

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penentu kemajuan suatu bangsa. Indonesia memiliki beberapa jenjang pendidikan, mulai dari pra sekolah (Paud, TK, dll), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi. Instansi yang dapat di kelola langsung oleh pemerintah maupun swasta ini tersebar di setiap wilayah Indonesia, tidak terkecuali di Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Salah satu sekolah favorit yang ada di Sidoarjo di jenjang menengah pertama yaitu SMP Negeri 5 Sidoarjo (Spenmada).

Perkembangan teknologi pada saat ini, telah mendorong percepatan di berbagai bidang khususnya pada bidang teknologi informasi. Hal ini telah banyak menyebabkan munculnya kemajuan pada perangkat lunak dan diimbangi pula dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi beserta perangkat kerasnya. Secara langsung maupun tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai kehidupan, termasuk pada dunia pendidikan.

Kehadiran teknologi memberikan pengaruh baik dan pengaruh buruk bagi dunia pendidikan. Salah satu pengaruh buruk perkembangan teknologi informasi yaitu tergantikannya permainan tradisional dengan permainan komputer secara virtual (*Game Online*). Permainan ini cenderung bersifat individual dan candu, game online dapat dimainkan oleh siapa saja dan dimana saja selama komputer terkoneksi dengan internet. Berkaitan dengan hal tersebut, Spenmada mengalami fenomena siswa sering membolos saat sekolah untuk bermain game online. Fenomena ini didukung dengan letak Spenmada yang dikelilingi warung internet (warnet), sedikitnya ada 4 warnet yang biasa digunakan untuk bermain game online.

Tabel 1. 1 Jumlah Absensi Siswa Bulan September-Oktober Tahun 2015

Bulan	Keterangan			
	Sakit	Ijin	Alpha	Terlambat
September	117	40	36	21
Oktober	78	49	36	103

Sumber: Tata usaha SMP Negeri 5 Sidoarjo

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memberikan solusi berupa Aplikasi Presensi Berbasis SMS Gateway. Aplikasi ini akan memberikan laporan kehadiran berupa *short message service* (SMS) kepada wali murid. Laporan tersebut didapat dari *Scanning* kartu pelajar siswa pada saat datang dan meninggalkan sekolah. Sehingga wali murid dapat memastikan putra dan putrinya tiba di sekolah dan meninggalkan sekolah tepat waktu. Diharapkan solusi ini memberikan rasa nyaman dan aman kepada wali murid Spenmada

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun aplikasi laporan presensi siswa melalui SMS gateway?
2. Bagaimana memproses data presensi siswa hingga menjadi laporan yang dapat disampaikan ke orang tua siswa berupa SMS?
3. Bagaimana memproses data presensi siswa hingga menjadi laporan yang dapat disampaikan ke pihak sekolah?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada di atas, maka dapat ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya untuk siswa SMPN 5 Sidoarjo.

2. Aplikasi ini memberikan laporan kehadiran, keterlambatan, dan ketidakhadiran siswa kepada orang tua siswa SMP Negeri 5 Sidoarjo berupa SMS gateway.
3. Aplikasi ini dibangun berbasis web.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka tujuan pembuatan sistem informasi ini sebagai berikut :

1. Terbentuknya aplikasi laporan presensi siswa melalui SMS gateway.
2. Aplikasi memberikan informasi lebih cepat dan akurat kepada orang tua siswa.
3. Aplikasi dapat memberikan rekap laporan presensi siswa kepada pihak sekolah.

1.5 Manfaat

Manfaat yang ingin di capai dalam pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi pihak sekolah
Dapat memberikan informasi kehadiran siswa dan rasa aman kepada orang tua siswa.
2. Manfaat bagi orang tua siswa
Mengetahui dan memastikan siswa hadir dan pulang sekolah tepat waktu.
3. Manfaat bagi siswa.
Memacu dan mendorong siswa untuk lebih disiplin dalam mengikuti kegiatan di sekolah.

1.6 Sistematika Laporan

Di dalam penyusunan laporan ini secara sistematis diatur dan disusun dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub. Adapun urutan dari bab pertama sampai bab terakhir adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan sistem, manfaat pembuatan sistem, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II GAMBARAN UMUM SMP NEGERI 5 SIDOARJO

Bab ini membahas tentang gambaran umum SMP Negeri 5 Sidoarjo, visi dan misi, struktur organisasi SMP Negeri 5 Sidoarjo.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori untuk menyelesaikan Sistem Informasi Laporan Presensi Siswa melalui SMS Gateway Berbasis Web yang akan dibuat. Teori yang terkait meliputi teori Konsep Dasar Informasi, Analisa dan Perancangan Sistem, Basis Data, SQL, ERD, DFD.

BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Bab ini terdiri dari 4 bagian yaitu Analisis Sistem, Desain, Implementasi, dan Evaluasi. Analisis sistem menguraikan tentang identifikasi sistem, identifikasi permasalahan yang ada pada sistem, dan mencari solusi permasalahan yang ada. Desain berisi penjelasan tentang desain input dan output sistem, desain database, struktur table dan perancangan sistem yang meliputi Document Flow, Sistem Flow, Entity Relationship Diagram dan Data Flow Diagram. Implementasi sistem berupa *capture* dari setiap form aplikasi disertai dengan pembahasan mengenai jalannya program. Evaluasi berisi hasil dari jalannya aplikasi setelah implementasi program dilakukan disertai dengan data.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pelaksanaan Kerja Praktik dan saran-saran untuk penyempurnaan sistem di masa yang akan datang

