

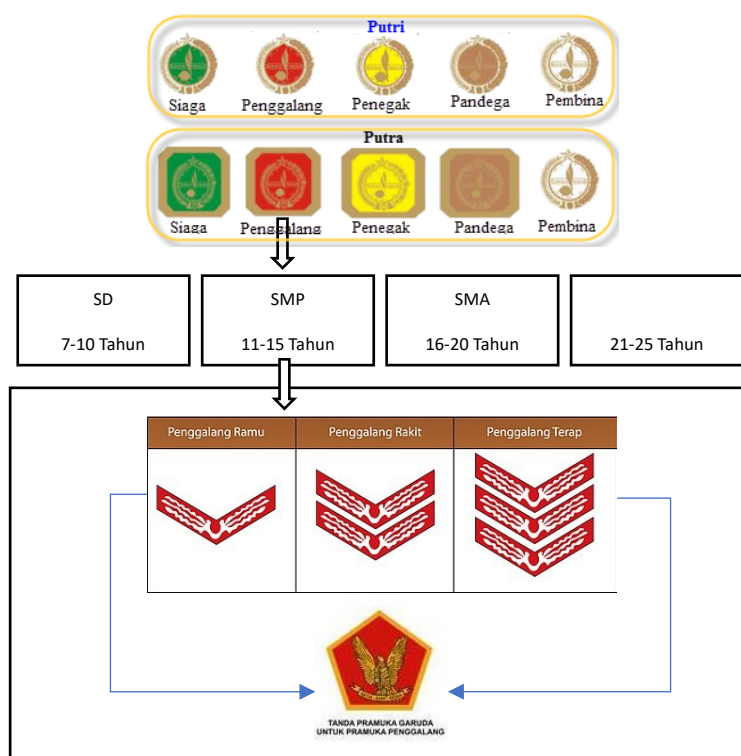
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Konsultasi User.....	58
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Biodata User	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pramuka merupakan salah satu organisasi kepanduan terbesar di dunia yang bertujuan untuk mendidik generasi muda dalam hal keterampilan hidup, kedisiplinan, dan nilai-nilai moral menurut (Damanik, 2014) Praja Muda Karana atau pramuka dapat diartikan bahwa pemuda yang gemar berkarya. Lalu Jayanti, (2016:21) menjelaskan pramuka adalah anggota muda yaitu peserta didik Siaga, Penggalang, Penegak dan Pandega. Tingkatan pramuka dalam kepramukaan telah ditentukan oleh umur anggotanya seperti, kelompok umur 7-10 tahun disebut dengan pramuka siaga, umur 11-15 tahun disebut dengan pramuka penggalang, umur 16-20 tahun disebut dengan pramuka penggalang, sedangkan untuk umur 21-25 tahun disebut dengan pramuka pandega dan pembina. Seperti gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Golongan Pramuka

<https://e-ujian.id/wp-content/uploads/2023/06/Tingkatan-Pramuka-Indonesia.jpeg>

Aktivitas yang dilakukan pramuka diantaranya adalah mengenalkan pramuka kepada anggota pramuka seperti yang tertera dalam buku panduan pramuka, karena untuk menjadikan mereka naik ke golongan tertentu, mereka harus menempuhi standar pengetahuan yang lebih ditentukan di buku panduan pramuka (Setyawan & Fatirul, 2019). Selain itu mereka akan dikenalkan sekaligus dengan mempraktekan apa aja yang ada di dalam pramuka, Pembina memberikan arahan supaya anggota pramuka dapat menyerap ilmu pramuka secara baik.

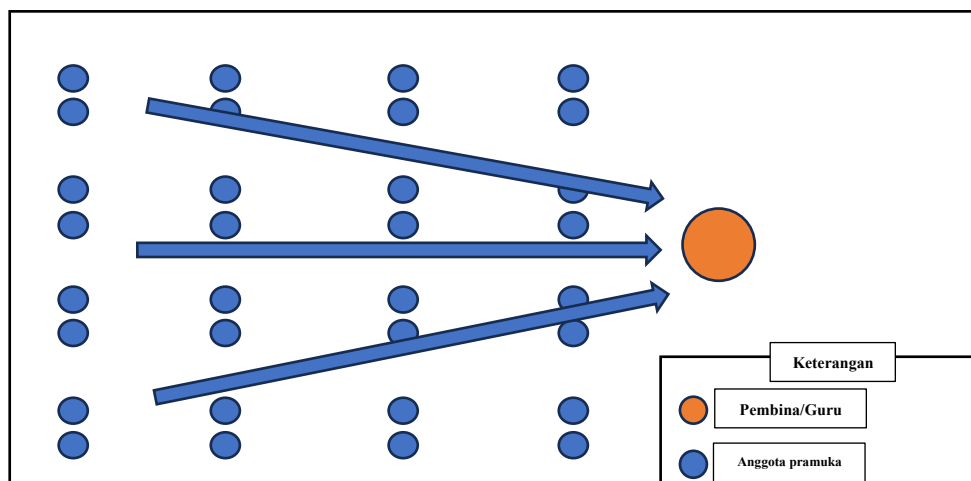
Pada tingkatan pramuka ini, mereka diajarkan berbagai keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab. Buku panduan pramuka penggalang menjadi salah satu sumber utama untuk menyampaikan materi dan kegiatan yang harus dilakukan. (Dahlan, 2008:11). Dalam menunjang pembelajaran pramuka, diperlukan beberapa aspek pendukung proses pembelajaran yang dapat mencakup materi pembelajaran pramuka maupun cara-cara penggunaan alat pramuka. Salah satu aspek pendukung tersebut diantaranya yaitu berupa alat bantu alternatif yang berbentuk media yang dapat membangkitkan minat belajar anggota pramuka dalam mempelajari pramuka.

Teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat signifikan dan berdampak sangat besar pada kehidupan masyarakat di sekitar, berkembangnya teknologi melalui media *Handphone* dengan *Smartphone* mempengaruhi banyak aktivitas khususnya pada remaja, salah satunya dalam pendidikan tidak sedikit para pendidik dalam pembelajarannya sudah menggunakan basis teknologi begitu pula pada pramuka.

Melihat teknologi pada zaman sekarang yang semakin berkembang, dan banyaknya perangkat laptop atau computer yang semakin banyak dijumpai, salah satu teknologi yang sering digunakan yaitu *website*. (Romadhon et al., 2021) menyatakan bahwa *website* adalah sekumpulan informasi yang dapat diakses melalui internet. Setiap orang dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun selama masih terhubung dengan jaringan internet.

Menurut (Sugiharto, 2018), dalam era digital ini, pengintegrasian teknologi informasi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas dan efisien pembelajaran. Penggunaan *System* informasi berbasis *Web* untuk panduan buku pramuka penggalang dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi beberapa masalah yang sering dihadapi, seperti kesulitan dalam membawa buku fisik, keterbatasan ruang penyimpanan, dan aksesibilitas informasi yang terbatas. Pentingnya sistemnya informasi berbasis *web* menawarkan berbagai keuntungan dibandingkan dengan media cetak konvensional. Sebagai contoh, (Hadiono & Santi, 2020), menyatakan bahwa *System* berbasis *web* dapat diakses kapan saja dan dimana saja, selama ada koneksi internet. Ini memungkinkan para pramuka penggalang untuk selalu memiliki akses ke informasi yang mereka butuhkan, tanpa harus membawa buku fisik yang berat. Selain itu, *system* informasi berbasis *web* dapat diupdate secara real-time, sehingga informasi yang disampaikan selalu akurat dan *up-to-date*.

Selain aksesibilitas yang lebih baik, *system* informasi berbasis *web* juga memungkinkan adanya interaksi yang lebih dinamis antara pengguna dengan konten. Menurut (Yusup et al., 2019), fitur-fitur interaktif seperti video, gambar, dan kuis dapat meningkatkan minat dan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Ini sangat penting dalam konteks Pramuka Penggalang, di mana metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membantu memotivasi mereka untuk belajar dan berlatih lebih giat.



Gambar 1. 9 *System* Pembelajaran Pramuka

Berdasarkan gambar di atas bisa dilihat kendala yang dialami pengajar, terutama dalam hal mengajarkan pramuka kepada para anggota pramuka, misalnya dalam hal penguasaan materi, anggota pramuka diajarkan didalam satu kelas, setiap kelas hanya di isi oleh 1 pengajar, sehingga semua murid dalam satu kelas akan berebutan untuk duduk di bangku depan supaya bisa melihat dengan jelas pengajar yang akan mengajar, dan pandangan dibangku yang paling belakang kesulitan untuk melihat pengajar saat melakukan praktik, dikarenakan anggota pramuka tidak dapat melihat secara langsung bagaimana proses praktik dilakukan oleh pengajar, sehingga anggota pramuka tidak bisa mendapatkan ilmu tambahan yang maksimal untuk mengenal kepramukaan

Lalu anggota pramuka kurang berkomunikasi dengan pengajar atau pembina karena minimnya pertemuan kegiatan belajar yang dilaksanakan pada pramuka, anggota pramuka juga merasa bosan karena pembelajaran yang masih menggunakan papan tulis, hal ini membuat anggota pramuka malas untuk belajar karena banyaknya tulisan di papan tulis, anggota pramuka tidak tahu materi yang diajarkan, anggota pramuka tidak mengetahui ilmu penguasaan mereka sudah sampai mana, karena *system* penilaian masih menggunakan buku panduan.

Untuk kendala Pembina adalah kesulitan dalam mendistribusikan materi kepada anggota pramuka, biasanya materi hanya diberikan dalam bentuk salinan yang dicetak di kertas lalu diserahkan kepada pengajar, nantinya pengajar akan menyalin materi ke papan tulis lalu dicatat oleh anggota pramuka di buku tulis, setelah selesai kegiatan, anggota pramuka yang ingin mencari materi tambahan akan kebingungan untuk mencari materi di luar sekolahan.

Untuk itu dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini, maka akan dibuatkan suatu *system* berbasis *web* yang nantinya akan membantu anggota pramuka dan siswi dalam memenuhi ilmu dari pramuka atau sebagai pengganti media pembelajaran kepramukaan yang nantinya mampu membantu anggota pramuka memahami setiap pelajaran yang ada di dalam kepramukaan yang dapat di buka dimana saja dan kapan saja, dan

mampu memberikan bekal yang nantinya akan digunakan untuk kegiatan kepramukaan diluar sekolah. Berdasarkan uraian diatas, penyusun tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Rancang Bangun *System* Informasi Buku Panduan Pramuka Penggalang Kwarcab Garut Berbasis *Web*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Dalam hal memberikan materi masih menggunakan metode ceramah sehingga anggota pramuka akan kesulitan untuk melihat pembina pramuka saat melakukan praktik.
2. Anggota pramuka kurang berkomunikasi dengan pembina pramuka karena minimnya pertemuan kegiatan belajar yang dilaksanakan pada pramuka.
3. Pemberian materi yang masih menggunakan papan tulis, hal ini membuat anggota pramuka malas untuk belajar karena banyaknya tulisan di papan tulis, anggota pramuka tidak tahu materi yang diajarkan, anggota pramuka tidak mengetahui ilmu penguasaan mereka sudah sampai mana, karena *system* penilaian masih menggunakan buku panduan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, di atas maka rumusan masalah penelitian ini ada beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *system* informasi berbasis *web* untuk menyediakan panduan buku pramuka penggalang?
2. Bagaimana membangun *system* informasi berbasis *web* untuk menyediakan panduan buku pramuka penggalang?
3. Bagaimana kelayakan *system* ini dalam mempermudah akses dan distribusi informasi bagi anggota pramuka?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian rancang bangun *system* informasi berbasis *web* pramuka ini adalah sebagai berikut:

1. *Web* yang dibuat disesuaikan dengan *system* materi pembelajaran ekstrakurikuler pramuka yang diambil dari buku panduan pramuka penggalang.
2. *Web* ini dikhususkan untuk kegiatan pramuka secara teori.
3. Untuk berkomunikasi antara pembina pramuka dan anggota pramuka, *web* ini dibuatkan *system* forum konsultasi, dimana anggota pramuka dapat berkomunikasi lewat forum konsultasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan batasan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Merancang *system* informasi panduan buku pramuka penggalang berbasis *web*.
2. Membangun *system* informasi panduan buku pramuka penggalang berbasis *web*.
3. Menyediakan akses yang mudah dan fleksibel terhadap panduan buku pramuka penggalang bagi anggota pramuka.

1.6 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sebagai berikut:

1. Bagi anggota Pramuka Penggalang memudahkan akses terhadap panduan buku dan materi latihan kapan saja dan dimana saja.
2. Bagi pembina pramuka membantu dalam memberikan materi dan panduan yang *up to-date* kepada anggota pramuka.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman agar penulisannya lebih sistematis dan terarah dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pada bab ini penulisan membahas Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah,

Tujuan Penelitian, Manfaat, dan sistematika Penulisan dalam pengembangan *website*.

BAB II Tinjauan Pustaka, pada bab ini berisi landasan teori – teori yang digunakan dalam penelitian yaitu: Rancang Bangun, Pramuka dan Pramuka Penggalanag, *website*, Apache, *PhpmyAdmin*, *MySql*, *PHP*, *UML*, *Blackbox Testing*, *SDLC*, *RAD*, Kajian penlitian relavan dan kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian, pada bab ini membahas tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode penelitian, partisipan, populasi, dan sampel penelitian, instrument penelitian, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data dan prosedur penelitian. Pada bab ini bertujuan untuk menjelaskan seluruh proses yang dilakukan dalam penelitian Racang Bangun *System* Informasi Buku Panduan Pramuka Penggalang Kwarcab Garut Berbasis *Web*.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini berisi tentang pembahasan bagaimana rancang bangun *system* informasi buku panduan pramuka penggalang kwarcab Garut. Dengan menggunakan *Blackbox Testing* untuk mengetahui *system* nya berjalan atau ada kendala, setelah *Blackbox Testing* penulis melakukan validasi ahli materi dan ahli media serta kelayakan agar mengetahui kelayakan *system* informasi buku panduan pramuka tingkat penggalang kwarcab garut berbasis *web*.

BAB V Simpul dan Saran, pada bab ini merupakan bagian terakhir yang membahas tentang kesimpulan dari penelitian serta beberapa saran yang diharapkan dapat membangun.