

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pentingnya kreativitas pada anak-anak usia 5—10 tahun merupakan salah satu *knowledge* yang sangat menguntungkan. Karena anak-anak mampu menangkap secara cepat sesuatu hal yang diajarkan oleh orang dewasa, maka sangatlah penting untuk mengajarkan hal-hal diluar materi sekolah kepada mereka. Sehubungan dengan majunya teknologi, maka *knowledge* yang diajarkan pada anak-anak pun tidak jauh dari kegiatan komputer, merakit robot menggunakan *bricks* serta menggambar atau melukis dengan alat tulis pensil maupun yang berwarna. Maka dari itu adanya kursus yang berfokus pada kreativitas anak-anak yaitu Digi Kidz Creative Learning Centre. Materi yang diajarkan pada tempat kursus ini berfokus pada perkembangan zaman. Digi Kidz pun sudah memiliki *franchise* di beberapa kota, terlihat bagaimana tempat kursus ini mendukung pengetahuan kreativitas untuk anak-anak.

Cabang utama untuk Digi Kidz berlokasi di Bumi Serpong Damai (BSD) yang mana sudah memiliki puluhan murid serta bekerja sama dengan puluhan sekolah sebagai salah satu ekstrakurikuler di sekolah-sekolah tersebut. Digi Kidz juga memiliki tiga *level* sesuai umur anak yaitu *Kindy*, *Junior* dan *Teen*. Dengan banyaknya murid yang diajar, maka sumber daya manusia untuk mengajar pun harus diperbanyak, karena setiap pengajar hanya mengajarkan satu anak pada setiap jadwal. Dan pada kenyataanya, pengajar yang ada tidak menyanggupi untuk mengajar di setiap harinya. Maka dari itu, pada pertengahan tahun 2019 Digi Kidz mulai membuka lowongan pekerja paruh waktu atau *part timer* untuk menunjang kebutuhan sumber daya manusia. Para pengajar penuh waktu dan paruh waktu akan dijadwalkan mulai hari senin sampai dengan sabtu untuk mengajar di cabang BSD maupun untuk ke sekolah-sekolah.

Sistem penjadwalan untuk para pengajar pun hanya diinformasikan melalui aplikasi *chatting* yaitu *whatsapp* pada setiap harinya. Sering terjadi kesalahan jadwal mengajar, nama murid dan materi ajar yang dilakukan oleh bagian administrasi yang dapat merugikan para pengajar baik penuh waktu maupun paruh waktu.

Pengajar penuh waktu ataupun paruh waktu harus melakukan dokumentasi setiap selesai mengajar dan menulis laporan harian pada buku yang dibawa oleh murid agar orang tua bisa tau perkembangan pada setiap materi yang diajarkan. Proses untuk mengirimkan dokumen tersebut dengan melalui administrasi, lalu diteruskan ke orang tua murid melalui aplikasi *chatting* yaitu *whatsapp*. Hal ini juga dianggap kurang efektif, karena pengajar terkadang tidak mengirimkan dokumentasi kepada bagian administrasi setelah selesai mengajar.

Untuk membantu permasalahan yang sudah dijabarkan di atas, dibutuhkannya sistem dengan menggunakan basis data terstruktur agar setiap data yang bersangkutan dengan proses akademik pada Lembaga Kursus Digi Kidz dapat dilakukan dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka terdapat beberapa permasalahan :

1. Pengajar penuh waktu dan paruh waktu terkadang tidak mendapatkan jadwal mengajar yang tepat karena sistem penjadwalan masih dilakukan manual oleh bagian administrasi dan diinformasikan kepada pengajar melalui aplikasi *whatsapp* sehingga kurang efektif.
2. Pengajar harus menuliskan hasil *project* pada buku yang dibawa murid setiap murid selesai mengerjakan *project* sebagai laporan kepada orang tua murid.
3. Orang tua memiliki hak untuk mengetahui perkembangan materi dan hasil akhir anaknya setiap melakukan kursus, tetapi terkadang pengajar tidak melakukan dokumentasi atau tidak mengirimkan dokumentasi

kepada bagian administrasi sehingga orang tua tidak bisa melihat hasil akhir yang dikerjakan oleh anaknya pada saat kursus.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang diangkat oleh penulis yaitu mengenai kurang efektifnya proses akademik yang terjadi di Digi Kidz. Dimulai dari penjadwalan mengajar hingga laporan mengajar yang diberikan kepada orang tua murid. Oleh karena itu rumusan masalah yang diambil oleh penulis yaitu bagaimana membuat desain model basis data akademik pada Digi Kidz dan memvisualisasikan hasilnya agar semua kegiatan diatas bisa efektif.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi:

1. Desain basis data yang penulis buat hanya pada cabang utama yaitu cabang Bumi Serpong Damai (BSD) dan hanya mencakup kegiatan akademik.
2. Visualisasi *form* untuk melihat jadwal mengajar bagi para pengajar penuh waktu maupun paruh waktu serta untuk melihat laporan hasil mengajar dan laporan hasil mengajar untuk orang tua.
3. Klasifikasi data yang dilakukan adalah dengan RDBMS.
4. Metode menggunakan *Database Life Cycle* (DBLC).

1.5 Tujuan

Adapun tujuan penyusun membuat tulisan ini yaitu :

1. Membuat desain model basis data akademik pada tempat kursus Digi Kidz yang berlokasi di Bumi Serpong Damai (BSD).
2. Memvisualisasikan desain model basis data jadwal mengajar dan informasi hasil pembelajaran murid untuk orang tua.

1.6 Manfaat

Adapun manfaat dari hasil penulisan ini :

1. Manfaat untuk pengguna
 - a. Digi Kidz dapat meningkatkan pelayanan kepada orang tua murid agar tetap bisa mengawasi mengenai materi yang sudah diajarkan.
 - b. Pengajar dapat melihat jadwal mengajar dengan mudah.
 - c. Orang tua murid dapat mendapatkan informasi tentang perkembangan belajar putra/putri nya sesuai jadwal yang telah ditentukan.
2. Manfaat untuk mahasiswa

Dapat dijadikan sebagai referensi tugas mata kuliah maupun tugas akhir mengenai desain model basis data.

1.7 Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah usulan desain model basis data mengenai proses akademik pada Lembaga kursus Digi Kidz.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulis menggunakan sistematika penulisan untuk memberikan kemudahan informasi bagi pembaca. Berikut ini adalah sistematika penulisannya:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang Permasalahan, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat serta Sistematika Penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan dasar teori yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi yang mendukung judul dari penelitian ini.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang alur penelitian, kerangka pikir penelitian, tempat dan waktu penelitian, beserta penjelasan kegiatannya, dan jadwal kegiatan penelitian.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan mengenai hasil penelitian dengan menjelaskan seluruh tahapan yang sudah dilakukan saat penelitian berlangsung dan menghasilkan luaran yang diinginkan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian ini.