

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi yang meluas membuat organisasi, perusahaan bahkan institusi berlomba menggunakan teknologi untuk mencapai tujuan yang diharapkan secara maksimal. Tujuan organisasi terutama institusi pendidikan khususnya adalah mendapatkan kualitas peserta didik baik siswa maupun mahasiswa sehingga nama institusi tersebut dengan cepat dan mudah dikenal oleh masyarakat baik yang akan melanjutkan jenjang pendidikan maupun hanya sekedar untuk mendapatkan informasi.

Pada lembaga pendidikan sudah banyak menggunakan komputer sebagai sarana pembelajaran, mulai dari pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi. Karena selain alat pembelajaran yang sangat interaktif, komputer juga memungkinkan pembelajaran secara audiovisual yang sangat memudahkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, banyak orang menggunakan komputer sebagai sarana melakukan searching dan browsing di internet, untuk mendapatkan beragam informasi yang diinginkan.

SMKN 2 Banjir merupakan sekolah menengah kejuruan yang ada di Kabupaten Waykanan, Provinsi Lampung. Sekolah ini memiliki empat program keahlian diantaranya, Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH), Teknik Sepeda Motor (TSM), Akuntansi (AK), dan Multimedia.

Selama ini proses penerimaan peserta didik baru yang ingin mendaftar diharuskan datang langsung daftar ke sekolah, siswa mengambil formulir pendaftaran dan mengisi formulir, dan menunggu jadwal test yang telah di

tentukan, kemudian dalam ujian masuk sekolah, siswa melakukan ujian seperti pada umumnya, yaitu ujian tertulis dengan media kertas. Namun dalam penyampaian informasi baik itu informasi pendaftaran, informasi ujian, informasi hasil ujian, serta laporan data siswa pendaftar masih dilakukan secara konvensional yang memerlukan waktu yang cukup lama, serta ada data siswa baru yang sering hilang, seperti data pendaftar dan data hasil ujian, yang membuat keterlambatan dan tidak akuratnya informasi.

Berkaitan dengan hal-hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Computer Assisted Test pada SMKN 2 Banjir”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Computer Assisted Test pada SMKN 2 Banjir ?
2. Bagaimana memberikan hasil ujian dengan cepat dan akurat kepada siswa yang telah melaksanakan ujian dan pembuatan laporan data siswa pendaftar ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hanya membahas tentang konsep perancangan dan analisis yang berkaitan dengan sistem informasi Penerimaan siswa baru.
2. Berfokus pada penerimaan siswa baru mulai dari pendaftaran, ujian masuk, serta hasil ujian dan laporan data siswa baru.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi penerimaan siswa baru yang diharapkan lebih baik dari sebelumnya.
2. Memudahkan panitia penerimaan siswa baru dalam pengolahan data pendaftar.
3. Memudahkan calon siswa baru untuk melakukan pendaftaran serta memperoleh informasi hasil ujian di SMKN 2 Banjir.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi para calon siswa baru yang ingin mendaftar, serta mempercepat informasi pengumuman hasil seleksi penerimaan siswa baru.
2. Memudahkan dalam pengolahan data siswa baru untuk pembuatan laporan, serta menghemat kertas di bandingkan dengan sistem yang lama.