

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan non akademik yang diselenggarakan di lingkungan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mengembangkan minat, bakat dan potensinya melalui latihan khusus yang disesuaikan dengan jenis ekstrakurikuler yang dipilih (Hanafie dkk., 2021) Saat ini, proses pengelolaan ekstrakurikuler di setiap sekolah masih banyak yang menggunakan metode manual (Fridayanthie dkk., 2024). Penggunaan metode manual dapat mengurangi efisiensi dalam proses pengelolaan ekstrakurikuler karena membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih dibanding menggunakan sistem digital (Hasanah dkk., 2024).

Berdasarkan wawancara dengan bapak Rahmat Arifan, S.Pd. selaku pembina ekstrakurikuler voli, Muhammad Fadly Ardiansyah dan Kevin Samuel Sitorus selaku siswa *non* anggota ekstrakurikuler, dan Raflyandri Dwi Putra, Alif Syabani, dan Asyifa Dzakiyah selaku anggota ekstrakurikuler Paskibra di SMAN 2 Pekanbaru, ditemukan bahwa kendala dalam proses administratif kegiatan ekstrakurikuler telah menjadi perhatian sejak beberapa tahun terakhir. Namun seiring dengan bertambahnya jumlah anggota ekstrakurikuler dan kegiatan yang dikelola, permasalahan ini mulai menunjukkan dampak yang signifikan sejak tahun ajaran 2023/2024. Proses pendaftaran anggota yang masih dilakukan secara manual menggunakan dokumen fisik dapat menyebabkan penumpukan berkas dan kesalahan dalam pencatatan data, akibatnya pembina harus menghabiskan waktu tambahan untuk memperbaiki kesalahan dalam pencatatan data tersebut. Tidak jarang pula terjadi kehilangan dokumen pendaftaran yang menyebabkan beberapa nama anggota tidak terdaftar dalam absensi kegiatan ekstrakurikuler, sehingga anggota yang namanya tidak tercatat dalam absensi berisiko kehilangan kehadiran dan dapat dianggap sebagai anggota yang tidak aktif.

Selain itu, terdapat permasalahan dalam proses pengajuan pelaksanaan kegiatan. Permasalahan terjadi karena proses persetujuan hanya dapat dilakukan ketika pihak pemberi persetujuan (WaKa Kesiswaan) sedang berada di lokasi

sekolah, akibatnya jika pihak pemberi persetujuan sedang tidak berada di lokasi, proses persetujuan menjadi tertunda dan membutuhkan waktu yang lebih lama dalam memberi persetujuan. Hal ini menyebabkan beberapa ekstrakurikuler terpaksa menunda jadwal kegiatan yang telah direncanakan, bahkan jika kegiatan tersebut bersifat lomba, pembina ekstrakurikuler harus membatalkan partisipasinya dalam kompetisi tersebut.

Kendala lain yang muncul dalam pengelolaan ekstrakurikuler di SMAN 2 Pekanbaru adalah kesulitan dalam melakukan monitoring pelatihan rutin. Tidak adanya sistem yang memfasilitasi monitoring pelatihan rutin ekstrakurikuler, sering menimbulkan konflik antar pihak ekstrakurikuler untuk mendapatkan tempat latihan yang mereka inginkan. Misalnya ketika ekstrakurikuler Paskibra dan Pramuka sama-sama ingin memakai lapangan untuk menunjang materi pelatihan mereka. Selain itu, pengumuman terkait kegiatan ekstrakurikuler dilakukan dengan cara setiap perwakilan masing-masing ekstrakurikuler memasuki ruang kelas secara bergantian saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar menjadi terganggu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem untuk mengelola kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 2 Pekanbaru. Sistem akan dirancang dalam bentuk *website* menggunakan metode *prototyping*. Pemilihan *website* didasari oleh permintaan bapak Rahmat Arifan S.Pd. yang menginginkan agar *website* ini nantinya akan terintegrasi dengan *website* sekolah. Menurut penelitian (Juniawan dkk., 2021) penggunaan metode *prototyping* dalam pengembangan sistem dapat memungkinkan keterlibatan pihak-pihak terkait selama proses pengembangan. Hal ini memastikan bahwa sistem yang akan dibangun dapat lebih mudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Penerapan metode *prototyping* dalam pembuatan sistem informasi pengelolaan ekstrakurikuler di SMA Negeri 2 Pekanbaru diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dan harapan dari pengelola ekstrakurikuler.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah yang muncul terkait pengelolaan ekstrakurikuler di SMAN 2 Pekanbaru adalah :

1. Bagaimana cara mengatasi masalah penumpukan berkas dan kesalahan dalam proses pendaftaran anggota ekstrakurikuler karena masih dilakukan secara manual menggunakan dokumen fisik?
2. Bagaimana merancang sistem yang dapat mempercepat proses persetujuan kegiatan ekstrakurikuler yang sering tertunda karena keterbatasan akses pemberi persetujuan?
3. Bagaimana menyediakan fitur monitoring yang dapat memudahkan pengurus dalam melihat informasi terkait pelatihan rutin ekstrakurikuler, guna menghindari konflik penggunaan lokasi di hari yang sama antar ekstrakurikuler?
4. Bagaimana menyediakan fitur yang dapat menyampaikan informasi pengumuman mengenai kegiatan dan lomba ekstrakurikuler tanpa mengganggu proses belajar mengajar?

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dirancang hanya mencakup pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 2 Pekanbaru.
2. Sistem hanya menyediakan fitur terkait *dashboard*, pengelolaan hak akses aktor, pengelolaan data aktor, pendaftaran anggota ekstrakurikuler, absensi anggota dan pembina ekstrakurikuler, pengajuan dan pelaporan kegiatan ekstrakurikuler, monitoring jadwal pelatihan rutin, pengumuman kegiatan dan notifikasi kegiatan ekstrakurikuler.
3. Pengguna dari sistem ini hanya dibatasi untuk *admin* (tim IT sekolah), pembina ekstrakurikuler, pelatih ekstrakurikuler, WaKa bidang kesiswaan, anggota ekstrakurikuler dan siswa.
4. Pengembangan sistem hanya akan dilakukan menggunakan metode *prototyping*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis *website* yang akan digunakan untuk membantu pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 2 Pekanbaru.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mengurangi penumpukan berkas dan kesalahan dalam pencatatan data yang terjadi akibat penggunaan metode manual.
2. Mempermudah proses persetujuan kegiatan, agar pihak pemberi persetujuan bisa memberikan persetujuan secara fleksibel dari mana saja, sehingga kegiatan ekstrakurikuler akan terlaksana tepat waktu tanpa keterlambatan.
3. Membantu proses monitoring kegiatan ekstrakurikuler, sehingga tidak terjadi kesamaan dalam penggunaan lokasi kegiatan.
4. Memudahkan penyampaian informasi kegiatan ekstrakurikuler, sehingga pengumuman terkait kegiatan ekstrakurikuler dapat dilakukan tanpa mengganggu jalannya proses belajar mengajar di kelas.