

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Panti Asuhan Putra Maranatha adalah sebuah Panti Asuhan Sosial yang berada dalam naungan sebuah yayasan yang ada di Bandung. Panti Asuhan Putra Maranatha adalah panti asuhan khusus anak putra yang sudah tidak memiliki orang tua atau putra yang orang tuanya tidak mampu dalam membiayai kehidupannya.

Panti asuhan ini juga mengizinkan para calon orang tua wali jika ingin memiliki anak angkat dengan beberapa syarat dan ketentuan yang diberlakukan oleh Panti Asuhan ini sendiri. Namun banyak kendala dalam proses adopsi yang dapat dikatakan cukup rumit karena banyaknya dokumen yang harus dilegalisir oleh banyak pihak dan terkadang calon orang tua walipun tidak mengetahui bagaimana cara memulai proses apabila ingin mengangkat anak wali.

Selain adopsi, Panti Asuhan Putra Maranatha juga menerima bantuan dari para sukarelawan yang ingin membantu membiayai pendidikan anak-anak yang ada di Panti Asuhan Putra Maranatha dengan melakukan sponsor kepada salah satu anak asuh yang ada. Banyak sekali kesalahan seperti jumlah biaya yang dibutuhkan dalam melakukan sponsor serta pihak sponsor pun kadang tidak mengetahui kapan harus membayar tagihan sponsor tersebut.

Dengan adanya sistem informasi ini dapat membantu pihak orang tua maupun Panti Asuhan dalam mendata seluruh tahapan yang harus dilakukan untuk melakukan proses adopsi maupun sponsorship anak pada Panti Asuhan tersebut.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk membuat aplikasi dengan judul : "SISTEM INFORMASI ADOPSI DAN SPONSORSHIP ANAK PANTI ASUHAN".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka penulis mencoba merumuskan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana cara melakukan pendataan anak secara detail dan terperinci?
2. Bagaimana cara membuat langkah-langkah dalam melakukan adopsi secara sistematis?
3. Bagaimana cara orang tua dapat menjadi member yang mensponsori anak pada Panti Asuhan tersebut?
4. Bagaimana agar orang yang memiliki data sponsor dapat menerima laporan pembayaran sekolah?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi berbasis web ini diantaranya adalah :

1. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan data anak secara detail.
2. Membuat aplikasi yang memudahkan setiap calon orang tua wali dan Panti Asuhan dalam menjalankan proses adopsi secara lebih terstruktur dan sistematis.
3. Membuat aplikasi yang membantu pihak member dalam menghitung jumlah biaya dan *term* pembayaran dalam sponsorship anak.
4. Membuat aplikasi yang dapat membantu pihak member mengetahui laporan pembayaran sekolah yang dilakukan oleh pihak Panti Asuhan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Pembahasan yang akan dilakukan pada tugas akhir ini meliputi perancangan, analisa proses bisnis, pembuatan basis data, perancangan disain antarmuka pengguna. Pengaksesan dibatasi, hanya oleh admin dan member. Berikut adalah ruang lingkup kajian:

A. Hardware :

1. Pentium 4 or newer processor
2. 512MB of RAM (Windows XP)

3. 1024MB of RAM (Windows Vista/7)
4. 16GB of hard drive space
5. 1280x800 display with 16-bit video card

B. Software :

1. Web Browser
2. Windows XP/Vista/7
3. ASP.net
4. SqlServer

C. Aplikasi :

1. Aplikasi diakses secara Online
2. Validasi *user* dan inputan diberikan di tiap halaman web aplikasi
3. Pembuatan web sistem informasi Adopsi dan Sponsorship anak menggunakan pemrograman ASP yang dapat dijalankan pada semua web server dan sistem informasi.

Aplikasi ini dapat digunakan oleh tiga tingkatan user yaitu admin, *member* dan *guest*. Berikut ini hak akses yang diberikan kepada masing masing user :

a. Admin

Melakukan pengolahan data anak dan data member, dapat mengubah status data sponsorship serta data adopsi, mengubah biaya grade dan menambahkan news.

b. Member

Member dapat melihat data anak, data profil diri sendiri, data adopsi dan sponsorship yang telah *member* lakukan, menambah data sponsorship dan adopsi

c. Guest

Guest hanya dapat melakukan proses register untuk menjadi member

1.5 Sumber Data

Disini sumber data yang saya dapatkan melalui metode wawancara kepada pemilik Panti Asuhan Sosial Putra Maranatha yang berlokasi di Jalan Dr. Cipto No.7 Bandung.

1.6 Sistematika Penyajian

Laporan ini disusun dengan sistematika penyajian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, metodologi dan sistematika pembahasan dari tugas akhir ini.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori dan metode yang digunakan serta berhubungan dengan perancangan aplikasi sistem informasi Adopsi dan Sponsorship Anak pada Panti Asuhan.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SYSTEM

Bab ini membahas mengenai rancangan aplikasi web yang meliputi Proses Bisnis, *Entity Relational Diagram (ERD)*, *Data Flow Diagram (DFD)*, Kamus Data, *PSPEC* dan *User Interface Design (UID)*.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

BAB V PEMBAHASAN DAN HASIL UJI COBA PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan pembahasan pada perancangan serta analisa pengujian sistem yang dibuat serta beberapa saran untuk penyempurnaan dan perbaikan aplikasi.