# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi sangat berperan penting khususnya dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia guna untuk menjadikan manusia yang berkualitas dalam pemikiran atau pemahaman yang disampaikan dalam pendidikan, oleh karena itu pendidikan harus dikelola dengan baik secara kualitas maupun kuantitas (Suryanto, 2018:57). Salah satu penunjang proses pendidikan yaitu dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Siswa dan siswi diharapkan mampu mengembangkan potensi yang mereka miliki, baik dalam mengembangkan minat maupun bakat yang ada di dalam diri mereka. Pada prosesnya keterampilan siswa dan siswi akan ditingkatkan dengan bentuk-bentuk latihan khusus sesuai ekstrakurikuler yang diikuti dan diminati. Hal ini sangat penting agar pembibitan dan pembinaan potensi dikalangan siswa dan siswi dapat terus ditingkatkan sehingga mampu mencapai hasil prestasi belajar yang maksimal.

Pada pembahasan diatas, maka memfokuskan pada pembahasan kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 jatibarang. Ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Jatibarang saat ini sudah mulai berkembang, selain mengutamakan pendidikan formal juga mengutamakan pendidikan non-formal. Pendaftaran anggota baru per-ekstrakurikuler tiap tahunnya selalu bertambah. Pada tahun 2020 siswa dan siswi yang mengikuti seluruh ekstrakurikuler berjumlah 100 orang. Pada tahun 2021 siswa dan siswi yang mengikuti seluruh ekstrakurikuler berjumlah 150 orang. Sedangkan ditahun 2022 siswa dan siswi yang mengikuti seluruh ekstrakurikuler berjumlah 200 orang. SMP Negeri 3 Jatibarang terus meningkatkan prestasinya melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler, salah satunya melalui keikutsertaan dalam berbagai perlombaan. Ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Jatibarang sudah pernah meraih juara pada tingkat kabupaten dan provinsi. Adapun jenis-jenis ekstrakurikuler yang ada yaitu, Paskibra, Pramuka, Palang Merah Remaja (PMR), Seni Tari, Basket dan Futsal. Masing-masing kegiatan ekstrakurikuler ini memiliki keanggotaan tersendiri, yang dimana manajemen kegiatan dikelola oleh masing-masing ekstrakurikuler-nya.

Proses manajemen data kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Jatibarang masih memiliki kendala. Data yang harus diolah dan diinformasikan dengan cepat merupakan hal yang perlu diutamakan. Namun, karena belum adanya sistem informasi manajemen data menyebabkan pelayanan kegiatan ekstrakurikuler belum maksimal. Kendala yang sering terjadi di ekstrakurikuler SMP Negeri 3 Jatibarang yaitu pada proses pendaftaran ekstrakurikuler serta pada proses manajemen seluruh data ekstrakurikuler semuanya masih dilakukan dengan cara manual yaitu dengan menggunakan excel. Pendaftaran ekstrakurikuler yang dilakukan siswa-siswi di SMP Negeri 3 Jatibarang masih menggunakan cara manual yaitu dengan mengisi formulir pendaftaran yang masih menggunakan kertas. Dari hal tersebut dapat menyebabkan terhambatnya proses pendaftaran, memakan biaya yang cukup banyak untuk menyediakan kertas formulir pendaftaran serta dapat menimbulkan penumpukan kertas berkas pendaftaran yang nantinya dapat membuat Pembina ekstrakurikuler kerepotan dalam merekap data pendaftar yang masuk.

Selain itu, dalam proses manajemen seluruh data yang dilakukan oleh Pembina ekstrakurikuler masih menggunakan cara manual yaitu dicatat dalam buku rekap yang kemudian baru di pindah ke dalam *Microsoft excel* supaya dapat tersusun dengan rapih. Cara tersebut terkadang akan membutuhkan waktu yang lama dalam proses mengelola serta merekap seluruh data yang masuk, terlebih lagi jika terjadi kehilangan data, maka Pembina akan mengulagi 2 kali pekerjaannya karena tidak memiliki *backup*-an data.

Oleh karena itu, dibuatlah sebuah Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Data Ekstrakurikuler Di SMP Negeri 3 Jatibarang untuk memudahkan para siswa dalam melakukan proses pendaftaran ekstrakurikuler serta dapat memudahkan para siswa dalam mendapatkan seluruh informasi yang ada didalam ekstrakurikuler. Selain itu juga, dapat memudahkan Pembina dalam melakukan proses manajemen seluruh data ekstrakurikuler-nya.

## **Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi manajemen data ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Jatibarang?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi manajemen data ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Jatibarang?

## **Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan, dapat diperoleh beberapa batasan masalah, diantaranya:

1. Aplikasi ini hanya berfokus dalam proses pendaftaran ekstrakurikuler serta proses manajemen seluruh data ekstrakurikuler yang ada di SMP Negeri 3 Jatibarang.
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan *framework* Laravel dan MySQL sebagai pengolah basis data.
3. Aplikasi ini menggunakan akses 3 user yaitu Admin, Pembina ekstrakurikuler dan Siswa.
4. Admin hanya berfokus mengelola data Siswa, Pembina, Kelas, Ekskul serta cetak laporan.
5. Cetak laporan dalam Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Data Ekstrakurikuler Di SMP Negeri 3 Jatibarang berbentuk PDF.

## **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam proses pembuatan aplikasi Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Data Ekstrakurikuler Di SMP Negeri 3 Jatibarang Berbasis *Website*, yaitu:

1. Terwujudnya aplikasi yang dapat membantu dalam proses manajemen seluruh data ekstrakurikuler serta membantu dalam proses pendaftaran ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Jatibarang.
2. Mengimplementasikan aplikasi manajemen data ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Jatibarang.

## **Manfaat penelitian**

Adapun yang diharapkan dari pembuatan aplikasi Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Data Ekstrakurikuler Di SMP Negeri 3 Jatibarang Berbasis *Website*, yaitu dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi beberapa pihak, diantaranya:

1. Memudahkan Pembina dalam proses manajemen data, baik itu pengelolaan nilai, pengelolaan data prestasi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler ataupun pengelolaan seluruh data ekstrakurikuler yang ada di SMP Negeri 3 Jatibarang.
2. Memudahkan siswa dan siswi dalam melakukan proses pendaftaran sebagai anggota baru ekstrakurikuler serta memudahkan dalam proses mendapatkan seluruh informasi tentang ekstrakurikuler yang ada di SMP Negeri 3 Jatibarang.

## **Sistematika Penulisan**

Dalam sistematika laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi beberapa bagian bab, dimana pada setiap bagian membuat bahasan yang berbeda namun masih memiliki keterkaitan satu sama lain. Untuk memudahkan penulisan laporan tugas akhir ini penulis menguraikan dan mengurutkan bab-babnya secara sistematis agar lebih terstrukrur dan berurutan. Pada bagian ini juga akan dijelaskan secara umum mengenai setiap bagian bab di penulisan laporan tugas akhir yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Data Ekstrakurikuler Di SMP Negeri 3 Jatibarang Berbasis *Website* dengan mitranya yaitu SMP Negeri 3 Jatibarang yang bertempat di Jl. Mayor Dasuki No. 209, Kabupaten Indramayu. Adapun urutan penulisannya yaitu sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pendahuluan laporan penelitian tugas akhir yang mengemukakan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori dasar yang berkaitan dalam proses pembuatan dan penyelesaian masalah pada Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Data Ekstrakurikuler Di SMP Negeri 3 Jatibarang Berbasis *Website*, yang dijadikan sebagai landasan atau panduan referensi dalam pembuatan aplikasi ini, berasal dari jurnal atau buku yang berkaitan dengan penelitian dari sumber yang dapat dipercaya. Teori-teori tersebut mengenai *Website*, MySQL, Laravel, Flowchart, *Unified Modeling Language* (UML), dan jenis-jenis pengujian.

**BAB III METODE PELAKSANAAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang tahapan dan metode pelaksanaan, analisis

kebutuhan sistem, perancangan sistem (*flowchart*), perancangan sistem dengan *unified modelling language* (UML), perancangan database serta perancangan antarmuka.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi penjelasan hasil-hasil dari tahapan penelitian, serta implementasi database, implementasi antarmuka, pengujian aplikasi menggunakan metode *black box testing* dan kuesioner.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan mengenai pembuatan penelitian sistem yang disertai saran untuk pengembangannya. Dalam pembuatan kesimpulan, hal-hal yang perlu diperkuat berhubungan dengan pembuktian, tidak diperkenankan bagi penulis menarik kesimpulan jika pembuktian tidak terdapat dari hasil penelitian. Saran yang penulis cantumkan merupakan pendapat untuk melaksanakan sesuatu yang belum diselesaikan secara maksimal, saran ini dikemukakan karena melihat adanya kekurangan yang harus diperbaiki dimasa mendatang, dan saran yang diberikan tidak lepas dari ruang lingkup penelitian ini.