

BAB I

PENDAHULAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi banyak dimanfaatkan sebagai suatu ilmu pengetahuan yang dapat mempermudah pekerjaan dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang ada pada keseharian manusia. Semasa berkembangnya teknologi pada saat ini sangat dapat dimanfaatkan dalam pembuatan sebuah *website* untuk membantu dan memudahkan seseorang dalam mencari informasi. Pemanfaatan teknologi yang terus berkembang, memberikan nilai plus dalam pembuatan sebuah *website* secara maksimal. Teknologi *website* yang saat ini telah banyak berkembang sehingga dapat dengan mudah dimanfaatkan dan bisa dikatakan telah menjadi kebutuhan penting dalam memberikan kemudahan penyebaran informasi dengan cara yang efektif karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Suhartini et al., 2020).

Sistem informasi memberikan sebuah pengaruh yang begitu besar terhadap perkembangan suatu lembaga. Dalam mendapatkan suatu informasi yang akurat dilakukannya pengolahan sehingga data tersebut dapat menjadi laporan yang memiliki arti secara spesifik dan juga terencana. Adanya sistem informasi pada saat ini yang dilengkapi dengan fitur-fitur sesuai kebutuhan dapat memberikan kemudahan, kecepatan, dan keakuratan dalam melakukan penginputan data. Sistem informasi memiliki kombinasi yang teratur dari makhluk hidup, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), jaringan komputer, dan sumber daya yang dapat mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi pada sebuah organisasi. (Astria Firman et al, 2016).

Website sudah sangat menyeluruh di dunia sehingga dapat digunakan juga sebagai alat untuk berkomunikasi dari suatu perusahaan atau instansi dengan perusahaan lainnya. *website* memiliki banyak manfaat di antaranya digunakan sebagai bentuk penyampaian informasi yang tepat, (Suri & Puspaningrum, 2020) pengembangan sistem berbasis *website* dapat dilakukan dengan alasan penggunaannya dapat lebih meluas seperti penggunaannya bisa

lewat *smartphone* maupun laptop. Dalam kasus yang terjadi pada lingkungan sekolah pemanfaatan *website* dalam lingkup organisasi. Berdasarkan hal itu, saat ini banyak organisasi yang terdapat di sekolah dan di lingkungan kampus yang membuat *website* sebagai salah satu strategi untuk dapat memperkenalkan informasi yang berada dalam organisasi tersebut yang secara langsung dapat membantu masyarakat atau orang di luar organisasi tersebut menjadi lebih mengenal informasi dari suatu organisasi tertentu. Namun, belum semua organisasi yang terdapat di sekolah maupun kampus telah memiliki *website* dan memanfaatkannya, seperti dalam organisasi Pramuka Kampus UPI di Cibiru.

Racana Kelana Bayu-Purbasari merupakan organisasi Kepramukaan yang berada di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, namun tidak semua mahasiswa Kampus UPI di Cibiru mengetahui Racana sebagai organisasi kepramukaan. Karena hal ini, Racana masih belum memaksimalkan pengenalan identitas organisasi secara keseluruhan, dan hanya memanfaatkan media pamflet. Sehingga, penyebaran informasi serta promosi organisasinya belum meluas dan kurang efisien.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurchaya et al., 2022) yaitu merancang sebuah sistem informasi pembelajaran kepramukaan pada SMK Fatahillah dengan menggunakan metode subjektif kualitatif dengan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, serta wawancara kepada pembina dan juga siswa/siswi SMK Fatahillah. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh mereka memberikan sebuah hasil yang dapat membantu pembelajaran dan pembina pramuka dalam mengenal dan mengetahui kepramukaan dengan penyajian informasi yang efisien dan efektif. Kemudian pada penelitian yang telah dilakukan memiliki kelebihan serta kekurangannya, kelebihannya yaitu siswa/i dapat memperoleh sarana informasi secara cepat, mudah dan juga praktis dalam pembelajaran mengenai pramuka, memberikan kemudahan siswa/i dengan tidak mengharuskan membeli buku kepramukaan secara terus-menerus sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga diciptakannya aplikasi ini agar siswa/i dapat mempelajari materi kepramukaan secara *update*. Sedangkan kelemahannya yaitu aplikasi yang telah dibuat ini masih kurang interaktif dikarenakan aplikasi ini masih belum menyediakan fitur video seperti tutorial

langkah-langkah proses pembuatan tenda, tali-temali serta pengenalan bidang pramuka.

Maka dari permasalahan tersebut dalam penelitian ini akan membuat sebuah *website* untuk bisa digunakan dan diimplementasikan oleh Racana sebagai salah satu cara untuk bisa membantu memaksimalkan penyebaran informasi dalam dunia digital tentang kepramukaan yang berada di Kampus UPI di Cibiru. Selain itu, untuk dapat meningkatkan eksistensi UKM Kepramukaan lebih meluas dengan melalui perancangan sistem informasi berbasis *website*. Tujuan lain dalam pembuatan *website* ini adalah untuk kepentingan kelengkapan dokumen seperti halnya kelengkapan dalam surat-menyurat. Penelitian ini penulis beri judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis *Website* Pada Organisasi Kepramukaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana proses pembuatan *website* Racana sebagai media informasi kepramukaan Kampus UPI di Cibiru?
2. Bagaimana hasil kelayakan *website* Racana sebagai media informasi kepramukaan Kampus UPI di Cibiru?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pembuatan *website* Racana sebagai media informasi kepramukaan Kampus UPI di Cibiru.
2. Mengetahui kelayakan *website* Racana sebagai media informasi kepramukaan Kampus UPI di Cibiru.

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat batasan masalah untuk mengurangi kesalahan selama proses penelitian, berikut ini merupakan batasan-batasan masalah pada penelitian ini:

1. Penelitian ini membahas tentang perancangan media informasi berbasis website, di mana proses perancangan ini berfokus pada informasi apa saja yang akan disajikan oleh racana. Kemudian proses perancangan website menggunakan *software* Figma sebagai tempat dalam melakukan proses pembuatan desain wireframe, serta menggunakan *software Visual Studio Code* dengan tambahan berupa Laravel dan XAMPP dalam melakukan proses pemrograman.
2. Penelitian ini berfokus kepada organisasi racana di Kampus UPI di Cibiru, yang di mana anggota dari pada racana itu sendiri adalah mahasiswa Prodi PGSD angkatan 2021-2023.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam perancangan *website* ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada seluruh mahasiswa Kampus UPI di Cibiru maupun masyarakat luas terhadap informasi apa saja yang diberikan oleh Racana Kampus Cibiru.

1. Bagi Masyarakat
Masyarakat dapat mengenal Racana UPI Cibiru melalui *website* tanpa harus datang ke tempat dan dapat mengetahui event-event apa saja yang diadakan oleh Racana Kampus UPI di Cibiru.
2. Bagi Mahasiswa
Mahasiswa mendapatkan informasi seputar kegiatan Racana dari yang terkhusus, kegiatan yang bersifat umum hingga kegiatan yang bersifat wajib yang akan diadakan di dalam maupun di luar kampus. Kemudian mengetahui struktur organisasi, jumlah pengurus, anggota dan jumlah pengajar yang tersebar di berbagai sekolah.
3. Bagi Racana
Racana dapat meningkatkan eksistensi Racana Kelana Bayu-Purbasari di kalangan UKM Kampus UPI di Cibiru, serta melengkapi kelengkapan Administrasi surat-menyurat.
4. Bagi Peneliti
Peneliti dapat membantu menyediakan salah satu platform untuk rekan-rekan Racana dalam menyebarluaskan Pramuka UPI Cibiru melalui *website* Kepada mahasiswa juga masyarakat luas Melalui *website*

Racana, serta untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

1.6 Struktur Organisasi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dari awal hingga akhir dijelaskan sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Berisikan mengenai tentang latar belakang penelitian yang perlunya dilakukan, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta struktur organisasi penulisan.

2. Bab II Kajian Pustaka

Memaparkan terkait penjelasan melalui teori dari para ahli yang relevan dengan penelitian ini, dan digunakan untuk memperkuat pada penelitian yang akan dilakukan. Di antaranya pada Bab II ini membahas tentang sistem informasi, *website*, Gerakan Pramuka, organisasi racana Kampus UPI di Cibiru serta beberapa penelitian yang relevan.

3. Bab III Metode Penelitian

Memaparkan terkait metode yang digunakan dalam penelitian ini yang dimulai dari pengambilan data sampai penarikan kesimpulan. Isi pada Bab III ini tentang metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Temuan dan pembahasan, memuat temuan dan hasil pembahasan dari pelaksanaan penelitian berdasarkan pengelolaan dan analisis data dari validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dan ahli media.

5. Bab V Kesimpulan

Kesimpulan dan saran, memuat penafsiran dari hasil seluruh rangkaian penelitian dan mengajukan saran tentang penelitian yang telah dilaksanakan.