

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dan kompleks pada saat ini telah meningkatkan kebutuhan akan informasi, terutama di bidang pendidikan yang harus beriringan mengikuti perkembangan teknologi komputer. Sekarang ini, mengakses sebuah informasi melalui internet adalah hal yang sangat mudah. Pesatnya teknologi komunikasi dan informasi yang didukung oleh kecepatan internet memungkinkan para penggunanya cukup mudah mendapatkan informasi ataupun berbagai hal lainnya tanpa mengenal jarak dan waktu.

Setiap anak, khususnya pada usia dini akan memiliki karakteristik yang berbeda, baik secara fisik, sosial, hingga moral. *Golden age* pada anak akan terjadi pada usia 0 sampai 6 tahun, masa tersebut adalah masa dimana mereka merangsang aspek perkembangan agar siap untuk tugas selanjutnya. Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil merupakan kelompok bermain yang menggabungkan antara belajar dan bermain dalam prinsipnya. Bermain merupakan bentuk anak berpikir sembari menyelesaikan masalah, sehingga saat belajar sambil bermain, suasana menyenangkan tersebut akan merangsang anak untuk aktif terlibat.

Kegiatan bermain sambil belajar adalah upaya dalam pembentukan karakter dan kepribadian siswa yang bertujuan untuk pengembangan kreativitas dan karakter pada anak. Setiap anak di Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil mengikuti semua kegiatan yang sudah dijadwalkan sejak awal masuk. Selama kegiatan berlangsung guru di KB Aulia melakukan pengamatan kepada setiap anak untuk memberikan penilaian setiap kegiatan. Penilaian yang dilakukan untuk membuat catatan harian anak dan laporan perkembangan anak yang berupa data-data perkembangan anak yang nantinya akan diberikan dan

dijelaskan kepada orang tua. Pada saat ini kelompok bermain Aulia Al – Kamil masih menggunakan cara konvensional dalam *penginputan* data para siswa, kemudian hasil akademiknya akan berupa rapor yang akan diberikan kepada orang tua. Ada beberapa hal yang memungkinkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan secara manual, diantaranya adalah *human error* atau kesalahan karena kelalaian manusia seperti salah isi data, kehilangan berkas, hingga tidak tercapainya keselarasan dalam hal *monitoring* anak. Selain itu, sistem yang ada sekarang belum mendukung pengetahuan masyarakat tentang adanya informasi yang dapat mereka akses secara daring. Seperti informasi mengenai profil Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil, info tentang seputar kegiatan belajar anak, dan pendaftaran penerimaan peserta didik baru. Sistem penerimaan siswa baru di Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil masih menggunakan cara lama, dimana seluruh prosesnya masih dilakukan secara tertulis.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil membutuhkan sebuah sistem berbasis *website* untuk mengelola informasi terkait sekolah dan informasi tentang perkembangan anak didik yang berada di kelompok bermain tersebut kemudian dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pendaftaran penerimaan peserta didik. *Website* ini nantinya diharapkan bisa menampilkan informasi tentang Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil dan seputar agenda kegiatan pembelajaran, berita terbaru, dan nilai kegiatan dari hasil perkembangan anak, penerimaan siswa siswi baru, dan semua hal yang berkaitan dengan Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil dapat diakses melalui *website* ini.

Penulis menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini dibutuhkan suatu sistem untuk membantu dalam mencari informasi kelompok bermain kepada masyarakat. Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil perlu menggunakan sebuah sistem secara online yang dapat membantu dalam mengelola data perkembangan anak sehingga informasi mengenai perkembangan anak dapat disampaikan kepada

orang tua anak secara mudah serta cepat. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka judul yang akan diambil oleh penulis adalah **“Perancangan Sistem Informasi *Monitoring* Hasil Perkembangan Belajar Pada Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil Berbasis *Website*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka perumusan masalah, sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang suatu sistem sebagai sebuah sarana dalam menyampaikan informasi kegiatan dan proses pendaftaran pada Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil?
- b. Bagaimana merancang sistem sebagai sarana untuk *memonitoring* kegiatan perkembangan anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya sebuah penelitian ini adalah Merancang sistem informasi yang dapat menyampaikan informasi sekolah, informasi hasil penilaian kegiatan belajar pada kelompok bermain, dan dapat melakukan pendaftaran peserta didik secara online melalui *website*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dengan dilakukannya penelitian ini adalah :

- a. Merancang suatu sistem informasi untuk mempermudah orang tua dalam mengakses informasi kegiatan dan pendaftaran online yang ada di Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil.
- b. Merancang suatu sistem informasi yang dapat orang tua akses untuk mengetahui nilai perkembangan anak.

1.5 Ruang Lingkup

Untuk membatasi permasalahan yang ada didalam penelitian agar tidak menyimpang, penulis menyimpulkan beberapa hal sebagai ruang lingkup penelitian, yaitu:

- a. Lingkup penelitian ini hanya ditunjukkan untuk KB Aulia Al – Kamil.
- b. Penulis hanya membahas tentang informasi yang terkait pada Kelompok Bermain, kegiatan pembelajaran, nilai perkembangan kegiatan anak dan proses pendaftaran siswa dan siswi secara online melalui *website*.

1.6 Luaran Yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, Luaran yang nantinya diharapkan dapat menghasilkan sebuah *website* pada Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil yang membantu sebagai media informasi sekolah, kegiatan pembelajaran, nilai kegiatan perkembangan dari peserta didik dan pendaftaran peserta didik supaya menjadi solusi dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I. Pendahuluan

Isi bab 1 adalah penjelasan mengenai latar belakang yang menjadi permasalahan yang muncul pada Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil, perumusan masalah berdasarkan hasil dengan wawancara dari narasumber, rumusan masalah, tujuan penelitan, manfaat penelitian, ruang lingkup, Luaran yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab 2 berisikan konsep yang berisi teori dasar serta definisi yang berkaitan dengan judul penelitian sebagai acuan untuk keperluan penulisan tugas akhir.

BAB III. Metodologi Penelitian

Bab tiga menjelaskan tahapan dari penelitian, kegiatan penelitian, waktu dan lokasi, alat serta bahan yang digunakan pada penelitian, dan jadwal kegiatan yang dirancang pada melakukan penelitian.

BAB IV. Hasil dan Pembahasan

Pada Bab empat berisikan penjelasan profil Kelompok Bermain Aulia Al – Kamil, visi dan misi, tujuan, dan metode pengajaran yang digunakan, lalu menguraikan hasil penelitian, selanjutnya penulis akan melampirkan hasil dari perancangan tersebut.

BAB V. Kesimpulan

Bab terakhir adalah pemaparan penjelasan dari kesimpulan yaitu berupa ringkasan dari hasil perancangan yang dibuat serta saran dari hasil penelitian.