

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah adalah tempat berkumpulnya semua orang untuk mendapatkan pengetahuan yang luas sesuai dengan aturan yang ditetapkan pemerintah dengan ketentuan SD 6 Tahun, SMP 3 Tahun, dan SMK 3 Tahun dan harapan pemerintah agar mampu menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas yang mampu mewujudkan Indonesia yang maju.

Hasil dari penelitian ini adalah tersedianya aplikasi penerimaan siswa baru. Dengan aplikasi ini calon siswa baru dapat mengisi *form* pendaftaran, melihat informasi berkaitan dengan pendaftaran secara mobile. Dan pihak sekolah mendapatkan kemudahan dalam mengelola data baik dari pengarsipan, melihat rekapitulasi data pendaftaran hingga menginformasikan jadwal serta hasil dari test calon siswa. Sistem informasi berkembang dari sebatas pengolah data atau penyaji informasi menjadi mampu untuk menyediakan pilihan-pilihan sebagai pendukung dalam penerimaan siswa baru.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Heri Cahyana, (2015). Sistem penerimaan seleksi berbasis *Web* dengan menggunakan pengembangan perangkat lunak sukensial linier (air terjun), yang memiliki beberapa tahapan, termasuk persyaratan perangkat lunak tahap analisis, tahap desain, tahap pembuatan kode, tahap pengujian dan tahap pemeliharaan, sehingga dihasilkan aplikasi memiliki keunggulan dalam pengolahan data. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Hartati, et.all (2018) Kombinasi *SMS Gateway* pada sistem monitoring absensi di SMAN 2 Pringsewu memberikan dampak yang positif dan secara otomatis memberikan pemberitahuan kepada orang tua siswa tentang kehadiran siswa di sekolah. Sistem informasi penerimaan siswa baru berbasis web mobile bertujuan untuk mempermudah proses penerimaan siswa baru.

Dalam penelitian sebelumnya Sistem Penerimaan Siswa Baru (PSB) bersifat manual menggunakan buku, sehingga proses laporannya berjalan lambat. Mulai dari pendataan siswa yang mendaftar, ujian seleksi, sampai pengumuman lulus dan tidak lulus ujian seleksi. Ketika laporan tersebut dibutuhkan kembali, maka pencarian laporan mengenai data hasil pendataan siswa yang mendaftar, sekolah harus mencari terlebih dahulu pada arsip. Pencarian laporan tersebut akan mengakibatkan keterlambatan dalam proses pemecahan masalah yang akan dilakukan terkait mengenai keingintahuan orang tua siswa atau keingintahuan Kepala Sekolah mengenai siswanya. Dalam penelitian ini berfungsi untuk mempermudah dan mempercepat dalam proses pendaftaran siswa baru, sehingga lebih efisien dan hasil dari seleksi dapat dilihat secara online, jadi siswa pendaftar tidak perlu melihat hasil seleksi ke sekolah. Penelitian yang dilakukan bertujuan bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penerimaan siswa baru untuk membantu penyelesaian terhadap calon siswa baru di SMK Negeri 2 Bengkalis yang tepat dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas, maka diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi adalah :

1. Studi kasus penelitian ini adalah Perancangan Aplikasi Penerimaan Peserta Didik Baru di SMK Negeri 2 Bengkalis Berbasis *website*.
2. Perancangan aplikasi tersebut berfokus pada Penerimaan Peserta Didik Baru di SMK Negeri 2 Bengkalis.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya suatu pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis menetapkan batasan – batasan permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Sistem ini di buat untuk mengetahui informasi penerimaan peserta didik baru di SMK Negeri 2 Bengkalis.

2. Perancangan yang dibuat untuk studi kasus pada SMK Negeri 2 Bengkalis.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.1.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu calon peserta didik baru dalam mendapatkan informasi PPDB.
2. Mempermudah calon peserta didik baru ataupun orang tua dalam mendapatkan informasi PPDB.
3. Data-data pendaftar bisa tersimpan secara langsung di Database.

1.1.2 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah :

1. Calon peserta didik baru akan terbantu dalam mendapatkan sebuah informasi.
2. Mempermudah dalam melakukan pendaftaran jarak jauh.
3. Menghemat biaya serta waktu tanpa harus datang langsung ke lokasi untuk melakukan pendaftaran.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Tahap ini bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara,

diskusi, atau survei langsung ke SMK Negeri 2 Bengkalis. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Perancangan

Pada tahapan ini dilakukan beberapa tahap proses perancangan seperti perancangan database, dan perancangan tampilan aplikasi.

3. Implementasi

Pada tahap ini, tata letak gambar maupun teks dibuat dengan konsep yang sederhana dan menarik sehingga web dapat mudah untuk dipahami oleh penggunanya nanti. Dibat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Bootstrap* serta menggunakan *MySQL* sebagai sistem manajemen basis data.

4. Pengujian

Setelah didesain maka akan dilakukan tahap uji coba, nantinya akan dilihat apakah web ini menyediakan informasi yang sesuai bagi pengguna. Web yang sudah melewati uji coba akan diimplementasikan dengan meng-hosting web agar dapat digunakan para pengguna secara online.

5. Pemeliharaan dan Perawatan

Penulis menambahkan aspek yang kurang dalam web seperti penambahan informasi yang diperlukan, pada tahap pemeliharaan (maintenance) juga dilakukan beberapa perbaikan jika terjadi bug atau kesalahan pada web yang digunakan dan juga perubahan yang disebabkan kebutuhan perkembangan fungsional dari user atau disebabkan penyesuaian terhadap perkembangan lingkungan seperti hardware, software.