BAB III

OBJEK PENELITIAN DAN METODE

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang sedang penulis bahas atau teliti adalah sebuah Lembaga Pendidikan Sekolah Menengah Atas. Berikut adalah penjelasannya :

3.1.1 Sejarah SMA Negeri 1 baregbeg Ciamis

SMA Negeri 1 Baregbeg Ciamis berdiri pada tahun 1981 yang pada mulanya diberi nama SMA Galuh, kemudian berganti nama lagi menjadi SMA Negeri 4 Ciamis, karena pemekaran daerah maka SMA Negeri 4 Ciamis berganti nama lagi menjadi SMA Negeri 1 baregbeg Ciamis.

SMA Negeri 1 Baregbeg Ciamis merupakan sekolah yang sangat luas bangunannya dan paling besar diantara sekolah lainya di Kabupaten Ciamis.

Berikut identitas sekolah :

1. **Identitas Sekolah**

Nama Sekolah	:	**SMA NEGERI 1 BAREGBEG**
NSS	:	**301021401042**

2. **Alamat Sekolah :**

Jalan	:	Laks. (L). R[illegible] Martadinata No. 150
Propinsi	:	Jawa B[illegible]
Kabupaten	:	Ciam[illegible]
Kecamatan	:	Bare[illegible]beg
Kelurahan/Desa	:	Bareg[illegible]eg

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

Kode Pos	:	46251
Telepon/Fax	:	(0265) 771957
E-mail/Website	:	
Nama Bank	:	PT. Bank Jabar Cabang Ciamis
Nomor Rekening	:	0043100261083
Nama Pemegang Rekening	:	1) Drs. H. Romli Syarif, M.M.
		2) Nana Suryana

3. Identitas Kepala Sekolah

a.	Nama Lengkap	:	Drs. H. ROMLI SYARIF, M.M
b.	Tempat, tanggal lahir	:	Ciamis, 03 Juni 1951
c.	NIP	:	130818359
d.	Pangkat, Gol/Ruang	:	Pembina Tk. I, IV/b
e.	Jabatan	:	Kepala SMA Negeri 1 Baregbeg
f.	Pendidikan	:	S.2
g.	Alamat Rumah	:	Dsn. Sukasari Imbanagara Raya
	Ciamis		
h.	Nomor Telepon Rumah	:	(0265) 774626
	Nomor HP	:	08122340968

SMA Negeri 1 Baregbeg mempunyai 18 ruangan yang terdiri dari :

1. R.Kepala Sekolah

Merupakan R.kerja Kepala sekolah yang sekaligus sebagai ruang rapat kepala bagian dan R.Rapat dengan para PKS (Pembantu Kepala Sekolah)

Pembantu Kepala sekolah terdiri dari :

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

a. Wakil Kepala sekolah jumlah 1 orang.

b. PKS kurikulum berjumlah 2 orang.

c. PKS kesiswaan / Pembina Osis berjumlah 3 orang.

d. PKS Humas berjumlah 2 orang.

e. 10 orang Pembina Ekstrakurikuler.

2. R.Kurikulum

Merupakan R.Kerja PKS kurikulum yang didalamnya berisi data akademik siswa dan guru, kalender pendidikan, grafik perkembangan prestasi sekolah.

Jumlah guru saat ini berjumlah 50 orang terdiri dari guru tetap 33 orang dan guru tidak tetap berjumlah 17 orang.

3. R.Tata Usaha

Merupakan R.Kerja Kepala Tata Usaha dan stafnya yang saat ini berjumlah 10 orang terdiri dari TU tetap 5 orang dan TU honor 5 orang termasuk 2 orang penjaga / pesuruh

4. R.Osis

Ruang ini digunakan oleh Pembina Osis dan para pengurus Osis dalam merencanakan kegiatan-kegiatan yang didalamnya berisi struktur organisasi OSIS, data prestasi siswa, daftar piket harian, piket mingguan, pet[illegible] dibagi menjadi 8 Jumlah pengurus Osis saat ini 40 [illegible] yang terdiri dari pengurus inti dan yang lainnya dibagi menjadi 8 tu[illegible] pokok.

5. R.PMR

Merupakan R.kerja pengurus PMR dan sekaligus sebagai R.Perawatan istirahat dan ruang istirahat bagi siswa yang sak[illegible] Dalam hal ini SMP Negeri

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

Baregbeg Ciamis bekerja sama dengan puskesmas terdekat sehingga apabila ada siswa yang sakit pihak sekolah langsung membawanya ke puskesmas.

6. R.Pramuka

   Merupakan ruang kerja Pembina Pramuka dan sekaligus ruang tempat penyimpanan keperluan kegiatan pramuka.

7. R.Drum Band

   Merupakan R.tempat menyimpan alat – alat drum band.

8. R.Kesenian

   Digunakan untuk latihan kesenian dan menyimpan alat – alat kesenian.

9. R.Laboratorium

   Digunakan untuk praktikum siswa SMA Negeri 1 baregbeg Ciamis.

10. R.Perpustakaan

    Ruang ini dikelola oleh guru – guru bahasa Indonesia di tambah satu orang petugas dan siswa secara bergantian.

11. R.Serba Guna

    SMA Negri 1 Baregbeg Ciamis mempunyai 1 ruangan serba guna, untuk kegiatan ekstrakulikuler dan untuk rapat kegiatan formal yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan kab.Ciamis.

12. R.Guru

    Ruang ini digunakan oleh guru untuk melaksanakan tugas-tugas, musyawarah pada saat istirahat sekaligus menerima tamu orang tua siswa, dilengkapi dengan dapur dan kamar mandi. Kamar mandi siswa berjumlah 9 buah.

13. R.BP/BK (Badan Konseling)

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

Dikelola oleh 2 orang guru BP, ruang ini digunakan untuk konsultasi para siswa yang bermasalah.

14. R.Komputer

    Merupakan tempat praktek komputer siswa yang terdiri dari 24 buah komputer untuk siswa dan 1 buah komputer untuk guru.

15. R.Koperasi

    Berisi barang-barang keperluan siswa seperti seragam sekolah dengan atributnya, buku-buku siswa. Ruang ini dikelola oleh 2 orang pengurus koperasi yang terdiri dari guru dan pegawai tata usaha.

16. Gudang

    Berisi barang-barang yang akan diperbaiki.

17. R.GDN

    Terletak di pintu gerbang sekolah. Ruang ini dijaga oleh 4 orang petugas untuk mengisi buku tamu secara bergantian (petugas terdiri dari guru & siswa).

18. R.Belajar

    Ada 20 ruang terdiri dari :

    Pagi : kelas I : 7 ruang

    Kelas II : 7 ruang

    Kelas III : 6 ruang

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

3.1.2 Visi dan Misi SMA Negeri 1 Baregbeg Ciamis

SMA Negeri 1 Baregbeg Ciamis mempunyai visi dan misi sebagai berikut :

1. Visi

SMA Negeri 1 Baregbeg Ciamis yang Agamis, Kompetitif, Kreatif, Santun dan Sehat menuju sekolah bernuansa internasional dengan tetap memelihara budaya lokal dan nasional.

2. Misi

a. Mengembangkan dan membimbing keagamaan.

b. Meningkatkan mutu akademis & non akademis.

c. Membangun dan mengembangkan imajinasi.

d. Membina dan mengembangkan pola hidup sehat.

e. Membina dan mengembangkan kedisiplinan dan ketertiban.

f. Membina dan mengembangkan Budaya Daerah dan nasional.

g. Mewujudkan peningkatan mutu melalui efektifitas belajar.

h. Menanamkan/membina tumbuhnya kesadaran disiplin yang tinggi dan murni.

i. Membudayakan pelayanan yang Islami.

j. Membina profesi personalia.

k. Mengembangkan semangat kerjasama/kemitraan berlandaskan kekeluargaan yang harmonis.

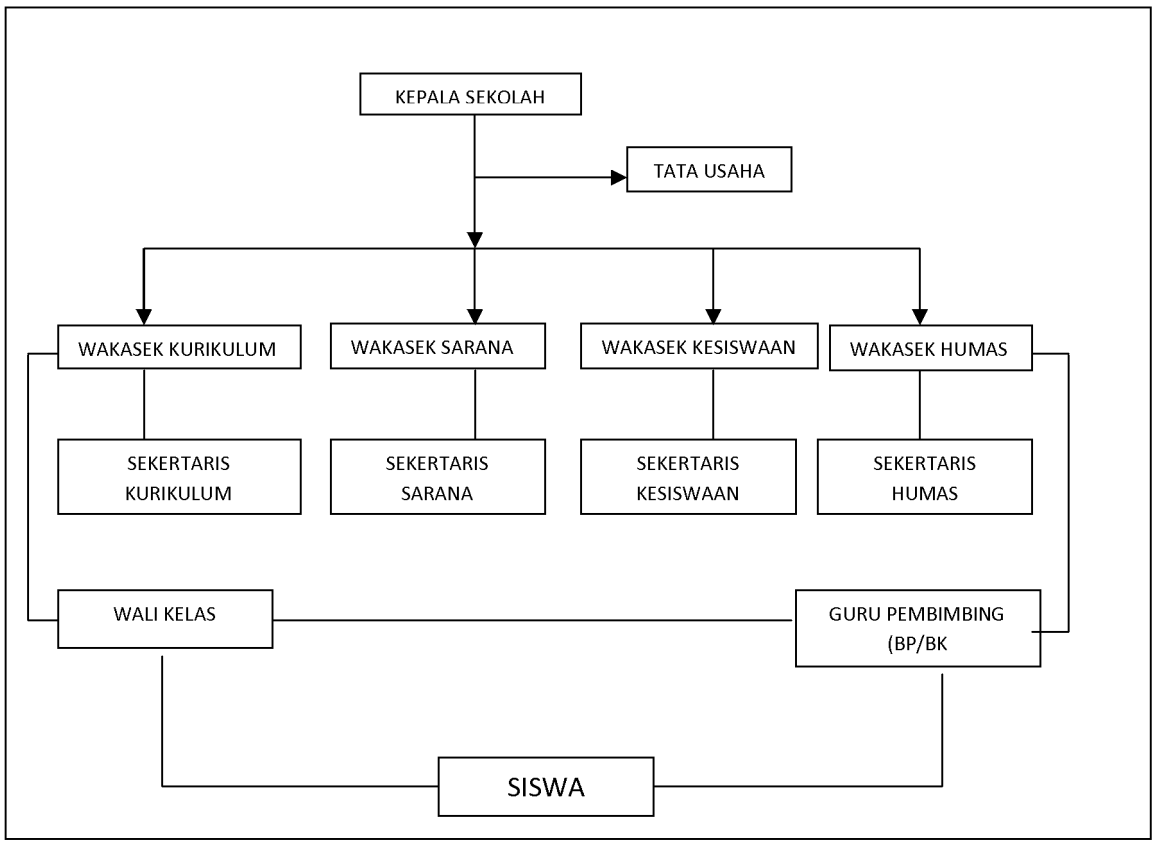
l. Menjabarkan isi kurikulum secara optimal sesuai perkembangan jaman.

m. Mengembangkan perpustakaan yang representatif menuju [illegible]

n. Mewujudkan semangat keterbukaan.

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

3.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 3.1 struktur organisasi

3.1.4 Deskripsi Kerja

Adapun beberapa deskripsi tugas dari struktur organisasi yang terlibat dalam penerimaan siswa baru yaitu :

1. Kepala Sekolah

   Tugas dari kepala sekolah adalah sebagai be

   a. Mengelola Proses Belajar Mengajar (PBI
   b. Mengelola manajemen sekolah.
   c. Mengelola administrasi sekolah.

2. Wakil Kepala sekolah bidang Kurikulum

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

Tugas dari Wakil kepala Sekolah bidang kurikulum adalah sebagai berikut:

a. Menyusun program pengajaran.
b. Menyusun pembagian tugas guru dan jadwal proses Belajar Mengajar (PMB).
c. Menyusun kalender Proses Belajar Mengajar (PBM).
d. Menyusun jadwal dan panitia evaluasi / ujian.
e. Menetapkan kriteria kenaikan dan kelulusan.
f. Mengkoordinasikan kegiatan kurikuler.
g. Meningkatkan kualifikasi hasil Ujian Akhir Nasional (UAN).
h. Menyelenggarakan rapat pembagian tugas, verifikasi nilai, pleno penetapan keberhasilan siswa.
i. Memantau pelaksanaan proses belajar mengajar (PMB), membuat laporan tertulis kegiatan akademis kepada kepala sekolah setiap akhir semester.

3. Wakil Kepala Sekolah bidang Kesiswaan

Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan memiliki tugas sebagai berikut :

a. Menyusun program pembinaan kesiswaan.
b. Mengarahkan dan mengendalikan pemilihan peng[illegible] kegiatan Osis, disiplin tata karma dan tata tertib [illegible]swa
c. Mengkoordinasikan kegiatan ekstrakuriku[illegible]
d. Melaksanakan seleksi calon siswa telada[illegible]an penerima beasiswa
e. Melaksanakan seleksi siswa untuk deleg[illegible]/duta sekolah
f. Mengatur penerimaan siswa baru (PSB) [illegible]mutasi siswa

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

g. Menyusun laporan secara berkala kepada kepala sekolah.

4. Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas

Wakil kepala sekolah bidang Humas memiliki tugas sebagai berikut :

a. Menyusun program hubungan kemasyarakatan.

b. Mengatur dan menyelenggarakan hubungan internal sekolah.

c. Mengatur dan menyelenggarakan hubungan external sekolah dengan orang tua siswa, dewan sekolah, instansi/lembaga lain baik pemerintah, swasta ataupun lembaga sosial lainnya.

d. Mengatur penyelenggaraan rapat.

e. Menjadi protokol kepala sekolah.

f. Menyusun laporan secara berkala.

5. Kepala Tata Usaha (TU)

Bagian ini melakukan tugas dalam menyusun seluruh kegiatan yang berhubungan administrasi sekolah.

6. Sekertaris

Memiliki tugas yaitu membantu wakasek sesuai tugas masing – masing urusan.

7. Koordinator BK

Tugas dari koordinator BK adalah sebagai berikut :

a. Menyusun program BK dan penjadwalan.

b. Mengkoordinasikan pelaksanaan program dengan guru – guru BK.

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

c. Melakukan koordinasi dengan wali kelas, kesiswaan dengan bidang – bidang lainya yang terkait dalam mengatasi masalah siswa termasuk dengan orang tua siswa.
d. Menjaring minat dan bakat siswa.
e. Memberikan bimbingan belajar dan karir kepada siswa.
f. Mengadakan evaluasi layanan bimbingan korseling bagi siswa.
g. Menyusun laporan secara berkala.

8. Wali Kelas
   a. Menyusun program dan penjadwalan pengelolaan kelas.
   b. Menyelenggarakan administrasi kelas.
   c. Membina kreatifitas dan tata kehidupan sosial kelas.
   d. Penanggung jawab di kelas.
   e. Penanggung jawab tata karma dan tata tertib kehidupan sosial siswa di kelas.
   f. Mengisi raport siswa.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Metode Pengumpulan Data

Di dalam pengumpulan data penulis menggunakan [illegible] sumber yang berupa data primer dan sumber yang berupa data sekunder.

3.2.2 Sumber Data Primer

Metode Penelitian yang digunakan adalah Metode Deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Dengan metode ini, semua permasalahan yang muncul di

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

tempat penelitian dipaparkan secara jelas agar memudahkan dalam pembuatan sistem yang baru.

Metode-metode di bawah ini penulis lakukan dalam rangka pengumpulan data-data sebagai informasi yang lengkap mengenai objek penelitian, yaitu:

a. Observasi

Penulis melakukan pencarian data dan informasi dengan cara meninjau dan meneliti secara langsung data-data yang berkaitan dengan bahan laporan. Tinjauan secara langsung kepada bagian yang menangani pendaftaran siswa baru SMA Negeri 1 Baregbeg Ciamis.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dan tanya jawab secara langsung tentang kondisi dan situasi instansi sebagai gambaran untuk dijadikan bahan laporan dan data penunjang dalam pembuatan *Web*. Wawancara dilakukan di bagian yang menangani pendaftaran siswa baru (administrasi).

3.2.3. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Beberapa data sekunder antara lain berupa data yang telah di dapatkan pada sumber yang dituju dan juga dari beberapa referensi dalam mendukung penelitian dalam pembuatan sistem imformasi pendaftaran siswa baru.

3.3 Metode Pendekatan/Pengembangan Sistem

Paradigma perancangan perangkat lunak yang digunakan dalam membangun sistem yang di inginkan dengan menggunakan dua metode yaitu metode pengembangan sistem dan metode pendekatan sistem.

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

3.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Dilihat dari permasalahan yang ada maka penulis menggunakan suatu pendekatan ataupun penyelesaian dengan menggunakan pengembangan sistem yang berorientasikan objek, alat yang digunakan dalam pendekatan sistem dan pemerograman berorientasi objek yaitu dengan menggunakan notasi UML (*Unified Modeling Language*).

Dikarenakan sistem yang dibuat tidak ada sebelumnya sehingga hanya melihat dari beberapa kejadian-kejadian yang ada dan menjadikan suatu masalah yang harus diselesaikan.

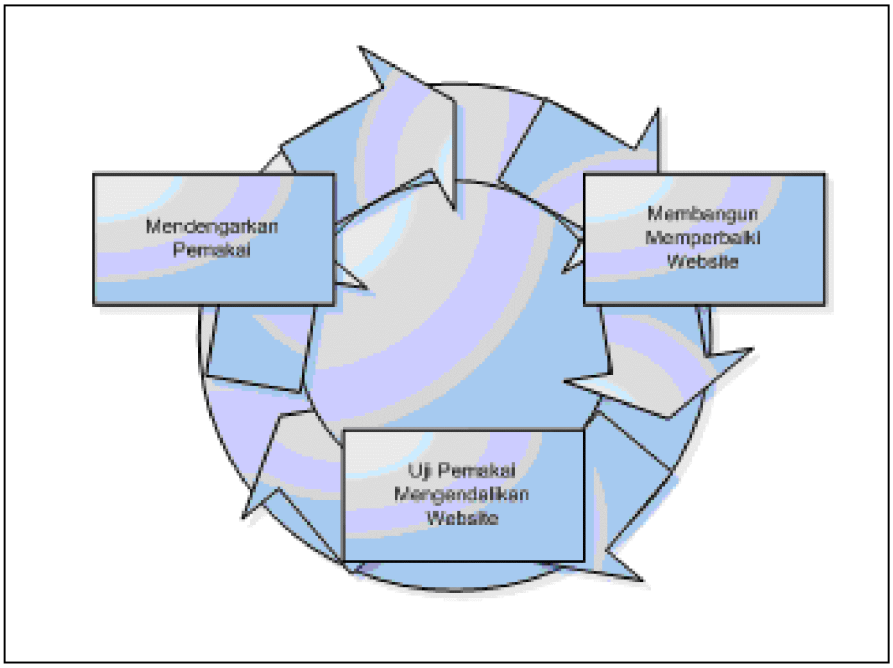
3.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dalam pembuatan *web* ini dimulai dari tahap perancangan hingga tahap implementasi sistem menggunakan metode pengembangan ***Prototype***. Paradigma *Prototype* merupakan pengembangan kemampuan penyesuaian dari sebuah sistem operasi, atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dengan komputer. *Prototype* dibuat pada saat pengguna tidak tahu pasti apa yang diinginkannya, seperti misalnya rincian masukan, rincian proses, dan rincian keluaran yang diinginkan. Untuk itu pengembang membuat *prototype* produk dan menghadirkannya kepada pengguna. Pengguna menilai *prototype* tersebut, kemudian menyarankan perbaikan-perbaikan jika memang ada. Pengembang kemudian melakukan perbaikan lagi dan mengkomunikasikan lagi dengan pengguna. Demikian selanjutnya hingga didapatkan sistem atau perangkat lunak yang memang dikehendaki oleh pengguna.

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

Metode *prototype* dirancang agar dapat menerima perubahan – perubahan dalam rangka menyempurnakan *prototype* yang sudah ada sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat di terima dan perubahan – perubahan yang terjadi dianggap dapat merupakan sebagian dari proses pengembangan itu sendiri.

Metode pengembangan dengan model diagram *Prototype* dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Model *Prototype*

Berikut langkah – langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan *prototife* yang sesuai dengan gambar 3.2 diatas, langkah – langkah tersebut antara lain:

1. Penulis akan mengidentifikasi / mendengarkan kebutuhan pemakai supaya penulis bisa merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

diharapkan pemakai, sebelum pada tahap perancangan penulis akan memulai pada tahap awal terlebih dahulu yaitu penulis akan menganalisis sistem dengan cara mengumpulkan data dari tempat penelitian.

2. Pada tahap kedua penulis akan mendesain sistem dan struktur program dari sistem yang telah dianalisis dalam arti yang tadinya masih berupa pencatatan ke dalam form pendaftaran menjadi sistem yang terkomputerisasi.
3. Tahap ketiga yaitu setelah sistem / program selesai dibuat maka penulis akan melakukan pengujian terhadap web, apakah masih ada kekurangan atau tidak.

3.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Metodologi analisis dan perancangan sistem informasi yang dirancang oleh penulis adalah dengan **berorientasi objek** (*Object Oriented*). Faktor utama diciptakannya pendekatan berorientasi objek pada sekitar tahun 1990-an adalah dengan ditemukannya kekurangan-kekurangan pada pendekatan terstruktur. Misalnya biaya pengembangan perangkat lunak berkembang sesuai dengan berkembangnya keinginan atau kebutuhan pengguna, pemeliharaan yang sukar, lamanya penyelesaian suatu proyek, hampir selalu terjadi keterlambatan penyelesaian proyek, biaya pengembangan perancangan *Web* yang cenderung tinggi karena tingkat kerumitan yang tinggi pula, dan sebagainya.

Pada pendekatan berorientasi objek terdapat pembungkus data (*encapsulation*) pada setiap fungsi atau prosedur dan melindunginya terhadap perubahan tidak dikehendaki dari fungsi yang berada di luar.

Berikut karakteristik yang menjadi ciri-ciri pendekatan berorientasi objek :

1. Pendekatan lebih pada data dan bukan pada prosedur atau fungsi.

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

2. Program besar dibagi ke dalam objek-objek.
3. Struktur data dirancang dan menjadi karakteristik dari objek-objek.
4. Fungsi-fungsi yang mengoperasikan data tergabung dalam suatu objek yang sama.
5. Data terlindungi dari fungsi atau prosedur yang ada di luar fungsi.
6. Objek-objek dapat saling berkomunikasi dengan saling mengirim pesan satu sama lain.
7. Metode pendekatannya adalah dari bawah ke atas (*bottom up approach*).

Siklus hidup pengembangan sistem atau perangkat lunak berorientasi objek terdiri dari 3 proses, yaitu analisis berorientasi objek, perancangan berorientasi objek, dan implementasi berorientasi objek. Sedangkan Aktivitas pengembangan sistem berorientasi objek meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Analisis berorientasi objek yang dikendalikan oleh *use-case.*
2. Perancangan berorientasi objek.
3. Pengujian berkelanjutan.

Adapun alat bantu (*tool*) dalam aktivitas analisis berorientasi objek dengan visualisasi Unified Modeling Language (UML) ini terdiri dari :

1. Diagram *Use-case*

   Use case diagram adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna.
2. Diagram *Sequence*

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan prilaku sebuah skenario, diagram ini menunjukan sejumlah contoh objek dan *message* (pesan) yang di letakan diantara objek – objek ini dalam *use case.*

3. Diagram *Collaboration*

Collaboration diagram adalah perluasan dari objek diagram, objek diagram menunjukan objek – objek dan hubungannya satu dengan yang lain.

4. Diagram *Class*

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain beorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

5. Diagram *Component*

Component diagram adalah bagian fisik dari sebuah sistem,karena menetap di komputer bukan di benak para analis, komponen bisa berupatabel, *file* data, *file exe* dan lain – lain.

6. Diagram *Activity*

Activity diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika [illegible] proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus.

7. Diagram *Deployment*

Deployment diagram menunjukan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakan bagian – bagian *softwere* yang berjalan pada bagian – bagian *hardware.*

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION
ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com

3.4 Faktor Pengujian Sistem

Dalam sistem ini penulis melakukan pengujian sistem, dan yang menjadi faktor pengujian sistem di antaranya :

1. *Reliability*

   Yaitu menekankan bahwa aplikasi akan dilaksanakan sesuai dengan perogram yang akan penulis buat dengan waktu yang telah ditentukan dan memvalidasi data secara benar.

2. *Metodology*

   Biasanya tidak diujikan, kalaupun diuji pada tahap awal menekankan bahwa aplikasi dirancang sesuai dengan strategi organisasi, kebijaksanaan prosedur. standar permintaan tersebut harus diimplementasikan, dipelihara, sesuai dengan permintaan aplikasi.

3. *Access Control*

   Yaitu menekankan sumberdaya sistem harus dilindungi dari kemungkinan modifikasi, pengrusakan, penyalahgunaan dan prosedur keamanan harus dijalankan secara penuh untuk menjamin integritas data dan program aplikasi.

4. *Ease Of Use*

   Menekankan perluasan usahanya dimana untuk bela[illegible] menyiapkan inputan dan menginfestasikan outpu[illegible] tersangkut dengan usability sistem terhadap int[illegible] antara manusia dengan sistem.

UNREGISTERED VERSION
REGISTERED VERSION ADDS NO WATERMARK
www.print-driver.com