

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu penunjang dalam Pendidikan di sekolah yaitu 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 1 Dayeuhluhur kegiatan ekstrakurikuler ini menjadi salah satu wadah untuk meningkatkan potensi serta bakat yang dimiliki oleh siswa. Terdapat 10 ekstrakurikuler yang ada di SMA Negeri 1 Dayeuhluhur. 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 1 Dayeuhluhur 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. Maka, solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Salah satu penerapan tersebut dengan membuat sistem informasi ekstrakurikuler berbasis *website* dengan menggunakan metode *prototyping* karena dapat berpartisipasi aktif dalam pengembangan sistem yang dapat dimulai dari nol sehingga produk yang akan dikembangkan semakin mudah disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pengguna [1]. Selain itu, metode *prototyping* berguna dalam perancangan komponen sistem yang digunakan sebagai media interaksi pengguna dengan sistem seperti perancangan entri data, laporan atau halaman *website* [2] maka dari itu *prototyping* dinilai lebih baik/relevan dalam studi kasus pada penelitian ini.

Untuk mengetahui apakah *prototyping* berhasil atau tidak maka perlu dilakukan pengujian. Salah satu pengujian *prototyping* adalah dengan melakukan pengujian *blackbox*. Pengujian ini adalah pendekatan pengujian perangkat lunak di mana pengujian dilakukan dari perspektif pengguna akhir tanpa pengetahuan tentang desain atau kode internal dari sistem yang diuji. Apabila penelitian ini menggunakan pengujian *blackbox*, diharapkan dapat menemukan kesalahan. *Black box testing* dapat membantu menemukan kesalahan dalam sistem, termasuk kesalahan yang tidak terdeteksi

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, dapat diketahui permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya rasa minat siswa dalam mendaftar ekstrakurikuler. Siswa pada kegiatan ekstrakurikuler dalam pendaftaran siswa sebagai calon anggota pramuka dengan permasalahan memasukan data diri, masih menggunakan dengan cara manual dengan mengisi formulir dikertas sehingga tidak efisien dalam segi waktu dengan cara formulir dapat memerlukan 1 minggu untuk mengumpulkan semua data pendaftar ekstrakurikuler, sementara menggunakan *website* hanya perlu satu hari mengumpulkan semua data.

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Memudahkan calon pendaftar ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Dayeuhluhur dengan mendaftar pada *website*.

- 1.3.2 *Website* menggunakan *framework Laravel* menyediakan banyak fitur bawaan seperti (*out-of-the-box*) yang dapat mempercepat proses pembangunan *website*. Fitur-fitur ini termasuk otentikasi pengguna, manajemen sesi, *routing* yang kuat, *validasi form*, dan masih banyak lagi.
- 1.3.3 Pada *website sies* (sistem ekstrakurikuler) menggunakan metode *prototyping* karena dengan metode *prototyping*, dapat menguji dan memperbaiki berbagai aspek *website*, termasuk tampilan, navigasi, dan fungsionalitas. Ini dapat membantu mengembangkan *website* yang lebih berkualitas dan mudah digunakan oleh pengguna.
- 1.3.4 Pada *website* menggunakan metode *prototyping* karena diuji secara cepat.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memperoleh penelitian yang sesuai dengan masalah yang ada maka diperoleh batasan-batasan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1.4.1 Mengerjakan perancangan sebuah sistem tentang pendaftaran calon pramuka.
- 1.4.2 Untuk menginput tidak menggunakan manual mengisi formulir melainkan dengan digital.
- 1.4.3 Menggunakan metode *prototype* pengembang dapat memperbaiki dan mengoptimalkan desain, fungsionalitas, dan kinerja *website*.
- 1.4.4 Sistem dirancang dengan menggunakan *framework Laravel*.
- 1.4.5 Sistem dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- 1.4.6 Sistem dibuat khusus untuk siswa pendaftaran ekstrakurikuler pramuka.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

- 1.5.1 Memudahkan bagi siswa SMA Negeri 1 Dayeuhluhur untuk pendaftarane ekstrakurikuler pramuka.
- 1.5.2 Untuk referensi kedepannya bagi penelitian lain.