

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar program yang tertulis didalam kurikulum pembelajaran. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan kepada siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya dibidang lain diluar bidang akademik. Dengan mengikuti ekstrakurikuler maka siswa akan dibantu dengan pola belajar yang kreatif sehingga diharapkan dapat membantu siswa untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal. Keterampilan siswa akan ditingkatkan dengan bentuk-bentuk latihan khusus sesuai ekstrakurikuler yang diikuti dan diminati. Hal ini sangat penting agar pembibitan dan pembinaan potensi dikalangan siswa akan terus meningkat dan mencapai hasil yang maksimal (Maulana & Faza, 2022).

SMK Negeri 4 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah negeri menengah kejuruan di wilayah Kota Bandar Lampung. Saat ini SMK Negeri 4 Bandar Lampung memiliki tujuh jurusan dan menjadi sekolah dengan jumlah siswa terbanyak di Provinsi Lampung yaitu 2.147 siswa. Banyaknya siswa yang ada, tidak menyurutkan komitmen pihak sekolah dalam menciptakan siswa yang unggul melauai program ekstrakurikuler. Adapun ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh siswa di SMK Negeri 4 Bandar Lampung yaitu PASKIBRA (Pasukan Pengibar Bendera), Pramuka, Basket, Futsal, Badminton, Taekwondo, Seni Tari, Seni Musik Teater, Paduan Suara, PMR (Palang Merah Remaja), ROHIS (Rohani Islam) dan Pecinta Alam.

SMK Negeri 4 Bandar Lampung dalam mengenalkan program ekstrakurikulernya kepada siswa baru maupun lama masih menggunakan cara menyebarkan brosur ke kelas-kelas atau demonstrasi ketika jam istirahat. Selain itu dalam proses pendaftarannya masih dengan membuka stand di tempat-tempat tertentu di lingkungan sekolah. Metode pengenalan dan pendaftaran tersebut tentunya masih sangat tradisional dimana tidak di sajikan secara menarik dan juga kemudahan dalam mendapatkan informasi yang terbatas. Dampaknya siswa kurang tertarik untuk mendaftar dan sering kebingungan dalam menentukan ekstrakurikuler yang akan dipilih. Selain itu para anggota ekstrakurikuler yang bertugas dalam perekrutan anggota baru membutuhkan biaya lebih untuk mencetak brosur serta harus meluangkan waktu lebih untuk menjaga stand tempat pendaftaran.

Pentingnya kegiatan ekstrakurikuler disuatu sekolah maka perlu di lakukan pengembangan dan perbaikan layanan kegiatan tersebut. Salah satu solusi atau alternatif yang baik untuk mengatasi permasalahan dalam layanan ekstrakurikuler adalah dengan memanfaatkan peran teknologi informasi dengan migrasi menjadi sistem informasi berbasis *website* (Wati dkk., 2019). Sistem informasi berbasis *web* adalah suatu portal internet yang berisi suatu sistem untuk menampilkan informasi-informasi sehingga akan lebih mudah dan cepat diakses dan dipahami oleh pengguna. *Website* merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman *web programming* yang terdiri atas kumpulan halaman informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, vidio atau gabungan dari semuanya yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu

rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan *hiperlink* (Ismatullah dan Adrian, 2021).

Penelitian sebelumnya terkait pengembangan-pengembangan sistem layanan ekstrakurikuler sekolah berbasis website dilakukan oleh (Nuryansyah & Hermawan, 2021) hasil penelitiannya bahwa sistem yang dibuat mampu menyelesaikan masalah tidak terstruktur nya informasi kepada anggota ekstrakurikuler disekolah. Penelitian yang sama juga ditunjukkan oleh (Susila dkk, 2020) hasil penelitiannya bahwa penggunaan dan pemanfaatan teknologi digital mampu membawa dampak positif bagi kemudahan pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler salah satunya kecepatan dalam proses pendaftaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada serta keberhasilan penelitian terdahulu tentang pemanfaatan teknologi informasi pada layanan ekstrakurikuler mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pengenalan Dan Pendaftaran Ekstrakurikuler Sekolah Berbasis Website Pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung”. Tujuan penelitian ini untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses pengenalan dan pendaftaran ekstrakurikuler di SMK Negeri 4 Bandar Lampung. Sistem yang dibangun menggunakan metode *Programming* (XP) dengan tahapan dimulai dari *planning*, *design*, *coding* dan *testing*. Kepraktisan tahapan metode pengembangan *Extreme Programming* (XP) menjadikan pengembangan lebih murah dan cepat serta kemungkinan kesalahan yang sangat kecil. Hasil sistem yang dibangun diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan keefektifan data secara tepat waktu dan akurat dalam proses pengenalan dan pendaftaran ekstrakurikuler disekolah karena jaminan *output* yang di terima dengan hanya menggunakan komputer dan *smartphone* kapanpun dan dimanapun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana siswa dapat mengetahui informasi-informasi terkait ekstrakurikuler serta dapat melakukan pendaftaran secara online tanpa harus datang ke stand di lingkungan SMK Negeri 4 Bandar Lampung ?
2. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi Pengenalan Dan Pendaftaran Ekstrakurikuler Sekolah Berbasis Website Pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sistem yang dapat menyajikan informasi-informasi terkait ekstrakurikuler serta siswa dapat melakukan pendaftaran secara online tanpa harus datang ke stand di lingkungan SMK Negeri 4 Bandar Lampung.
2. Mengimplementasikan Sistem Informasi Pengenalan Dan Pendaftaran Ekstrakurikuler Sekolah Berbasis Website Pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Lingkup penelitian ini hanya dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler SMK di Negeri 4 Bandar Lampung

2. Penelitian ini hanya berfokus pada pengenalan ekstrakurikuler yaitu dengan memberikan informasi-informasi seperti deskripsi ekstrakurikuler, galeri kegiatan, prestasi, biaya pendaftaran, jadwal latihan, daftar anggota dan staf kepelatihan. Sedangkan proses pendaftaran hanya mengisi form pendaftaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
3. Pada sistem yang di rancang dan dibangun tidak membahas tentang pembayaran pendaftaran melalui sistem.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Wakil Kepala Sekolah Bagian Kesiswaan

Hasil penelitian ini dapat membantu Wakil Kepala Sekolah Bagian Kesiswaan SMK Negeri 4 Bandar Lampung untuk mendapatkan solusi terhadap masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan pengenalan dan pendaftaran ekstrakurikuler serta dapat memudahkan dalam proses monitoring perkembangan ekstrakurikuler yang ada.

1.5.2 Siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung

Siswa yang tergabung dalam anggota ekstrakurikuler dapat dengan mudah mengenalkan kepada calon anggota baru. Sedangkan bagi siswa yang belum tergabung dalam anggota ekstrakurikuler dapat dengan mudah untuk mengetahui minat dan bakatnya melalui informasi yang disajikan tentang berbagai ekstrakurikuler yang ada di SMK Negeri 4 Bandar Lampung serta memudahkan dalam proses pendaftaran ekstrakurikuler.