BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembangunan dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan pesat seiring dengan laju perkembangan teknologi informasi yang sangat beraneka ragam, sekolah sebagai salah satu elemen dari pendidikan perlu untuk melakukan peningkatan mutu dan mekanisme pelayanan di bidang pendidikan agar lebih berdaya guna dan berhasil guna, sehingga Sumber Daya Manusia (SDM) yang dihasilkannya maksimal dalam membangun dunia luar sesuai dengan kemampuannya.

Banyak sekolah saat ini membangun aplikasi aplikasi baru yang nantinya akan menggantikan aplikasi lama tujuannya adalah untuk lebih memudahkan bukan hanya dalam pengolahan data, akan tetapi diharapkan dengan dibangunnya aplikasi tersebut bisa menjadi pemecah masalah yang timbul ketika menggunakan aplikasi lama.

SMAN I Ciranjang Cianjur seperti sekolah lain pada umumnya mengolah berbagai data pelajaran yang diberikan seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan lain-lain, untuk kemudian nantinya akan diolah menjadi nilai, nilai ini digunakan sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan siswa dalam mencerna ilmu yang didapat dari pembelajaran oleh masing-masing guru yang bersangkutan.

Nilai tersebut diambil dari keseharian siswa-siswi di sekolah, yang biasanya nilai tersebut akan disimpan sementara di tempat penyimpanan, dan

diakhir nilai-nilai tersebut akan diakumulasikan menjadi sebuah nilai akhir. Sistem yang baru dibuat karena sistem lama dirasa kurang efektif dan efisien karena data belum sepenuhnya terorganisasi dengan baik sehingga memungkinkan terjadinya kerangkapan data dan menimbulkan kesalahan-kesalahan yang lain.

Walaupun aplikasi baru telah memberikan manfaat yang besar, akan tetapitidak serta merta dapat langsung diimplementasikan begitu saja, respon dari pengguna diperlukan untuk mengetahui apakah alikasi ini layak untuk diimplementasikan dan dilakukan pengembangan-pengembangan lebih lanjut, kualitas aplikasi yang kurang mendukung prosedur-prosedur di lapangan akan menyebabkan ketidakpuasan dari pengguna aplikasi tersebut.

Aplikasi ini pada dasarnya dibangun untuk lebih mempermudah proses yang sebelumnya dilakukan dengan cara konvensional juga sebagai peningkatan pelayanan terhadap para pengguna sehingga tercapai kepuasan dari pihak pengguna.

Sebagai langkah awal, penulis secara *incidental* melakukan survey tidak formal dengan cara menemui siswa-siswi yang telah menggunakan aplikasi nilai siswa berbasis web, dan melakukan wawancara singkat. 30 orang diambil secara acak, 10 orang diambil dari kelas I, 15 orang darikelas II, dan 5 orang dari kelas III. 70% menyatakan ketidakpuasannya pada aplikasi yang saat ini telah diimplementasikan, penyebab ketidakpuasan yang rata-rata dikemukakan oleh para pengguna adalah masih adanya ketidaksesuaian fungsi yang ditawarkan dengan yang dirasakan oleh pengguna.

Secara kasar hasil survei awal dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1.1

Dampak penggunaan sebelum dan sesudah digunakannya aplikasi nilai siswa berbasis web.

Sebelum	Sesudah
1. Siswa hanya bisa melihat nilai dari guru mata pelajaran yang bersangkutan, dan tidak dapat mengetahui nilai setiap saat. 2.	Siswa bisa mengetahui nilai baik dari guru yang bersangkutan, maupun dari aplikasi yang telah digunakan, dan siswa bisa mengetahui perkembangan nilainya sesering mungkin.

Berdasarkan fenomena ini, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai seberapa besarnyaperanan aplikasi nilai siswa berbasis web yang digunakan SMAN I Ciranjang terhadap kepuasan siswa-siswi SMAN I Ciranjang Cianjur dengan judul **"KUALITASAPLIKASI NILAI SISWA BERBASIS WEB DI SMAN I CIRANJANG DAN PERANANNYA TERHADAP KEPUASAN SISWA-SISWI SMAN I CIRANJANG".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas penyusun mengidentifikasikan masalah berdasarkan analisis awal penyusunan, yang menyatakan bahwa masih adanya ketidakpuasan siswa-siswi terhadap aplikasi nilai siswa berbasis web selain itu karena belum adanya penilaian tingkat kepuasan konsumen atas dibuatnya Aplikasi Nilai Siswa Berbasis Web di SMAN I Ciranjang. Penilaian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peranan aplikasi tersebut berperan terhadap

kepuasan siswa-siswi. Rumusan yang dapat ditarik dari identifikasi masalah, yaitu :

1. Bagaimana Aplikasi Nilai Siswa Berbasis Web yang sedang berjalan saat ini di SMAN I Ciranjang.
2. Bagaimana tanggapan responden terhadap pengimplementasian Aplikasi Nilai Siswa yang sekarang tengah digunakan.
3. Bagaimana tingkat kepuasan siswa-siswi SMAN I Ciranjang setelah menggunakan Aplikasi tersebut.
4. Seberapa besarperananAplikasi Nilai Siswa Berbasis Web terhadap kepuasan Siswa-siswi SMAN I Ciranjang.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan informasi atau keterangan yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti sebagai latihan untuk studi banding antara hal-hal yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan dengan kegiatan yang dilakukan di lapangan serta memberikan gambaran mengenai peranan Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Web di SMAN I Ciranjang terhadap kepuasan konsumennya.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui aplikasi nilai siswa berbasis web yang berjalan pada saat ini.
2. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap aplikasi nilai siswa berbasis web.

3. Untuk mengetahui kepuasan siswa-siswi SMAN I Ciranjang setelah menggunakan aplikasi nilai siswa berbasis web.
4. Untuk mengukur seberapa besarnya peranan aplikasi nilai siswa berbasis web ini terhadap kepuasan siswa-siswi SMAN I Ciranjang.

1.4 Kegunaan penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai bahan pertimbangan untuk mengetahui hasil dari perananaplikasi nilai siswa berbasis web terhadap kepuasan siswa-siswi SMAN I Ciranjang. Dan dari penelitian ini penulis mengharapkan ada dua kegunaan yaitu :

1.4.1 Kegunaan praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Perusahaan / pihak yang diteliti

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan upaya perbaikan dan memberikan masukan kepada perusahaan, dalam penelitian ini adalah SMAN I Ciranjang, untuk meningkatkan kualitas dari sistem informasi perusahaan demi tercapainya kepuasan konsumen.

2. Bagi konsumen / pengguna

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi dalam meningkatkan kepuasan konsumen.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dalam penelitian ini dibagi tiga :

1.4.2.1 Bagi Universitas

Dengan penyusunan hasil penilitan ini diharapkan akan menambah pustaka akademik bagi universitas agar dikemudaian hari bisa dijadikan sebagai pembanding atau literatur bagi mahasiswa lain dalam melakukan penelitian.

1.4.2.2 Bagi Penulis

Bagi penulis sendiri diharapkan dapat menjadi sarana sebagai penambahan wawasan dan pengalaman dalam bidang informatika dan analisa, serta pengetahuan dalam melakukan penelitian mengenai sistem informasi. Juga sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Komputer Indonesia.

1.4.2.3 Bagi Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan dalam bidang analisis riset mengenai seberapa besarnya pengaruh aplikasi nilai siswa berbasis web terhadap kepuasan siswa-siswi di SMAN I Ciranjang. Serta di bidang informatika yang membahas tentang implementasi aplikasi yang akan digunakan.

1.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

Cakrawala waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cross Sectional. Menurut Bambang S. Soedibjo (2005:44) *Cross Sectional* adalah penelitian yang dilakukan dalam satu periode waktu tertentu seperti satu hari, satu minggu, atau satu bulan untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penelitian.

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis di SMAN I Ciranjang yang beralamat di Jalan. Jati Pasir Santa, Desa Ciranjang, Kecamatan Ciranjang, Kabupaten Cianjur.

Waktu penelitian mulai dari Maret 2012 sampai dengan selesai.

Tabel 1.1

Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	2012																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Usulan Penelitian																				
2.	Pengumpulan Data																				
3.	Pembuatan Kuisioner																				
4.	Penyerahan Kuisioner																				