

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi di Indonesia yang semakin canggih yang telah memasuki beragam sektor termasuk dalam bidang pendidikan, teknologi informasi memiliki peran penting karena memberikan banyak manfaat dan kemudahan dalam menjalankan kegiatan sekolah terlebih dalam mewujudkan sekolah digital khususnya di Jawa Tengah. Hal tersebut menyebabkan banyak sekolah berlomba-lomba melakukan transformasi menuju sekolah digital untuk menunjang kegiatan administrasi, akademik maupun non akademik yang lebih optimal sehingga pengelolaan, *monitoring* dan evaluasi ekstrakurikuler dapat terorganisir lebih baik. Salah satu pengelolaan kegiatan dalam lingkup non akademik yaitu manajemen kegiatan ekstrakurikuler.

Dalam sistem pendidikan di Indonesia, ekstrakurikuler menjadi salah satu kegiatan positif yang dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Hal ini dikarenakan ekstrakurikuler dapat menunjang kemajuan pola pikir, wawasan, keterampilan dan pembentukan karakter siswa. Berdasarkan (Permendikbud RI Nomor 62, 2014) , ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar intrakurikuler dan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan.

SMA Negeri 1 Sulang merupakan salah satu sekolah menengah atas di Kabupaten Rembang yang terletak di Jl. Raya Sulang – Gunem Kec. Sulang. Saat ini terdapat 27 ekstrakurikuler yang ada di SMA Negeri 1 Sulang dengan berbagai torehan prestasi di dalamnya. Jenis ekstrakurikuler yang ada antara lain Pramuka, Wushu, Panahan, Voli, Basket, Renang, Bulutangkis, Futsal, Pencak Silat, Tenis Meja, Atletik, Otomotif, Teknisi Komputer, Tari, Karawitan, Ketoprak, Tata Rias, Desain Grafis, TIK, Jurnalistik, KIR, PMR, PBB, Musik, Hadroh, Tata Busana dan *Marching Band*. Masing-masing ekstrakurikuler memiliki struktur organisasi guna melakukan pengelolaan keanggotaan dan kegiatan. Namun dalam pelaksanaannya, manajemen ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Sulang dinilai belum maksimal. Berdasarkan hasil dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan, manajemen ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Sulang memiliki beberapa kendala. Selama ini

proses pendaftaran siswa masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan mengisi lembaran formulir sehingga kurang efisien dari sisi ekonomis dan mengakibatkan penumpukan berkas. Cara konvensional tersebut juga dilakukan dalam proses presensi serta pengajuan proposal dan laporan kegiatan. Presensi siswa dilakukan dengan tanda tangan secara bergantian di lembaran kertas yang kemudian pembina merekap data presensi dengan cara menginputkan ke dalam Microsoft Excel. Dalam proses perizinan siswa diminta membuat surat izin di lembar kertas. Ketiga hal tersebut menyebabkan kurangnya efisiensi waktu dan biaya. Kendala lainnya adalah dalam proses penilaian hanya didasarkan pada rekap presensi tanpa adanya integrasi antara data presensi, keaktifan, prestasi dan pelanggaran siswa. Dalam hal prestasi dan pelanggaran siswa tidak ada catatan tertulis menyebabkan kurangnya dokumen pendukung saat proses penilaian dan *monitoring skill* siswa. Selain itu dalam proses *monitoring*, pihak kesiswaan kesulitan dalam melakukan pengawasan secara menyeluruh baik dari sisi siswa maupun pembina seperti di setiap kegiatan ekstrakurikuler tidak banyak yang menyerahkan laporan terstruktur dan juga dari pembina tidak ada laporan setiap pertemuan. Permasalahan *monitoring* juga menjadi kendala bagi wali murid karena tidak bisa memantau anaknya terkait kehadiran dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Berdasarkan uraian permasalahan, diperlukan sebuah solusi yang dapat membantu pihak sekolah SMA Negeri 1 Sulang dalam pengelolaan dan *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler. Oleh karena itu, permasalahan yang telah diteliti tersebut diangkat sebagai tugas akhir dengan judul “Sistem Informasi Manajemen dan *Monitoring* Ekstrakurikuler Berbasis Web pada SMA Negeri 1 Sulang Rembang”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana menciptakan sebuah “Sistem Informasi Manajemen dan *Monitoring* Ekstrakurikuler Berbasis Web pada SMA Negeri 1 Sulang” yang dapat membantu pihak sekolah dalam pengelolaan dan *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memperkuat struktur pembahasan dan menghindari penyimpangan dari perumusan masalah, maka dibatasi sebagai berikut :

- a. Sistem hanya untuk manajemen dan *monitoring* ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Sulang.
- b. Sistem mencakup tentang proses pendaftaran, penjadwalan, presensi, perizinan, pengajuan proposal dan penilaian.
- c. Sistem digunakan untuk melakukan *monitoring* kemampuan dan keahlian siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.
- d. Sistem dilengkapi dengan fitur notifikasi Whatsapp yang memudahkan siswa memperoleh informasi jadwal kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti serta bagi wali murid dapat mengetahui informasi kehadiran anak saat kegiatan.
- e. Pengguna sistem yaitu kepala sekolah, waka kesiswaan, koordinator ekstrakurikuler, pembina, wali kelas dan siswa.

1.4. Tujuan

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah Sistem Informasi Manajemen (SIM) untuk mengelola dan memonitoring beberapa aspek yang terkait dengan ekstrakurikuler yang ada di SMA Negeri 1 Sulang serta dalam mendukung upaya menjadi sekolah digital dan manajemen sekolah yang baik.

1.5. Manfaat

Manfaat yang dapat diberikan dari hasil penelitian yang dilakukan antara lain :

- 1) Mempermudah pihak sekolah SMA Negeri 1 Sulang dalam mengelola dan *monitoring* seluruh aspek yang berkaitan dengan ekstrakurikuler.
- 2) Mempermudah pembina dalam mengelola ekstrakurikuler yang diampu serta dalam memberikan penilaian siswa.

- 3) Mempermudah siswa dalam melakukan proses-proses online yang sebelumnya dilakukan secara konvensional dan memperoleh informasi ekstrakurikuler secara mudah dan cepat.
- 4) Mempermudah wali murid memantau anaknya dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti.

1.6. Metode Penelitian

Tiga metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan metode perancangan sistem.

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Pada metode ini, data dikumpulkan dari berbagai sumber. Agar memperoleh informasi yang akurat, *valid* dan tepat, maka dimanfaatkan metode atau teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a) Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung obyek yang diteliti untuk melihat dan memahami sistem/kegiatan yang berjalan. Dalam hal ini penulis melakukan observasi di SMA Negeri 1 Sulang dengan mengamati beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang ada sehingga penulis memperoleh informasi sesuai yang dibutuhkan dalam penelitian.

b) Interview

Interview atau wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab dengan narasumber untuk memperoleh informasi. Dalam kegiatan *interview*, diajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang dalam hal ini adalah waka kesiswaan, koordinator ekstrakurikuler dan pembina mengenai daftar seluruh ekstrakurikuler, manajemen ekstrakurikuler, permasalahan yang terjadi dan data-data yang berkaitan lainnya sesuai kebutuhan penelitian.

c) Studi Pustaka

Dalam tahap ini dikumpulkan data, informasi, pengetahuan, konsep dan teori yang berhubungan dengan topik penelitian melalui berbagai literatur seperti *internet*, jurnal, buku, artikel ilmiah, tesis dan

referensi lainnya untuk mendapatkan landasan teori sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Pada pengembangan sistem, digunakan metode *waterfall model*. Menurut (Sukamto and Shalahuddin, 2013) *waterfall model* atau *sequential linear* adalah metode yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung. Tahap-tahap *waterfall model* antara lain:

a) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap analisis ini yaitu melakukan pengumpulan kebutuhan secara terus menerus guna mespesifikasikan bagaimana kebutuhan *software* yang dibutuhkan oleh *user*.

b) Desain

Desain *software* dilakukan dengan berfokus pada struktur data, arsitektur *software*, *user interface* dan panduan pengodean. Dari tahap ini akan dirancang dan dibangun menjadi sebuah aplikasi pada tahap selanjutnya.

c) Pengkodean (*Coding*)

Proses penyusunan kode program (*coding*) akan menghasilkan sebuah aplikasi yang sesuai dengan rancangan tahap desain.

d) Pengujian (*Testing*)

Pengujian dimaksudkan untuk memastikan semua bagian berfungsi dengan baik. Tindakan ini untuk mengurangi kesalahan dan menjamin hasil akhirnya sesuai dengan yang diinginkan.

e) Pemeliharaan (*Maintenance*)

Software yang dibuat akan mengalami perubahan atau adaptasi ketika sudah digunakan oleh *user* seperti ketika *user* memerlukan pengembangan fitur. Untuk itu tahap pemeliharaan diperlukan guna kelancaran dalam proses bisnis perusahaan.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Dalam merancang sistem digunakan metode pemrograman berorientasi objek dengan *Unified Modelling Language* (UML). UML menurut (Sukamto and Shalahuddin, 2013) adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Beberapa jenis diagram dalam UML antara lain:

a) *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah suatu teknik dalam UML untuk memvisualisasikan perilaku dan interaksi yang terjadi pada sistem dengan aktor di dalamnya serta untuk mengidentifikasi fungsi yang terdapat dalam sistem dan menentukan hak akses *user* terhadap sistem tersebut.

b) *Class Diagram*

Class diagram memvisualisasikan susunan sebuah sistem dari perspektif definisi *class* yang diperlukan untuk merancang sistem. Di dalam *class* terdapat atribut dan metode atau operasi. Atribut menggambarkan variabel milik kelas sedangkan metode berupa fungsi pada kelas.

c) *Sequence Diagram*

Sequence diagram yaitu gambaran diagram yang menjelaskan bagaimana objek pada sistem saling berinteraksi melalui pesan pada urutan *use case*.

d) *Statechart Diagram*

Statechart diagram mengilustrasikan transisi *state* dari mesin atau sistem untuk interaksi di dalam objek. Diagram ini menggambarkan siklus hidup dari objek dengan bermacam-macam situasi dan keadaan yang membuat objek berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain.

e) *Activity Diagram*

Activity diagram menunjukkan alur aktivitas dari suatu proses bisnis yang terdapat pada *software* dan bukan yang dilakukan pelaku sistem. *Activity* diagram juga dipakai untuk menjelaskan beberapa hal seperti

desain proses bisnis, urutan/pengelompokan *user interface*, rancangan pengujian dan rancangan menu.

1.7. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan ini mengacu pada pedoman penulisan tugas akhir yang disusun dengan ketentuan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai latar belakan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, sistematika penulisan dan kerangka pemikiran.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi kajian mengenai teori, pengetahuan, konsep dan informasi yang berkaitan dengan topik penelitian yang diambil dari berbagai literatur.

BAB III METODOLOGI

Berisi tentang detail objek penelitian, analisa sistem lama pada objek penelitian, dan rancangan sistem baru yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

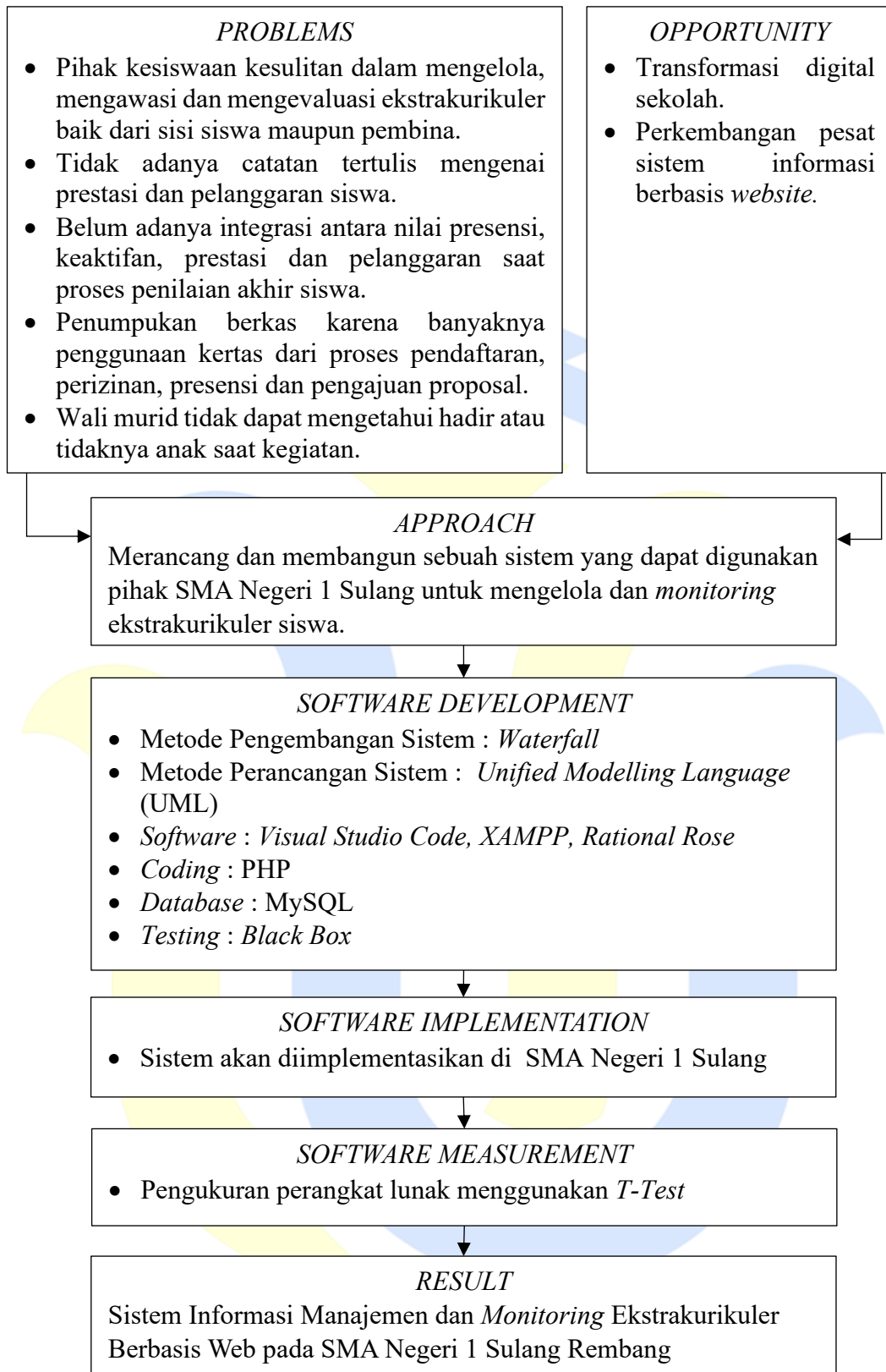
Berisi pembahasan mengenai hasil dari rancang bangun sistem yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran.

1.8. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan suatu diagram yang menggambarkan alur logika yang disusun secara sistematis dari topik penelitian untuk membantu penyusunan laporan penelitian. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini terlihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran