

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar Negeri 7 Merawang merupakan sekolah dasar yang yang beralamatkan di desa Merawang kecamatan merawang. Sekolah ini sudah meningkatkan kualitas dari sekolah tersebut dan mengalami perubahan yang sangat baik. Sekolah ini juga dapat memberikan pelayanan untuk para murid-murid dan guru supaya proses belajar-mengajarnya berjalan dengan baik.

Salah satu sub bagian di sekolah ini yang membuat berkas menjadi aman adalah bagian pengarsipan. Bagian arsip ini berfungsi untuk menyimpan berkas-berkas supaya menjadi lebih aman dan dapat dilihat oleh semua staff dan murid yang ingin tahu bagaimana perkembangan sekolah tersebut.

Sekolah ini dalam pengarsipan berkas masih bersifat manual dengan cara menyimpan berkas dengan rak buku, sehingga memakan banyak ruang dan kurang efisien dalam kerapiannya. Dan berkas menjadi menumpuk dan mencari berkasnya sewaktu-waktu harus membutuhkan waktu yang lama.

Dengan begitu sudah seharusnya sekolah ini harus merubah cara pengelolaan dalam pengarsipan yang sebelumnya untuk menyimpan masih manual berubah menjadi menggunakan sistem dalam pengarsipannya. Maka dengan begitu sekolah ini semakin lebih maju ketimbang dengan sebelumnya. Dalam penulisan ini dilakukan dengan penelitian guna untuk mendapat informasi dari Sekolah Dasar Negeri 7 Merawang. Dengan judul “Sistem Informasi Pengarsipan Surat Masuk dan Keluar pada Sekolah Dasar Negeri 7 Merawang Berbasis Web Dengan Model *Prototype*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dalam permasalahan diatas, maka masalah dalam sekolah ini adalah bagaimana cara menganalisis dan merancang sistem informasi pengarsipan surat masuk dan keluar pada Sekolah Dasar Negeri 7 Merawang, dan dapat mempermudah pengarsipan surat dengan menggunakan sistem supaya lebih efisien.

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan dalam penelitian ini supaya lebih terarah yang berkaitan dengan judul dan apa yang diuraikan diatas, maka batasan masalah juga perlu di tentukan agar sesuai dengan kemampuan saya. Adapun batasan masalah yang sudah ditentukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Surat yang di arsip hanya membahas surat masuk dan keluar di Sekolah Dasar Negeri 7 Merawang.
2. Penggunaan sistem ini yang bisa mengakses adalah Bagian TU dan Kepala Sekolah.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Berikut tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat proses bisnis dalam sistem informasi pengarsipan surat masuk dan keluar pada Sekolah Dasar Negeri 7 Merawang dengan bahasa pemrograman *PHP*, *Java*, dan *database MySQL* dengan menggunakan model *Prototype*.
2. Membantu Sekolah Dasar Negeri 7 Merawang dalam penyimpananarsip surat mutase siswa dan mempermudah pengarsipan surat dan mempercepat pencarian surat dengan menggunakan sistem

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat penelitian yang didapatkan adalah:

1. Memberikan kemudahan dalam pengarsipan surat yang dilakukan oleh bagian TU dan mempercepat pencarian jika sewaktu-waktu dibutuhkan oleh Kepala Sekolah.
2. Membuat Sekolah Dasar Negeri 7 Merawang lebih berkembang dari sebelumnya.
3. Sekolah Dasar Negeri 7 Merawang tidak perlu lagi menyediakan ruang besar atau rak yang banyak untuk menyimpan arsip surat.
4. Membuat Sekolah Dasar Negeri 7 lebih efisien dalam menyimpan pengarsipan surat.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun model, metode dan tools pengembangan sistem yang digunakan sebagai berikut:

1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah *prototype* model, yaitu model pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna. Model *Prototype* merupakan salah satu model SDLC yang mempunyai ciri khas sebagai model proses *evolusioner*. *Prototype* sendiri bertujuan agar pengguna dapat memahami alur proses sistem dengan tampilan dan simulasi yang terlihat siap digunakan.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

OOAD adalah sebuah metode dalam membuat *requirements* dari sudut pandang kelas-kelas objek berdasarkan konsep yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan di dunia nyata. Menurut Mathiassen (dalam Purwaningtiyas, 2018) objek diartikan sebagai entitas yang memiliki identitas, *state* dan *behavior* sehingga *object* satu bisa mempengaruhi *object* lain dalam sistem. Konsep OOAD mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu analisis

berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD). Dimana OOA adalah metode analisis yang memeriksa requirement (syarat atau keperluan yang harus dipenuhi sebuah sistem) dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup perusahaan, sedangkan OOD adalah metode untuk mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem . Metode ini memiliki 3 pendekatan yaitu *Object*, *Object Class*, *Inheritance*. Penelitian ini lebih menekankan pendekatan pada *Object & Object Class*, dimana :

1. *Object*

Object dalam sistem merupakan atribut di dalam sistem yang mewakili perilaku di obyek di dunia nyata, contoh Dosen, Mahasiswa, Program studi Berita, KRS, KHS dsb.

2. *Object Class*

Pengelompokan *Object* berdasarkan perlakuan yang sama, contoh Dosen mahasiswa masuk dalam kelompok *Object Class* “Pengguna Sistem”.

1.5.3 *Tools Pengembangan Perangkat Lunak*

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. *UML* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. *UML* hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan *UML* tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya *UML* paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.