

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak jalanan adalah seseorang yang masih belum dewasa (secara fisik dan phsykis) yang menghabiskan sebagian besar waktunya di jalanan dengan melakukan kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan uang guna mempertahankan hidupnya yang terkadang mendapat tekanan fisik atau mental dari lingkungannya. Umumnya mereka berasal dari keluarga yang ekonominya lemah. Anak jalanan tumbuh dan berkembang dengan latar kehidupan jalanan dan akrab dengan kemiskinan, penganiayaan, dan hilangnya kasih sayang, sehingga memberatkan jiwa dan terbentuknya kepribadian negatif.

kurangnya informasi dan kegiatan yang tidak dikelola dengan baik membuat beberapa kegiatan pembinaan dinilai tidak efektif. Bukan hanya kegiatan tetapi anak jalanan yang membutuhkan perlengkapan dan kebutuhan tertentu kurang di perhatikan oleh masyarakat. Hal ini di sebabkan kurangnya informasi yang di terima masyarakat terhadap anak jalanan di Indonesia khususnya di kota bandung.

Menurut *United Nations International Children's Fund* (UNICEF) jumlah anak jalanan di dunia mencapai 100 juta jiwa, 30 juta diantaranya terdapat di Asia (Arifin, 2001). Dari data Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) Departemen Sosial Republik Indonesia (Depsos RI) tahun 2007, jumlah anak jalanan di Indonesia mencapai 104.497 jiwa. Di Kota Bandung tahun 2014 tercatat 16.420 anak jalanan yang tersebar di lima kecamatan Lembaga Pemberdayaan Perempuan dan Anak Pinggiran (PPAP) SEROJA mendata sebanyak 50 anak jalanan yang dapat terjangkau oleh programnya. Ini menunjukkan peningkatan jumlah anak jalanan yang signifikan.

Upaya nyata pemerintah melindungi anak diwujudkan melalui Pengembangan Kota Layak Anak (KLA) yaitu kota yang menjamin hak setiap anak sebagai warga. Pemerintah banyak melakukan sosialisasi sebagai proyek percontohan KLA (Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia, 2017). Lembaga Pemberdayaan Perempuan dan Anak Pinggiran (PPAP) SEROJA adalah lembaga yang bergerak di bidang pendidikan dan sosial bagi masyarakat pinggiran terutama perempuan dan anak-anak di Kota. Salah satu usaha lembaga ini dalam menangani masalah pendidikan anak jalanan adalah pengadaan program kelompok belajar Paket A setara SD/MI. Ini sebagai perwujudan program Wajar 9 tahun dari pemerintah untuk anak jalanan yang dengan alasan tertentu belum bisa menempuh pendidikan formal di sekolah, disediakan fasilitas untuk belajar dengan hasil yang bisa disetarakan dengan pendidikan formal. Tapi program, ini masih dinilai sangat kurang karna setiap yayasan hanya mampu menampung 50-100 anak sedangkan jumlah anak jalannya sangatlah tinggi di Indonesia.

Oleh karena itu diperlukan aplikasi pengelolaan donasi dan kegiatan anak jalanan dalam memberikan pengetahuan demi kelangsungan hidup yang lebih layak. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini masyarakat dapat mengetahui segala informasi dan kebutuhan apa saja yang diperlukan anak jalanan untuk beraktifitas di lingkungan mereka sendiri.

Berdasarkan permasalahan secara umum yang telah disebutkan sebelumnya, maka diusulkan untuk membuat aplikasi yang berjudul “Aplikasi Berbasis Web Pengelolaan Donasi dan Kegiatan Anak Jalanan di Kota Bandung” yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah pada proyek akhir ini sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat website pengelolaan donasi yang dapat diakses oleh masyarakat?

2. Bagaimana memberikan informasi secara publik terkait kegiatan anak jalanan yang akan dan telah terlaksana melalui halaman informasi website?
3. Bagaimana membuat informasi tentang anak jalanan dalam bentuk biografi anak jalanan di Indonesia?
4. Bagaimana membuat *system dokumentasi yang efektif* dan menjadi sumber *referensi* masyarakat dalam melakukan donasi?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat diambil beberapa tujuan sebagai berikut.

1. Membuat *website* pengelolaan donasi yang dapat di akses oleh masyarakat secara umum.
2. Membuat halaman informasi yang isi kontennya adalah kegiatan anak jalanan, konten ini disebar secara publik dan siapa saja dapat mengakses informasi tersebut.
3. Membuat biografi personal yang di unggah ke *website* .pengunggahan biografi harus melalui wawancara dan persetujuan dari pihak yang terkait (anak jalanan).
4. Dokumentasi anak jalanan akan dilakukan oleh masyarakat dan admin website dimana proses pengambilan gambar harus mempunyai keterangan yang jelas dan kegiatan yang sedang terlaksa adalah kegiatan yang positif.

1.4 Batasan Masalah

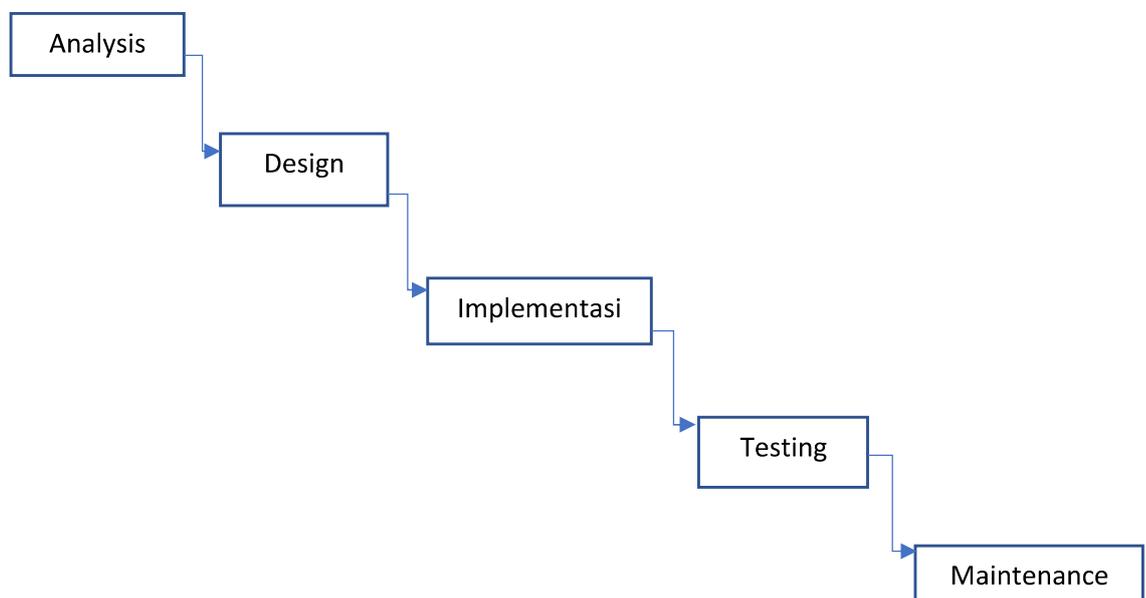
Batasan masalah yang terdapat pada aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui web.
2. Aplikasi yang berisi dokumentasi anak jalanan.
3. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework CodeIgniter* dan basis data MySQL.
4. Dalam memberikan donasi, menggunakan via transfer rekening bank.
5. Laporan pertanggung jawaban kegiatan dapat di akses setelah login.
6. Pembuatan akun Yayasan di lakukan oleh admin.
7. Pengelolaan dana donasi di lakukan oleh admin.
8. Pengiriman LPJ kegiatan melalui gmail dan kemudian di upload oleh admin

1.5 Model Pengerjaan

Pengerjaan Proyek Akhir ini menggunakan model SDLC *waterfall* yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut. Model *waterfall* cocok untuk pemodelan Aplikasi donasi dan kegiatan anak jalanan ini. Model *waterfall* cocok digunakan untuk kebutuhan pengguna yang sudah memahami dan kemungkinan perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak itu kecil.

Berikut merupakan tahapan-tahapan model *waterfall* menurut Roger S. Pressman yang ditunjukkan dengan gambar 1-1 :



1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan Aplikasi ini adalah :

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan																			
	September 2019		Oktober 2019				November 2019				Desember 2019				Januari 2020				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1. Analisis Kebutuhan Sistem																			
2. Perancangan																			
3. Pengkodean																			
4. Pengujian																			
5. Implementasi																			
6. Pembuatan laporan																			