



**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini amat pesat dan telah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia sehingga besar pengaruhnya di bidang pendidikan. Sebuah lembaga pendidikan dituntut untuk dapat menyesuaikan perkembangan teknologi guna meningkatkan layanan pendidikan yang terbaik bagi siswa maupun wali siswa, diantaranya sebagai sarana untuk penyampaian saran, kritik, keluhan atau masukan dari siswa maupun wali siswa kepada sekolah agar segera ditindaklanjuti untuk perbaikan pelayanan sekolah.

SDN Kuripan Kidul 04 yang berlokasi di jalan Perjuangan no.34 Kuripan Kidul Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap pada tahun ajaran 2023/2024 memiliki jumlah siswa sebanyak 279 siswa dan guru dan tenaga kependidikan sebanyak 11 orang terdiri dari 8 orang guru kelas, 1 orang guru Pendidikan Agama Islam dan 1 orang guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, seorang tenaga kependidikan serta seorang kepala sekolah. Mekanisme penyampaian kritik dan saran serta masukan ataupun keluhan dari siswa dan wali siswa SDN Kuripan Kidul 04 pada saat ini dengan cara menggunakan kotak saran atau dengan cara menemui guru ataupun Kepala Sekolah secara langsung, serta melalui *chat WhatsApp*. Penyampaian kritik, saran, keluhan, dan masukan dari siswa serta wali siswa kepada sekolah menghadapi berbagai kendala karena kotak saran hanya bisa diakses di sekolah dan tidak semua wali siswa memiliki waktu yang cukup dan kemudahan untuk datang ke sekolah dan *feedback* yang disampaikan melalui *chat WhatsApp* sering terlewat dan tidak terorganisir sehingga dapat menyebabkan keterlambatan dalam merespons *feedback*, dan apabila datang langsung ke sekolah untuk menemui Guru sulit menemukan waktu yang cocok dengan adanya jam kerja yang terbatas dan padatnya tugas mengajar.

Penggunaan teknologi informasi dalam pengumpulan *feedback*, dapat menjadi solusi yang efisien, karena dapat diakses kapan saja, mempermudah dan mempercepat proses pengumpulan *feedback* serta dapat mempercepat dalam merespons *feedback* yang disampaikan oleh siswa dan wali siswa. Oleh karena itu berdasar latar belakang di atas penulis merancang sebuah sistem *feedback* berbasis *website* sebagai sarana untuk menyampaikan saran, kritik, keluhan dan masukan pada SDN Kuripan Kidul 04.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.2.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah sistem berbasis *website* sebagai sarana untuk menyampaikan *feedback* dari siswa dan wali siswa kepada sekolah yang nantinya segera ditindaklanjuti oleh pihak sekolah untuk perbaikan pelayanan di SDN Kuripan Kidul 04 Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap.

### **1.2.2 Manfaat Penelitian**

1. Memberikan kemudahan bagi siswa dan wali siswa untuk memberikan saran, kritik, masukan dan keluhan kepada sekolah kapan saja dan dimana saja tidak terikat waktu.
2. Memudahkan sekolah dalam mengumpulkan *feedback* dari siswa dan wali siswa secara lebih terstruktur dan terorganisir.
3. Mempermudah guru dalam memonitor dan merespons *feedback* yang disampaikan oleh siswa dan wali siswa.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut di atas, maka rumusan masalahnya antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimanakah sistem *feedback* yang ada saat ini dalam mengumpulkan *feedback* dari siswa dan wali siswa?
2. Apakah sistem *feedback* yang dirancang dapat membantu dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh siswa, wali siswa dan guru?

3. Apakah sistem yang dirancang dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dan wali siswa untuk lebih aktif memberikan *feedback*?
4. Bagaimana sistem *feedback* ini dapat dirancang agar mudah digunakan oleh siswa, wali siswa dan guru?

#### **1.4 Batasan Masalah**

Supaya hasilnya fokus dan efektif, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem *feedback* ini digunakan oleh siswa, wali siswa dan guru SDN Kuripan Kidul 04.
2. Sistem hanya mengumpulkan berbagai jenis *feedback*, diantaranya saran, kritik, keluhan dan masukan.
3. Guru menjadi penanggung sedangkan yang dapat memberikan saran, kritik, keluhan dan masukan adalah siswa dan wali siswa.

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu pengumpulan data guna mendapatkan data relevan dan penting dalam mencapai tujuan dari suatu penelitian. Metode penelitian yang penulis lakukan antara lain:

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Pada tahap ini fokus mendalami, memahami, menganalisis dan mengkaji berbagai buku, jurnal, artikel serta bacaan yang relevan dengan penelitian. Tujuannya adalah untuk menggunakan sumber-sumber tersebut sebagai bahan referensi saat membuat sistem.

2. Observasi

Kegiatan pada tahap ini yaitu mengumpulkan data dengan berkunjung langsung ke SDN Kuripan Kidul 04.

### 3. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan pencarian data yang dikerjakan dengan bertanya jawab langsung kepada para sumber dalam hal ini yaitu para guru dan kepala sekolah SDN Kuripan Kidul 04.

#### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Sistem *Feedback* Berbasis *Website* Pada SDN Kuripan Kidul 04 ini dikembangkan menggunakan metode *RAD* atau *Rapid Application Development*. *RAD* merupakan model pengembangan perangkat lunak yang berorientasi pada objek. *RAD* ditujukan untuk mengurangi pemakaian waktu yang semula membutuhkan waktu yang lama, dengan *RAD* waktu yang digunakan lebih efektif. *RAD* menerapkan metode berulang (iteratif) untuk mengembangkan sistemnya secara bertahap dengan menetapkan sesuai dengan kebutuhan *user*. *RAD* muncul dari gabungan beberapa teknik diantaranya terstruktur dan *prototyping*, dan *joint application*[1].

*RAD* digunakan dalam pengembangan sebuah aplikasi yang singkat dan menghasilkan kualitas perangkat lunak yang lebih baik dibandingkan dengan pendekatan rekayasa perangkat lunak lainnya. Dengan proses pengembangan aplikasi yang cepat, sebuah lembaga dapat menghemat biaya pengembangan dan pemeliharaan software yang akan diterapkan. Pertama kali diperkenalkan oleh James Martin pada tahun 90-an. James Martin percaya bahwa model *RAD* adalah model pengembangan aplikasi yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna serta memberikan hasil yang maksimal dengan biaya yang minimal.

Tahapan dalam metode *RAD*, yaitu:

##### 1. *Requirement Planning* (Rencana Kebutuhan)

Pada tahap ini melibatkan perencanaan kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem. Kebutuhan tersebut didapatkan dari hasil wawancara dan observasi dengan pihak SDN Kuripan Kidul 04. Hasilnya adalah tentang cara atau prosedur penyampaian saran, kritik, masukan dan keluhan yang sedang berjalan saat ini.

## 2. *Prototype*

Tahap ini merupakan fase untuk merancang sebuah sistem yang akan dibangun. Penganalisis dan pemrogram saling bekerjasama dalam membangun sistem, serta menunjukkan pola kerja dan visual desain kepada pengguna, pengguna merespon prototype yang telah dirancang. Pemrogram dan penganalisis memperbaiki dan menganalisis dari modul-modul yang telah dirancang berdasarkan respon dari pengguna.

## 3. *Construction*

Tahap ini merupakan awal dari pembuatan sistem yang telah direncanakan, dimana dilakukan penulisan kode program atau *coding*. Pada tahap ini, pengembang mulai membuat aplikasi menggunakan bahasa pemrograman tertentu, dan melakukan uji coba terhadap prototipe perangkat lunak yang telah dibuat [1].

## 4. *Cutover*

Tahap ini melibatkan pengembangan aplikasi sebelum diluncurkan ke pengguna akhir. Pada tahap ini, pengembang melakukan pengujian aplikasi untuk memastikan bahwa perangkat lunak telah bekerja dengan baik dan dapat digunakan[1].

### 1.6 **Sistematika Penulisan**

Urutan materi yang dibahas pada tugas akhir ini meliputi:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, tujuan dan manfaat penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dengan sistem yang akan diteliti. Landasan teori ini diambil dari buku, jurnal dan media sosial untuk menjadi dasar penelitian terkait dengan sistem *feedback*.

#### **BAB III METODOLOGI PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang metode dan rancangan yang akan digunakan untuk pengembangan sistem.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi penjelasan tentang hasil yang diperoleh dari pengembangan dan pengujian sistem yang dirancang dan pembahasan yang dilakukan.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian jika terdapat kelemahan dalam penelitian ini, maka itu dapat menjadi saran berguna bagi pembaca untuk memperbaikinya.

**-HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN-**