

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pramuka adalah organisasi pendidikan karakter sebagai salah satu bentuk bela negara dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 63 Tahun 2014 menyebutkan bahwa Kepramukaan sebagai kegiatan wajib pada pendidikan dasar dan menengah. Dalam pengelolaan kegiatan baik lapangan maupun administratif, Pramuka memiliki tingkatan lembaga pengelola, salah satunya adalah Kwartir Ranting.

Kwartir Ranting bertugas memimpin dan mengendalikan organisasi kegiatan Gerakan Pramuka di wilayah kecamatan, dengan tugas dan tanggung jawab sebagai berikut :

1. Memimpin Gerakan Pramuka di wilayahnya.
2. Membina dan membantu Kwartir Ranting termasuk pembinaan gugus depan dan satuan karya pramuka di wilayahnya.
3. Mengkomunikasikan misi dan program Gerakan Pramuka di wilayahnya kepada masyarakat melalui media informasi.
4. Mengkoordinasikan dan melaksanakan kegiatan yang bersifat pengabdian masyarakat.

Kwartir Ranting Sragen merupakan organisasi pengelola kegiatan kepramukaan di Kabupaten Sragen. Dalam melaksanakan tugasnya, Kwartir Ranting berkewajiban memberikan informasi kepada masyarakat terutama Anggota Gerakan Pramuka mengenai Kwartir Ranting, mulai dari profil organisasi, kegiatan dan prestasi organisasi.

Dalam penyampaian informasi kepada masyarakat, Kwartir Ranting Sragen memiliki kendala karena belum adanya media penyebaran informasi secara online untuk menampung informasi secara lengkap tentang Kwartir Ranting Sragen. Hal tersebut memicu permasalahan lain seperti kendala dalam upaya perekrutan anggota Dewan Kerja setiap tahunnya, laporan bulanan, prestasi Kwartir yang seharusnya dipublikasikan kepada anggota Gerakan Pramuka.

Salah satu alternatif untuk mengatasi hal tersebut adalah dibuatnya website yang memuat informasi seputar Kwartir Ranting seperti profil, kegiatan, struktur, laporan bulanan, prestasi organisasi dan informasi lainnya yang dapat diakses oleh masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun website sebagai media penyebaran informasi yang efisien bagi anggota Gerakan Pramuka di Kwartir Ranting Sragen.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Website menyediakan informasi tentang Kwartir Ranting Sragen, meliputi profil organisasi, kegiatan, prestasi serta informasi seputar kepramukaan ranting.
2. Website ini dibuat menggunakan Bahasa penrograman HTML 5, PHP v7.4.10 dan MySQL v10.4.14-MariaDB
3. sebagai database, dan aplikasi pendukung lainnya yaitu Visual Studio Code 1.49, Apache sebagai *web browser*, Astah Professional v8 dan CorelDraw x7 untuk pembuatan perancangan sistem.
4. Memungkinkan untuk memberikan komentar dan status serta menyunting data pribadi.
5. Metode pengembangan sistem ini menggunakan Metode Waterfall, namun pada penelitian kali ini hanya sebatas sampai tahap pengujian program atau testing.
6. Penelitian ini tidak membahas segi keamanan data pada sebuah sistem informasi berbasis website.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Maksud Penelitian

- a. Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata – 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Tujuan Penelitian

- a. Membuat sebuah website bagi Kwartir Ranting 11.14.01 Sragen.
- b. Membangun media informasi berbasis website bagi anggota Gerakan Pramuka di Kwartir Ranting Sragen.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Kwartir Ranting Sragen

- a. Sebagai sarana pendukung untuk lebih mengenalkan Kwartir Ranting ke anggota Gerakan Pramuka.
- b. Mengoptimalkan penyebaran informasi untuk mendukung pelaksanaan kegiatan.
- c. Dengan adanya website ini diharapkan mampu menjadi wadah komunikasi yang efektif dan relevan bagi anggota Gerakan Pramuka di Kwartir Ranting Sragen.

2. Bagi Peneliti

- a. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.
- b. Sebagai sarana pengembangan ilmu dalam bidang teknologi informasi.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan penulis dalam melakukan pengumpulan data pada penelitian ini antara lain :

1. Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung terhadap narasumber terkait yaitu Bapak Daryono, S.Pd selaku Ketua Kwartir Ranting 11.14.01 Sragen (Kepala Sekolah SD N 6 Sragen).

2. Observasi

Melakukan pengamatan aktivitas yang dilakukan di Kwartir Ranting untuk mengumpulkan data – data yang mendukung penelitian ini.

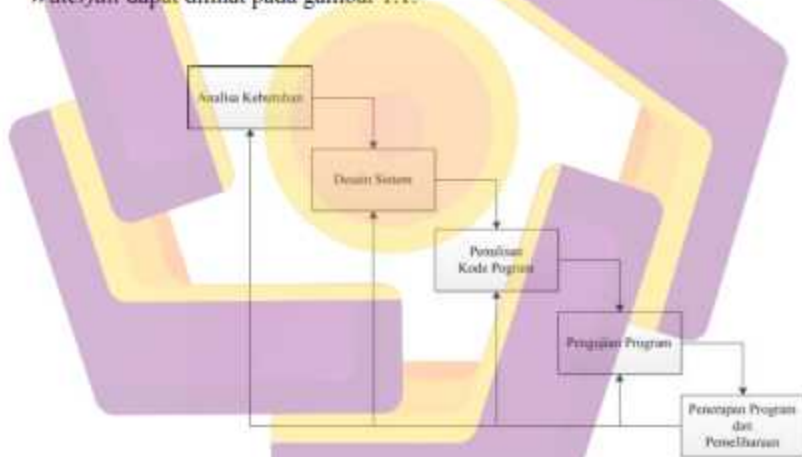
1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis PIECES. Analisis PIECES sebagai dasar untuk menganalisis sistem menurut beberapa aspek secara spesifik. Aspek tersebut antara lain *Performance, Information, Economy, Control, Efficiency* dan *Service*.

Metode yang lain yang digunakan adalah analisis kebutuhan sistem berupa analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional sistem baru..

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode Waterfall. Proses pengembangan dalam metode ini berurutan dari atas ke bawah mulai dari analisis kebutuhan , desain sistem, implementasi sistem, pengujian sistem dan pemeliharaan sistem [23]. Waterfall merupakan metode pengembangan sistem paling sederhana dan konsisten [24] . Alur proses metode pengembangan *Waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Metode Pengembangan Waterfall

1.6.4 Metode Pengujian Sistem

1.6.4.1 White Box Testing

White Box Testing merupakan teknik pengujian perangkat lunak secara struktural dan rincian pelaksanaannya. Uji kasus berasal dari struktur program. White Box Testing terkadang disebut juga glass box testing, merupakan sebuah filosofi perencanaan test case (uji kasus) yang menggunakan struktur kontrol yang dijelaskan sebagai bagian dari perancangan perangkat komponen untuk menghasilkan test case.

1.6.4.2 Black Box Testing

Black-Box Testing merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas dari sistem yang akan dibuat. Black Box Testing memungkinkan pembuat sistem untuk melakukan pengujian sistem dari setiap fitur atau fungsi dari sistem yang dititik beratkan pada input dan output.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi membuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini dibagi menjadi 2 sub Bab yaitu :

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada sub Bab ini membahas mengenai literatur terpercaya yang digunakan sebagai dasar penelitian yang berasal dari hasil penelitian orang lain.

2.2 Dasar Teori

Pada sub Bab ini memaparkan mengenai teori-teori dasar yang nanti akan dijadikan penulis sebagai rujukan dalam pelaksanaan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai analisis masalah yang terdapat pada kasus yang sedang diteliti, serta menguraikan perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi dan pembahasan sistem yang dibuat. Implementasi meliputi pengertian implementasi, implementasi basis data, implementasi program, uji coba sistem dan program, dan pemeliharaan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari seluruh proses penelitian serta saran sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang akan melanjutkan dan memperbaiki penelitian ini.

