

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah dunia menjadi serba mudah dan berkat dukungan teknologi komputer terbukti bahwa mekanisme kerja yang panjang dan berulang menjadi lebih muda. Komputer menjadi peranan penting dalam menunjang kelancaran aktifitas pekerjaan di dalam suatu instansi atau suatu lembaga pendidikan.

Dengan menggunakan sistem dan perancangan aplikasi yang terkomputerisasi, maka semua data siswa, data guru, data presensi siswa, pembagian kelas, penjadwalan pelajaran dan penginputan nilai ujian siswa tersimpan dengan rapi dan mempermudah staf pengajar dalam kegiatan operasional setiap hari.

Namun pemanfaatan Teknologi informasi belum dimanfaatkan secara maksimal mungkin pada SMA Sanata karya Langgur kecamatan Kei Kecil Kabupaten Maluku Tenggara yang masi menggunakan sistem manual untuk mendukung kegiatan operasional sehari-hari seperti meginputkan data siswa, data guru, presensi, pembagian kelas, penjadwalan pelajaran dan penginputan nilai-nilai siswa sehinga membutuhkan waktu yang lama untuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut. kegiatan guru-guru dalam melakukan penilaian dan pengambilan data siswa SMA SAKA Langgur masih menghasilkan data yang kurang akurat karena masi terdapat data yang berulang, tidak tercatat, kurang teliti, salah menghitung dalam penilaian. Selain itu, sistem yang sedang berjalan

pada SMA SAKA Langgur ini menggunakan media kertas yang tidak menunjang untuk jangka waktu yang panjang karena jumlah data guru dan data siswa yang banyak.

Dari masalah-masalah tersebut perlu dibuat suatu aplikasi berbasis komputer untuk mempermudah kegiatan operasional staf pengajar, guru dan kepala sekolah yang dikerjakan secara manual. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul " SISTEM INFORMASI AKADEMIK Di SMA SANATA KARYA LANGGUR berbasis Dekstop". Dengan adanya sistem ini, maka akan terciptanya pengolahan data yang terorganisir, sehingga mempermudah dalam pengaksesan data-data yang tersedia.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan masalah yang diangkat pada latar Belakang di atas maka, dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu aplikasi sistem informasi akademik yang dapat digunakan secara, sederhana dan mudah untuk membantu para staf pengajar, guru dan kepala sekolah.
2. Bagaimana sistem informasi ini dapat membuat proses pengolahan data siswa, data guru, presensi, pembagian kelas, penjadwalan pelajaran dan penginputan nilai-nilai siswa dengan menggunakan sistem berbasis Dekstop.

1.3 Ruang Lingkup

Yang menjadi ruang lingkup dari aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Berbasis Desktop.
2. Aplikasi digunakan oleh Guru, Staf Pengajaran dan Kepala Sekolah.
3. Aplikasi memuat pengolahan penginputan dokumen seperti :
meginputkan data siswa, data guru, mata pelajaran, jadwal, laporan, data orang tua, data kelas, absensi dan penginputan nilai-nilai siswa.
4. Aplikasi memiliki fitur untuk mencari nilai perkelas, permata pelajaran dan mencetak laporan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah membuat Sistem Informasi Akademik Di SMA Sanata Karya Langgur. Sistem Informasi Akademik ini diharapkan mempermudah penginputan data pada SMA Sanata Karya Langgur dengan mengurangi berbagai kemungkinan *human error* dalam pengisian penginputan secara manual, serta menyajikan laporan dan sistem pencarian yang lebih akurat. Dengan demikian maka pengolahan data dan penginputan dokumen menjadi lebih baik lagi.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian diatas maka diharapkan mampu membantu staf pengajar, guru dan kepala sekolah dalam proses meginputkan data siswa, data guru, presensi, pembagian kelas, penjadwalan pelajaran dan penginputan nilai-nilai siswa.

1.6. Sitematika Penulisan

Penulisan ini disusun dalam beberapa bab, yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bagian ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bagian yang menguraikan secara garis besar tentang teori dasar yang berkaitan secara langsung dengan masalah yang diteliti dan perbandingan aplikasi yang dibuat dengan proses manual yang sebelumnya digunakan.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan secara lengkap, setiap langkah eksperiman yang dilakukan dalam penelitian terdiri dari analisis kebutuhan yang digunakan, pemodelan dan perancangan tampilan awal.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan secara lengka implementasi Sistem adalah tahapan penerapan dari rancangan yang telah dibuat. Pada bagian ini akan dibahas implementasi inti dari perancangan aplikasi.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini menjelaskan tentang kesimpulan dari aplikasi yang dibuat dan saran agar pengembangan dari aplikasi yang telah dibuat ini menjadi lebih sempurna.