BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Pada bab ini di jelaskan penelitian yang di lakukan di **SMA NEGERI 14 BANDUNG**. Akan menjelaskan beberapa uraian menyangkut SMA NEGERI 14 BANDUNG yang terdiri Struktur Organisasi , dan Deskripsi Tugas.

3.2.1. Sejarah Singkat

SMA Negeri 14 Bandung mempunyai peranan penting untuk mendorong terwujudnya SMA Negeri 14 Bandung yang mandiri, karena waktu itu SMA Negeri 14 Bandung bertempat di SMP Negeri 5 Bandung dengan PLH Bapak Drs. Tatang Hasli Pagih. Secara resmi tanggal 1 Juli 1982 berdirilah SMA Negeri 14 Bandung dan menempati gedung tersendiri yang terletak di komplek PPI/ Pusenif di atas tanah seluas 4.405 m2.

Seiring dengan berjalannya waktu sekolah ini telah banyak mencetak kader-kader bangsa yang dapat dibanggakan misalnya prestasi dalam bidang akademik banyak yang diterima di perguruan tinggi, terutama, prestasi non akademik seperti olahraga, seni, olimpiade dll. Begitu pula para alumninya ada yang sukses menjadi PNS, pegawai swasta, TNI, pemerintahan disamping ada juga yang kurang beruntung, kesemuanya itu tidak lepas peran dan dukungan sarana, guru, TU, cara

belajar yang dikomandani oleh Kepala Sekolah, sampai sekarang telah 17 orang yang telah menjabat sebagai Kepala Sekolah. Periode tahun ini dijabat oleh Drs. Arief Achdiar.

Kondisi-kondisi yang ada terus-menerus diupayakan penyempurnaan agar suasana belajar lebih menyenangkan dan hasil yang menggemberikan. Salah satunya dengan penyempurnaannya fasilitas-fasilitas pembelajaran seperti tersedianya Lab. Computer, Lab. IPS, Lab. IPA, Lap. Olahraga, Perpustakaan, Mushola, Aula, disamping 22 ruangan belajar untuk kurang lebih 1.200 siswa.

Hanya untuk diketahui saja rencana panjang sekolah ini akan dibangun gedung berlantai yang lebih representative. Dan ini merupakan kerja sama antara Kepala Sekolah, Guru, Pemerintah, Stake Holder dan Masyarakat pada umumnya yang difasilitasi oleh Komite Sekolah.

3.2.2. Visi dan Misi

Visi

Terwujud sumber daya manusia yang cerdas, produktif dan berakhlak mulia. Untuk merealisasikan keinginan harapan, cita-cita serta tujuan yang tertuang dalam visi yang telah ditetapkan, maka SMA Negeri 14 Bandung beserta stake holder harus memahami makna dari visi tersebut, yaitu :

Pertama : Sumber daya manusia yang cerdas adalah mereka yang memiliki keunggulan, kritis mandiri, kreatif dan inovatif.

Kedua : Sumber daya manusia yang produktif adalah mereka yang proaktif, partisipatif, apresiasitif, aktualitatif, dan profitable.

Ketiga : Sumber daya manusia berakhlak mulia adalah mereka yang religius, beretika, toleran serta memiliki kecerdasan emosional dan sprirual.

Misi

Untuk merealisasikan visi yang telah ditetapkan, segala potensi yang didukung oleh Sumber Daya Manusia serta semangat kebersamaan dan tanggung jawab dari seluruh stakeholder, maka misi yang akan dilaksanakan terdiri atas :

1. Peningkatan mutu pendidikan

   Misi ini memiliki makna bahwa mutu pendidikan harus sesuai dengan perkembangan kebutuhan masyarakat/ stakeholders

2. Pengembangan, infra struktur, dan sarana pendidikan

   Misi ini memiliki makna bahwa pembagunan, pemeliharaan, pemanfaatan, infra struktur dan sarana pendidikan dikembangkan sesuai kebutuhan.

3. Peningkatan kinerja dan layanan pendidikan

   Misi ini memiliki makna bahwa sumber daya manusia (SDM) pendidikan dikembangkan secara optimal sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya, sehingga tercipta produktivitas dan layanan prima.

4. Peningkatan profesionalisme tenaga kependidikan.

Misi ini memiliki makna bahwa tenaga kependidikan memiliki kompetensi sesuai dengan tuntutan tugas dan profesinya.

5. Pengembangan manajemen pendidikan.

   Misi ini memiliki makna bahwa pengelolaan pendidikan dengan memanfaatkan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya serta partisipasi masyarakat harus dikelola secara efesien dan efektif. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga tercipta sistem informasi yang cepat, tepat dan akurat.

3.2.3. Struktur Organisasi

3.2.4. Deskripsi Tugas

1. Kepala Sekolah SMA NEGERI 14 BANDUNG dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bertanggung jawab terhadap komite sekolah. Kepala sekolah berfungsi dan bertugas sebagai edukator, manajer, administrator, supervisor, leader, inovator dan motivator serta memastikan kelangsungan SMA NEGERI 14 BANDUNG ke sasaran yang telah ditetapkan.
2. Kepala Urusan Tata Usaha betugas untuk menyusun program tata usaha sekolah, mengurus administrasi ketenagaan dan siswa, membina dan pengembangan karier pegawai tata usaha sekolah, menyusun administrasi perlengkapan sekolah, menyusun dan penyajian data statistik sekolah, mengkoordinasikan dan melaksanakan K6 (Keamanan, Kebersihan, Ketertiban, Keindahan,

Kenyamanan dan Kekeluargaan), membuat laporan kegiatan tata usaha.

3. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum bertugas menyusun program pengajaran, pembagian tugas guru dan jadwal pelajaran, jadwal ulangan dan evaluasi, kriteria kenaikan, ketidaknaikan atau kelulusan, membina lomba akademis, dan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran).
4. Wakil Kepala Sekolah Kesiswaan bertugas menyusun program pembinaan OSIS, melaksanakan pembimbingan dan pengarahan kegiatan OSIS, melaksanakan koordinasi K6, pemilihan siswa teladan atau penerima beasiswa, mutasi siswa, program ekstra kurikuler, dan membuat laporan kegiatan kesiswaan secara berkala.
5. Koordinator Sarana Prasarana bertugas menyusun rencana kebutuhan sarana dan prasarana, mengkoordinasikan pendayagunaan sarana dan prasarana, pengelola pembiayaan alat-alat pengajaran, dan menyusun laporan pelaksanaan urusan sarana dan prasarana secara berkala.
6. Koordinator Humas bertugas mengatur dan menyelenggarakan hubungan sekolah dengan orang tua atau wali siswa, membina hubungan antar sekolah, komite sekolah, lembaga dan instansi terkait, dan membuat laporan pelaksanaan hubungan masyarakat secara berkala.

7. Koordinator Mata Pelajaran bertugas mengatur dan menyusun mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada, menyusun bahan ajar bagi tiap-tiap mata pelajaran dan mengatur jadwal mata pelajaran yang akan diterapkan.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yang didapatkan adalah sumber data yang berdasarkan hasil wawancara dengan bagian kurikulum, serta data observasi yang di lakukan terhadap proses belajar mengajar di dalam kelas.

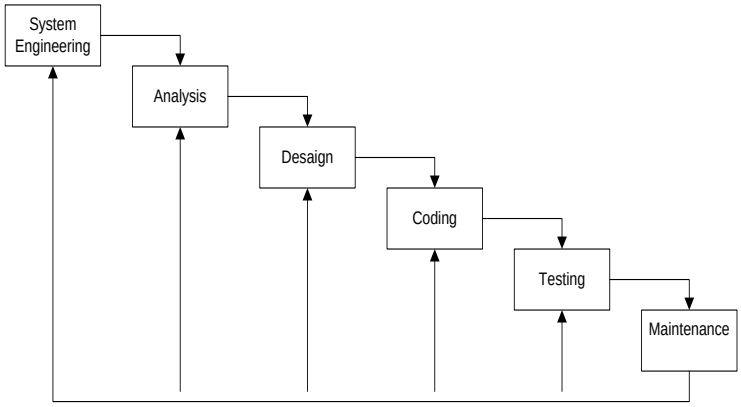
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yang di dapatkan adalah sumber data yang berasal dari data arsip yang di simpan pada bagian kurikulum yang meliputi data pelajaran serta pengajar.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pengembangan Sistem

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall, yang meliputi beberapa proses diantaranya:



Gambar 1.1 Metode WaterfallIan Soumervile

Waterfall adalah sebuah pengembangan model perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan atau sekuensial, adapun model ini dimulai pada tahap :

1. System information enginerring

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

2. Analisis

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

3. Desain

   Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

4. Coding

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

5. Testing

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

6. Maintenance

   Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.