

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan Teknologi semakin pesat. Hal tersebut secara langsung juga berdampak pada perkembangan teknologi di dunia pendidikan. Di Kota Purbalingga masih ada beberapa lembaga pendidikan pemerintah maupun swasta yang belum memanfaatkan teknologi yang sudah ada, dikarenakan keterbatasan fasilitas dan sumber daya manusia salah satunya adalah lembaga pendidikan di SD (Sekolah Dasar) Negeri 1 Limbasari.

SD Negeri 1 Limbasari merupakan lembaga pendidikan yang bertugas menangani kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan, tujuan utama seperti yang kita ketahui untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga merupakan modal utama bagi suatu bangsa dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya.

Untuk menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang handal harus didukung oleh kualitas sarana dan prasarana pendidikan, karena sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang belajar siswa dan memberikan kenyamanan dalam proses belajar mengajar.

Sebuah lembaga pendidikan tidak lepas dengan kurikulum yang tugasnya adalah menangani maupun mengawasi yang berkaitan dengan fasilitas sarana dan prasarana pendidikan yang dibutuhkan oleh sekolah guna menunjang lancarnya proses belajar mengajar.

Namun seiring dengan kemajuan teknologi menyebabkan penginputan rapot siswa mengalami perubahan, dimana penginputan rapot dengan kurikulum 2006 masih manual sehingga merepotkan guru. Sistem ini dirasa kurang optimal untuk mengevaluasi perkembangan dan hasil kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis dalam kesempatan ini merasa tertarik untuk mengangkat topik mengenai lembaga pendidikan sekolah dalam menyediakan fasilitas penginputan rapot dengan komputer dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Input Nilai Rapot Berbasis *Java* di SD Negeri 1 Limbasari".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Setelah melihat latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana membuat aplikasi penginputan nilai rapot siswa berbasis *java* pada sekolah SD negeri 1 Limbasari yang cepat dan akurat?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan pertimbangan diatas maka batasan masalah adalah:

1. Aplikasi ini diperuntukan Lembaga Pendidikan SD Negeri 1 Limbasari yang digunakan pihak sekolah.
2. Proses penilaian dan penyajian raport yang digunakan dalam sistem ini berlandaskan pada kurikulum 2006.

3. Aplikasi penginputan nilai memuat nilai ulangan harian, Tugas, Ujian Tengah Semester, Ujian akhir Semester dari siswa.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Merancang Sistem Informasi Input Nilai Rapot di SD Negeri 1 Limbasari.
2. Dapat memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan yang dalam hal ini adalah membantu proses penginputan nilai rapot siswa.
3. Memperoleh ilmu bagaimana membuat aplikasi berbasis *java* dan mengetahui seberapa pengaruhnya dalam penginputan rapot untuk guru.
4. Sebagai bahan referensi mahasiswa dibidang pemrograman berbasis *java*

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Bagi peneliti**

Untuk menerapkan ilmu yang sudah didapat selama kuliah khususnya dibidang pemrograman *java*.

##### **1.5.2 Bagi lembaga Pendidikan**

Diharapkan aktivitas penginputan rapot dapat tercatat dengan rapi dan baik. Dengan sistem yang dijalankan diharapkan akan memperkecil tindak keteledoran karena kurang teliti seorang guru dalam penginputan rapot.

### 1.5.3 Bagi pembaca

Sebagai referensi dan menambah pengetahuan tentang pemrograman khususnya *java* beserta komponennya.

## 1.6 Metode pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang lengkap dan akurat sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi. Untuk melaksanakan penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

### 1.6.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan mencatat masalah dalam hal pelaksanaan sistem. Melalui metode ini penulis mengamati cara kerja dari para guru khususnya dalam penginputan nilai rapor.

### 1.6.2 Metode Tanya Jawab

Metode Tanya jawab terhadap pihak yang terkait dalam bidang tertentu guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Dalam hal ini penulis mewawancarai langsung guru kelas SD Negeri 1 Limbasari.

### 1.6.3 Metode Dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari, memahami data atau informasi yang bersumber dari catatan atau dokumen-dokumen yang tersedia. Melalui metode ini penulis mencari data dari beberapa

dokumen yang dapat dipergunakan untuk melengkapi data-data lain yang telah diperoleh.

#### **1.6.4 Metode Kepustakaan.**

Merupakan metode pengumpulan data yang mempelajari literatur-literatur yang terkait, baik dari buku maupun internet atau sumber-sumber lainnya.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan dalam penulisan laporan Skripsi ini, akan menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibuat.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang perancangan aplikasi sistem input nilai rapor SD Negeri 1 Limbasari yang sedang berjalan menggunakan analisis PIECES dan analisis kelayakan.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang perancangan aplikasi sistem input nilai rapor SD Negeri 1 Limbasari, implementasi hasil serta pembahasan dari sebuah program yang telah dibuat dan sebagai gambaran bagaimana cara mengoprasikannya serta pembahasan dari hasil implementasi.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari kegiatan penelitian, serta saran bagi pengembangan program.

