

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia informasi di era globalisasi seperti sekarang ini sudah sangat pesat, negara berkembang tak lepas dari teknologi itu sendiri untuk dapat meringankan dan membantu suatu pekerjaan agar dapat di kerjakan secara mudah, bahkan dalam dunia pendidikan pun sudah banyak instansi pendidikan yang memanfaatkan teknologi komputer. Teknologi memberi dampak pada pendidikan, yaitu dalam proses komunikasi dan informasi antara pendidik dan peserta didik. Salah satu perkembangan dari salah satu teknologi informasi yaitu Sistem informasi merupakan sebuah sistem yang dibuat manusia yang bertujuan untuk mengumpulkan data, lalu diolah menjadi informasi yang sangat berguna bagi pemakai. Sistem informasi memiliki empat gabungan bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia (SDM).

Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan sangat berperan penting dalam memperbaiki kualitas suatu instansi, memanfaatkan teknologi dalam mengontrol kegiatan pendidikan seperti sistem ujian online, pendaftaran online dan beberapa *platform* yang mendukung pelaksanaan pendidikan. Sekolah memiliki beberapa sistem informasi untuk mengontrol kegiatan disekolah, Namun belum memiliki sistem informasi yang berkaitan dengan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler ini merupakan kegiatan pendidikan

yang di lakukan di luar jam pelajaran dengan tujuan membantu perkembangan anak didik sesuai kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka, kegiatan ini bisa berupa kegiatan olahraga maupun kegiatan lainnya. Program ekstrakurikuler dapat membiasakan siswa terampil mengorganisasi, menambah wawasan, memecahkan masalah, bersosialisasi dengan baik, sesuai karakteristik ekstrakurikuler yang digelutinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pembina ekstrakurikuler di MTs Linggalaksana Kp. Nusawangi RT 04 RW 02 Desa. Linggalaksana Kec. Cikatomas Kab. Tasikmalaya diperoleh informasi mengenai jenis-jenis ekstrakurikuler dan permasalahan yang ada yaitu jenis ekstrakurikuler seperti Pramuka, Paskibra, Futsal, Tari, Bola Voli, dan Drumband. Masing-masing kegiatan ekstrakurikuler ini memiliki keanggotaan tersendiri yang dimana manajemen kegiatan dikelola sama pembina dan penanggung jawab dari peserta didik.

Adapun beberapa permasalahan yang ada seperti proses pendaftaran anggota dari setiap ekstrakurikuler masih menggunakan cara manual dimana dapat dilihat dari proses pendaftaran ekstrakurikuler dengan mengisi formulir berupa lembaran kertas sehingga mengeluarkan biaya untuk formulir dan juga proses pendaftaran menjadi lebih lama karena tiap peserta didik harus mengisi data diri dan minat ekstrakurikuler pada formulir yang dibagikan. Oleh karena itu dikhawatirkan lembaran formulir akan hilang atau rusak maka akan merepotkan guru pembina untuk mengelola berkas, dan juga peserta didik sulit

mengetahui ekstrakurikuler mana yang banyak diminati.

Selain itu terdapat masalah dalam pengelolaan data seperti pencarian dan pengubahan data untuk setiap kegiatan. Bahkan kadang kala informasi tidak tepat sasaran dan tidak terorganisir dengan baik. Monitoring dan pelayanan informasi ekstrakurikuler kurang efektif dan efisien. Kurang efektifnya dimana dapat dilihat dari proses pengelolaan data yang tidak saling terhubung misalnya penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler yang bertabrakan sehingga dibutuhkan admin untuk mengatur waktu jadwal dan tempat kegiatan ekstrakurikuler.

Pada absensi ekstrakurikuler masih menggunakan buku absensi dimana pembina mengabsen dengan cara menulis nama anggota ekstrakurikuler yang hadir secara manual. Sehingga pembina sulit untuk memberikan informasi mengenai siswa yang aktif dan siswa yang tidak aktif karena harus mencari dalam lembaran kertas, dan juga wali murid tidak mengetahui apakah benar anaknya sedang melakukan ekstrakurikuler atau tidak.

Sistem informasi manajemen ini memungkinkan kegiatan ekstrakurikuler yang ada dapat memberikan informasi mengenai pengumuman tentang agenda kegiatan ekstrakurikuler dengan mengakses *website* yang memungkinkan pengaksesan jarak jauh pada siswa yang di berikan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler Berbasis Web”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Kurang efisiennya pengelolaan administrasi kegiatan ekstrakurikuler.
2. Pencarian dan pengubahan data anggota ekstrakurikuler masih kurang efektif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Sistem informasi manajemen ekstrakurikuler ini dibuat hanya untuk melakukan proses penerimaan anggota baru, pemberian pengumuman, dan mengatur data ekstrakurikuler seperti penjadwalan kegiatan, pencarian dan pengubahan data peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler.
2. Membuat desain *interface* untuk peserta didik, pembina dan administrator.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana rancang bangun sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis web ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pada sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis web yang di buat ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk :

1. Menghasilkan sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis web.
2. Menguji tingkat kelayakan pada sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis web di sekolah MTs Linggalaksana.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan untuk digunakan. Menjadi penunjang peningkatan mutu sekolah sebagai lembaga pendidikan.

2. Bagi Pembina Ekstrakurikuler

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan dalam penerimaan anggota baru, jadwal, dan agenda kegiatan yang akan di laksanakan dengan lebih cepat dan akurat.

3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mempermudah peserta didik dalam memilih ekstrakurikuler yang akan di ikutinya.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dalam membuat sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis web.