

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kini internet semakin berkembang dikalangan masyarakat Indonesia, ditandai dengan semakin banyaknya pengguna internet dari tahun ke tahun. Hal ini sangat wajar mengingat era globalisasi yang terus berkembang. *Websit* termasuk salah satu alat penunjang proses bisnis perusahaan.

Internet saat ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan kita. Semua aspek kehidupan telah memanfaatkan fasilitas internet, tidak hanya perusahaan yang ingin memasarkan produknya secara global tetapi juga pemerintah, organisasi, partai politik, yayasan dan lembaga. Bahkan individu juga telah menggunakan internet untuk mendapatkan kemudahan dalam memberikan pelayanan dan informasi, selain itu untuk perluasan dan kemudahan dalam berbisnis.

Jari Smart Banjarnegara merupakan lembaga tempat pembelajaran bagi anak TK, SD, maupun SMP yang ingin menambah jam pembelajaran di luar jam sekolah. Jari Smart Banjarnegara membantu dalam proses pembelajaran seperti membaca, berhitung serta memberikan pembelajaran mata pelajaran seperti Matematika, IPA, Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Tentunya hal ini akan memberikan tambahan ilmu kepada para peserta yang ingin menambah jam belajar untuk lebih bisa menguasai mata pelajaran yang diinginkan. Akan tetapi dalam proses pendaftaran peserta masih menggunakan sistem manual yang mana

peserta harus mendatangi lembaga tersebut sehingga proses tersebut kurang efisien dan efektif.

Dalam permasalahan tersebut, mendorong penulis untuk merancang sistem pendaftaran pada Jari Smart Banjarnegara berbasis onlinesupaya lebih memudahkan dalam proses pendaftaran peserta, sehingga para orangtua peserta yang ingin mendaftarkan anak-anaknya lebih mempunyai waktu yang relatif efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, bagaimana merancang sistem informasi pendaftaran peserta kursus pada Jari Smart Banjarnegara yang dapat diakses setiap saat, lengkap, dan *up to date* ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pendaftaran *online* peserta baru dilakukan berdasarkan tingkat pendidikan TK, SD maupun SMP yang ingin memilih mata pelajaran apa yang diinginkan seperti : Membaca, Berhitung, Matematika, IPA, Bahasa Inggris, dan Bahasa Indonesia.
2. *Website* hanya untuk media informasi kepada calon peserta Jari Smart Banjarnegara.
3. Sistem informasi yang dibuat hanya sebatas pendaftaran peserta dan pembekalan materi kepada peserta di Jari Smart Banjarnegara.

4. Media untuk konfirmasi transaksi masih menggunakan sistem manual, tetapi untuk nota sudah dapat otomatis kirim *email*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Melakukan analisis dan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan.
2. Menganalisis dan merancang sistem informasi pendaftaran *online* terkomputerisasi.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelemahan pada sistem lama yang sedang berjalan dan mendapatkan gambaran rancangan sistem baru yang lebih baik.
2. Menghasilkan sebuah sistem informasi pendaftaran online yang mampu menyediakan data secara akurat, efisien dan cepat untuk mempermudah proses bisnis.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti tentang perancangan perangkat lunak yang benar-benar digunakan dalam kehidupan nyata.

1.5.2 Bagi Jari Smart Banjarnegara

1. Mempersingkat waktu dalam pendaftaran peserta baru dengan adanya laporan yang tepat, akurat, dan lebih efektif.

2. Dapat mengolah data peserta baru dengan terorganisir.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul "Perancangan Sistem Pendaftaran pada Jari Smart Banjarnegara Berbasis Online" adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode observasi

Metode ini adalah metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek.

2. Metode wawancara

Pada metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang akurat.

3. Metode studi pustaka

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mempelajari dan mencari dari buku, jurnal, artikel ataupun referensi lainnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam penelitian ini.

1.6.2 Metode Analisis

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk penyusunan laporan kemudian merancang dan membuat aplikasi. Analisis data dalam penelitian meliputi :

1. Analisis PIECES

Merupakan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelanggan.

2. Analisis kebutuhan fungsional.

Merupakan pendefinisian fungsi sistem yang harus disediakan, bagaimana reaksi sistem terhadap input dan apa yang harus dilakukan sistem pada situasi khusus.

3. Analisis kebutuhan non fungsional.

Menganalisis kebutuhan pendukung bagi sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem merupakan kegiatan yang menentukan proses dan data yang diperlukan sistem baru. Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah *flowchart* untuk menggambarkan alur proses pada sistem, DFD untuk menggambarkan aliran data dan teknik normalisasi untuk membangun pemodelan basis data.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah metode unit testing meliputi :

1. *Black Box Testing*
2. *White Box Testing*

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama merupakan bagian yang akan menjabarkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua merupakan bab yang menguraikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan sistem, informasi, sistem informasi yang berasal dari beberapa buku / pakar dan referensi lainnya (misal: internet, jurnal ilmiah).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga merupakan bab yang membahas tentang perancangan aplikasi dan konsep pemikiran dijabarkan ke bentuk sistem yang lebih nyata.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat ini membahas mengenai analisis dari implementasi aplikasi, simulasi pendaftaran siswa, penambahan data siswa, pengeditan data siswa dan penghapusan data siswa.

BAB V PENUTUP

Bab kelima berisi semua kesimpulan, kritik dan saran dari semua pembahasan.