

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nur Rachmat, 2022). Tentang Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru pada Sekolah Menengah Pertama SMP Swasta. Hasil dari penelitian ini terdapat beberapa tampilan yaitu, halaman *login*, halaman *dashboard* calon peserta, halaman profil, halaman informasi mengenai penerimaan siswa baru. Dari keseluruhan tampilan tersebut dapat ditampilkan. Metode yang digunakan metode *waterfall* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Rani Faddillah, 2022). Tentang Perancangan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru pada Sekolah Menengah Pertama SMP Fatahilah Kabupaten Bekasi. Hasil dari penelitian ini yaitu, meningkatkan kinerja pengolahan data pada sekolah menengah pertama dan secara khusus didedikasikan untuk SMP Fatahilah Kabupaten Bekasi.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sofia Magdalena, 2022). Tentang Perancangan Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis *Website* pada SMPN 5 Jогоi Babang. Hasil dari penelitian ini adanya aplikasi ini dapat

membantu dan mempermudah para guru pada saat penerimaan calon peserta didik baru.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Muhammad Shafe, 2022). Tentang Rancang Bangun Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis *Website* pada SMP Kuntun Wijaya Kusuma. Hasil dari penelitian ini untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan proses penerimaan siswa baru dan memberikan kemudahan kepada siswa untuk mendapatkan informasi-informasi terbaru yang diterbitkan oleh pihak sekolah.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sarwindah, 2018). Tentang Sistem Pendaftaran Siswa Baru Berbasis *Website* pada SMP 1 Kelapa. Hasil dari penelitian ini sistem pendaftaran siswa baru dengan dikembangkannya sehingga sistem ini akan mempermudah proses pendaftaran, proses pendataan administrasi lebih mudah, cepat dan efisien baik dalam hal waktu, tempat, biaya maupun tenaga.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil	Metode
1	Nur Rachmat (2022)	Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru pada Sekolah Menengah Pertama SMP Swasta Berbasis <i>Website</i>	Hasil perancangan aplikasi penerimaan siswa baru tersebut terdapat beberapa tampilan yaitu halaman login, halaman dashboard calon peserta, halaman profil, halaman informasi mengenai penerimaan siswa baru	<i>Waterfall</i>
2	Rani Faddillah (2022)	Rancang Aplikasi Penerimaan Peserta Didik Baru pada Sekolah Menengah Pertama SMP Fatahilah Kabupaten Bekasi	Kinerja pengolahan data pada sekolah menengah pertama dan yang secara khusus didedikasikan untuk SMP fatahilah	<i>Waterfall</i>

			kabupaten bekasi agar membantu para guru	
3	Sofia Magdalena (2022)	Perancangan Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Website pada SMPN 5 Jagoi Babang	Perancangan aplikasi ini dapat mempermudahkan para guru untuk menyelenggarakan penerimaan calon siswa baru	<i>Waterfall</i>
4	Muhammad Shafe (2022)	Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru pada SMP Kuntun Wijaya Kusuma Berbasis Website	Sistem penerimaan peserta didik baru berbasis website ini berjalan secara efektif dan mencapai tata kelola data peserta didik baru yang lebih baik	<i>Waterfall</i>
5	Sarwindah (2018)	Sistem Pendaftaran Siswa Baru pada SMPN 1 Kelapa Berbasis Web	Sistem pendaftaran siswa baru yang berbasis web dapat menjadi lebih mudah dan efisien	

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Nur Rachmat (2022) yang berjudul “ Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru pada Sekolah Menengah Pertama SMP Swasta Berbasis *Website*” terdapat beberapa tampilan yang belum ada maka dalam penelitian ini membangun sebuah aplikasi agar dapat menambahkan tampilan yaitu bukti pembayaran yang dapat membantu siswa pada saat pendaftaran calon siswa baru lebih mudah.

2.2 Teori Penunjang

a. Pengertian Rancang Bangun

Rancang Bangun (Desain) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, serta penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem (Jogiyanto, 2010).

b. Aplikasi

Aplikasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu “ *Apply / Application*” yang artinya menerapkan atau terapan. Namun pengertian mengenai aplikasi secara umum adalah suatu paket program yang telah jadi dan bisa digunakan. Sedangkan arti aplikasi adalah program komputer yang dirancang untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu (Simartama, 2006).

Komputer itu sendiri kaitannya dengan aplikasi yang terdiri dari beberapa unit fungsional untuk mencapai tujuan pelaksanaan pengolahan data yaitu:

1. Bagian yang membaca data (*Input data atau input unit*)
2. Bagian yang mengolah data (*Control processing unit*)
3. Bagian yang mengeluarkan hasil pengolahan data (*Output data*)

c. Pengertian Penerimaan Siswa Baru

Penerimaan siswa baru merupakan salah satu kegiatan yang pertama kali dilakukan dalam sebuah lembaga pendidikan, yang tentunya penerimaan peserta didik baru tersebut melalui penyeleksian yang telah ditentukan oleh pihak lembaga pendidikan kepala calon peserta didik (Ulfah, 2016).

a. Pengertian Website

Menyimpulkan bahwa *website* atau situs *web* adalah sejumlah halaman *web* yang memiliki topik yang saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau berkas lainnya. Situs *web* merupakan kumpulan dari halaman *web* yang sudah dipublikasikan di jaringan *internet* dan memiliki domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang diakses semua pengguna *internet* dengan cara alamatnya. Ditinjau dari aspek *content* atau isi, *web* dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu *web* statis dan *web* dinamis. Selain dari sisi *content/isi*, *web* statis dan *web*

dinamis dapat dilihat dari aspek teknologi yang digunakan untuk membuat jenis *web* tersebut. *Web* ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi yang tidak berguna sampai informasi yang serius dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial.

Website atau situs diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam maupun gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang berbentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman *hyperlink*, cara kerja *web* adalah sebagai berikut:

1. Informasi *web* disimpan dalam dokumen dalam bentuk halaman-halaman *web* atau *webpage*.
2. Halaman *web* tersebut tersimpan dalam komputer *webserver*.
3. Sementara di pihak pemakai ada komputer yang bertindak sebagai komputer *client* dimana ditempatkan program untuk membaca halaman *web* yang ada di *webserver* (Ardhana, 2012).

b. Pengertian Sekolah

Sekolah merupakan lembaga untuk para siswa/murid dalam belajar di bawa pengawasan guru. Sebagian besar negara memiliki sistem pendidikan formal yang umumnya wajib. Dalam sistem ini, siswa mengalami kemajuan melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar di sekolah.

f. HTML

HTML merupakan singkatan dari *Hyper Markup Language Website* yaitu suatu bahasa pemrograman standar yang dikelola pengguna oleh W3C (*World Wide Website Consortium*) yang menyusun elemen dari *website*. *HTML* berperan sebagai penyusun struktur halaman *website* yang menempatkan setiap elemen sesuai *layout* yang diinginkan (Abdullah, 2018).

g. PHP

PHP merupakan kependekan dari *PHPH ypertext Preprocessor* yaitu suatu bahasa pemrograman *website* yang disisipkan dalam skrip *HTML* dan bekerja dalam *server*. Tujuan dari bahasa ini membantu para pengembang *web* untuk membuat *website* dinamis dan cepat (Abdulloh, 2018).

h. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data (*SQL*) bahasa Inggris: (*Database Management System*) atau (DBMS) yang *multithreaded*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL (AB)* membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi (GNU) *General Public LicensenGPL*, tetapi mereka juga menjual dibawah komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan pengguna *GPL* (Yuwono, 2006).

2.2.1 Visi dan Misi SMPN 2 Amarasi Selatan

Untuk meningkatkan mutu pendidikan SMPN 2 Amarasi Selatan maka disusunlah visi dan misi sebagai berikut:

a. Visi

Visi SMPN 2 Amarasi Selatan Kabupaten Kupang adalah “bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta unggul dalam prestasi, berpijak pada fasilitas yang memadai di lingkungan yang harmonis.

b. Misi

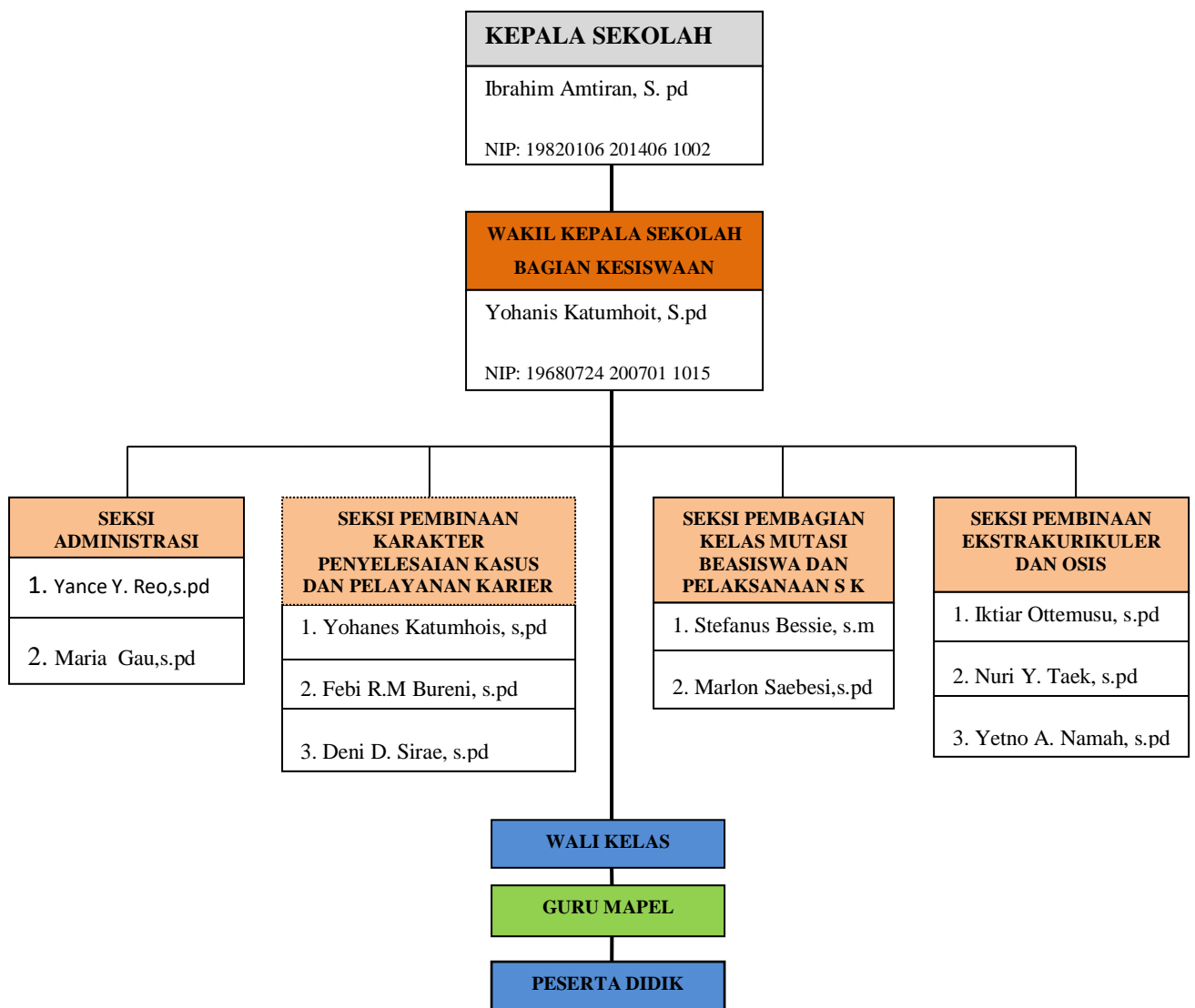
Misi SMPN 2 Amarasi Selatan Kabupaten Kupang terdiri dari:

1. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak;
2. Melaksanakan pembelajaran serta bimbingan belajar yang efektif dan efisien, yang memungkinkan setiap siswa berkembang sesuai potensi yang dimiliki;
3. Menyediakan sarana prasarana yang memadai
4. Menjalin hubungan yang harmonis antara sekolah dan masyarakat
5. Menciptakan suasana pembelajaran

2.2.2 Struktur Organisasi SMPN 2 Amarasi Selatan

Struktur organisasi adalah suatu kerangka yang mengenai tugas, pekerjaan, hubungan, wewenang dan tanggung jawab dari orang-orang atau yang bekerja sama dalam organisasi tersebut.

STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH SMP N 2 AMARASI SELATAN



Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMPN 2 Amarasi Selatan

Tugas dan fungsi masing-masing unsur di atas, secara umum sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah berfungsi sebagai pendidik, mengelola administrator (pendorong), pengayom, dan pembimbing.
- b. Kepala sekolah mempunyai tugas menyusun rencana dan program sekolah yaitu melakukan evaluasi setiap kegiatan, mengadakan rapat, mengambil keputusan, mengatur administrasi kantor, siswa, pegawai, perlengkapan dan keuangan, mengatur hubungan sekolah dengan masyarakat.

2. Wakil Kepala Sekolah

Tugas dan peranan wakil kepala sekolah yaitu membantu kepala sekolah dalam menjalankan roda kepemimpinan melalui kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a. Menyusun perencanaan, membuat program kegiatan dan program pelaksanaan
- b. Menyediakan dan memeriksa daftar hadir guru
- c. Pengarahan, ketenagaan, pengawasan, pelaksanaan, identikasi, pengumpulan data dan penyusunan laporan

3. Komite Sekolah

- a. Mengkoordinasikan rapat komite sekolah dan rapat semester
- b. Mengarsip dan mendokumentasikan
- c. Mengkoordinasikan kegiatan lokal

4. Tata Usaha

Adapun tugas dari tata usaha adalah:

- a. Penyusunan program kerja tata usaha
- b. Pengurutan administrasi ketenagaan dan siswa
- c. Penyusunan dan penyajian dan statistik sekolah
- d. Pengelolaan keuangan sekolah

5. Wali Kelas

Tugas dan tanggung jawab wali kelas adalah membantu kepala sekolah dalam kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a. Mengelola kelas
- b. Mengetahui identitas dan kepribadian anak didik
- c. Merekapitulasi kehadiran siswa
- d. Pengisian nilai siswa
- e. Membantu catatan khusus tentang siswa

6. Guru

Guru bertugas membantu perangkat program pengajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar seperti ulangan harian, ulangan mingguan, ulangan bulanan, ulangan semester, dan ujian akhir.

7. Siswa

Tugas dan tanggungjawab siswa yaitu mengikuti proses belajar, mengerjakan tugas, menjaga kebersihan sekolah, menaati guru dan tata terbit sekolah.

8. Masyarakat

Tugas dan tanggung jawab masyarakat dalam dunia pendidikan yaitu menjadi fasilitator dalam menunjang pelaksanaan pendidikan nasional, ikut serta dalam menyelenggarakan pendidikan negeri, membantu pengadaan tenaga, sarana dan prasarana serta membantu mengembangkan profesi baik secara langsung maupun tidak langsung.