

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Di era globalisasi ini, hampir setiap bidang organisasi telah menggunakan *website*. Selain berfungsi sebagai sarana informasi, situs ini juga berguna sebagai implikasi dari *branding* atau kemajuan organisasi yang mereka jalankan. Seperti pada yang telah dialami oleh TK Salsabila yang tidak memiliki informasi terkait sekolah yang digunakan untuk memberikan informasi ke public secara online. Kemajuan situs *web* yang cepat, telah berdampak baik karena dapat membuat pekerjaan manusia jadi lebih cepat dan juga dapat bermanfaat untuk membantu dalam menyediakan layanan di bidang pendidikan. Salah satunya adalah TK Salsabila yang terkadang terkendala di bagian informasi. Oleh karena itu, kami berupaya membangun sebuah sistem informasi berbasis *website* yang menggunakan *HTML, CSS, JS, PHP, Bootstrap*, dan pendukung lainnya yang berintegrasi dengan *database MySQL* agar berfungsi dengan baik dan sebagaimana mestinya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang di atas, yang akan dibahas yaitu bagaimana membuat sebuah sistem informasi berbasis web profile yang mana di dalamnya terdapat beberapa menu yaitu home, about, guru, siswa, pengumuman, agenda sekolah, download, video, gallery dan lainnya agar bisa bermanfaat maupun berguna dalam membantu TK Salsabila dalam hal informasi dan membantu proses pembelajaran apabila tidak bisa dilakukan secara bertatap muka bagi sekolah.

### **1.3 Batasan Masalah**

Setelah disusunnya perumusan masalah maka harus ada pula batasan masalah dari perumusan masalah diatas, yaitu pada tahap pembuatan meliputi pembuatan UML yang meliputi , *Usecase diagram*, *Activity diagram*, CDM dan PDM, dan web profile TK Salsabila.

### **1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan**

- a) Memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam membuat dan membangun *website*.
- b) Membuat *website* yang dapat memberikan informasi yang akurat tentang TK Salsabila.
- c) Membuat *website* yang mudah digunakan dengan tampilan yang menarik.
- d) Menuntut mahasiswa untuk bertanggung jawab penuh atas setiap tindakan.
- e) Memberikan ajang bergengsi kepada mahasiswa untuk menunjukkan kemampuan yang telah dipelajarinya selama ini.
- f) Melatih kreatifitas dan inisiatif dari mahasiswa sewaktu kegiatan PKL berlangsung.

### **1.5 Manfaat Praktek Kerja Lapangan**

- a) Menciptakan sarana informasi dan pelayanan *online*.
- b) Mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengambil keputusan ketika kegiatan berlangsung.
- c) Melatih kekompakkan dalam satu tim dengan komunikasi yang baik untuk menyelesaikan suatu permasalahan.