

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat ini perkembangan dunia komputer di Indonesia telah terlihat semakin baik. Hal ini dapat diindikasikan dengan adanya pertumbuhan tingkat pemakai komputer, baik dalam bidang industri maupun pemakai rumahan. Pada berbagai sektor komputer juga telah banyak dipergunakan untuk mempermudah berbagai macam pekerjaan. Termasuk juga pada sektor pendidikan. Penggunaan komputer dalam sektor ini akan sangat membantu dalam pengolahan informasi para siswa dan penyediaan informasi bagi siswa.

Pada awalnya penggunaan komputer hanya sebatas pada aplikasi – aplikasi pengolah kata, perhitungan, kertas kerja dan banyak lagi aplikasi lain yang tidak membutuhkan sambungan ke internet. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi cukup banyak pengguna komputer yang menyambungkan komputernya ke internet. Dengan tersambung komputer ke internet maka mereka bisa mengirim email, browsing ke halaman – halaman di web dan mendapatkan beraneka ragam informasi dari seluruh belahan dunia.

Penyediaan informasi melalui internet telah menjadi bagian kehidupan yang sangat penting. Oleh karena itu telah dikembangkan sistem web interaktif. Sehingga halaman web tidak hanya berfungsi untuk menampilkan informasi tetapi juga bisa digunakan untuk mendapatkan respon dari pengguna. Sehingga halaman web dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam aplikasi seperti pendaftaran dan informasi sekolah, penjualan barang atau e-commerce, dan lain sebagainya. Halaman web juga tidak lagi

bersifat static, dan telah berkembang menjadi dinamis dengan tambahan-tambahan multi media didalamnya seperti animasi, suara video ,dan lain sebagainya.

Dalam dunia pendidikan, aplikasi internet juga dapat digunakan. Siswa membutuhkan informasi yang luas. Mulai dari kebutuhan informasi dari sekolah : nilai, biaya pendidikan, jadwal kegiatan, hingga kebutuhan mengenai materi dari pelajaran yang diperoleh. Melalui internet informasi tersebut dapat diperoleh kapan dan dimana saja, tidak tergantung pada ruang dan waktu tertentu. Informasi juga dapat di sebar luaskan dengan cepat dan semakin mudah didapat seiring dengan perkembangan teknologi komputer dan internet sekarang ini.

Marsudirini sebagai sebuah institusi pendidikan yang cukup terkenal dan mempunyai banyak sekali siswa, dapat juga memanfaatkan teknologi internet untuk memberikan dan mengolah informasi. Sehingga para siswa, guru, orang tua dapat memperoleh informasi mengenai sekolah dengan lebih cepat. Antara lain bagi orang tua siswa yang tidak dapat mengikuti perkembangan anaknya sehari-hari disekolah, siswa sendiri yang ingin mendapatkan informasi sekolah terutama pada saat liburan sekolah, para alumni juga dapat memperoleh informasi mengenai kegiatan-kegiatan dan acara yang diadakan sekolah, dan lain sebagainya.

Tujuan

Tujuan dari pembuatan sistem ini adalah :

- a. Menerapkan teknologi jaringan internet pada pengolahan dan penyediaan informasi pada dunia pendidikan.

- b. Memberikan kemudahan bagi para siswa dan orang tua untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan sekolah.


Manfaat

Manfaat yang akan didapatkan :

- a. Akses informasi dalam dunia pendidikan akan semakin luas.
- b. Mendukung interaksi yang lebih baik antara sekolah dengan siswa, orang tua, dan dunia luar.
- c. Informasi yang berhubungan dengan siswa, orang tua dan sekolah akan lebih mudah didapatkan.
- d. Memberikan hubungan yang lebih baik antara sekolah dengan dunia luar.
- e. Menambahkan akses informasi yang lebih luas kepada siswa, orang tua, dan guru dengan memanfaatkan teknologi internet.

Ruang Lingkup

Pembuatan skripsi dibatasi dengan :

- a. Analisis dan perancangan sistem web dinamis untuk memperoleh informasi bagi siswa, orang tua, dan guru pada sekolah SMU Marsudirini Bekasi.
 - b. Pembuatan database pada web untuk menyimpan informasi mengenai kegiatan sekolah, jadwal, dan nilai.
 - c. Pembuatan sistem back end dan update pada database.
- 

Metodologi

Metodologi penelitian dibagi menjadi dua yaitu :

1. Metode Analisis

Penelitian dilakukan dengan survei, melakukan analisis terhadap hasil survei, dan melakukan identifikasi kebutuhan sistem. Setelah diketahui hasil dari analisis terhadap sistem maka dapat dilakukan identifikasi persyaratan sistem.

Penelitian juga dilakukan dengan metode studi pustaka. Menelusuri buku-buku yang berhubungan teori dan konsep dari sistem informasi, internet, programming dan buku-buku lain yang mendukung dibuatnya tulisan ini, mencari informasi melalui internet, serta majalah-majalah, jurnal, atau artikel yang berhubungan.

2. Metode Perancangan

Dari hasil analisis yang diperoleh, kemudian akan dikembangkan lagi pada tahap perancangan untuk mendefinisikan kebutuhan dan spesifikasi sistem. Hasil yang diperoleh pada metode ini akan dikembangkan lagi menjadi implementasi program dalam bahasa pemrograman.

Sistematika Penulisan

Bab I

Berisi latar belakang dibuatnya skripsi ini, tujuan pembuatannya beserta manfaat yang akan diperoleh bila tujuan tercapai, ruang lingkup yang membatasi masalah dan pembahasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan selama proses penulisan, dan sistematika penulisan yang berisi gambaran umum skripsi.

Bab II

Berisi teori-teori dasar dan teori-teori pendukung dari skripsi ini. Berupa definisi, konsep dasar, pendapat para ahli, dan teori-teori lain yang didapatkan dari studi pustaka.

Bab III

Berisi gambaran umum dari SMU Marsudirini, sejarah, latar belakang, struktur organisasi, sistem yang sedang digunakan dan data-data lain mengenai SMU Marsudirini yang diperoleh dari hasil survei.

Bab IV

Berisi perancangan dan pembuatan sistem yang meliputi perancangan sistem, perancangan database, perancangan layar, pembuatan modul, dan lain-lain untuk mendapatkan konsep dasar dari sistem yang akan dibuat.

Bab V

Berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapatkan dalam pembuatan skripsi, beserta saran-saran yang membangun.