

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi, sebagian besar instansi pemerintah maupun swasta dituntut untuk mengembangkan manajemen pengolahan data yang ada, sehingga meningkatkan kualitas sumber daya dan data yang dihasilkan. Penggunaan teknologi dalam pengolahan data memang sangat bermanfaat karena pengolahan data dapat dilakukan dengan mudah, hasil lebih akurat, efisien dan efektif.

Perancangan aplikasi desktop sangat membantu dalam pengolahan data pada instansi pemerintah dan swasta. Termasuk di dunia pendidikan, data yang dikelola cukup banyak sehingga perlu adanya sistem yang meringankan guru dalam mengolah data dan mengakses informasi yang diperlukan. Sebagai sekolah yang sudah bertaraf Nasional, SD Negeri 4 Sargen perlu melakukan pengembangan karena saat ini rekapitulasi data masih dilakukan secara manual, atau menggunakan excel. Hasil pengolahan data yang seperti ini membutuhkan waktu yang lama, hasil tidak akurat dan tidak efisien. Untuk mendapatkan hasil data yang akurat, efisien dan pengolahannya lebih cepat, maka dirancanglah aplikasi desktop sebagai sarana pendukung dalam peningkatan kualitas pendidikan. Penginputan dan pencarian data dapat dilakukan dengan cepat. Form

pengolahan nilai dan grafik prestasi diharapkan dapat membantu guru membimbing siswa.

Rancang bangun sistem informasi kesiswaan dan pengawasan tingkat prestasi siswa ini akan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan *development tool* Netbeans 7.0 dan databasenya akan disimpan dalam MySQL yang berkapasitas besar.

B. Rumusan Masalah

Permasalahannya adalah bagaimana usaha membangun aplikasi desktop untuk mempermudah pengolahan data kesiswaan dan pembuatan grafik prestasi siswa di SD Negeri 4 Sragen?

C. Batasan Masalah

1. Proses sistem informasi meliputi : pengolahan data (penginputan data, penyimpanan data, pengambilan data dan pengolahan data), menampilkan grafik prestasi siswa dan pencetakan raport/laporan lainnya.
2. Data yang dikelola meliputi data user, data siswa, data guru, data nilai, data absen, data tahun ajaran, data kelas, data mata pelajaran, grafik prestasi siswa.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah merancang dan membangun aplikasi desktop dengan Java Netbeans yang dapat berfungsi dengan baik dan dapat digunakan oleh guru/ pegawai di bagian TU (Tata Usaha) untuk mengelola data kesiswaan, serta membantu guru dalam mengolah nilai siswa dan grafik prestasi.

E. Manfaat Penelitian

Aplikasi desktop yang mempermudah pengelolaan data dan mengakses informasi, pengolahan nilai raport serta grafik prestasi yang membantu guru dalam pengawasan hasil studi siswa dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat.

F. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisikan tentang teori – teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian, menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan, memaparkan dari hasil – hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran – saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.