BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Adapun prmbahasan mengenai Objek Penelitian dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

3.1.1. Sejarah Singkat

SMA BUDAYA didirikan pada tahun 1953 di bawah naungan Yayasan Pendidikan Budidaya Perguruan Budaya didirikan pemuda yang tergabung dalam tentara pelajar yang salah satu diantaranya ialah Bpk. Alm. Sayuti Thalib. Pada tahun 1960 beliau mengajak adiknya yakni Bpk. Alm Drs.H. Amiroedin Thalib untuk memimpin Yayasan Pendidikan Budidaya. Semula SMA BUDAYA beralamat di jalan salemba tengah jakarta pusat, Tetapi sejak tahun 1984 SMA Budaya berlokasi di jalan Dermag Baru Klender Duren Sawit Jakarta Timur hingga kini. Dan sepeninggal Alm.Drs. H. Amiroedin Thalib tahun 1998 Yayasan Pengembangan Budidaya di pimpin oleh Putera sulungnya Bpk. Fadli Amir. SE

3.1.2. Visi dan Misi SMA Budaya

Adupun visi dan misi SMA Budaya adalah:

3.1.2.1. Visi SMA Budaya

Visi adalah Membentuk peserta didik menjadi insan yang cerdas, trampil, sehat jasmani dan rohani, berbudaya serta memiliki wawasan

kewirausahaan berdasarkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa

3.1.2.2. Misi SMA Budaya

Misi SMA Budaya sebagai dasar kebijakan yaitu:

1 Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, melalui bimbingan dan kegiatan keagamaan.

2 Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik melalui kegiatan peningkatan mutu pembelajaran dan sarana pembelajaran

3 Meningkatkan kreativitas peserta didik melalui kegiatan pengembangan potensi diri.

4 Meningkatkan ketrampilan dibidang ilmu pengetahuan teknologi, sosial, budaya dan seni

5 Meningkatkan jiwa kewirausahaan dan kegiatan pengembangan wawasan khusus.

6 Meningkatkan layanan informasi pendidikan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

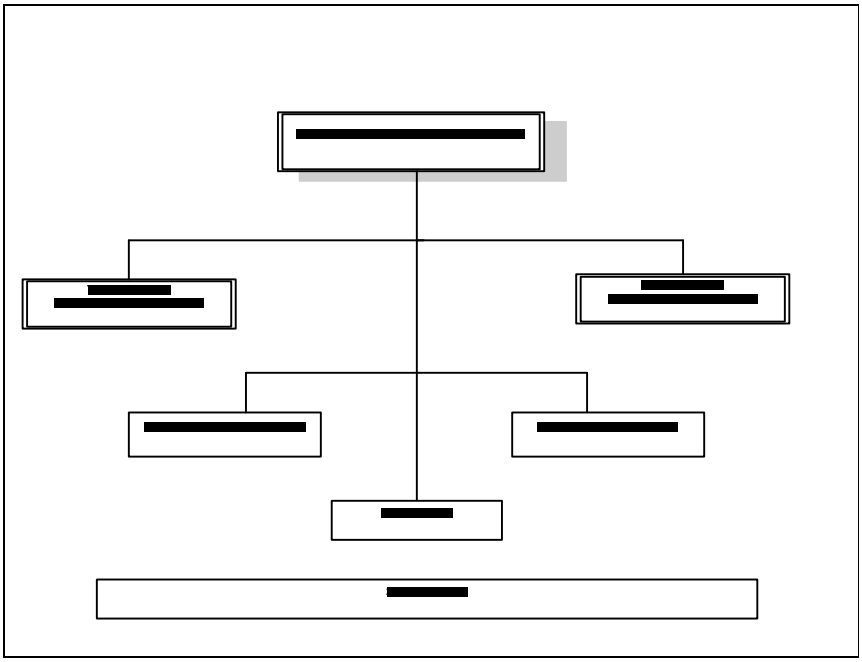
3.1.2.3. Tujuan SMA Budaya

1. Membentuk peserta didik memiliki keimanan, akhlak mulia serta budi pekerti luhur.
2. Mempersiapkan peserta didik mampu menghadapi era globalisasi.

3. Membekali siswa dengan penguasaan ilmu pengetahuan teknologi, sosial, budaya dan seni untuk bekal menghadapi kehidupan masa depan.
4. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir logis, kreatif, inovatif, berprakarsa dan mandiri.
5. Membekali siswa memiliki wawasan kewirausahaan dan kemampuan bekerja keras untuk pengembangan diri dimasa depan.
6. Memiliki kemampuan mengapresiasikan seni dan budaya baik lokal, nasional maupun internasional.
7. Mengembangkan etos kerja dan profesionalitas penyelenggara pendidikan.

3.1.3. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi SMA Budaya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.1

Struktur Organisasi SMA Budaya

Sumber : SMA Budaya

3.1.4. Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi tugas setiap jabatan masing – masing struktur organisasi SMA Budaya adalah sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah

   a) Menyusun perencanaan.

   b) Mengorganisasikan kegiatan.

   c) Mengarahkan kegiatan.

   d) Mengkoordinasikan kegiatan.

e) Melaksanakan pengawasan.

f) Melakukan Evaluasi terhadap kegiatan.

g) Menentukan kebijaksanaan.

h) Mengadakan rapat.

i) Mengambil keputusan.

j) Mengatur proses belajar mengajar.

k) Mengatur adminitrasi: ketatausahaan, siswa, ketenagaan, sarana dan prasarana, keuangan / RAPBS.

l) Mengatur OSIS.

m) Mengatur hubungan sekolah dengan masyarakat dan instansi terkait.

2. Wakil Kurikulum

a) Menyusun program pembelajaran.

b) Menyusun jadwal pelaksanaan ulangan harian bersama dan ujian akhir.

c) Menyusun jadwal pelajaran.

d) Menyusun pembagian tugas guru pengajar.

e) Menetapkan kriteria penilaian siswa, kenaikan kelas dan penjurusan.

f) Menyusun jadwal penerimaan laporan hasil belajar siswa (rapor) dan STTB.

g) Mengkoordinir dan mengarahkan penyusunan KTSP.

h) Menyusun rekapitulasi daya serap dan target kurikulum.

i) Mengawasi proses penilaian (entri skor) oleh guru bidang studi.

j) Melakukan koordinasi dengan Tim kesiswaan, Humas dan TU.

k) Membuat laporan kepada Kepala Sekolah.

3. Wakil Kesiswaan

a) Menyusun Program pembinaan kesiswaan /OSIS.
b) Membimbing, mengarahkan dan mengendalikan kegiatan siswa/OSIS dalam menegakkan disiplin dan tata tertib sekolah.
c) Membina dan mengkoordinasikan pelaksanaan 6 K.
d) Memberi pengarahan dan pemilihan Pengurus OSIS.
e) Memberi pembinaan kepada pengurus OSIS dalam berorganisasi.
f) Menyusun program dan jadwal kegiatan siswa secara berkala dan insidentil.
g) Mengadakan pemilihan siswa untuk mewakili sekolah dan kegiatan diluar sekolah.
h) Pembinaan pelaksanaan upacara bendera.

4. Tata Usaha

a) Menyusun program kerja Tata Usaha Sekolah.

b) Mengelola Keuangan sekolah.
c) Mengurus administrasi ketenagaan dan kesiswaan.
d) Mengatur dan membagi tugas pegawai Tata Usaha sekolah.
e) Membina dan mengembangkan karir pegawai Tata Usaha sekolah.
f) Menyusun administrasi perlengkapan sekolah.
g) Menyusun data statistik sekolah.
h) Mengkoordinasikan dan melaksanakan 6 K dan rumah tangga sekolah.
i) Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan sekolah dan ketatausahaan.

5. Admin SAS

untuk pengelolaan administrasi Siswa (Data Pokok, Kehadiran, Nilai, Prestasi), Pendidik (Data Pokok, Pangkat Golongan, Pendidikan, Keahlian, Tugas Mengajar) dan Tenaga Kependidikan (Data Pokok, Pangkat Golongan, Pendidikan, Tugas).

6. Guru

a) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar
b) Mengadakan kegiatan penilaian
c) Membuat analisis hasil belajar dan analisis butir soal
d) Melaksanakan program perbaikan dan pengayaan

e) Mengadakan pengembangan setiap bidang pengajaran yang menjadi tanggung jawabnya.
f) Meneliti daftar hadir siswa sebelum memulai pelajaran.
g) Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar siswa.
h) Mengatur kebersihan ruang kelas dan menertibkan penggunaan alat-alat pelajaran.
i) Bertanggung jawab atas kegiatan belajar mengajar di sekolah

3.2. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan penulis, diantaranya:

3.2.1. Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan penulis selama melakukan penelitian di SMA Budaya adalah menggunakan metode menggunakan metode *Action*, yaitu merancang dan mendesain program berdasarkan analisis sistem yang diusulkan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk mendapatkan informasi ini, penulis mencoba untuk menerapkan teori-teori yang didapat selama perkuliahan dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.2.2.1. Sumber Data Primer

1. Observasi

Observasi adalah Penelitian yang dilakukan dengan pengamatan langsung pada saat penelitian di SMA Budaya khususnya di bagian kurikulum.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan pencatatan yang dilakukan pada waktu tertentu yang tidak dilakukan secara terus-menerus melainkan pada jangka waktu yang ditetapkan untuk tiap-tiap kali pengamatan. Berkaitan dengan observasi dalam penelitian yang digunakan adalah observasi langsung yaitu di SMA Budaya yang meliputi :

a. Keadaan fisik sekolah
b. Sarana dan prasarana
c. Media dan alat pembelajaran
d. Penilaian hasil tes potensi akademik
e. Untuk mengamati sistem akademik yang sedang berjalan, khususnya dalam penentuan penjurusan (IPA/IPS).

2. Wawancara

Wawancara adalah Pengambilan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung. Dalam penelitian yang menggunakan teknik ini yaitu penulis langsung mengadakan wawancara pada pihak yang bersangkutan secara langsung dengan Pembantu Kepala Sekolah Kurikulum untuk mendapatkan informasi penentuan penjurusan yang sedang berjalan,

sehingga dapat memberikan solusi dengan mempertimbangkan efektifitas yang memanfaatkan perkembangan teknologi.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara pengumpulan dokumen-dokumen yang mendukung dalam penulisan skripsi ini. Ada beberapa dokumen yang telah diberikan SMA Budaya yang dapat mendukung diantaranya profil lembaga, daftar peserta dan nilai peserta.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis, yaitu:

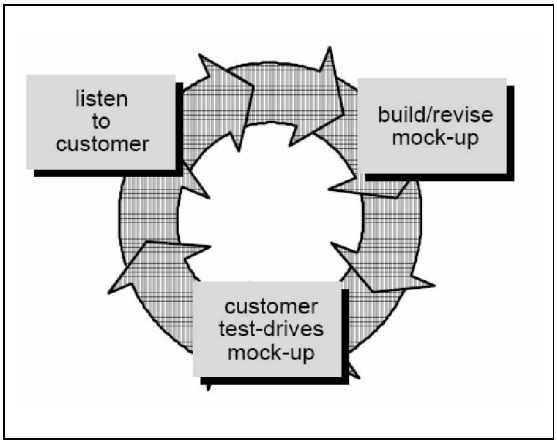
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode analisis dan perancangan berorientasi objek. Alat – alat yang digunakan dalam pendeketan analisis dan perancangan berorientasi objek yaitu dengan notasi UML dengan membuat tujuh diagram yaitu, *use case diagram, activity diagram, squence diagram, class diagram, collaboration diagram* dan *deployment diagram*.. Selain itu juga dengan merancang input/output, pengkodean dan struktur menu yang digunakan.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk membangun suatu sistem yang kompleks secara sistematis dan terintegrasi, dibutuhkan metode pembangunan sistem agar dapat menuntun pembuat untuk menghasilkan suatu sistem yang standar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan model Prototype Paradigma. Metode pengembangan sistem secara prototype paradigma yaitu suatu metode dalam pengmbangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat di evaluasi oleh pemakai.

Dibawah ini adalah tahapan model prototype yang ditunjukan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.2

Prototyping Paradigma

Sumber : Al Bahra (2006:15)

Tahapan – tahapan yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Developer dan customer bertemu dan mendefinisikan obyektif software secara menyeluruh, mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang diketahui dari area pekerjaan.
2. Quick design : pembuatan desain global untuk membentuk s/w.
3. Build prototype : pembuatan s/w prototype termasuk pengujian dan penyempurnaan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

2. Class Diagram

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

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

3. Activity Diagram

Activity diagrams menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

4. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait.'

5. Collaboration Diagram

Collaboration diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian message. Setiap

message memiliki sequence number, di mana message dari level tertinggi memiliki nomor 1. Messages dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

6. Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (dependency) di antaranya.

7. Deployment Diagram

Deployment/physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (*software*) menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (software) yang dibuat.

Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses databse eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.