

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PAUD Alam SMART Centre 2 merupakan lembaga pendidikan anak usia dini swasta yang telah berakreditasi B, berlokasi di Dukuh Candi Mulyo RT 05 RW 13, Kelurahan Kiringan, Kecamatan Boyolali, Kabupaten Boyolali. Saat ini, PAUD Alam SMART Centre 2 memiliki 3 orang guru dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 anak, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 16 siswi perempuan. Siswa dan siswi itu berasal dari masyarakat sekitar yaitu anak – anak dari warga RW 13 Kelurahan Kiringan.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan, diketahui bahwa sekolah ini belum memiliki sarana penyampaian informasi secara luas melalui media *digital*, seperti *website* resmi sekolah. Dalam praktiknya, pihak sekolah masih menyampaikan informasi kepada masyarakat dengan menggunakan cara-cara konvensional, seperti masih menggunakan brosur, pemasangan MMT (Media Multi Tata), dan kunjungan langsung dari rumah ke rumah. Hal tersebut tentunya kurang efektif dalam menjangkau masyarakat secara luas, terutama di era digital saat ini yang menuntut kecepatan dan kemudahan akses informasi.

Selain itu, sistem pendaftaran siswa baru di PAUD Alam SMART Centre 2 juga masih dilakukan secara manual. Calon orang tua murid harus datang langsung ke sekolah untuk mengambil formulir, mengisi data secara tertulis, dan menyerahkan dokumen secara fisik. Proses ini memerlukan waktu, tenaga, serta berisiko terhadap terjadinya kesalahan pencatatan atau kehilangan data. Sistem

manual ini tentu tidak efisien, khususnya bagi orang tua yang memiliki keterbatasan waktu atau tinggal jauh dari lokasi sekolah

Sistem penyampaian informasi dan proses pendaftaran yang dilakukan oleh pihak sekolah, hanya mampu dapat menjangkau lingkungan sekitar sekolah. Informasi penting seperti profil sekolah, program pembelajaran, dan proses penerimaan siswa baru umumnya tentu hanya diketahui oleh warga Kelurahan Kiringan. Hal ini menyebabkan masyarakat di luar wilayah tersebut tidak dapat memperoleh informasi terkait sekolah PAUD Alam SMART CENTRE 2. Tentunya, di tengah perkembangan teknologi saat ini, penyampaian informasi secara luas terutama melalui media digital menjadi kebutuhan sehari hari yang tidak dapat dihindari.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, Kondisi tersebut menyebabkan PAUD Alam SMART Centre 2 kesulitan mempromosikan profil sekolah, program pendidikan, dan pendaftaran calon siswa baru. Maka dari itu penulis berinisiatif membangun sebuah sistem informasi pendaftaran PAUD berbasis *website* di PAUD Alam SMART Centre 2. Sistem ini dirancang untuk menjadi media digital utama sekolah dalam menyampaikan berbagai informasi secara terbuka kepada masyarakat, baik terkait profil sekolah, visi dan misi, program pembelajaran, kegiatan siswa, hingga informasi akademik lainnya.

Selain sebagai media informasi, sistem ini juga berfungsi sebagai sarana promosi sekolah secara *online*, dengan menampilkan konten visual dan narasi yang menarik masyarakat, khususnya calon orang tua siswa, dapat mengenal lebih dekat keunggulan dan pendekatan pendidikan yang diterapkan di PAUD Alam

SMART Centre 2. Dengan demikian, *website* ini tidak hanya menjadi alat penyebaran informasi, tetapi juga sebagai media yang mendukung citra positif sekolah di era digital.

Salah satu komponen utama dalam sistem ini adalah fitur pendaftaran siswa baru secara *online*. Fitur ini akan mempermudah calon orang tua murid dalam melakukan proses pendaftaran tanpa harus datang langsung ke sekolah. Proses yang semula dilakukan secara manual, kini akan diotomatisasi melalui sistem, dimulai dari pengisian formulir *online* dan unggah dokumen. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, mengurangi potensi kesalahan administrasi, serta memperluas jangkauan pendaftar dari berbagai wilayah.

Sistem ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, antara lain Sistem ini Memperluas Informasi dan Promosi Sekolah, dapat Membantu meningkatkan jumlah calon peserta didik baru, membantu admin sekolah dalam pengelolaan data, dan Membantu masyarakat dalam mengakses sumber informasi sekolah. *Website* ini akan menjadi media digital utama sekolah dalam sarana promosi, penyampaian informasi, serta memiliki fitur pendaftaran siswa baru secara *online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan permasalahan yaitu : “Bagaimana membangun sistem informasi pendaftaran siswa baru PAUD berbasis *website* serta menjadi wadah penyampaian pengumuman informasi sekolah secara *real-time* ?”.

1.3 Batasan Masalah

Supaya penulisan dalam tugas akhir ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan ,maka penulis membatasi permasalahan antara lain ;

- a. Sistem yang dibangun mencakup *website Profil Sekolah*,informasi tentang visi - misi, program pembelajaran, dan fitur pendaftaran siswa baru secara *online*.
- b. Sistem ini memiliki dua jenis pengguna, yaitu:*User/Calon* orang tua murid baru sebagai pengguna yang dapat mengakses informasi umum dan melakukan pendaftaran ,*Admin* sebagai pengguna untuk mengolah informasi , mengolah data pendaftaran.
- c. Sistem ini nantinya dapat menampilkan data yaitu; Data jumlah pendaftar secara keseluruhan, statistik jumlah siswa dari tahun ke tahun, dan Fitur untuk mencetak formulir pendaftaran sebagai dokumen pendukung proses lanjutan administrasi

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun Tujuan Penulisan sebagai berikut

1.4.1 Bagi Masyarakat

- a. Menyediakan akses informasi profil Sekolah secara lengkap dan real-time, meliputi visi-misi, program pembelajaran, prosedur pendaftaran, dan pendaftaran siswa baru secara *online*.
- b. Mempermudah orang tua calon peserta didik dalam melakukan pendaftaran *online* tanpa harus datang langsung ke sekolah.

1.4.2 Bagi Penulis

- a. Memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma III Manajemen Informatika di STMIK Amikom Surakarta melalui pembuatan Sistem Informasi PAUD Alam SMART Centre 2 berbasis *website*.
- b. Mendokumentasikan proses dan hasil penelitian untuk menjadi kontribusi akademik dan referensi bagi pengembangan sistem informasi pendidikan anak usia dini di lembaga lain.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1.5.1 Manfaat Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

- a. Memberikan kontribusi nyata dalam bentuk implementasi keilmuan di dunia nyata dan sebagai bentuk pengabdian mahasiswa terhadap Masyarakat.
- b. Sebagai sumber referensi bagi pembaca dan penulis berikutnya untuk penelitian yang akan dilakukan dimasa mendatang.

1.5.2 Manfaat Bagi PAUD

- a. Memberikan sarana digital resmi berupa *website* sekolah yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan mempromosikan sekolah.
- b. Mempermudah proses administrasi pendaftaran siswa baru melalui fitur pendaftaran *online*, sehingga lebih efisien, cepat, dan minim kesalahan.

1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Memberikan akses ke masyarakat, terutama orang tua calon peserta didik agar dapat dengan mudah mengakses informasi tentang PAUD Alam SMART Centre 2.

1.5.4 Manfaat Bagi Penulis

Meningkatkan kemampuan penulis dalam membangun sistem informasi berbasis *website*, khususnya dalam pembuatan Website Profil Sekolah dan pendaftaran *online* menggunakan PHP dan MySQL

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan tugas akhir ini adalah sebagai berikut..

1.6.1 Metode Observasi

Dalam metode observasi ini Penulis melakukan kunjungan langsung ke tempat penelitian yaitu ke PAUD Alam SMART Centre 2 untuk mengamati kegiatan operasional sekolah serta sistem penyampaian informasi yang ada. Penulis mendapatkan bahwa sistem penyampaian informasi masih menggunakan metode konvensional seperti pemasangan MMT (Media Multi Tata), penyebaran brosur, dan pendaftaran secara offline datang ke sekolah.

1.6.2 Metode Wawancara

Penulis juga menggunakan metode wawancara sebagai teknik pengumpulan data, yang dilakukan dengan pihak sekolah PAUD Alam SMART Centre 2 yang diwakilkan oleh Kepala Yayasan selaku kepala Sekolah Ibu Tarmilia, S.Pd., M.Psi. Data yang diperoleh dari wawancara ini digunakan sebagai

dasar dalam perancangan sistem informasi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan sekolah.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Metode Studi pustaka dalam penulisan penelitian ini menggabungkan hasil dari berbagai sumber, termasuk buku referensi, jurnal, dan artikel ilmiah yang membahas tentang pengembangan sistem informasi berbasis *website* untuk lembaga pendidikan. Selain itu, penulis juga mempelajari teori-teori mengenai pendaftaran peserta didik secara *online* serta penggunaan teknologi web seperti *HTML*, *CSS*, *BOOTSTRAP*, *PHP* dan *MySQL* untuk membangun sistem. Referensi tambahan diperoleh dari dokumentasi pengembangan sistem informasi serta literatur yang tersedia di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta, yang relevan dengan implementasi sistem informasi berbasis web di lembaga pendidikan anak usia dini.

1.7 Teori Yang Digunakan

Adapun Teori yang digunakan antara lain :

1.7.1 Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut (Hidayat&Rahmadia,2021). Sistem menurut arti kata adalah kesatuan atau kumpulan dari elemen-elemen atau komponen-komponen atau subsistemsubsystem yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu(Fithrie Soufitri, 2023).

1.7.2 Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Nilai informasi berhubungan dengan keputusan. Bila tidak ada pilihan atau keputusan maka informasi tidak diperlukan. Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu kesatuan yang nyata, dan merupakan bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi (Hidayat&Rahmadia,2021). Informasi adalah sekumpulan data fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima. Data yang telah diolah menjadi sesuatu yang berguna bagi si penerima maksudnya yaitu dapat memberikan keterangan atau pengetahuan (Fithrie Soufitri, 2023).

1.7.3 Sistem Informasi

Informasi Sistem informasi dapat dianggap sebagai suatu rangkaian jaringan kerja yang terdiri dari berbagai unsur elemen yang saling terhubung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu, sistem informasi juga merupakan koleksi komponen data yang telah diproses menjadi sebuah kesatuan yang dapat menghasilkan informasi secara akurat dan dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna (Kurniawan, Nawawi, Syahputra, & Saprudin, 2023).

1.7.4 Website

Website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau

gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait (Juliantono, Handayani, & Artanto, 2022).

1.7.5 *Flowchart*

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analyst dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. *Flowchart* biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. *Flowchart* adalah bentuk gambar/diagram yang mempunyai aliran satu atau dua arah secara sekuensial. *Flowchart* digunakan untuk merepresentasikan maupun mendesain program (Sutanti, Komaruddin, MZ, Mustika, & Damayanti, 2020).

Tabel 1. 1 Tabel Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Terminator	Simbol yang digunakan untuk menunjukkan awal atau akhir program
	Garis Alir	Simbol yang digunakan untuk menunjukan alur atau aliran program
	Proses	Simbol yang digunakan untuk proses pengolahan data
	Input/Output Data	Simbol yang digunakan untuk memasukkan dan mengeluarkan data
	Decision	Simbil yang digunakan untuk memberikan pilihan

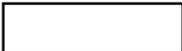
Tabel 1. 2 Lanjutan

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	On Page Connector	Simbol yang digunakan untuk menghubungkan bagian – bagian <i>flowcart</i> dalam yang sama
	Off Page Connector	Simbol yang digunakan untuk menghubungkan bagian – bagian yang berbeba - beda

1.7.6 DFD (Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram (DFD) disebut juga dengan Diagram Arus Data (DAD). *DFD* adalah: suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan: darimana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Sutanti, Komaruddin, MZ, Mustika, & Damayanti, 2020).

Tabel 1. 3 Simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Keterangan
	Simbol aliran yang digunakan untuk menunjukan sebuah alur program
	Simbol <i>entity</i> yang digunakan untuk menunjukan sebuah pengguna dalam program
	Simbol proses yang digunakan untuk menunjukan sebuah proses program
	Simbol store yang digunakan untuk menunjukan sebuah basisi data.

1.7.7 Perancangan *Database*

Informasi adalah data yang telah diolah sehingga dapat berguna bagi siapa saja yang membutuhkannya (Darmawan, 2013). *Database* adalah susunan record data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan, yang diorganisir dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu dalam komputer sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh para pengguna (Setiyowati, S.Kom., M.Kom & Sri Siswanti, S.Kom., M.Kom, 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa perancangan *database* merupakan proses perencanaan struktur penyimpanan data yang sistematis dan terorganisir, yang bertujuan untuk mendukung kelancaran pengolahan data dan penyediaan informasi yang akurat, cepat, dan efisien bagi pengguna sistem.

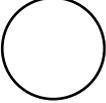
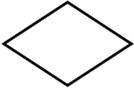
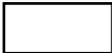
1.7.7.1 *ERD (Entity Relationship Diagram)*

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah model teknik pendekatan yang menyatakan atau menggambarkan hubungan suatu model. Didalam hubungan ini tersebut dinyatakan yang utama dari *ERD* adalah menunjukkan objek data (*Entity*) dan hubungan (*Relationship*), yang ada pada *Entity* berikutnya. Menurut Simarmata (2010:67), “*Entity RelationShip Diagram (ERD)* adalah alat pemodelan data utama dan akan mambantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas”. (Sutanti, Komaruddin, MZ, Mustika, & Damayanti , 2020). Tahap pertama pada desain sistem informasi menggunakan model *ERD* adalah menggambarkan kebutuhan informasi atau jenis informasi yang akan disimpan dalam *database*. Teknik pemodelan data dapat digunakan untuk menggambarkan setiap ontologi

(yaitu gambaran dan klasifikasi dari istilah yang digunakan dan hubungan antarinformasi) untuk wilayah tertentu (Saputra, Dharmawan,, Syarif,, & Risdiansyah, 2023).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *ERD* merupakan alat bantu pemodelan data yang menggambarkan objek-objek penting (entitas) serta hubungan antar entitas tersebut dalam sistem. Dengan menggunakan *ERD*, pengembang dapat menyusun data secara terorganisir dan merancang struktur basis data yang efisien.

Tabel 1. 4 Tabel *Simbol Entity Relationship Diagram*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Atribut	Atribut menggambarkan informasi atau data yang dimiliki oleh suatu entitas,
	Relasi	Relasi merupakan penghubung antara entitas, diawali dengan kata kerja
	Entitas	Entitas yaitu data inti yang disimpan sistem
	Asosiasi	Penghubung antara relasi dan entitas.

1.7.7.2 Framework

Framework merupakan *library* dari sekelompok modul atau komponen program yang diatur dan disusun secara terstruktur sehingga menjadi sebuah kesatuan yang dapat membantu dalam membangun sebuah aplikasi berbasis

website. Salah satu yang menjadi faktor banyak orang menggunakan framework dalam merancang sebuah *website* yaitu karena kemudahannya dalam pengoperasiannya (Kurniawan, Nawawi, Syahputra, & Saprudin, Perancangan Sistem Tracking Produksi Berbasis Website, 2023).

1.7.7.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah bahasa *serve-side scripting* menyatu dengan *HTML*, untuk membuat halaman web yang dinamis. Maksud dari *serve-side scripting* adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di *serve* tetapi disertakan pada dokumen *HTML* (Juliantono, Handayani, & Artanto, 2022).

1.7.7.4 HTML

HTML (HyperText Markup Language) yaitu bahasa standar yang digunakan untuk membuat dan menyusun halaman web. *HTML* berfungsi sebagai kerangka utama sebuah halaman web, di mana elemen-elemen seperti teks, gambar, tautan, tabel, dan video disusun menggunakan tag-tag tertentu agar dapat ditampilkan dengan benar oleh browser. Dalam konteks Tugas Akhir (TA), *HTML* digunakan untuk membangun antarmuka pengguna (*user interface*) pada aplikasi berbasis web, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses, menavigasi, dan berinteraksi dengan sistem yang dikembangkan.

1.7.7.5 MYSQL

MySQL dikembangkan pada pertengahan 1990-an, dengan lebih dari 10 juta instalasi. *MySQL* merupakan sistem manajemen *database* paling populer untuk server web. Saat ini, *MySQL* menjadi teknologi matang yang menggerakkan banyak tujuan Internet yang paling banyak dikunjungi. Salah satu alasan

keberhasilannya adalah fakta bahwa, seperti *PHP*, gratis untuk digunakan. (Fujiama Diapoldo Silalahi S.Kom, 2022).

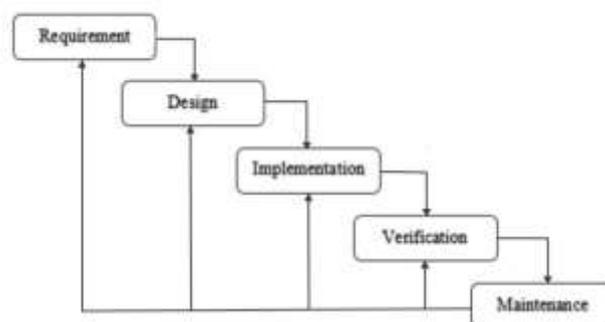
Database didefinisikan sebagai kumpulan data yang terkait secara logis yang disimpan bersama yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi suatu organisasi (Dr. Budi Raharjo, 2021).

1.7.8 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall* atau air terjun, pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* merupakan pengembangan dengan proses linear, sehingga dalam merancang nya kami tidak bisa melanjutkan ke proses selanjutnya tanpa menyelesaikan proses yang sebelumnya terlebih dahulu (Kurniawan, 2023).

Menggunakan Metode ini kerana ada beberapa manfaat yaitu memiliki tahapan kerja yang sistematis dan rinci, sehingga mempermudah penulis dalam melakukan analisis serta meminimalkan kemungkinan kesalahan dalam proses perancangan sistem tersebut.

Tahapan – tahapan dalam pengembangan metode *waterfall* ini adalah:



Gambar 1. 1 Tahapan Metode *waterfall* (Wahid,2020)

1. *Requirement*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. *Design*

Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

4. *Verification*

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan

pelanggan puas).

5. *Maintanance*

Pada tahap akhir dari metode waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

Perangkat Keras dan Lunak yang digunakan saat penulisan penelitian antara lain :

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

1. Laptop : Lenovo ideaPad 5 14ARE05
2. Processor : AMD Ryzen 5
3. Layar : 14"
4. Memory RAM : 8 GB
5. SSD : 512 GB
6. Mouse

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

1. *Web* Browser untuk membuka suatu halaman *website* di internet.
2. Penulisan menggunakan *Miscrosoft Office Word 2019* untuk penulis pengolah kata dalam penelitian itu berlangsung.
3. *Visual Studio Code*

mendukung banyak bahasa pemrograman dan bisa ditambah dengan ekstensi, seperti live server untuk melihat *website* secara langsung dan Git untuk mengelola versi kode.

4. *HTML (HyperText Markup Language)*

Digunakan untuk membuat struktur dasar halaman *website*, seperti membuat paragraf, gambar, link, dan formulir.

5. *PHP (Hypertext Preprocessor)*

Digunakan untuk membuat *website* dinamis di server, seperti mengolah data formulir, membuat halaman *login*, atau mengelola *database*.

6. *Bootstrap*

Bootstrap adalah kerangka kerja (*framework*) front-end berbasis *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript* yang digunakan untuk mempercepat dan mempermudah pembuatan tampilan web yang responsif dan menarik. Bootstrap menyediakan komponen siap pakai seperti tombol, *form*, navigasi, dan grid system, sehingga pengembang tidak perlu menulis kode dari awal.

7. *Xampp*

XAMPP adalah paket perangkat lunak yang menyediakan server lokal lengkap, terdiri dari Apache (*web server*), *MySQL (database)*, *PHP*, dan Perl. *XAMPP* digunakan oleh pengembang untuk membangun dan menguji aplikasi web secara lokal sebelum diunggah ke server *online*.

8. *Mysql*

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional (*RDBMS*) yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan mengatur data dalam aplikasi. Dalam proyek ini, *MySQL* berperan sebagai tempat penyimpanan data utama, di mana seluruh informasi penting seperti data pengguna, transaksi, dan entitas lainnya disimpan secara terstruktur dan dapat diakses kembali dengan efisien menggunakan perintah *SQL*.

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir. Silakan disesuaikan dengan isi tugas akhir penulis.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

