

ABSTRAK

E-DOCUMENT ALAT PERMAINAN EDUKATIF (STUDY KASUS: TK AISYIYAH 3 TANJUNG KARANG BARAT)

Oleh
Fitri Ningsih
14311660

TK Aisyiyah 3 Tanjung Karang Barat sebuah lembaga pendidikan untuk anak usia 5 sampai 6 tahun. Pada pengelolaan arsip dokumen dapat dikatakan tidak efisien karena dalam penerapan pengarsipan masih konvensional, disetiap ruangan tiap bidang selalu disediakan lemari khusus untuk menyimpan dokumen-dokumen. Tidak terpusatnya dokumen di satu tempat ini terkadang membuat pihak-pihak dari guru memerlukan waktu yang cukup lama kurang lebih 20 menit untuk mencari dokumen-dokumen yang dibutuhkan.

Metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* dan perancangan sistem menggunakan perancangan sistem *UML*. Agar penelitian ini tidak bersifat *subjectif* maka penulis juga menggunakan metode penelitian berupa pengamatan, wawancara, dokumentasi dalam pengelolaan data dokumen. Sistem ini menggunakan aplikasi *Dreamweaver* dan *MySQL* sebagai *database*.

Hasil yang dicapai adalah sebuah sistem e-document alat permainan edukatif yang disampaikan pihak sekolah kepada guru yang mengajar. Aplikasi pengendalian dokumen menjadi salah satu penerapan alternatif solusi yang cukup handal untuk memecahkan masalah ini. Penerapan sistem yang akan dibuat di dukung oleh aplikasi berbasis *online* diharapkan menjadi aplikasi e-document alat permainan yang fleksibel.

Kata Kunci : *E-document, Prototype, UML*