

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

SMK PGRI 11 Jakarta adalah sekolah yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/Mts atau sederajat. Untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan belajar mengajar penggunaan alat pengajar di sekolah sangat penting untuk kelancaran belajar mengajar secara teori disekolah maupun untuk keperluan tertentu diluar sekolah, dan harus di kelola dengan baik supaya tidak ada kendala saat proses belajar mengajar berlangsung. Jika guru ingin meminjam alat pengajar di ruang tata usaha untuk membantu kegiatan belajar mengajar di kelas atau meminjam untuk kegiatan di luar sekolah proses pencatatan peminjaman alat saat ini masih menggunakan sistem mencatat didalam kertas lembar, karena data peminjaman alat tidak berada dalam satu berkas dan hanya di catat sementara dikertas yang membuat data tersebut bisa saja hilang. Hal tersebut bisa membuat beberapa data peminjaman tidak ada, akibatnya bisa membuat kesulitan pada saat ingin rekapitulasi data karena data peminjaman tidak lengkap.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dibuat suatu rancangan aplikasi peminjaman alat mengajar berbasis website yang ditujukan sebagai bahan penulisan tugas akhir yang berjudul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN ALAT PENGAJAR MENGGUNAKAN METODE MIND MAPPING PADA SMK PGRI 11 JAKARTA”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diperoleh perumusan masalahnya adalah bagaimana agar pencatatan peminjaman alat pengajar lebih mudah dan akurat, agar pencatatan itu pada saat ingin melakukan rekapitulasi data tersedia?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Supaya data pencatatan tidak hilang maka dirancang sebuah sistem yang bisa mendata peminjaman alat pengajar secara terintegrasi pada aplikasi website supaya data tidak hilang dan lebih fleksibel dalam penggunaanya
2. Melakukan perubahan pencatatan menggunakan kertas menjadi database dalam sistem komputer

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penulisan laporan ini adalah :

Penelitian ini dapat meningkatkan proses pendataan peminjaman alat pengajar dan untuk sebagai masukan bagi pihak sekolah

1.5 Ruang Lingkup

Agar permasalahan tidak menyimpang dari tujuan, maka berikut ini adalah beberapa pembatasan masalah yang perlu dibuat, diantaranya :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada peminjaman alat pengajar di SMK PGRI 11 Jakarta
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan PHP, HTML sebagai bahasa pemrograman dan Mysql sebagai database.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini diuraikan menjadi enam bab yang secara garis besar isi dari setiap bab tersebut saling berhubungan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini pendahuluan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori – teori yang digunakan untuk mendukung dalam membuat model penelitian. Dimana akan dikemukakan mengenai konsep dasar sistem dan penjelasan tentang Metode Mind Mapping, penjelasan secara teori tentang aplikasi website yang digunakan, penjelasan mengenai peralatan pendukung sistem (*tools system*) yaitu UML (*Unified Modelling Language*), dan penjelasan mengenai metode pengembangan menggunakan waterfall.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini menjelaskan tentang kerangka pemikiran, pengumpulan data, metodologi pengembangan sistem, waktu dan tempat penelitian serta alat dan bahan yang digunakan untuk penulisan skripsi ini.

BAB IV IDENTIFIKASI ORGANISASI

Pada bab ini membahas tentang sejarah organisasi, struktur organisasi, analisa sistem, perancangan sistem yang akan dibangun dan disertai dengan implementasi sistemnya.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil implementasi, tampilan aplikasi dan pembahasan dari uji coba aplikasi yang dilakukan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan diuraikan mengenai kesimpulan terhadap aplikasi yang telah dibuat ataupun dirancang, serta memberikan saran – saran yang diharapkan akan dapat berguna bagi pihak – pihak yang berkepentingan