

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Di era perkembangan yang sangat pesat saat ini, kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan keberadaan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mempengaruhi masyarakat dan lingkungan sekitarnya dengan perkembangan waktu. Peran teknologi informasi dan komunikasi di dunia saat ini semakin penting dan signifikan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah teknologi mengacu pada metode ilmiah, ilmu terapan, atau segala sarana penyediaan yang diperlukan untuk kelangsungan hidup manusia dan kehidupan yang nyaman untuk mencapai tujuan yang praktis. Teknologi juga merupakan sebuah perkembangan dari perangkat keras (hardware), dan perangkat lunak (software) yang berdasarkan ilmu pengetahuan dengan seiringnya perkembangan zaman dengan penyesuaian kebutuhan pada saat ini.

Perkembangan teknologi informasi saat ini mempengaruhi semua bidang kehidupan manusia dan diperlukan sebagai media yang dapat mendukung kegiatan kerja yang cepat, dan tepat, termasuk juga dalam bidang pendidikan. Karena pesatnya perkembangan teknologi di segala bidang khususnya di bidang pendidikan mendorong sekolah untuk menggunakan teknologi informasi untuk mempermudah kinerja sekolahnya [1].

SMKN 6 Batang Hari merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri yang berlokasi di Kabupaten Batang Hari, Kecamatan Mersam dengan alamat Desa Tapah Sari, yang bergerak di dunia pendidikan dan memiliki kegiatan penerimaan siswa baru setiap tahunnya bagi yang telah lulus dari SMP/MTS negeri maupun swasta yang ingin melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Proses penerimaan siswa baru di SMKN 6 Batang Hari masih secara manual sehingga memakan waktu dan banyak biaya untuk menyediakan formulir pendaftaran, membagikan brosur serta memasang spanduk untuk mempromosikan sekolah. Dengan melalui formulir yang dibagikan kepada calon siswa, pengisian formulir juga masih menggunakan tulisan tangan, sehingga panitia sering mengalami kesulitan ataupun kesalahan dalam memasukkan data ke dalam buku agenda untuk mengarsipkan data siswa baru. Dan calon siswa yang ingin mendaftarkan diri itu sedikit sekali, sehingga perlu dikembangkan menjadi sistem komputerisasi atau sistem online karena dengan sistem online bisa di akses dimanapun tanpa harus datang ke sekolah, dengan adanya suatu informasi yang berbasis teknologi informasi akan lebih memudahkan bagi para guru dan pihak sekolah dalam memberikan informasi untuk calon siswa maupun orang tua [2].

Dengan melihat kondisi dari permasalahan diatas, penulis tertarik untuk membuat suatu perancangan sistem yang terkomputerisasi dan datanya disimpan dalam suatu database yang mampu menjawab semua kekurangan yang ada di SMKN 6 Batang Hari terutama pada masalah penerimaan siswa baru. Maka dari itu, untuk dapat membantu pihak SMKN 6 Batang Hari dengan memberikan solusi yang tepat dalam kelancaran proses Penerimaan siswa/i baru secara optimal penulis akan melakukan penelitian Perancangan Sistem Penerimaan Siswa Baru. Dalam penyusunan skripsi ini

penulis mengambil judul “**Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada SMKN 6 Batang Hari**”.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yang ada adalah Bagaimana Menganalisis Dan Merancang Model Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada SMKN 6 Batang Hari.

## **1.3. BATASAN MASALAH**

Agar penelitian ini lebih terarah dan mencegah penyimpangan masalah, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Sistem penerimaan siswa baru ini dirancang menyediakan fitur seperti menampilkan profil sekolah, informasi biaya, syarat pendaftaran, laporan data siswa, serta bisa melihat pengumuman.
2. Metodologi pengembangan sistem dengan menggunakan metode waterfall.
3. Perancangan sistem menggunakan *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.
4. Perancangan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

## **1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian yaitu menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Pada dasarnya tujuan penelitian akan memberikan informasi mengenai apa yang akan diperoleh setelah penelitian selesai. Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis sistem penerimaan siswa baru di SMKN 6 Batang Hari.

2. Merancang sebuah sistem berbasis website untuk Penerimaan Siswa/i Baru di SMKN 6 Batang Hari.

#### **1.4.2 MANFAAT PENELITIAN**

Kegunaan dari hasil penelitian yang akan dilakukan, diharapkan mampu memberikan manfaat baik kegunaan secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan Sistem Penerimaan Siswa/i Baru di SMKN 6 Batang Hari.
2. Menghasilkan sistem informasi penerimaan siswa baru pada SMKN 6 Batang Hari.

#### **1.5. SISTEMATIKA PENULISAN**

Adapun tugas akhir ini nantinya disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

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

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

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

Dalam bab ini merupakan bab kedua yang menjelaskan teori-teori yang mendasari membahas laporan secara khusus berisi definisi-definisi yang di dapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisa dan perancangan.

##### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai parameter penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan teknik pengumpulan data penelitian.

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab analisis dan perancangan sistem ini berisi mengenai profil sekolah, hasil analisis sistem pembelajaran pada sekolah, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan input, output, struktur data, struktur program dan algoritma program.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, hasil pengujian perangkat lunak, dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang telah ada.

**BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab penutup ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan.