

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada saat ini mampu mengubah Masyarakat yang awalnya lokal menjadi global. Hal ini dapat dilihat dari kecanggihan teknologi yang banyak manfaat bagi masyarakat terutama dalam menghadapi era digitalisasi, ketika membutuhkan sebuah ide yang preventif dalam menghadapi tantangan terjadi, hal ini menurut (Sasikirana dan Herlambang,2020) dalam (Maharani & Meynawati, 2024). Pada masa sekarang, penggunaan sistem informasi dalam sektor pendidikan terutama pada lingkup sekolah yang telah banyak digunakan. Sistem informasi yang diterapkan, memberikan manfaat dalam menangani berbagai permasalahan dan tugas yang ada di sekolah, seperti pendaftaran murid, administrasi pembayaran dan manajemen lainnya (Alfaini, Wulandari, & Nadlir, 2021).

Dengan demikian, sistem informasi memiliki potensi bagi lingkup pendidikan dalam meningkatkan produktivitas, sehingga informasi yang diterima menjadi lebih cepat dan akurat (Asrin, 2023). Menurut (Purnasari, Hartiwi, & Nurhayati, 2022) Sistem Informasi adalah suatu hal yang penting dalam organisasi, perusahaan maupun instansi agar dapat dengan memudahkan dalam menyelesaikan pekerjaan. Sehingga dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, sebuah instansi dituntut agar dapat mengikuti perkembangan zaman untuk meningkatkan kualitas layanan.

SMA Negeri 4 Madiun, yang berlokasi di Jalan Serayu No.80, Pandean, Kecamatan Taman, Kota Madiun, Provinsi Jawa Timur, telah menerapkan beberapa teknologi seperti website profil, perpustakaan digital, dan Learning Management System (LMS). Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, terdapat keinginan agar semua unit bisa terintegrasi dalam satu sistem, namun sekolah belum memiliki peta proses bisnis. Dari lima proses yang ada di sekolah, empat proses bisnis sudah terdigitalisasi, sedangkan proses bisnis buku tamu belum terdigitalisasi.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti akan membuat peta proses bisnis, desain sistem, dan prototype untuk sistem yang akan digitalisasikan. Tujuannya adalah untuk memudahkan pihak sekolah dalam mengetahui data tamu serta kebutuhannya, dengan harapan data tersebut dapat digunakan sebagai salah satu dasar untuk meningkatkan kualitas pelayanan. Sistem ini akan diintegrasikan ke LMS sekolah, memungkinkan tamu untuk mengetahui keberadaan kepala sekolah atau guru yang ingin ditemui, serta memungkinkan kepala sekolah untuk melihat rekap tamu yang datang ke sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul "**Analisis Proses Bisnis di Sekolah Menengah Atas Untuk Membantu Optimasi Sistem Digitalisasi**". Peneliti berharap dapat menghasilkan sebuah analisis dan perancangan tahap awal dalam pengembangan sistem yang akan dikembangkan sebagai situs website, sehingga mudah diakses kapan saja oleh pengguna.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu;

1. Bagaimana membuat peta proses bisnis untuk analisis kebutuhan optimasi sistem digitalisasi yang ada di sekolah?
2. Bagaimana membuat prototype untuk sistem yang akan digitalisasi?
3. Bagaimana hasil evaluasi dari desain prototype yang sudah dibuat?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang dan rumusan masalah tersebut, agar dapat memecahkan permasalahan, peneliti membatasi beberapa hal dalam penelitian ini sebagai berikut;

1. Objek penelitian di SMA Negeri 4 Madiun yang beralamat Jl.Serayu No.80, Pandean, Kec. Taman, Kota Madiun.
2. Penelitian fokus dalam tahap analisis kebutuhan fungsional dan pembuatan *prototype* Buku Tamu.
3. Pemodelan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yaitu: *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, user interface*
4. Penggunaan metode prototype hanya sampai tahap yaitu *communication, quick plan, modelling Quick Design* dan *feedback*.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu;

1. Melakukan analisis dan membuat peta proses.

2. Membuat *prototype* sistem yang akan digitalisasikan.
3. Hasil evaluasi dari desain *prototype* yang sudah dibuat.

