pengolahan data pendaftaran murid baru. Diharapkan sistem ini dapat menunjang kelancaran proses pendaftaran murid baru pada TK.Mini Pak Kasur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut: Bagaimana cara menganalisis dan merancang sebuah sistem informasi pendaftaran murid baru pada TK.Mini Pak Kasur untuk menggantikan sistem manual yang sedang berjalan, sehingga dapat menyajikan informasi secara cepat dan akurat?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat ruang lingkup masalah dalam sistem informasi sangat besar, maka batasan masalah yang akan dijadikan dasar desain program yang dibuat yaitu sebagai berikut :

1. Sistem ini mampu mengelola seluruh data pendaftaran murid baru ke dalam sebuah basis data.
2. Sistem ini tidak mencakup pembayaran uang spp dan uang sumbangan murid baru.

3. Sistem informasi pendaftaran murid baru ini hanya ditujukan kepada TK.Mini Pak Kasur khususnya pada bagian loket pendaftaran.
4. Perancangan sistem ini nantinya menggunakan Microsoft SQL Server 2000 dan Microsoft Visual Basic 6.0

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penyusun dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membangun sebuah sistem informasi pendafatarn murid baru yang dapat menyajikan sebuah aplikasi yang berkualitas secara tepat dan akurat bagi TK.Mini Pak Kasur.
2. Mengembangkan sistem yang sudah ada yang bersifat manual menjadi sistem informasi yang berbasis desktop.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

Bagi Penyusun :

1. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi *database*.
2. Menerapkan ilmu dan teori yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata.

Bagi Instansi :

1. Membantu proses pengolahan data pendaftaran murid baru secara cepat, tepat dan akurat.
2. Untuk menunjang kemajuan sistem dan kelancaran proses pengolahan data pendaftaran murid baru sehingga mekanisme sistem dapat berjalan dan terintegrasi secara penuh guna pengambilan suatu keputusan yang objektif .

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang dilakukan untuk memperoleh berbagai data dan informasi yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas dan sasaran yang akan dicapai. Metode penelitian yang dipakai adalah metode Waterfall yang terdiri dari 5 tahap sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan

Kegiatan yang menyangkut identifikasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan.

2. Desain Sistem

Pada tahapan ini dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan

menggunakan perangkat pemodelan sistem yaitu Flowchart sistem, Data Flow Diagram dan Entity Relationship Diagram.

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahapan ini merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Setelah pengkodean selesai akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

Merupakan tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

5. Tahap Implementasi

Pada tahap ini penulis mengimplementasikan perencanaan sistem ke situasi nyata yaitu dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini dibicarakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang mendasari pembuatan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang gambaran umum obyek dan analisis dari sistem yang telah ada, analisis yang digunakan meliputi analisis kebutuhan sistem, analisis PIECES, kelemahan Sistem, kelayakan Sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi perancangan program aplikasi dari Sistem Informasi yang dibuat dan penjelasan penggunaan program aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Yang berisi tentang kesimpulan – kesimpulan skripsi yang dibuat, dan diberikan pula saran-saran yang membangun tentang kekurangan yang ada pada skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

