

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kewirausahaan telah menjadi salah satu kompetensi utama yang tidak bisa diabaikan oleh kepala sekolah dalam menjalankan tugasnya, hal ini secara eksplisit tertuang dalam Permendiknas nomor 13 tahun 2007 tentang standar kepala sekolah, menguraikan bahwa kepala sekolah perlu menguasai kompetensi kewirausahaan sebagai bagian dari tanggung jawabnya. Dalam ketentuan tersebut, kompetensi kewirausahaan kepala sekolah terdiri dari beberapa aspek, termasuk menciptakan inovasi yang berguna bagi perkembangan sekolah, bekerja keras untuk mencapai keberhasilan, memiliki motivasi yang kuat, semangat pantang menyerah, serta naluri kewirausahaan dalam mengelola kegiatan produksi atau jasa sekolah. Dengan begitu dapat meningkatkan kemampuan siswa dari kemampuan *hard skill* maupun *soft skill* (Rejekiningsih et al., 2021).

Selanjutnya, peraturan lebih lanjut, yaitu Permendikbud nomor 6 tahun 2018 tentang Penugasan Guru sebagai Kepala Sekolah, menetapkan dengan tegas bahwa kepala sekolah memiliki beban kerja yang meliputi tugas manajerial, pengembangan kewirausahaan, serta supervisi terhadap guru dan tenaga kependidikan. Beban kerja ini bermaksud untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu sekolah berdasarkan delapan standar nasional pendidikan, (delapan) standar nasional pendidikan yaitu: (1) standar kompetensi lulusan; (2) standar isi; (3) standar proses; (4) standar penilaian pendidikan; (5) standar tenaga kependidikan; (6) standar sarana dan prasarana; (7) standar pengelolaan; dan (8) standar pembiayaan. Oleh karena itu, kepala sekolah memiliki peran penting dalam mengembangkan pengelolaan kewirausahaan guna memenuhi aspek dari standar nasional pendidikan yang tercantum.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kepala sekolah sangat berperan dalam mengembangkan seluruh potensi siswa secara holistik yang meliputi potensi intelektual, emosional, sosial, estetika, dan spiritual, dengan melakukan pengembangan secara keseluruhan akan membawa dampak positif pada

peningkatan kualitas pendidikan sekolah. Dengan memiliki kemampuan untuk melakukan kewirausahaan disekolah, kepala sekolah mampu mengatasi tantangan yang muncul, dan akhirnya akan membawa dampak positif pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Selain itu, dalam era perkembangan teknologi dan industri yang begitu pesat, jiwa kewirausahaan ini memiliki peranan yang strategis dalam menghadapi perubahan zaman. Hal ini relevan dengan implementasi kurikulum 2013 dan dalam menghadapi era digital yang semakin maju.

SMAN 3 Purwakarta memiliki keragaman siswa dan gaya belajar yang cenderung kinestetik. Oleh karena itu, program kewirausahaan di sekolah ini sangatlah penting. Program ini dapat memberikan bekal berharga bagi siswa setelah mereka menamatkan pendidikan maupun mereka yang masih menempu pembelajaran di sekolah. Dengan melatih siswa untuk melakukan kewirausahaan melalui program-program yang sudah dirancang, SMAN 3 Purwakarta dapat melahirkan generasi siswa yang tidak hanya pandai pada kemampuan akademik, melainkan memiliki keterampilan dan mental berwirausaha yang akan mendukung kesuksesan mereka di masa depan. Dalam rangka mengembangkan jiwa kewirausahaan, maka dibuatlah berbagai kegiatan identifikasi perilaku agar dapat diimplementasikan. Identifikasi perilaku meliputi membuat sesuatu yang inovatif, bekerja keras, memiliki motivasi yang kuat, memiliki ketekunan, dan naluri kewirausahaan adalah langkah penting untuk mengukur dan membangun kekuatan kewirausahaan pada siswa. Sementara itu, dalam mengembangkan program-program kewirausahaan, identifikasi program-program inovatif yang sudah ada serta yang potensial dikembangkan di sekolah merupakan langkah awal yang esensial. Program-program tersebut dapat menjadi pijakan untuk merancang langkah-langkah pengembangan lebih lanjut. Program-program yang sudah terimplementasi akan menjadi dasar bagi pengembangan program-program kewirausahaan yang lebih canggih dan matang di masa yang akan datang.

Pada implmentasi program yang sudah dibuat masih kurang efektif dijalankan, dikarenakan pendataan siswa yang memiliki usaha tidak berjalan dengan semestinya, belum tersedianya layanan media promosi untuk

mempromosikan produk yang dijual oleh siswa ke ruang lingkup yang lebih luas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yanti Dkk. (2022). Penerapan promosi menjadi salah satu faktor dalam membantu memudahkan proses pemasaran produk, seperti yang dilakukan oleh sekolah SMKN 3 Pontianak menggunakan media sosial sebagai media pemasaran produk yang di jual secara online, media yang digunakan yaitu memanfaatkan *Instagram* sebagai media untuk promosi. barang yang dijual bermacam-macam mulai dari produk jasa maupun barang.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dilapangan serta solusi yang telah di terapkan oleh sekolah lain melalui penelitian sebelumnya, maka SMAN 3 Purwakarta memerlukan media promosi untuk memasarkan produk yang dijual, dari penelitian sebelumnya terdapat solusi untuk mempromosikan produk yang dijual seperti memasarkan produk melalui *instagram*, pada penelitian ini akan dikembangkan media promosi melalui toko online berbasis *website*, karena dalam pengembangan tampilan toko online dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Pengalaman pengguna yang memuaskan akan membantu meningkatkan kepuasan pelanggan dan membantu memperkuat branding sekolah. Dengan memiliki identitas toko online yang personal dan konsisten dengan merek sekolah dapat memperkuat kesadaran merek sekolah di kalangan para siswa, orang tua siswa, dan masyarakat umum. Desain yang mencerminkan nilai-nilai dan citra sekolah akan membantu menciptakan hubungan emosional dengan *audiens* dan memperkuat identitas sekolah, tentunya hal ini penting dilakukan dalam lingkungan pendidikan yang kompetitif, di mana sekolah-sekolah mencoba untuk menarik minat dan perhatian calon siswa dan orang tua. Dengan hadirnya toko online yang mencerminkan identitas sekolah secara konsisten dapat membantu meningkatkan persepsi orang tua siswa dan masyarakat tentang kualitas pendidikan serta layanan yang ditawarkan oleh sekolah (Ratri, 2021).

Oleh karena itu untuk mengembangkan sistem informasi toko online berbasis *website* membutuhkan model pengembangan sistem untuk membuat rancangan agar terstruktur, model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan *agile development*. *Agile Development* merupakan sebuah metode pengembangan

perangkat lunak yang dimana dalam prosesnya terus diulang dengan aturan dan solusi yang sudah disetujui dan disepakati dalam sebuah tim yang telah terstruktur dan terorganisir (Wulansari et al., 2022). *Agile Development* juga sangat *fleksibel*, sehingga pengembang bisa kembali ke fase yang lebih awal apabila terjadi perubahan yang diperlukan (Larasati et al., 2021).

Dengan menggunakan toko online berbasis *website* diharapkan menjadi salah satu alternatif media promosi yang dapat membantu sekolah untuk mengembangkan kewirausahaan. Tidak hanya itu hasil pengembangan toko online berbasis *website* ini harus benar-benar diimplementasikan agar bermanfaat bagi pengguna yang memakainya. Sehingga dapat terbantu dalam mempromosikan produk yang dijual oleh siswa ke ruang lingkup yang lebih luas. Maka peneliti akan melakukan Pengembangan Sistem Informasi “Sekolah Kewirausahaan” Sebagai Media Promosi untuk Siswa di SMAN 3 Purwakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas sebelumnya, terdapat rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil mengembangkan Sistem Informasi Sekolah Kewirausahaan Sebagai Media Promosi Untuk Siswa Di SMAN 3 Purwakarta?
2. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Sekolah Kewirausahaan Sebagai Media Promosi Untuk Siswa Di SMAN 3 Purwakarta pada aspek *functionality suitability* menggunakan *black box testing* dan aspek *usability* menggunakan *score SUS*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, terdapat batasan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dikembangkan hanya melakukan jual beli barang dan tidak menangani penjualan yang lebih kompleks.
2. *Website* yang dikembangkan tidak menjalin kerjasama dengan pihak *payment* dan ekspedisi, dikarenakan metode pembayaran dikelola oleh admin dan pengiriman barang diatur oleh penjual.

3. Pembeli yang mengunjungi *website* hanya dapat membeli barang dan tidak dapat memesan barang kembali
4. Pembeli tidak bisa memberikan komentar, *rating*, maupun chat penjual secara langsung.
5. Admin tidak bisa menambah maupun mengedit akun penjual dan akun pembeli, dikarenakan kedua pengguna melakukan registrasi dan edit profil secara mandiri.
6. Sistem Informasi Sekolah Kewirausahaan Sebagai Media Promosi Untuk Siswa Di SMAN 3 Purwakarta dibangun dengan menggunakan MERN stack (*MySQL*, *Express JS*, *React JS*, dan *Node JS*) dan *framework bootstrap*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan Batasan masalah yang sudah dipaparkan, terdapat beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan Sistem Informasi Sekolah Kewirausahaan sebagai media promosi untuk siswa di SMAN 3 Purwakarta.
2. Melakukan pengujian Sistem Informasi Sekolah Kewirausahaan sebagai media promosi untuk siswa di SMAN 3 Purwakarta dari aspek fungsional *suitability* menggunakan *black box testing* dan *usability* menggunakan *score SUS*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

Berikut ini manfaat yang dapat diambil :

Dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan :

1. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pada siswa SMA dalam membantu pengembangan media promosi.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber referensi mengenai pengembangan aplikasi berbasis *website* untuk memfasilitasi siswa SMA dalam mempromosikan usahanya.
3. Menjadi sumber informasi bagi penelitian selanjutnya serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

Pada segi praktis, hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Untuk membantu siswa SMAN 3 Purwakarta dalam mengembangkan usahanya

2. Untuk membantu guru SMAN 3 Purwakarta dalam membantu serta memfasilitasi promosi produk usaha.