

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Setiap anak-anak Indonesia yang diikutkan dalam pendidikan nasional adalah peserta didik yang harus ditempatkan sebagai subyek dalam pendidikan. Penempatan sebagai subyek ini adalah sebuah penghargaan kepada peserta didik sebagai manusia Indonesia yang seutuhnya. Tiap-tiap orang sebagai peserta didik dalam pendidikan nasional Indonesia berhak untuk mendapatkan kesempatan mengaktualisasikan dirinya dengan optimal dalam berbagai aspek, baik itu aspek kecerdasan intelektual, emosional, spritual, sosial dan motorik. Ini adalah sebuah cara pandang yang menjadi landasan pendidikan nasional untuk mempersiapkan peserta didik menjadi pribadi yang berhasil dan mandiri dalam hal ini adalah sebagai makhluk individu. Peserta didik adalah juga sebagai unsur dari strata sosial yang saling berhubungan dan mendukung satu sama lain dalam hal ini adalah sebagai makhluk sosial. Peserta didik diharapkan juga dimasa depan menjadi pemimpin bagi teraktualisasikannya kehidupan yang baik di muka bumi, dalam hal ini sebagai makhluk Tuhan.

Proses belajar adalah sebuah kerja yang panjang dan mencapai seluruh umu manusia, demikian adalah sebuah pembelajaran seumur hidup berlangsung sepanjang hayat dan terselenggara secara terbuka dalam berbagai interpretasi. Pembelajaran terbuka ini diwujudkan secara kelembagaan yang formal, non-formal maupun informal dalam masyarakat Indonesia. Dengan

tidak membatasi diri pada usia, tempat dan waktu, yang dirancang secara luwes baik dalam hal pilihan belajar maupun pilihan waktu penyelesaian.

Pada sisi lain, teknologi informasi telah berkembang pesat menjadi sebuah keniscayaan untuk dipandang sebagai sebuah alat bantu yang penting dalam pendidikan. Sudah menjadi kepastian bahwa perkembangan dunia yang cepat termasuk perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat dan berbagai teknik mendidik yang maju, faktor waktu untuk memburu ketertinggalan dengan negara-negara lain menjadi faktor kunci yang harus menjadi perhatian. Elemen waktu menjadi kunci untuk merevolusi mekanisme pendidikan menjadi mesin pendidikan yang cepat, tepat dan tidak melanggar prinsip-prinsip psikologis perkembangan anak didik.

Berbagai unsur dalam mesin pendidikan terkadang menjadi elemen penghambat bagi kemajuan pendidikan, bukan karena konsepnya yang salah akan tetapi masa untuk menjalankan konsep itu adalah memerlukan waktu yang lama bagi dunia yang berkembang cepat. Sebagai contoh konkrit, manajemen sekolah yang masih memanfaatkan atau bertumpu pada dokumen-dokumen fisik berupa kertas dan kerja manual orang-orang dibalikannya membutuhkan sela waktu yang lama relatif terhadap perkembangan dan revolusi informasi yang serba cepat, dimana setiap bangsa harus menyesuaikan mesin pendidikannya untuk menyesuaikan diri. Dalam kasus sekolah taman kanak-kanak, mungkin untuk jumlah murid yang sedikit, proses administrasi sekolah barangkali tidak terlalu signifikan untuk merubahnya menjadi sistem informasi yang terkomputerisasi dan online, akan tetapi jika jumlah murid berkembang menjadi banyak dan itu adalah

sebanding dengan pertambahan jumlah penduduk yang tampak eksponensial maka membangun sistem administrasi sekolah yang berbasis pada sistem informasi administrasi terkomputerisasi dan online.

Sistem informasi administrasi terkomputerisasi dan online memberi keluwesan kerja bagi administrator sekolah untuk mengerjakan tugas-tugas administrasi secara cepat dan bebas dimana saja sehingga tugas-tugas kantor yang semestinya selesai dalam beberapa hari diharapkan dapat diselesaikan dalam sehari sehingga pada gilirannya memberi dampak pada peningkatan peningkatan efektifitas tugas-tugas pengajaran dan pendidikan secara keseluruhan di sekolah tersebut.

Berdasarkan tinjauan ini, penulis mempertimbangan membuat sebuah skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN PROTOTIPE SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI SEKOLAH TAMAN KANAK-KANAK (TK)”** Diharapkan penyusunan ini dapat menjadi solusi yang baik bagi pengelolaan administrasi sekolah yang berbasis sistem informasi terkomputerisasi dan online.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan tinjauan latarbelakang diatas, dapat dirumuskan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana membuat solusi berupa sistem informasi administrasi sekolah teman kanak-kanak untuk menggantikan proses administrasi sekolah yang dikelola secara manual?”

## **C. Batasan Masalah**

Beberapa batasan dibuat untuk membatasi domain penelitian dan perancangan sistem dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun adalah merupakan purwarupa sistem informasi administrasi sekolah taman kanak-kanak.
2. Dalam rancangan sistem ini, dibatasi hanya pada beberapa bagian dari proses bisnis administrasi taman kanak-kanak yang dimasukkan seperti untuk menangani pendaftaran baru, absensi, laporan dan pencatatan profil guru dan murid.
3. Sistem dibangun dengan logika-logika yang ditempatkan disebuah komputer server, sedang antarmuka interaksi terpisah pada komputer-komputer klien sehingga diharapkan proses interaksi antarmuka dapat bebas terjadi dimana saja di atas jaringan yang ada.
4. Platform jaringan sementara dimana sistem purwarupa ini dibangun adalah pada jaringan lokal atau jaringan pribadi (*localhost*) namun diharapkan nantinya dapat di *deploy* pada jaringan internet.

5. Perangkat pengembangan yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP, javascript dan HTML.
6. Perangkat server web yang digunakan adalah server apache.
7. Perangkat server basis data adalah server MYSQL.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan pembuatan sistem informasi administrasi sekolah taman kanak-kanak adalah untuk memberi nilai tambah pada sistem administrasi sekolah taman kanak-kanak dan agar memberi dampak yang baik bagi pendidikan dan pengajaran di sekolah taman kanak-kanak.

#### **E. Manfaat Perancangan**

Prototype ini diharapkan memberi manfaat bagi usaha pengembangan sistem informasi administrasi sekolah taman kanak-kanak sejenis sebagai sebuah referensi yang diharapkan memberi tinjauan yang baik.

#### **F. Metode Perancangan**

Pengembangan sistem informasi sekolah taman kanak-kanak adalah sebuah pengembangan perangkat lunak, karenanya, sejatinya pengembangan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan perangkat lunak. Akan tetapi studi pustaka tentunya mendahului penerapan metode pengembangan perangkat lunak tersebut. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *waterfall*. Langkah-langkah itu dibuat sebagai berikut :

## 1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memahami lebih dalam tentang konteks dan proses bisnis yang terjadi pada sekolah taman kanak-kanak pada umumnya, dan juga untuk mempelajari penggunaan berbagai perangkat pengembangan guna membangun sistem informasi administrasi taman kanak-kanak yang dimaksudkan.

## 2. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah analisis yang mempelajari kebutuhan-kebutuhan minimal apa saja sebagai prasyarat terbentuknya sistem informasi administrasi sekolah taman kanak-kanak. Seluruh kebutuhan tersebut dalam studi ini dipungut dengan mempelajari seluk beluk konteks dan proses bisnis yang terjadi pada sekolah taman kanak-kanak pada umumnya. Hasilnya adalah sebuah daftar kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan sistem.

## 3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah bagian atau tahapan dimana pengembangan memasuki tahap pembuatan skema-skema pengembangan atau artifak-artifak pengembangan yang diperlukan sebagai cetak biru sistem.

## 4. Implementasi Sistem

Implementasi adalah penerapan seluruh cetak biru pengembangan yang telah dibuat pada tahapan perancangan dan diimplementasikan menjadi sekumpulan naskah kode.

## 5. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan secara *black box* yaitu pengujian dengan memeriksa seluruh fungsionalitas yang ada pada sistem, memeriksanya apakah telah berjalan dengan benar sesuai dengan daftar analisis kebutuhan.

## G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam bab per bab disusun sebagai berikut :

### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan menceritakan latarbelakang dari pengembangan sistem informasi administrasi sekolah taman kanak-kanan dengan latar perkembangan teknologi informasi sebagai sebuah alat yang potensial untuk memecahkan masalah efisiensi administrasi pada sekolah taman kanak-kanak.

### **BAB 2 : LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori menggali berbagai teori dan pendapat yang dikemukakan orang tentang pendidikan taman kanak-kanak termasuk pikiran dan rencana pemerintah dalam pengembangan sekolah taman kanak-kanan, serta berbagai teori dan deskripsi tentang perangkat pengembangan sistem.

### **BAB 3 : METODE PERANCANGAN**

Bab metode perancangan mengurai secara garis besar metode pengembangan *waterfall* kemudian menggunakannya secara rinci

dalam usaha pengembangan perangkat lunak sistem informasi administrasi sekolah taman kanak-kanak.

#### **BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Bab implementasi menguraikan bagaimana semua cetak biru pengembangan yang direncanakan dibuat pada bab 3 diterapkan seluruhnya dalam kumpulan naskah kode.

#### **BAB 5 : PENUTUP**

Bab terakhir adalah bab penutup, adalah bab yang diperuntukkan untuk pemberian beberapa kesimpulan dari usaha pengembangan sistem sebelumnya serta tempat untuk memasukkan berbagai saran guna pengembangan sistem lebih lanjut.