

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang dan tujuan untuk membuat aplikasi ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Atas Budi Mulia Bogor memiliki informasi yang perlu disampaikan kepada orangtua siswa. Informasi yang disampaikan adalah pengumuman, pembayaran, tagihan, dan presensi siswa-siswa di sekolah. Informasi biasa disampaikan melalui surat edaran yang diberikan melalui siswa untuk diberikan kepada orangtua. Kadang kala ditemukan masalah yang terjadi, antara lain siswa tidak memberikan surat edaran tersebut kepada orangtua sehingga orangtua tidak mendapat informasi dari sekolah dan siswa tidak sengaja menghilangkan surat tersebut. Selain itu terdapat permasalahan dalam pengelolaan data siswa, pengelolaan data kehadiran siswa, pengelolaan data nilai, dan pembuatan laporan pembayaran uang sekolah. Dalam pengelolaan data di SMA Budi Mulia masih dikelola dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel.

Untuk mengatasi permasalahan dan kebutuhan informasi orangtua, maka dibuat sebuah aplikasi komputer dengan memanfaatkan *Short Message Service* (SMS) *gateway*. Aplikasi ini akan mengingatkan menyampaikan informasi mengenai presensi, pembayaran, dan pengumuman. Untuk pengelolaan data siswa, kehadiran, nilai dan laporan pembayaran uang sekolah. Dibuat suatu sistem yang terkomputerisasi diharapkan dapat menjawab permasalahan dalam pengelolaan data yang ada pada SMA Budi Mulia Bogor dengan tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengelola data siswa?
2. Bagaimana mengelola data nilai siswa?
3. Bagaimana mengelola data kehadiran siswa?
4. Bagaimana mengelola pembayaran siswa?

5. Bagaimana implementasi sms *gateway* pada sistem *reminder*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menerapkan aplikasi ini yang dapat memenuhi kebutuhan sekolah SMA Budi Mulia Bogor yang meliputi:

1. Mampu mengelola data siswa.
2. Mampu mengelola data nilai siswa.
3. Mampu mengelola data kehadiran siswa di sekolah.
4. Mampu mengelola pembayaran uang sekolah.
5. Membuat aplikasi *reminder* yang dapat memberikan informasi melalui sms *gateway*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan di atas, maka aplikasi ini mencakup :

1. Aplikasi hanya memiliki satu user yaitu admin.
2. Penanganan nilai untuk pembuatan laporan nilai.
3. Sistem *reminder* untuk presensi, pembayaran, dan pengumuman.

1.5 Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

BAB II KAJIAN TEORI

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan tentang teori yang akan digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan tentang analisis dan juga perancangan aplikasi yang dibuat dalam pembuatan aplikasi perpustakaan dalam bentuk DFD, flow chart, ERD, UI.

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan rencana pengujian system serta testing akan diuji dan dilakukan

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan kesimpulan dan saran-saran untuk keperluan pengembangan aplikasi kelak.