

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era revolusi industri 4.0, perkembangan serta pemanfaatan teknologi semakin diminati oleh berbagai kalangan baik itu individu ataupun organisasi. Pemanfaatan teknologi tersebut antara lain digunakan sebagai sarana penunjang dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan sehari-hari. Hal ini juga berlaku pada lembaga pendidikan yaitu sekolah. Lembaga pendidikan pada saat ini dituntut untuk mampu menggunakan serta mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya yaitu Sistem Informasi Manajemen (SIM). [1]

Era informasi digital telah membuat sistem informasi manajemen sekolah (SIM) menjadi pondasi utama bagi lembaga pendidikan dalam mengatur berbagai aspek kegiatan mereka dengan efisien. Pengelolaan dan penggunaan sistem informasi manajemen pendidikan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas pendidikan itu sendiri dimana itu terkait proses belajar mengajar maupun dari awal siswa dan guru itu masuk kedalam sekolah dan keluar juga dari sekolah itu. [2] Integrasi data dalam sistem ini menjadi kunci utama dalam memastikan bahwa informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan tersedia secara tepat waktu dan akurat. Dengan adanya sistem terintegrasi memungkinkan kita dapat melakukan suatu pekerjaan dengan lebih efektif serta efisien. [3]

Sistem Informasi Manajemen Sekolah Terpadu (SIMASTER) dirancang untuk memperkuat integrasi data di Sandikta Bekasi. Integrasi data menjadi kebutuhan penting karena data yang dihasilkan dari berbagai platform sekolah sering kali tidak terhubung secara konsisten. Ketidaksesuaian format data ini dapat menyebabkan masalah dalam pengelolaan informasi yang tepat dan akurat. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem yang mampu mengintegrasikan data dari berbagai sumber agar dapat digunakan secara optimal.

Manfaat dari implementasi SIMASTER yang berfokus pada integrasi data meliputi peningkatan efisiensi operasional, penyediaan informasi yang lebih akurat,

dan kemudahan akses data secara real-time. Dengan integrasi data yang baik, sekolah dapat mengambil keputusan dengan cepat dan tepat, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan dan manajemen sekolah secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana meningkatkan optimasi kualitas integrasi data pada aplikasi Sistem Informasi Manajemen Sekolah Terpadu (SIMASTER) di SANDIKTA Bekasi.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan produk SIMASTER adalah sebagai berikut :

1. Data yang digunakan untuk menguji dan menganalisis integrasi diambil dari data dummy yang telah disesuaikan dengan format data SANDIKTA Bekasi.
2. Objek pengembangan produk terfokus pada aplikasi Sistem Informasi Manajemen Sekolah Terpadu (SIMASTER) di SANDIKTA Bekasi, dengan 9 panel yang saling terintegrasi yaitu panel Yayasan, HRD, Bendahara Yayasan, Admin PPDB, PPDB, Administrator Keuangan Sekolah, Administrator Sekolah, Kepala Sekolah, dan Siswa.
3. Metode pengembangan yang diterapkan berfokus pada peran quality assurance dengan penerapan black box testing untuk menguji kualitas integrasi data dalam SIMASTER.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas integrasi data dalam aplikasi Sistem Informasi Manajemen Sekolah Terpadu (SIMASTER) di SANDIKTA Bekasi. Peningkatan ini dilakukan dengan menerapkan metode black box testing oleh quality assurance untuk memastikan bahwa integrasi data di SIMASTER SANDIKTA berjalan dengan baik. Proses ini diterapkan dalam setiap tahapan sprint, di mana setiap sprint difokuskan pada pengujian dan validasi integrasi data antar aplikasi dalam SIMASTER. Dengan demikian, tujuan penelitian ini secara langsung berkaitan dengan upaya meningkatkan kualitas integrasi data, sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya.

1.5 Profil

1.5.1 Profil Perusahaan



Gambar 1. 1 Logo MSV Studio

PT. Mataram Surya Visi (MSV) didirikan pada tanggal 19 Juni 1993, bergerak dalam bidang usaha penyediaan jasa outdoor advertising. Pada tahun 2000, MSV mengembangkan bisnisnya menjadi penyedia jasa iklan indoor advertising, termasuk iklan televisi dan juga menjadi rumah produksi yang menyediakan layanan konsultasi Production Company Profile, serta layanan pasca produksi untuk stasiun televisi. Pada tahun 2002 MSV mulai berkembang menjadi studio yang memproduksi animasi, yang digunakan sebagai media penelitian di perusahaan induknya yaitu Universitas AMIKOM Yogyakarta, serta membantu kebutuhan pemerintah dalam mengembangkan animasi di Indonesia.

Pada tahun 2011 MSV Animation melakukan rebranding menjadi MSV Pictures dan mulai mengerjakan proyek internasional membuat film 3D Animasi

berjudul "Ajisaka: Fire and Ice", yang ditulis dan disutradarai oleh Tristan Strange, dan juga menjalin kerjasama dengan KompasTV untuk mengerjakan serial televisi berjudul "Petualangan Abdan". Pada tahun 2015 MSV Pictures merilis sebuah film berjudul "Battle of Surabaya", yang digarap oleh Aryanto Yuniawan dan Prof. M Suyanto. Film "Battle of Surabaya" berhasil meraih banyak penghargaan mulai dari tingkat nasional hingga Internasional, dan menjadi salah satu film animasi tersukses yang dibuat oleh Indonesia.

Visi :

MSV Studio memiliki visi untuk membawa pulang harapan dan impian dalam setiap karya yang dibuat.

Misi :

1. Menciptakan karya multimedia yang kreatif, inovatif yang berbasis budaya
2. Menginspirasi masyarakat untuk kehidupan yang lebih baik
3. Menarik dunia melalui Film Animasi
4. Serta memberikan pelayanan terbaik kepada klien.

MSV Studio kini telah berkembang lagi, selain menjadi studio yang memproduksi layanan advertising dan juga film animasi. MSV Studio kini juga mulai bekerjasama dengan lembaga pendidikan dan juga pelatihan, seperti AMIKOM Yogyakarta dan Balai Diklat Industri Denpasar (BDI Denpasar), untuk mengadakan kegiatan pelatihan yang dapat menyalurkan dan meningkatkan bakat dan skill peserta di industri multimedia, khususnya di bidang animasi agar nantinya peserta diharapkan dapat bersaing di dunia kerja.

MSV Studio juga memiliki beberapa Produk diantaranya Apakabar Musa Store yaitu toko yang menjual berbagai merchandising dari film yang dibuat oleh MSV Studio dan SIMASTER yang merupakan produk sistem informasi manajemen sekolah terpadu yang ditujukan untuk sekolah-sekolah di Indonesia. Sistem informasi manajemen sekolah terpadu atau disingkat SIMASTER memiliki 9 panel aplikasi yang saling terintegrasi yaitu Pengurus Yayasan, Kepegawaian, Bendahara, PPDB, Kepala Sekolah, TU, Bendahara, Guru, Siswa.

1.5.2 Lokasi Kerja

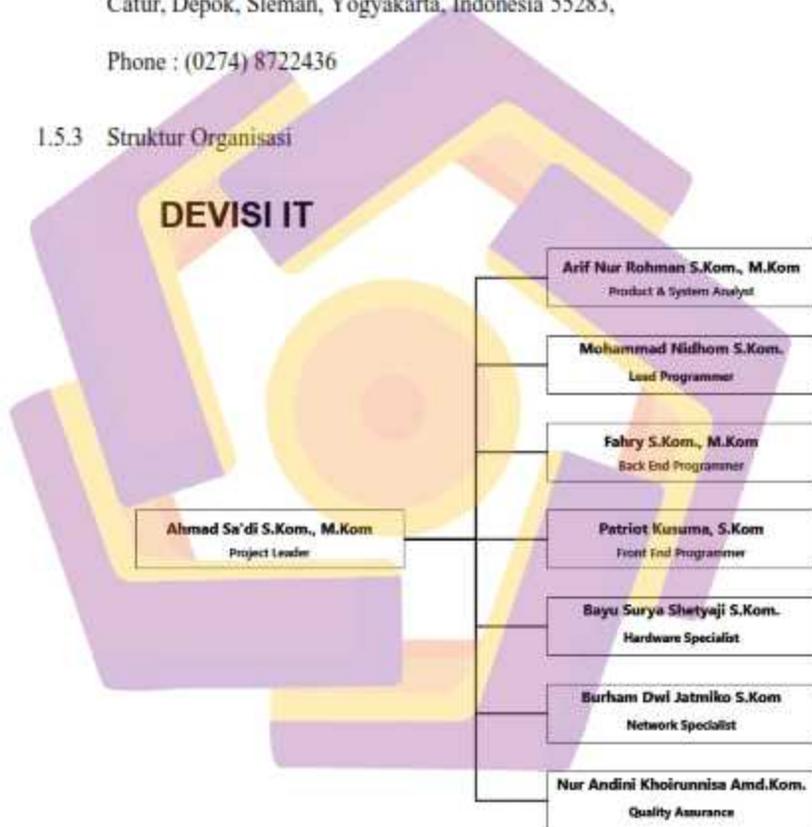
MSV Studio

PT. Mataram Surya Visi Sinema

GRHA. Universitas Amikom Yogyakarta Jl. Ring Road Utara, Condong
Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta, Indonesia 55283,

Phone : (0274) 8722436

1.5.3 Struktur Organisasi



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi

1.5.4 Bidang Pekerjaan

Divisi IT MSV Studio

Jabatan = Staff IT

Pekerjaan Utama =

1. Melakukan kegiatan manajerial harian sebagai staff IT, seperti menangani pengajuan anggaran internal IT dan lain sebagainya.
2. Sosial Media Specialist, seperti membuat dan mengatur konten untuk media sosial Dister
3. Quality Assurance, memeriksa dan menguji produk untuk memastikan produk bebas dari kesalahan, membuat laporan tentang masalah yang ditemukan, bekerja sama dengan tim pengembang untuk memperbaiki masalah tersebut, dan memastikan bahwa produk memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Selain itu, QA juga membuat dan menjalankan tes untuk memastikan semua fitur bekerja dengan baik.
4. Marketing Produk IT, diantaranya merencanakan dan melaksanakan strategi pemasaran, melakukan riset pasar untuk memahami kebutuhan konsumen, menjalin hubungan dengan client, juga bertanggung jawab untuk mengembangkan dan memelihara citra merek produk serta mengatur kegiatan promosi.