

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalannya waktu, perkembangan dalam pemanfaatan teknologi sangat cepat terutama internet. Internet bertujuan untuk menjembatani dalam menyalurkan informasi sehingga internet dapat diakses dan dimanfaatkan untuk berbagai tujuan dan kepentingan dalam bidang informasi. Sejalan dengan perkembangan teknologi, kebutuhan akan informasi pun akan sangat berguna dan bermanfaat disuatu lembaga atau instansi yang menggunakannya, salah satunya adalah lembaga pendidikan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran sebagai sarana untuk mewujudkan peserta didik dalam menumbuhkan dan mencerdaskan kemampuan dimiliki sehingga terciptanya pribadi yang bertanggung jawab dan bermartabat.

Dalam segi akademik maupun non-akademik, pengembangan dan perbaikan pendidikan dilakukan secara terus menerus untuk mencapai tujuan yang maksimal. Dalam segi akademik, pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik yaitu mengenai ilmu-ilmu pengetahuan seperti fisika, kimia, biologi dan sebagainya. Sedangkan dalam segi non-akademik, pembelajaran yang dilakukan peserta didik yaitu mengenai kemampuan dan keahlian yang disesuaikan dengan minat dan bakat. Untuk mencapai hasil dan tujuan yang maksimal, tidak cukup hanya dengan pendidikan formal tapi juga dengan pendidikan non-formal.

Salah satu penunjang dalam Pendidikan di sekolah adalah adanya kegiatan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler bertujuan sebagai pengembangan terhadap kemampuan siswa seperti bakat dan minat yang dimilikinya. Dengan mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut dapat membiasakan siswa dalam berorganisasi, memperluas wawasan atau pengetahuan dan memecahkan masalah sesuai dengan kegiatan yang diikuti. Keterampilan siswa ditumbuhkan dengan cara pembinaan latihan sesuai dengan kegiatan diminati. Hal ini sangat berguna agar pembinaan dan pembibitan dalam

bidang non-akademik dikalangan peserta didik akan terus berkembang sehingga memperoleh hasil dan tujuan yang maksimal.

Di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Bekasi kegiatan ekstrakurikuler ini menjadi salah satu wadah untuk meningkatkan potensi serta bakat yang dimiliki oleh siswa. Selain mengutamakan pendidikan akademik, SMA Negeri 6 Bekasi juga mengutamakan pendidikan non-akademik. Kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 6 Bekasi sudah pernah meraih juara di tingkat kabupaten maupun provinsi. Berikut adalah berbagai jenis kegiatan ekstrakurikuler yang ada pada SMA Negeri 6 Bekasi yaitu Paskibra, Pramuka, Palang Merah Remaja (PMR), Six IT, Garnisun (Sanggar Seni), Generasi Muda Pecinta Alam (GEMPA), Kelompok Intern Sastra dan Jurnalistik (KISTIK), *English Community* (E-Com), Remaja Islam SMA Negeri 6 Bekasi (RISAMSI), Rohani Kristen (ROHKRIS), Bulutangkis, Basket, *Tomodachi*, Kopsina, *Science Club*, Polsis, Futsal, dan Taekwondo. Dengan berbagai macam pilihan ekstrakurikuler, banyak siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler masih belum mengetahui prestasi apa saja yang telah diraih oleh ekstrakurikuler yang diikutinya, dan mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai serangkaian kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu banyak siswa di SMA Negeri 6 Bekasi merasa tidak efisien dalam melakukan pendaftaran sebagai anggota baru ekstrakurikuler. Hal ini dapat dilihat dari cara pendaftaran masih menggunakan formulir berupa kertas. Dalam hal penilaian, Pembina ekstrakurikuler sering mengalami kekeliruan dalam mengelola penilaian karena sulit membedakan siswa yang aktif dan tidak aktif di ekstrakurikuler. Tidak adanya media komunikasi menjadi salah satu kendala pada suatu kegiatan ekstrakurikuler. Kurangnya perhatian dalam mengelola kegiatan ekstrakurikuler di sekolah disebabkan karena kurangnya dalam memanfaatkan teknologi dan informasi.

Oleh karena itu, dibangun sebuah “Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis *Web* di SMA Negeri 6 Bekasi” guna meningkatkan performa sekolah dalam proses manajemen ekstrakurikuler serta memberi kemudahan bagi siswa untuk memperoleh suatu informasi tentang ekstrakurikuler,

pendaftaran calon anggota ekstrakurikuler, absensi ekstrakurikuler, jadwal kegiatan, data prestasi yang telah diraih oleh ekstrakurikuler, dan pengelolaan nilai siswa pada ekstrakurikuler.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan yang telah di paparkan diatas, dapat diperoleh suatu rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara melakukan pendaftaran online sebagai anggota ekstrakurikuler di SMA Negeri 6 Bekasi?
2. Bagaimana cara membantu pembina untuk mempermudah dalam mencatat absensi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler?
3. Bagaimana cara memberikan informasi tentang prestasi yang diraih dan nilai siswa pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 6 Bekasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang pendaftaran online kepada anggota baru yang ingin mendaftar ekstrakurikuler sesuai dengan minat.
2. Merancang pencatatan absensi para siswa yang mengikuti ekstrakurikuler.
3. Merancang pengelolaan data prestasi kegiatan ekstrakurikuler dan data nilai siswa pada ekstrakurikuler

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat adanya penelitian sistem informasi ekstrakurikuler ini adalah:

1. Mempermudah dalam melakukan pendaftaran anggota baru ekstrakurikuler secara online.
2. Memudahkan pihak sekolah dalam mencari murid yang berprestasi di luar jam pelajaran sekolah
3. Mempermudah pembina ekstrakurikuler dalam mengelola penilaian siswa pada ekstrakurikuler

1.5 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini agar tidak meluas dari tujuan awal, maka penulis menetapkan beberapa ruang lingkup pada penelitian ini yaitu:

1. Pembangunan dan penerapan sistem informasi ekstrakurikuler yang ditunjukkan hanya untuk SMAN Negeri 6 Bekasi.
2. Membuat aplikasi sistem informasi ekstrakurikuler di SMAN Negeri 6 Bekasi yang berbasis *web* sehingga dapat diakses dengan *browser* menggunakan jaringan internet.
3. Rancangan sistem ekstrakurikuler berbasis *web* ini difokuskan untuk informasi tentang kegiatan ekstrakurikuler, pendaftaran calon anggota ekskul, data prestasi ekstrakurikuler, pengelolaan nilai siswa di ekstrakurikuler.
4. Aktor yang berperan dalam sistem ini ada tiga, yaitu siswa, pembina, dan admin. Siswa berperan sebagai pengguna, pembina sebagai pengelola kegiatan ekstrakurikuler, data prestasi yang telah diraih di ekstrakurikuler dan nilai siswa di ekstrakurikuler, dan admin sebagai pemegang kontrol sistem seperti memiliki hak akses untuk data siswa, pembina dan ekskul.

1.6 Luaran yang diharapkan

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan aplikasi berbasis *web* pada sistem informasi ekstrakurikuler di SMA Negeri 6 Bekasi yang dapat meningkatkan kualitas sekolah dalam manajemen ekstrakurikuler dan membantu pembina dalam mengelola kegiatan ekstrakurikuler secara lebih mudah sehingga menunjang proses Pendidikan non-akademik.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menjabarkan sistematika dalam pembuatan sistem informasi ekstrakurikuler berbasis *web* sehingga dalam membaca dapat memberikan kemudahan dan memahami isinya. Sistematika dibagi dalam beberapa bab disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Ruang Lingkup, Luaran yang Diharapkan, dan Sistematika Penulisan dari penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pengertian dan penjelasan dari definisi-definisi yang digunakan dalam penelitian dan teori teori yang digunakan untuk melakukan analisis dan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang cara melakukan penelitian dengan metodologi yang digunakan dan alur penelitian. Hasil yang ada bertujuan sebagai acuan dasar perancangan sistem.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan yang berupa analisis, uji coba, dan evaluasi dari aplikasi yang merupakan hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang simpulan akhir serta saran dari uraian-uraian yang telah dibahas pada laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN