

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Olimpiade Sains Nasional (OSN) adalah salah satu wadah bagi siswa pendidikan dasar dan menengah untuk mengikuti kompetisi di bidang sains (Rachmat et al., 2017). Olimpiade sains adalah salah satu wadah bagi siswa/siswi pendidikan menengah pertama dan Menengah keatas untuk mengikuti kompetisi di bidang sains, merupakan salah satu tempat bagi peserta didik untuk menumbuh kembangkan semangat kompetisi akademik untuk mendorong keberanian bersaing secara sehat sekaligus meningkatkan kemampuan dalam bidang sains, matematika, ilmu pengetahuan alam, Bahasa Inggris, dan Ilmu pengetahuan sosial dan masih banyak lagi.

Lembaga Pendidikan MA Ma'arif 06 Pasir Sakti Kecamatan Pasir Sakti Kabupaten Lampung Timur merupakan lembaga pendidikan tingkat SLTA yang bernaung dibawah Departemen Agama dan lembaga pendidikan yang pertama kali berdiri di lingkungan Kecamatan Pasir Sakti Kabupaten Lampung Timur dan merupakan rumpun dari Lembaga Pendidikan Ma'arif NU yang terdiri dari Raudhatul Athfal, Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah (<https://lampung.kemenag.go.id/news-460545-.html>).

System olimpiade sains e yang tertata dengan baik meminimalisir permasalahan yang akan terjadi dari hasil wawancara system olimpiade sebelumnya masih menggunakan proses manual seperti keterangan bapak Winarto salah satu ketua pelaksana olimpiade sains e. Menurut beliau, terdapat masalah seperti nama siswa yang lupa terdaftar dalam olimpiade, jumlah siswa yang begitu banyak sehingga ada perubahan jadwal kembali, data yang jumlahnya banyak akan terus bertumpuk yang mengakibatkan susah pencarian data yang akan dibutuhkan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pengalihan dan perubahan proses pengolahan data olimpiade sains e yang dilakukan secara manual menjadi pengolahan data berbasis komputer.

Menurut Yuhefizar website adalah kumpulan semua halaman web yang fungsinya untuk menampilkan berbagai informasi dalam bentuk tulisan, gambar dan suara dari sebuah domain yang terbentuk dalam suatu rangkaian yang saling terkait. Suatu halaman web yang sudah terhubung dengan suatu halaman web lain biasanya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang terhubung oleh teks lain disebut sebagai *hypertext*. (Kinaswara et al., 2019)

Mengakses halaman web melalui perangkat mobile akan berbeda secara tampilan, jika dibandingkan pada saat mengakses halaman web dengan menggunakan komputer *Desktop* dan *Notebook*, karena jenis perangkat tersebut memiliki resolusi ukuran yang berbeda. Ukuran resolusi pada layar *Desktop*, *Notebook* dan memiliki ukuran yang lebih besar jika dibandingkan resolusi layar yang terdapat pada *Smartphone*. Yang menjadi kendala adalah mayoritas halaman web yang ada masih menerapkan konsep *fix-width design*, atau *layout* web dengan ukuran lebar tetap, dapat dikatakan layout web belum dapat menyesuaikan ukuran layar secara otomatis berdasarkan perangkat yang yang digunakan. Hal ini menyebabkan pengguna harus mengatur ukuran halaman web, agar tampil secara maksimal. Hal ini menuntut para desainer web untuk mendesain tampilan sebuah web agar dapat menyesuaikan di beberapa layar sekaligus atau lebih dikenal dengan *Responsive Web Design* (RWD). Sebuah website harus dapat merespon alat pengaksesnya dari mulai layar lebar, hingga layar kecil. Tuntutan responsif pun tidak mengada-ada, mengingat saat ini telah beredar perangkat bergerak (*mobile devices*) seperti *smartphone*, *tablet*, *netbook*, dan produk-produk sejenis di seluruh penjuru dunia (Kinaswara et al., 2019).

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan, maka akan dilakukan pengembangan aplikasi olimpiade zahrawi berbasis website yang akan dituangkan dalam bentuk laporan tugas akhir yang berjudul **“Penerapan Responsif Desain Dalam Pembuatan Website Informasi Olimpiade Al-Zahrawi Sains-e Pada Madrasah Aliah Ma’Arif 06 Pasir Sakti ”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas , maka mengambil suatu rumusan masalah yaitu : “Penerapan Responsif Desain Dalam

Pembuatan Website Informasi Olimpiade Al-Zahrawi Sains-e Pada Madrasah Aliah Ma'arif 06 Pasir Sakti ”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penulis membatasi permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Pembahasan penelitian ini akan difokuskan pada responsive web olimpiade zahrawi sains e.
2. Sistem informasi yang dibangun akan berbasis web.
3. Pembuatan aplikasi ini akan mencakup pendaftaran olimpiade dan pre test.
4. Pembuatan aplikasi ini tidak mencakup pembayaran.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagai media promosi olimpiade zahrawi sains-e di Madrasah Aliah Ma'arif 06 pasir sakti lampung timur.
2. Mempermudah pendaftaran olimpiade
3. Mempermudah pembagian kisi kisi soal olimpiade
4. Mempermudah pembagian jadwal olimpiade

### **1.5 Manfaat penelitian**

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Membantu pihak sekolah dalam memantau dan mengelola kegiatan olimpiade secara lebih efektif dan efisien.
2. Memberikan kemudahan bagi siswa dalam mendaftar dan mengikuti informasi terkait kegiatan olimpiade
3. Memberikan manfaat sebagai acuan bagi sekolah lain dalam pembuatan sistem informasi olimpiade.

Menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti olimpiade