

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan sangat berperan penting pada kehidupan manusia guna menjadikan manusia yang berkualitas dalam pemikiran dan pemahaman yang disampaikan dalam pendidikan, oleh karena itu kualitas pendidikan harus dikelola dengan baik.

Pendidikan karakter sangat penting untuk generasi muda Indonesia karena generasi muda ini nantinya akan menjadi tombak pembangunan bangsa. Sebagai penerus bangsa diharapkan para generasi muda dapat memberikan teladan baik sikap maupun tingkah lakunya. Mereka bukan hanya harus pandai dan cerdas secara intelektual namun juga harus pintar dan cerdas dalam moralnya. Sebenarnya pendidikan karakter tidak hanya diberikan kepada generasi muda saja namun juga harus diberikan kepada seluruh warga Negara Indonesia demi tercapainya karakter bangsa yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila (Noor Yanti, Rabiatul Adawiah, 2013).

Pengembangan dan perbaikan pendidikan baik segi akademik maupun nonakademik dilakukan terus menerus untuk mencapai hasil yang maksimal. Secara akademik peserta didik diberikan pembelajaran mengenai ilmu-ilmu seperti mata pelajaran matematika, fisika, kimia dan sebagainya. Dari segi nonakademik peserta didik diberikan pembelajaran mengenai keterampilan-keterampilan sesuai dengan minat dan bakat untuk masa depannya. Untuk mencapai hasil yang maksimal tersebut tidak hanya cukup dicapai dengan pendidikan formal saja namun juga dengan pendidikan nonformal atau ekstrakurikuler (Rahmanto & Fernando, 2019).

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan yang ada pada sekolah dengan tujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan, wawasan, keterampilan serta untuk membentuk karakter siswa siswi sesuai dengan minat dan bakat yang mereka pilih.

SMA YP IPPI Petojo dengan jumlah siswa 483 merupakan salah satu instansi pendidikan di Jakarta yang melakukan pembinaan kemampuan lewat ekstrakurikuler yang masih mengalami kendala dalam mengelola data karena masih belum memiliki sistem informasi. Ekstrakurikuler yang ada pada SMA YP IPPI PETOJO terdiri dari Bola Basket, Bulu Tangkis, Futsal, Silat, Karate, Pramuka, Paskibraka, *Design Grafis*, *English Club*, dan Palang Merah Remaja (PMR).

Permasalahan yang dialami oleh SMA YP IPPI Petojo ini yaitu pada saat pendaftaran, penjadwalan, presensi dan penilaian masih dilakukan dengan media pencatatan pada

kertas dan buku yang menyebabkan penumpukan berkas dan rawan kehilangan berkas tersebut.

Dengan adanya perubahan dari cara manual ke sistem yang didasari perkembangan teknologi informasi ini perlu adanya pembuatan sistem informasi ekstrakurikuler sebagai sarana untuk mengelola dan memberikan informasi kegiatan ekstrakurikuler. Diharapkan dengan adanya sistem informasi ekstrakurikuler dapat memudahkan dalam mengelola dan memberikan informasi kegiatan ekstrakurikuler sehingga lebih cepat dan akurat. Serta mempermudah siswa siswi dan pembina ekstrakurikuler dalam proses baik itu pendaftaran, penerimaan anggota, penjadwalan, presensi, dan penilaian yang akan dilakukan, dengan demikian penulis mengambil judul untuk Tugas Akhir ini adalah “**RANCANG BANGUN SISTEM PENDAFTARAN DAN INFORMASI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER BERBASIS *MOBILE* (STUDI KASUS : SMA YP IPPI PETOJO)**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi *mobile* yang dapat digunakan oleh SMA YP IPPI PETOJO dalam mengelola data ekstrakurikuler?
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi *mobile* untuk membantu siswa dalam melakukan pendaftaran anggota ekstrakurikuler?
3. Bagaimana membangun sebuah sistem berbasis *mobile* yang dapat membantu siswa dalam mencari informasi mengenai ekstrakurikuler di SMA YP IPPI PETOJO?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi *mobile* yang dapat digunakan oleh SMA YP IPPI PETOJO dalam mengelola data ekstrakurikuler.
2. Membangun aplikasi *mobile* yang dapat digunakan membantu siswa dalam melakukan pendaftaran menjadi anggota ekstrakurikuler.
3. Membangun aplikasi *mobile* yang dapat membantu siswa dalam mencari informasi mengenai ekstrakurikuler di SMA YP IPPI PETOJO.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memudahkan pengolahan data ekstrakurikuler pada sekolah agar lebih cepat dan akurat.
2. Untuk membantu pihak siswa dalam melakukan pendaftaran sebagai anggota ekstrakurikuler.
3. Untuk memudahkan SMA YP IPPI PETOJO dalam pemberian informasi tentang kegiatan ekstrakurikuler kepada para siswa.

1.5 Lingkup Penelitian

Agar pembahasan ini tidak terlalu luas maka diberikan lingkup penelitian yaitu:

1. Menganalisa sistem ekstrakurikuler yang sedang berjalan saat ini pada SMA YP IPPI Petojo.
2. Mendesain sistem ekstrakurikuler dengan menggunakan UML.
3. Membuat program aplikasi ekstrakurikuler dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.
4. Sistem Informasi Ekstrakurikuler dibuat untuk melakukan proses pendaftaran, penjadwalan, presensi, dan penilaian.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyusunan laporan Tugas Akhir ini, disusunlah sistematika penulisan untuk mempermudah pembahasannya. Adapun sistematika penulisan laporan Tugas Akhir sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini di dalamnya menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan serta manfaat penelitian, lingkup tugas akhir, kerangka berpikir dan sistematika penulisan penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Landasan teori berisi tentang teori yang berhubungan dengan penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi serta segala yang berhubungan dengan penelitian.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian berupa metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan hasil dari penelitian yang mengacu pada ketentuan yang ada pada Metodologi Pengembangan Sistem.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang dibuat.