

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dewasa ini perkembangan Teknologi informasi telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai bidang. Hal ini menyebabkan munculnya kemajuan pada perangkat lunak dan diimbangi pula dengan kemajuan dan kecanggihan. Secara langsung ataupun tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai bidang kehidupan. Karena banyak kemudahan yang ditawarkan, teknologi informasi hampir tidak dapat dilepaskan dari berbagai aspek kehidupan manusia.

Didalam kebudayaan yang semakin maju diperlukan suatu alat yang mempunyai kemampuan untuk melakukan pekerjaan rutin, menghitung, menyimpan informasi dalam jumlah besar, mengambil data dengan cepat secara acak maupun urut dan menyelesaikan persoalan rumit serta banyak perhitungan dalam waktu yang cepat. Dalam hal ini komputer merupakan alat yang memainkan peranan yang sangat besar.

Disamping itu yang membedakan komputer dengan alat hitung lainnya adalah kemampuannya untuk melakukan pengambilan keputusan yang logis, berkat adanya “ingatan” tadi. Kemampuan-kemampuan inilah yang kemudian dimanfaatkan sebesar-besarnya didalam mengembangkan kemampuan lebih dikenal sebagai alat pengolah data. Kehadiran komputer didalam suatu organisasi atau sekolah akan sangat menunjang efisiensi kinerja sehingga akan

mendapatkan dampak yang positif didalam suatu aktifitas sekolah. Komputer adalah sarana yang digunakan untuk membantu mencapai hasil kerja yang maksimal dan dapat menunjang informasi yang cepat dan akurat.

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini membuat arus kebutuhan informasi turut berkembang cepat. Internet sebagai salah satu media untuk mendapatkan informasi juga semakin mudah untuk diakses dari mana saja. Dengan berkembangnya teknologi internet, masyarakat semakin mudah dalam melakukan beberapa proses, salah satu contoh adalah pendaftaran siswa baru yang dapat dilakukan dengan membuka website yang penulis buat. Proses ini mudah dilakukan karena pendaftar tidak harus datang langsung ke SMP yang bersangkutan untuk melakukan proses pendaftaran sehingga secara otomatis akan menghemat waktu dan biaya yang dikeluarkan oleh pendaftar.

Upaya peningkatan mutu pada Sekolah Menengah Pertama sangat penting bagi para peserta didik. Pendidikan merupakan salah satu unsur yang mempunyai peranan penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia yang baik dan berkualitas, hal ini perlu ditunjang dengan fasilitas – fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan akan pendidikan. Dalam kaitannya dengan menuntut ilmu tersebut, maka seiring dengan kemajuan zaman yang kian pesat.

Sama halnya dengan proses pendaftaran dengan memanfaatkan teknologi komputer dapat mempermudah dan mempercepat proses pendaftaran. Dalam skripsi ini akan dilakukan perancangan dan pembuatan

perangkat lunak berbasis web yang dapat melakukan proses pendaftaran secara online.

Sekolah Menengah Pertama merupakan jenjang pendidikan yang harus ditempuh bagi setiap generasi penerus bangsa, menurut undang-undang pendidikan sekarang untuk generasi penerus bangsa diharuskan menempuh pendidikan minimal 9 tahun, yaitu dari jenjang Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Pertama. Berhubungan dengan hal ini penulis membuat sebuah sistem yang nantinya akan mempermudah masyarakat Kartasura untuk mendaftarkan peserta didiknya ke SMP yang diinginkan.

Pendidikan merupakan salah satu unsur utama yang menunjang berkembangnya suatu Negara. Kita menyadari bahwa sejak di proklamasikan pada tahun 1945 telah di amanatkan dalam Undang-Undang Dasar 1945, khususnya pasal 31 ayat (1) yang berbunyi: “tiap-tiap warga Negara berhak memperoleh pengajaran” dan ayat (2) yang berbunyi: “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu system pengajaran yang diatur sesuai dengan Undang-Undang”. Karena semakin tinggi tingkat pendidikan pada suatu negara maka akan semakin cepat pula tingkat pembangunannya. Semakin berkembangnya dunia pendidikan hal ini akan menimbulkan tingkat persaingan yang semakin ketat sehingga mengharuskan manajemen perusahaan mengambil kebijakan-kebijakan agar perusahaan dapat tetap bertahan dalam persaingan. Tanpa adanya kebijakan dan pengendalian manajemen yang memadai, suatu perusahaan akan sulit untuk menjalankan perusahaannya, dan hanya perusahaan yang dapat melaksanakan strategi yang

telah di tetapkan yang akan dapat bertahan dalam persaingan, serta mempunyai kesempatan untuk berkembang lebih baik.

Sistem penerimaan siswa baru pada umumnya menerima siswa dengan melakukan pendaftaran di SMP yang dituju. Namun dengan sistem yang akan penulis buat nantinya siswa bisa mendaftar secara online di sekolah yang mereka pilih. Siswa tidak bisa mendaftar sekolah sesuai yang diinginkan, melainkan siswa itu memenuhi standar *grade* yang ditentukan oleh sekolah tersebut. Sistem nanti akan menampilkan siswa tersebut dapat diterima di SMP yang sesuai kemampuannya. Berhubungan dengan sistem ini, penulis meminta data dari DIKNAS mengenai SMP-SMP yang unggul dari jumlah batas SMP yang ada di Kartasura. Menganai sistem yang akan penulis buat menggunakan aplikasi ini dibangun dengan menggunakan metode SDLC yang umum digunakan dalam pembuatan aplikasi. Ada beberapa tahap dalam pengembangan aplikasi ini, yaitu tahap *planning*, analisis, dan implementasi. Aplikasi ini menggunakan desain sistem dengan menggunakan *Data Flow Diagram*. Sedangkan pada tahap koding, aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *database* MySQL

Berdasarkan masalah tersebut maka penulis mencoba membuat “ Simulasi Penerimaan Siswa Baru di SMP Kartasura” karena sistem yang penulis buat akan lebih mempermudah siswa untuk menentukan pilihan sesuai dengan kemampuannya, selain itu sistem ini juga mempermudah bagi calon peserta didik untuk mendaftar di SMP.

## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini,yaitu :

1. Bagaimana cara yang digunakan untuk mempermudah peserta didik mendaftar di sekolah menengah pertama sesuai standar yang ditentukan di SMP Kartasura?
2. Bagaimana menampilkan keterangan peserta yang diterima di SMP dengan ketentuan peserta memiliki nilai sesuai standar yang ditentukan dari masing-masing sekolah. Contohnya, jika siswa itu tidak diterima di sekolah yang dia inginkan, maka sistem akan menampilkan dimana siswa itu akan diterima sesuai standar *grade* yang ditentukan oleh masing-masing sekolah.

## C. Batasan Masalah

Dalam sistem yang akan penulis buat ini,ada beberapa batasan masalah yang bisa penulis tangkap dari masalah-masalah sebelumnya :

1. Calon peserta didik SMP di Kartasura
2. *Website* bisa diakses oleh murid yang akan mendaftar di SMP dan pihak sekolah yang mengelola Penerimaan Siswa Baru secara *online*.
3. *Website* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, pembuatan *database* menggunakan MySQL.
4. SMP yang terdaftar di Kartasura.
5. Calon peserta didik bisa memilih 2 SMP.

6. Pendaftaran dilakukan dengan minat calon peserta didik terhadap sekolah yang diinginkan, bukan sesuai pertemanan, jarak, ataupun faktor ekonomi.
7. Penerimaan calon peserta didik sesuai kuota dalam dan kuota luar kecamatan Kartasura.
8. Jika calon peserta didik memiliki nilai yang sama, maka yang diutamakan calon peserta didik yang mendaftar terlebih dahulu.

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Membuat simulasi sistem penerimaan siswa baru yang nantinya akan mempermudah calon peserta didik untuk mengetahui sekolah mana yang layak menerima sesuai kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing calon peserta didik.
2. Merancang dan membuat suatu simulasi sistem yang dapat menyediakan proses pendaftaran *online* bagi calon peserta didik yang akan mendaftar ke SMP di Kartasura.
3. Simulasi sistem ini akan memberikan informasi kepada calon peserta didik yang akan mendaftar di SMP Kartasura.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penggunaan simulasi sistem Penerimaan Siswa Baru bagi pihak yang bersangkutan antara lain :

1. Penulis :

Untuk melatih penulis dalam melakukan penelitian dan sebagai pertimbangan atau acuan bagi sistem yang sudah ada.

2. Calon peserta didik :

Mempermudah mencari sekolah yang sesuai kemampuan calon peserta didik.

3. Sekolah :

Bisa mengetahui siapa saja calon peserta didik yang layak dan tidak untuk menjadi peserta didik di SMP tersebut.

4. Masyarakat :

Mempermudah dalam mengakses informasi mengenai SMP yang akan dituju bagi calon peserta didik di SMP Kartasura.

## **F. Sistematika Penulisan Penelitian**

### **BAB I : Pendahuluan**

BAB I adalah bagian awal skripsi yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian. Latar belakang masalah menjadi alasan mengapa sistem dibuat serta digunakan untuk menentukan tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

### **BAB II : Tinjauan Pustaka**

BAB II adalah bagian dari laporan skripsi yang berisi telaah penelitian dan landasan teori. Telaah penelitian sendiri berisi hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Telaah penelitian membantu untuk menjelaskan masalah masalah yang ada dipenelitian terdahulu dan mengetahui perbedaan

serta kelebihan maupun kekurangan dengan sistem yang akan dibuat oleh penulis serta solusi atas masalah tersebut. Landasan teori berisi teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berisi definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### **BAB III : Metode Penelitian**

BAB III berisi tentang gambaran objek penelitian, analisis kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem. Laporan secara detail rancangan penelitian yang akan dilakukan, baik rancangan secara umum, dari sistem yang dibangun maupun rancangan secara terperinci. BAB III yaitu metode penelitian meliputi, Planning wawancara dan observasi, Analisis meliputi analisa teknologi dan analisa informasi, Implementasi, waktu dan tempat, kebutuhan perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan untuk pembuatan “*Simulasi Penerimaan Siswa Baru di SMP Kartosuro*” dan alur pembuatan program. Penelitian yang akan dilakukan penulis menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC).

### **BAB IV : Hasil dan Pembahasan**



BAB IV berisi tentang hasil-hasil penelitian yang dijelaskan secara detail kemudian dianalisis dan memaparkannya sehingga menghasilkan sebuah pembahasan yang logis.

#### **BAB V : Penutup**

BAB V adalah bagian dari laporan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan sendiri merupakan jawaban dari tujuan penelitian, maka dinyatakan berhasil. Saran merupakan masukan dari penulis mengenai jalan keluar untuk mengatasi kelemahan dan penggunaan sistem sistem.