

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah memasuki babak baru. Di mana perkembangan teknologi informasi ini sangatlah maju pesat sehingga memberikan dampak yang besar terhadap lingkungan luas masyarakat. Dimulainya era globalisasi ini juga telah berpengaruh besar dalam perkembangan teknologi informasi. Pada era globalisasi ini teknologi informasi dapat membantu masyarakat luas agar lebih mudah dan praktis dalam mendukung berbagai kegiatan. Kemudahan yang diperoleh dari pesatnya perkembangan teknologi informasi ini memunculkan beberapa teknologi informasi baru dan akan terus berkembang seiring dengan banyak manfaat yang diperoleh dari teknologi informasi tersebut. Perkembangan teknologi informasi mulai dari *internet*, media sosial, *website*, sistem informasi, dan lain-lainnya. Dari beberapa perkembangan teknologi informasi tersebut, *website* adalah salah satu dari pesatnya perkembangan teknologi informasi. *Website* dapat berupa kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi berupa teks, data, gambar, animasi, suara, video, dan gabungan dari kesemuanya, baik bersifat statis maupun dinamis.

*Website* pada saat sekarang ini sangatlah dibutuhkan pelayanan publik untuk masyarakat umum seperti lembaga pendidikan dan lembaga pemerintahan agar pelayanan dapat lebih maksimal sehingga akan mampu meningkatkan

pelayanan. Salah satu instansi publik ini adalah Yayasan yang menaungi bidang pendidikan. Yayasan Praja Mukti adalah suatu instansi yang membawahi tiga lembaga pendidikan, yaitu Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Yayasan ini berdiri sejak tahun 1971 berlokasi dan pada tahun 1975 Yayasan tersebut pindah ke Jalan Kupang Segunting III/12 – C Surabaya TK Praja Mukti memiliki dua tingkatan yaitu TK “A” dan TK “B”, sedangkan SD Praja Mukti memiliki enam tingkatan yaitu Kelas 1, Kelas 2, Kelas 3, Kelas 4, Kelas 5, dan Kelas 6, dan SMP Praja Mukti memiliki tiga tingkatan yaitu Kelas 7, Kelas 8, dan Kelas 9. Jadi, dalam satu kompleks yayasan tersebut terdapat tiga lembaga pendidikan.

Dalam pelaksanaan operasional pembelajaran sehari-hari siswa diharapkan mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) namun tidak menutup kemungkinan peserta didik melakukan ijin sekolah karena sakit, urusan keluarga, dan sebagainya, sehingga menimbulkan masalah bagi siswa karena harus melakukan perijinan kepada pihak sekolah.

Saat ini sekolah memiliki permasalahan yakni surat ijin peserta didik pada SD Praja Mukti tidak ada penanganan yang baik, surat ijin ini yang masuk ke tata usaha tidak tercatat, surat ijin tidak diarsipkan dan dibiarkan.

Kondisi inilah yang akhirnya membuat SD Praja Mukti Surabaya memutuskan untuk menerapkan perijinan *online* berbasis *web* sebagai sarana untuk melakukan ijin kepada guru sehingga untuk laporan siswa ijin akan terekap dengan baik tanpa harus secara manual. Dalam sistem tersebut juga mampu mempermudah proses ijin siswa oleh wali murid dikarenakan hanya mengisi alasan siswa, melampirkan bukti dan proses terjadi secara *realtime*. Aplikasi ini

dapat dijalankan melalui *smartphones* sehingga akan praktis, mudah, dan dapat dilakukan kapan saja.

Dengan diterapkannya sistem tersebut, dapat mempermudah wali murid untuk melakukan ijin terhadap pihak sekolah dan membantu SD Praja Mukti Surabaya dalam melakukan pencatatan dan pengarsipan.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat aplikasi perijinan *online* pada SD Praja Mukti Surabaya sebagai sarana ijin siswa yang lebih mudah, cepat, dan praktis.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem berbasis *web* ini, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal berikut :

- a. Aplikasi ini dibangun berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *Database* yang digunakan adalah MySQL.
- b. Aplikasi ini dibangun untuk membahas permasalahan mengenai proses perijinan siswa kepada pihak sekolah beserta laporan kepada pihak tata usaha dan kepala sekolah.

## 1.4 Tujuan

Dengan mengacu pada perumusan masalah maka tujuan yang hendak dicapai dalam Kerja Praktik ini adalah merancang bangun aplikasi perijinan

*online* sebagai sarana untuk melakukan ijin siswa yang cepat, karena tidak membutuhkan banyak waktu untuk melakukan ijin. Mudah, karena tidak harus menulis satu lembar surat ijin, dan praktis, karena tidak harus ke sekolah untuk menitipkan surat ijin.

### **1.5 Manfaat**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas maka manfaat yang bisa diambil pada tiap bagian diantaranya :

1. Pada pihak wali murid akan lebih mudah karena tidak harus membuat surat ijin dengan melakukan kalimat yang panjang. wali murid cukup mengisi kolom alasan dan melampirkan bukti.
2. Pihak wali murid tidak perlu ke sekolah atau menitipkan surat kepada teman sekelas, sehingga akan hemat biaya dan hemat waktu.
3. Pihak sekolah akan lebih mudah mengecek siswa yang tidak masuk dengan melakukan login melalui aplikasi *web* ini.
4. Pihak sekolah tidak perlu repot mempersiapkan dan melakukan laporan karena sudah ada dalam menu aplikasi *web* ini.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran tentang laporan kerja praktik ini maka akan dijelaskan sistematika penulisan seperti berikut:

### **1.6.1 Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang yang melandasi studi kasus serta perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

### **1.6.2 Bab II Gambaran Umum Perusahaan**

Pada bab ini akan dibahas tentang profil perusahaan, ruang lingkup presensi peserta didik, logo SD Praja Mukti, Visi dan Misi SD Praja Mukti serta struktur organisasi yang berhubungan langsung dengan SD Praja Mukti.

### **1.6.3 Bab III Landasan Teori**

Landasan teori merupakan teori yang relevan yang digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti dan sebagai dasar untuk memberi jawaban sementara terhadap penyusunan instrumen penelitian.

### **1.6.4 Bab IV Deskripsi Pekerjaan**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang semua pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktik yaitu meliputi perencanaan (studi lapangan dan studi kepustakaan), mendesain sistem (*system flow*, *Data Flow Diagram* (DFD), *Conceptual Data Model* (CDM), *Physical Data Model* (PDM), *Database Management System* (DBMS), desain *input* dan *output*, *interface*, dan penggunaan.

### **1.6.5 Bab V Penutup**

Pada bab ini berisikan kesimpulan pembahasan yang terkait dengan tujuan dan permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangannya.