

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lembaga pendidikan Nugroho College adalah lembaga yang bergerak dibidang penyedia berbagai program pendidikan secara informal yang berlokasi di Purwakarta Jawa Barat. Lembaga pendidikan Nugroho College berkonsentrasi menyediakan pendidikan komputer kepada berbagai kalangan masyarakat terutama anak-anak sekolah menengah pertama hingga anak-anak sekolah menengah atas dan kalangan masyarakat lain yang ingin mempelajari komputer. Program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan Nugroho College adalah cara menggunakan Microsoft word, cara merakit komputer, dan program pendidikan lainnya.

Berbagai transaksi pada lembaga pendidikan Nugroho College masih dilakukan secara manual. Penanganan transaksi secara manual mempunyai banyak kelemahan, seperti: administrator harus memeriksa daftar siswa yang berjumlah ratusan setiap ada siswa yang melakukan pembayaran, pencatatan pendaftaran secara manual yang lambat dan mempunyai resiko kesalahan yang tinggi. Sehingga dibutuhkan sistem yang dapat menangani transaksi secara terkomputerisasi.

Aplikasi yang akan dibuat pada lembaga pendidikan Nugroho College akan dapat mempermudah administrasi dalam melakukan berbagai transaksi dengan siswa. Aplikasi yang dibuat terbagi atasi dua jenis pengguna yaitu administrator dan operator. Aplikasi yang akan dibuat mempunyai fitur untuk mengolah data pendaftaran, data pembayaran, data siswa, data program pendidikan, data kelas. Aplikasi juga akan menangani transaksi pendaftaran, pembayaran, mutasi status siswa, mutasi kelas siswa, penutupan kelas, dan menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak lembaga

pendidikan Nugroho college. Aplikasi mempunyai fitur khusus untuk pengguna administrator yaitu fitur *login*, melihat laporan *log* dan olah data pengguna Dengan dibuatnya sistem informasi lembaga pendidikan Nugroho College diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapi pada sistem lama yang dilakukan secara manual.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan dirumuskan ini adalah

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk dapat mempermudah pengolahan data pendaftaran siswa?
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk menangani pengolahan data pembayaran siswa?
3. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk menangani pengolahan data mutasi kelas pada siswa?
4. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk menangani pengolahan data mutasi status pada siswa?
5. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk menangani pengolahan data penutupan kelas?
6. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat laporan-laporan yang diperlukan secara cepat dan akurat?
7. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang mempunyai keamanan dalam pengaksesan aplikasi dan dapat melakukan manajemen pengguna?
8. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat mencatat setiap transaksi yang dilakukan oleh pengguna?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Aplikasi lembaga pendidikan ini adalah membuat sebuah sistem informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pendidikan Nugroho College untuk menangani masalah-masalah, sebagai berikut:

1. Pengolahan data pendaftaran siswa menjadi lebih mudah dan terorganisir.
2. Pengolahan data pembayaran siswa menjadi lebih mudah dan terorganisir.
3. Pengolahan data mutasi kelas siswa menjadi lebih mudah dan terorganisir.
4. Pengolahan data mutasi status siswa menjadi lebih mudah dan terorganisir.
5. Pengolahan data penutupan kelas menjadi lebih mudah dan terorganisir.
6. Membuat laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak Nugroho College secara cepat dan akurat.
7. Membuat aplikasi yang mempunyai keamanan dalam pengaksesan aplikasi dan dapat melakukan manajemen pengguna?
8. membuat sebuah aplikasi yang dapat mencatat setiap transaksi yang dilakukan oleh pengguna.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

1. Perangkat Keras:
 1. *Processor Intel Centrino Duo 2,40 GHz.*
 2. Minimal RAM 512 MB.
 3. Minimal DDR 40 GB.
 4. *Keyboard + Mouse.*
2. Perangkat Lunak:
 1. Aplikasi yang akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman C#.NET 3.5.
 2. Basis data yang di gunakan adalah Basis data SQL Server 2005.
 3. *Editor* Pemrograman adalah Visual Studio 2008.
 4. Sistem operasi yang digunakan minimal Microsoft Windows XP SP2.
3. Batasan Aplikasi:
 1. Masa pembuatan aplikasi selama bulan februari 2010 hingga juni 2010.

2. User pada aplikasi terdiri dari dua yaitu: administrator dan operator.
3. Masukkan yang dapat di proses adalah huruf, angka, dan simbol.
4. Data-data yang akan diolah adalah data siswa, data pengajar, data program pendidikan, data pembayaran, data pendaftaran, data pengguna, dan data kelas.
5. Proses transaksi pembayaran pada lembaga pendidikan Nugroho College dilakukan secara tunai.

1.5 Sumber Data

Ada 2 jenis data yang penulis kumpulkan untuk dijadikan sumber data, yaitu:

1. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari instansi baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian, seperti: data siswa, data program pendidikan, data pengajar, dan lain-lain.
2. Data sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, dan literatur-literatur yang ada relevansinya dengan judul yang diambil, seperti: pengumpulan data dari internet dan buku-buku.

1.6 Sistematika Penyajian

Laporan Tugas Akhir ini terdiri dari 6 Bab. Dimana tiap-tiap Bab akan membahas suatu bagian dari pengembangan aplikasi yang akan disusun seperti dibawah ini:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

2. BAB II : KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi lembaga pendidikan Nugroho College.

3. BAB III : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan sistem pada aplikasi

4. BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas proses implementasi dari hasil rancangan pada Bab III dan menjelaskan fungsionalitas dari aplikasi.

5. BAB V : PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas hasil dari pembuatan aplikasi berupa implementasi yang telah dicapai.

6. BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai kesimpulan dan saran dari penulis yang diambil dari proses pembuatan aplikasi ini, yang kiranya dapat berguna bagi pembaca yang ingin mengembangkan aplikasi sejenis.