

III. ANALISA SISTEM

3.1 Sejarah *Play Group Angelly Kids*

Angelly kids didirikan sejak Juli 2006, bertujuan untuk menjembatani kebutuhan para orang tua yang menginginkan pendidikan dini bagi anak - anak mereka. *Angelly Kids* merupakan tempat bermain dan belajar bagi anak - anak yang berusia 2 sampai 5 tahun. Di sini para murid diajarkan bukan hanya ilmu pengetahuan. Tetapi, juga keterampilan - keterampilan lain seperti kemampuan motorik dan sosial. Anak - anak dibimbing untuk belajar pengembangan *kognitif* dengan belajar angka, huruf, membaca, serta ilmu pengetahuan (*science*), pengembangan motorik halus dan motorik kasar, selain itu anak - anak juga diajarkan untuk memiliki kemampuan sosial yang tinggi agar mereka tidak lagi merasa takut, ragu atau malu apabila berhadapan dengan orang lain, anak - anak juga dibimbing untuk peka dan peduli dengan orang lain, mereka telah diajarkan untuk selalu berbagi dan berteman dengan siapa saja.

Pada tahun ajaran 2008 - 2009, *Angelly Kids* merencanakan untuk mendirikan sekolah dasar, dengan tujuan agar anak - anak yang dibimbing *Angelly Kids* pada tingkat *Pre-school* dan *Kindergarten* dapat melanjutkan pendidikannya secara berkesinambungan di *Angelly Kids Primary School*. Sekolah Dasar ini tentunya diharapkan menjadi sekolah yang mampu mencetak anak - anak didik yang tidak hanya unggul dalam pengetahuan. Tetapi, juga unggul dalam sikap dan tingkah

laku, juga diharapkan agar *play group angelly kids* akan tetap berdiri dan menjadi sekolah unggulan dan berkembang yang diakui oleh masyarakat.

3.2 Visi dan Misi

3.2.1 Visi

Visi organisasi ini adalah menjadi lembaga pendidikan yang besar dan berkembang, yang tidak hanya menghasilkan anak didik yang unggul dalam ilmu pengetahuan. Tetapi, juga anak yang memiliki keunggulan dalam sikap dan tingkah laku.

3.2.2 Misi

Adapun Misi dalam organisasi adalah :

1. Menjadi Lembaga Pendidikan Formal yang berkembang dan memiliki kekuatan untuk berdiri sendiri.
2. Membuat kurikulum yang terus disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi.
3. Mengembangkan metode - metode pengajaran yang kreatif dan inovatif.
4. Memberikan pengembangan pengetahuan dan kemampuan bagi para pengajar agar terus berkreasi dan berinovasi.
5. Mengembangkan hubungan yang baik antara sekolah, guru, anak didik, orang tua serta masyarakat di luar sekolah.

3.3 Pembagian Kelas

Kelas untuk anak - anak dibagi berdasarkan usia, mereka juga didasarkan pada kemampuan dasar yang harus dimiliki anak pada tingkat usia tertentu, karena itu organisasi mengadakan kelas yang berbeda pula agar pengajaran yang dilakukan akan sesuai dengan tingkat kemampuan anak tanpa harus memaksakannya.

1. *Toddler*

Toddler merupakan kelas yang diperuntukkan bagi anak - anak yang berusia 2 hingga 3 tahun. Mereka diajarkan pengenalan angka dan huruf dengan metode yang disesuaikan dengan keinginan dasar mereka yang masih ingin bermain (*learning by playing method*), mereka belajar sambil bermain dan mereka juga mulai dikenalkan dengan rutinitas yang harus diikuti tanpa merasa tertekan, selain itu mereka juga dilatih untuk mengembangkan koordinasi mata, tangan serta kegiatan motorik lainnya.

2. *Nursery*

Kelas ini dihuni oleh anak - anak yang berusia 3 sampai 4 tahun. Kelas ini juga diajarkan pengenalan huruf dan angka dan tambahan ilmu pengetahuan (*science*) sederhana. Pada usia ini, mereka mulai dikenalkan dengan disiplin sederhana misalnya pada saat belajar mereka tidak sambil berlarian dikelas, walaupun mereka juga mendapatkan metode belajar yang sama, belajar sambil bermain. Tetapi, dengan proporsi yang berbeda. Pada usia ini mereka juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan motorik halus dengan banyak latihan, seperti latihan memegang pensil, dan sebagainya.

3. *Kindergarten 1*

Pada kelas ini anak mulai diajarkan dengan menulis juga pengenalan awal membaca, anak - anak juga mulai diajarkan dengan rutinitas yang lebih padat dan dilengkapi dengan banyak latihan menulis dan membaca baik latihan yang diberikan di sekolah ataupun latihan yang mereka kerjakan di rumah.

4. *Kindergarten 2*

Kindergarten 2 merupakan kelas akhir bagi anak di usia pra-sekolah, pengetahuan dasar yang telah mereka dapatkan sebelumnya akan lebih dikembangkan di usia ini. Kelas ini juga merupakan kelas persiapan agar anak akan menjadi sangat siap untuk bersaing di tingkat yang lebih tinggi yaitu usia sekolah di sekolah dasar.

Setiap kelas mendapatkan pola pengajaran yang berbeda yang sekali lagi, ditekankan pada kemampuan masing - masing anak, selain diajarkan pengetahuan - pengetahuan dasar dan ilmu pengetahuan, anak juga diberikan pengembangan bagi otak kanan mereka, yaitu dengan bernyanyi dan berkreasi dengan membuat *art* dan *craft* yang dibantu oleh para guru.

3.4 Fasilitas Yang Dimiliki

Agar menjadi lebih berkembang, sekolah perlu memperbaiki atau menambah fasilitas - fasilitas yang ada, antara lain :

- a) Kurikulum, yang berdasarkan pada kurikulum nasional yang berbasis kompetensi.

- b) Gedung yang merupakan milik yayasan, dengan jumlah kelas yang memadai.
- c) Ruang kelas ber-AC yang memberikan kenyamanan bagi siswa ketika sedang melakukan aktifitasnya.
- d) Alat dan bahan peraga pembelajaran yang lengkap.
- e) *School Bus* yang memberikan pelayanan antar jemput kepada murid.
- f) Perpustakaan Mini.
- g) Arena Bermain

3.5 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Dalam menyampaikan informasi tentang penerimaan calon murid baru dan memberikan informasi ke masyarakat umum telah menggunakan berbagai cara antara lain, melalui media elektronik, media cetak dan brosur. *Play group angelly kids* prabumulih ini juga dalam penerimaan calon murid baru, mengharuskan para orang tua untuk terlebih dahulu datang ke *play group* ini dalam melakukan pendaftaran, sehingga terkadang membuat para orang tua sering kesulitan untuk memperoleh informasi tentang fasilitas *play group* ini dan setiap akan mendaftarkan anaknya diharuskan terlebih dahulu untuk datang ke *play group* ini. Kesulitan tersebut disebabkan antara lain karena kesibukan para orang tua.

Data - data calon murid baru hasil pendaftaran yang didapat oleh bagian administrasi juga masih dicatat dengan cara manual, untuk mencatat data calon murid baru dan data penting lainnya *play group* ini masih mencatatnya pada buku induk, sehingga apabila suatu saat ada data yang diinginkan dari buku induk

tersebut, bagian administrasi sering kesulitan dalam pencarian data yang diinginkan tersebut dikarenakan peletakan data yang kurang tersusun dengan baik.

3.6 Perancangan Sistem yang Dikembangkan

Untuk mengatasi kesulitan para orang tua yang mengharuskannya terlebih dahulu datang ke *play group* ini apabila ingin mendaftarkan anaknya dan melihat langsung fasilitas - fasilitas yang ada di *play group angelly kids*, maka penulis mencoba untuk mengusulkan membuat suatu rancangan *website* yang menyediakan fasilitas untuk menyampaikan informasi - informasi tentang *play group angelly kids* prabumulih. Adapun fasilitas tersebut yaitu fasilitas pendaftaran *online* dan pengolahan data serta cetak laporan dengan memakai bahasa pemrograman *PHP*, *Dreamweaver* sebagai *editor* dan *MySQL* sebagai *database*. Aplikasi ini diharapkan nantinya dapat membantu para orang tua untuk mendaftarkan anaknya masuk ke *play group* melalui pendaftaran secara *online* dan mendapatkan informasi tentang fasilitas yang ada di *play group angelly kids* prabumulih lebih lengkap tanpa harus datang langsung ke *play group* ini, serta dapat membantu dan mempermudah pekerjaan administrasi dalam pengolahan data.

Adapun usulan prosedur perancangan sistem yang baru pada *play group Angelly Kids* ini adalah sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah memberikan data pengajar dan data kelas kepada *admin* kemudian dimasukkan ke dalam sistem lalu disimpan ke dalam *database*.

2. Wali calon murid dapat melihat informasi yang ada dan melakukan pendaftaran secara *online*, kemudian menginput data identitas ke dalam sistem melalui komputer *client* dan kemudian disimpan, selanjutnya data dicetak sebagai bukti telah melakukan pendaftaran.
3. Identitas calon murid yang telah melakukan pendaftaran kemudian disimpan ke tabel calon murid.
4. Pada saat melakukan daftar ulang, calon murid diwajibkan untuk membawa bukti pendaftaran. Bukti pendaftaran tersebut akan menjadi bukti bahwa calon murid telah melakukan pendaftaran dan mempermudah bagian administrasi untuk menyimpan data murid dari bukti pendaftaran.
5. Sistem menampilkan laporan data calon murid dan laporan data murid untuk dicetak dan kemudian diberikan kepada kepala sekolah.

3.7 Kebutuhan *Software* yang Digunakan

Sistem pendaftaran siswa baru pada taman kanak – kanak *angelly kids* prabumulih yang akan dibangun berbasis *web*, dibuat dengan menggunakan :

1. Sistem Operasi berbasis *Windows*.
2. *Web Server Appserv-win32-2.5.9*.
3. *DBMS MySQL* (satu paket dengan *web server Appserv*).
4. Editor *HTML Macromedia Dreamweaver 8*.
5. *Software Graphic Photoshop 7.0*.

Dalam mempermudah proses *installasi*, penulis menggunakan *Web Server Appserv-Win32-2.5.9* yang mencakup 5 penggunaan *software* secara paket untuk mempermudah pembuatan sistem berbasis *web*.