

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Pada saat ini Teknologi Informasi merupakan teknologi yang sedang berkembang dengan pesat. Salah satunya adalah penggunaan Sistem Informasi dalam kehidupan pribadi maupun pekerjaan-pekerjaan. Bahkan beberapa tahun ke depan sangat mungkin banyak orang akan sangat tergantung pada Sistem informasi setiap harinya, baik untuk memenuhi kebutuhan pribadi maupun pekerjaan kantor.

An-Najah merupakan salah satu lembaga pendidikan/sekolah seperti lembaga pendidikan/sekolah bernama BIAS (Bina Anak Sholeh) yang sudah dikenal masyarakat. An-Najah beralamatkan di kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten. Sampai saat ini An-Najah telah mendirikan Play Group, TK, SD dan satu gedung perpustakaan. Adapun untuk tingkat SMP dan SMA masih dalam tahap pembangunan gedung. Suatu lembaga sudah semestinya memiliki banyak urusan administrasi, salah satunya penerimaan siswa baru. Sampai saat ini An-Najah belum menggunakan suatu sistem informasi, terkait dengan urusan administrasi, perpustakaan, data siswa, guru, karyawan, aset lembaga, dan sebagainya. Selama ini, hanya menggunakan sistem manual. Artinya berkas atau arsip penting masih disimpan dalam *File-File* yang terpisah.

Sistem Informasi An-Najah adalah suatu Sistem Informasi yang dapat menangani masalah bagian akademik, kepegawaian, dan perpustakaan. Dengan dibuatnya Sistem Informasi An-Najah ini, diharapkan dapat membantu An-Najah dalam menangani masalah akademik, kepegawaian, dan perpustakaan (khususnya dalam hal administrasi).

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dibuat suatu rumusan permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu merancang dan membuat suatu Sistem Informasi yang ideal untuk dapat mempermudah An-Najah dalam menangani masalah akademik, perpustakaan, kepegawaian (terutama dalam hal administrasi) yang dapat dijalankan di komputer.

1.3. Batasan masalah

Batasan masalah pada Sistem Informasi An-Najah yang akan dirancang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini tidak dapat menangani masalah keuangan.
2. Sistem ini dapat menangani masalah akademik, seperti : penerimaan siswa baru, pengelolaan data siswa, pengelolaan data nilai siswa, pengelolaan kelas.
3. Penerimaan siswa baru tidak dilakukan secara online.
4. Sistem ini dapat menangani masalah perpustakaan, seperti : peminjaman buku, pencarian data buku, pengelolaan data buku, dan company profile.
5. Sistem ini dapat menangani masalah kepegawaian, seperti : pengelolaan data karyawan dan penggajian.
6. Sistem ini berbasis Web dan bersifat *multi user* yang artinya dapat digunakan oleh lebih dari 1 *User*, yaitu *User* admin, petugas/pengelola, karyawan, siswa, pengguna biasa.

1.4. Tujuan penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah Sistem Informasi An-Najah yang dapat menangani masalah akademik, perpustakaan, dan kepegawaian (khususnya dalam hal administrasi).

1.5. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Seorang operator dapat melakukan pekerjaannya dengan lebih efektif dan efisien dibanding sebelumnya yang masih manual. Misalnya:

- a. Dalam hal akademik, dapat melakukan entry data siswa, pengelolaan data siswa, entry data nilai siswa
 - b. Dalam hal perpustakaan, dapat melakukan entry data buku, pengelolaan data buku, pengelolaan data peminjam
 - c. Dalam hal kepegawaian, dapat melakukan entry data karyawan, pengelolaan data karyawan
2. Siswa dapat melakukan berbagai aktivitas dalam sistem ini, diantaranya:
- a. Dalam hal akademik, dapat melihat nilai mata pelajaran, dapat melihat nilai rapor
 - b. Dalam hal perpustakaan, dapat melakukan pencarian buku

1.6. Metodologi penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini meliputi analisis perangkat lunak, perancangan perangkat lunak, implementasi perangkat lunak, dan analisis kinerja perangkat lunak. Adapun masing-masing tersebut adalah:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Pada tahap ini, proses yang terjadi yaitu meliputi metode dan hasil analisis dalam pembuatan suatu program, diantaranya seperti analisis kebutuhan input, analisis kebutuhan output, analisis kebutuhan antarmuka, analisis kebutuhan perangkat lunak (tools pendukung) dan analisis kebutuhan perangkat keras.

2. Perancangan perangkat lunak

Meliputi metode perancangan dan hasil perancangan yang terdiri dari perancangan sistem dengan UML, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka

3. Implementasi perangkat lunak

Pada tahap ini memuat hasil implementasi antarmuka dan implementasi alur kerja dari program yang telah dirancang.

4. Analisis kinerja perangkat lunak

Pada tahap ini terdiri dari penanganan kesalahan dan pengujian program

1.7. Sistematika penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami penulisan Tugas Akhir ini, dikemukakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pendahuluan yang berisi pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas.

BAB II LANDASAN TEORI

Yaitu bagian yang membahas landasan teori yang digunakan dalam merancang dan membangun sistem, diantaranya adalah definisi sistem, informasi, dan sistem informasi itu sendiri. Di dalam Tugas Akhir ini, teori pendukung yang akan dibahas meliputi PHP, MySQL, dan Ajax.

BAB III METODOLOGI

Bagian ini memuat uraian tentang analisis kebutuhan perangkat lunak dan perancangan perangkat lunak. Pada bagian perancangan sistem membahas tentang metode perancangan yang digunakan dan hasil perancangan yang terdiri dari perancangan dengan menggunakan UML, perancangan basisdata, dan perancangan antarmuka

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat uraian tentang implementasi perangkat lunak dan analisis kinerja perangkat lunak.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini terdiri dari simpulan dan saran yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja sistem yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya juga saran-saran untuk perbaikan sistem di masa yang akan datang.