



# BAB I PENDAHULUAN

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ekstrakurikuler merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh para siswa sekolah diluar jam belajar kurikulum standar. Kegiatan ekstrakurikuler berguna memperluas wawasan serta peningkatan dan penerapan nilai-nilai pengetahuan dan kemampuan dalam berbagai hal seperti olahraga, seni dan kegiatan lain yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan bakat yang ada dalam diri mereka. Program ekstrakurikuler dapat membantu perkembangan karakter dan kemampuan siswa sesuai dengan misi sekolah sebagai komunitas pembelajar [1].

Program ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah 1 terletak di kota Cilacap dan memiliki siswa aktif berjumlah 196 orang. Sekolah tersebut memiliki beberapa ekstrakurikuler yaitu IPM (Ikatan Pelajar Muhammadiyah), HW (Hizbul Wathan), seni bela diri (Tapak Suci), PMR (Palang Merah Remaja), Paduan Suara, Radio SMA Muh, Futsal, Bola Volly, Basket, Badminton, Broadcasting, Muhipala. Masing-masing ekstrakurikuler memiliki pembina yang bertugas untuk membimbing serta mengawasi jalannya kegiatan. Selain itu, pembina juga bertanggung jawab dalam pengusulan kegiatan oleh anggota ekstrakurikuler. Proposal yang sudah dibuat siswa nantinya akan diserahkan kepada pembina untuk dikoreksi. Proposal yang sudah melewati tahap koreksi, selanjutnya oleh pembina tersebut akan diserahkan kepada (WAKA) Wakil Ketua kesiswaan. WAKA kesiswaan akan melakukan koreksi terhadap proposal yang diajukan sebelumnya. Apabila terdapat perbaikan pada proposal, maka akan dikembalikan kepada pembina ekstrakurikuler yang mengajukan untuk diperbaiki. Proposal yang sudah diperbaiki akan diserahkan kembali kepada WAKA kesiswaan. Apabila WAKA kesiswaan sudah menyetujui proposal, maka akan dilanjutkan kepada kepala sekolah untuk dikoreksi tahap akhir. Apabila proposal masih terdapat perbaikan, maka akan diserahkan kepada WAKA kesiswaan dan selanjutnya diteruskan kepada pembina untuk diperbaiki ulang. Proses tersebut akan berulang, sampai dimana tahap kepala sekolah menyetujui proposal kegiatan yang diajukan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi yaitu pada usulan kegiatan oleh pembina, seringkali proposal kegiatan harus dipantau terus menerus agar dapat diketahui apakah disetujui atau tidak.

Keputusan yang lama tersampaikan kepada pembina, nantinya akan menghambat jalannya kegiatan. Karena ada beberapa kegiatan yang harus segera diputuskan apakah diperbolehkan berjalan atau tidak. Belum adanya sistem terkait pengajuan proposal juga menghambat proses koreksi oleh WAKA kesiswaan dan kepala sekolah. Hal tersebut dikarenakan pengoreksian proposal bersifat dokumen hardfile yang susah dibaca kapanpun dan dimanapun dan laporan kepada kesiswaan. Apabila terjadi perbaikan oleh pembina, proposal tidak dapat langsung diberikan kepada WAKA kesiswaan, karena tidak selalu berada di tempat sehingga proses tersebut memakan waktu dan terdapat kemungkinan hilangnya berkas proposal dan laporan yang diajukan.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini membutuhkan sistem yang dapat membantu mengelola pengajuan proposal kegiatan.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dan manfaat yang dapat diambil dari Sistem Informasi Ekstrakurikuler berbasis web sebagai berikut :

### **1.2.1 Tujuan**

Adapun tujuan penelitian yaitu membuat Sistem Informasi Ekstrakurikuler yang dapat membantu pengajuan proposal kegiatan di SMA Muhammadiyah 1 Cilacap.

### **1.2.2 Manfaat**

Manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. Memudahkan pembina untuk mengajukan proposal kegiatan.
2. Memudahkan WAKA kesiswaan dan kepala sekolah untuk mengoreksi dan melihat proposal kegiatan yang telah diajukan.
3. Memudahkan WAKA Kesiswaan dan Kepala sekolah untuk dapat lebih cepat memvalidasi usulan proposal kegiatan

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang diatas maka dapat diambil perumusan masalah yaitu “Bagaimana membuat sistem informasi ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah 1 Cilacap berbasis website ?”

## **1.4 Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Proses bisnis yang digunakan menggunakan tahun 2021.
2. Keluaran dari sistem ini yaitu mengetahui proposal mana yang disetujui atau tidak
3. Sistem ini dapat mengetahui mana yang lebih aktif dalam pengajuan proposal

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Tahap Pengumpulan Data**

1. Observasi  
Yaitu mengamati langsung proses kegiatan ekstrakurikuler yang dapat dilakukan oleh siswa SMA Muhammadiyah 1 Cilacap [2].
2. Wawancara  
Yaitu pengumpulan data secara langsung dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada staf kesiswaan mengenai proses kegiatan ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah 1 Cilacap.

### **1.5.2 Tahap Pengembangan Sistem**

Pada tahapan pengembang sistem informasi ekstrakurikuler ini menggunakan metode Prototype. Dalam pengembangannya metode prototype memiliki beberapa tahapan yang runtut sebagai berikut :

- a. Analisis Kebutuhan  
Tahap ini merupakan tahap awal dalam metode prototype dimana klien dan developer saling bertemu untuk menentukan kebutuhan dan tujuan awal.
- b. Membangun Prototyping  
Pada tahap kedua ini, proses membangun prototype dilakukan jika data dan kebutuhan telah terkumpul.
- c. Evaluasi Prototyping  
Pada tahap selanjutnya, evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah prototyping sudah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Ketika sistem sudah sesuai dengan yang diinginkan maka dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya, jika belum maka harus mengulangi ke tahap sebelumnya.
- d. Pengkodean Sistem  
Tahap selanjutnya pengkodean, hasil pembuatan prototype yang sudah sesuai dengan yang diinginkan akan diterjemahkan ke dalam Bahasa pemrograman

e. Pengujian Sistem

Setelah dilakukan pengkodean sistem, maka akan dilakukan pengujian. Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan Black Box.

f. Evaluasi Sistem

Setelah itu, pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah, maka sistem dapat dilanjutkan ke tahap terakhir. Jika belum maka diulang ke tahap pengkodean dan pengujian sistem.

g. Menggunakan Sistem

Tahap terakhir ini, jika perangkat lunak sudah diuji dan disetujui maka sistem siap dan layak untuk digunakan.

Metode pengujian yang digunakan pada pengembang sistem informasi ekstrakurikuler berbasis web menggunakan metode pengujian blackbox. Metode ini diambil dikarenakan dalam tahap pengujiannya lebih berfokus pada fungsi-fungsi yang ada pada sistem tersebut.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk sistematika penulisan laporan tugas akhir dengan beberapa sub bab yang akan membahas permasalahan dan diperjelas pada tiap sub bab. Berikut sistematika laporan tugas akhir :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, Batasan masalah, metodologi untuk membuat sistem serta sistematika penulisan laporan tugas akhir

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tinjauan pustaka dan landasan teori yang terdiri dari teori teknologi untuk membangun Sistem Informasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Website.

### **BAB III METODOLOGI DAN PERENCANAAN SISTEM**

Pada bab ini ada beberapa pertimbangan pada saat pembuatan sistem yaitu data penelitian, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis sistem yang akan dibuat, analisi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras, rancangan antarmuka serta scenario pengujian.

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

Pada bab ini menjelaskan implementasi sistem yang sudah melewati tahap pengujian dan kuisioner yang sudah dibuat.

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

Pada bab ini terdapat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran agar pengembangan sistem selanjutnya lebih sempurna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi sumber-sumber yang dirujuk dalam menuliskan atau menyusun buku Tugas Akhir dalam pembuatan sistem informasi ekstrakurikuler berbasis web.

#### **LAMPIRAN**

Lampiran berisi hal-hal yang dirasa perlu dan penting untuk dilampirkan dalam rangka mendukung di dalam membaca dan memahami isi buku Tugas Akhir dalam pembuatan sistem informasi ekstrakurikuler berbasis web.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*