

## **BAB 1**

### **Pendahuluan**

#### **1.1. Latar belakang**

Kegiatan yang dilakukan di sekolah dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu kegiatan intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler. Intrakurikuler berkaitan dengan kegiatan belajar dan mengajar, Kokurikuler berkaitan dengan kegiatan yang menguatkan pendalaman kompetensi, sedangkan Ekstrakurikuler berkaitan dengan pengembangan potensi bakat siswa (Pemerintah Indonesia, 2017). Pada struktur organisasinya, sekolah memiliki staff atau bagian yang bertanggungjawab atas kegiatan yang terjadi di sekolah. Kegiatan intrakurikuler menjadi tanggungjawab dari Wakil kepala sekolah bagian Kurikulum, sedangkan kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler menjadi tanggungjawab dari Wakil kepala sekolah bagian kesiswaan.

Dalam struktur organisasi, wakil kepala sekolah bagian kesiswaan membawahi Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). OSIS bertugas untuk merancang kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa, kegiatan tersebut nantinya akan menjadi program kerja OSIS. OSIS memiliki prosedur untuk mewujudkan program kerjanya. Prosedur tersebut meliputi pembuatan proposal, penyetujuan proposal, pelaksanaan kegiatan dan penyerahan laporan pertanggungjawaban kegiatan. Dalam proses penyetujuan proposal, kepala sekolah bertanggungjawab untuk memutuskan untuk menyetujui proposal tersebut atau menolak proposal tersebut.

Prosedur pengadaan kegiatan yang meliputi pengajuan proposal kegiatan, persetujuan proposal, pelaksanaan kegiatan dan penyerahan laporan pertanggungjawaban kegiatan di sekolah dilakukan dengan cara pengumpulan berkas secara langsung. Hal tersebut membuat prosedur pengadaan kegiatan yang ada di sekolah tidaklah efisien, seperti kepala sekolah dan wakil kepala sekolah

bagian kesiswaan tidak dapat melihat isi proposal pada waktu yang sama. Selain itu setiap tahapan di dalam prosedurnya sangat dipengaruhi oleh tempat dan waktu, sehingga ketika OSIS menyelesaikan proposal di luar jam kerja maka OSIS harus menunggu di hari berikutnya untuk mengumpulkan proposal. Penyimpanan berkas kegiatan yang terjadi di sekolah juga disimpan dengan cara menumpuk berkas-berkas pada satu wadah, sehingga ketika kepala sekolah ingin mencari rekam jejak kegiatan sebelumnya dengan kategori yang sama. Kepala sekolah memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan mencari menggunakan sistem informasi.

Sistem informasi manajemen pada pengelolaan berkas kegiatan sekolah dapat membuat proses manajemen akan menjadi lebih efisien. Karena kepala sekolah dan wakil kepala sekolah dapat melihat proposal kegiatan secara bersamaan. Sistem informasi manajemen dapat membantu proses pencarian berkas. Seperti saat kepala sekolah dapat mencari rekam jejak kegiatan sebelumnya dalam kategori kegiatan yang sama berdasarkan kategorinya.

## **1.2. Rumusan masalah**

Penelitian yang dilakukan akan menyelesaikan masalah yang terjadi di SMA Bopkri 1 Yogyakarta yaitu pengelolaan kegiatan di SMA Bopkri 1 Yogyakarta. Pengelolaan kegiatan yang meliputi pengajuan proposal kegiatan, penerimaan serta persetujuan proposal kegiatan, dan pengunggahan laporan pertanggungjawaban kegiatan. Adapun permasalahan yang terjadi di SMA Bopkri 1 Yogyakarta yaitu :

- 1) OSIS hanya dapat melakukan pengumpulan berkas kegiatan pada jam kerja sekolah
- 2) Kepala Sekolah tidak dapat melihat berkas serta melakukan persetujuan berkas kegiatan diluar sekolah
- 3) Tidak adanya pengingat terkait laporan pertanggungjawaban kegiatan sekolah.

## **1.3. Batasan Masalah**

- 1) Data penelitian diperoleh dan berdasarkan referensi dari SMA Bopkri 1 Yogyakarta.
- 2) Kegiatan pembinaan kesiswaan : Kegiatan Kokurikuler dan Kegiatan Ekstrakurikuler.
- 3) Stakeholder :
  - a) Kepala Sekolah
  - b) Wakil Kepala Sekolah bagian kesiswaan
  - c) OSIS
  - d) Siswa

#### **1.4. Spesifikasi Sistem**

##### **1.4.1 Spesifikasi software yang digunakan**

- 1) Browser (Google Chrome, Mozilla)
- 2) Server (XAMPP)
- 3) Tools (Visual Studio Code)
- 4) Database (PhpMyAdmin)

##### **1.4.2 Spesifikasi hardware yang digunakan**

- 1) Laptop Asus X555UJ
- 2) Intel NVDIA GeForce 920M
- 3) RAM 4000 MB
- 4) SSD 250 GB

##### **1.4.3 Spesifikasi aplikasi yang dibangun mampu**

- 1) Memberikan fasilitas kepada Pembina kesiswaan dan organisasi dibawahnya untuk mengunggah proposal kegiatan yang diajukan.
- 2) Memberikan fasilitas kepada Pembina kesiswaan dan organisasi dibawahnya untuk mengunggah Laporan pertanggungjawaban kegiatan.
- 3) Memberikan fasilitas bagi siswa untuk mengisi kuesioner evaluasi tentang kegiatan.

- 4) Memberikan fasilitas kepada kepala sekolah untuk melakukan penerimaan ataupun penolakan proposal kegiatan.
- 5) Memberikan nilai dari suatu kegiatan berdasarkan hasil kuesioner yang diisi siswa.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi manajemen berkas kegiatan sekolah.

### **1.6. Metodologi penelitian**

Menjelaskan kegiatan penelitian yang dapat memanfaatkan rangkaian kegiatan berikut dengan penjelasan yang disesuaikan dengan kegiatan yang dilakukan:

#### **1.6.1 Identifikasi Kebutuhan**

- 1) Studi pustaka untuk memahami konsep dasar dan teori yang mendukung penelitian
- 2) Melakukan observasi dan wawancara kepada staff bagian kesiswaan dan kepala sekolah.

#### **1.6.2 Pengumpulan data**

Data diperoleh dari SMA Bopkri 1 Yogyakarta melalui persetujuan Kepala Sekolah SMA 1 Bopkri 1 Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

- 1) Melakukan Observasi ke SMA Bopkri 1 Yogyakarta
- 2) Melakukan Wawancara terhadap Siswa, OSIS, dan Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum

#### **1.6.3 Analisis data**

Data yang diperoleh akan dikelompokkan berdasarkan kategori kegiatan. Kemudian, data tersebut akan dianalisis berdasarkan proses bisnis.

#### **1.6.4 Pengembangan Sistem**

Pengembangan sistem ini akan dikembangkan dalam sistem berbasis website. Tahapan pertama dalam pengembangan sistem adalah pembuatan struktur website. Tahapan kedua, merancang desain antarmuka website berdasarkan fitur. Tahapan ketiga, merancang sistem dengan menggunakan framework codeigniter yang berbasis bahasa pemrograman PHP.

#### 1.6.5 Desain aplikasi

Proses pembuatan desain antarmuka sistem akan dibuat dengan menggunakan framework bootstrap. Alat yang akan digunakan dalam pembuatan desain antarmuka adalah Figma untuk mendesain prototype sistem dan bootstrap studio untuk pembuatan antarmuka sistem.

#### 1.6.6 Evaluasi & pengujian

Pengujian yang akan dilakukan terhadap sistem nantinya akan berbentuk testing terhadap sistem. Responden yang akan terlibat didalam pengujian sistem adalah OSIS, Wakil kepala sekolah bagian kesiswaan, Kepala Sekolah.

#### 1.6.7 Penyelesaian laporan / Menyimpulkan hasil penelitian

Hasil akhir pengujian akan digunakan untuk menyimpulkan hasil penelitian. Penelitian akan dianggap selesai jika sistem mampu mengunggah proposal, memfasilitasi pihak penentu keputusan terhadap penyetujuan proposal, mengunggah laporan pertanggungjawaban, serta menampilkan detail kegiatan.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab. Bab 1 merupakan pendahuluan yang membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan. Bab 2 merupakan landasan teori yang membahas mengenai pengertian dan definisi yang digunakan dalam melakukan

penelitian. Bab 3 merupakan analisis dan perancangan sistem yang membahas tentang analisis data penelitian, rancangan sistem, dan rancangan hasil sistem.

Setelah selesai menuliskan analisi dan perancangan sistem maka akan dilanjutkan dengan penerapan sistem dan analisis sistem yang dituliskan pada Bab 4. Setelah menerapkan sistem dan melakukan analisis sistem maka hasil dari analisi tersebut akan dituliskan pada bab 5 yaitu kesimpulan dan saran.