

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa dampak yang besar khususnya dalam bidang pendidikan. Dalam proses belajar mengajar komputer dan perangkat *mobile* sangat diperlukan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Contoh kasus pada tahun 2021 terdapat penyebaran wabah virus yang bernama Virus Corona (*severe acute respiratory syndrome coronavirus 2*) yang dapat menyerang sistem pernafasan dan infeksi virus yang disebut dengan Covid-19. Munculnya wabah virus Covid-19 mengharuskan siswa di SMK Negeri 3 Tanjungpinang untuk mengikuti pembelajaran secara daring. SMK Negeri 3 Tanjungpinang merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang beralamatkan di Jl. Sultan Sulaiman No.1 Kampung Bulang Tanjungpinang.

Sebuah instansi atau lembaga pendidikan tentunya akan menyiapkan fasilitas dan layanan yang terbaik untuk siswanya, namun tidak bisa dipungkiri bahwa pelayanan sekolah tidak akan pernah luput dari ketidaksempurnaan (Febriyanti, 2020). Setiap individu yang terlibat di dalam lingkungan sekolah akan menemui ketidakpuasan dan pengaduan akan layanan sekolah, dan salah satu pemicu utama dapat dilihat pada masa pandemi yang mengharuskan siswa untuk melakukan pembelajaran secara daring.

Dengan banyaknya kekurangan dan kelemahan pembelajaran secara daring, pihak SMK Negeri 3 Tanjungpinang juga memberikan timbal balik berupa kritik dan saran untuk memperbaiki mutu pembelajaran. Kritik dan saran siswa harus dapat ditampung sebagai bahan evaluasi dan kemudian ditindaklanjuti. Berdasarkan hal tersebut diperlukan sebuah sistem yang berfungsi sebagai sebuah jembatan penghubung antara admin, siswa dan orang tua yang memudahkan pengguna untuk memberikan dan menyalurkan aspirasi, kritik maupun saran kepada SMK Negeri 3 Tanjungpinang berupa sebuah *Web Based Application* yang akan dibangun dan diimplementasikan untuk menjadi solusi dari permasalahan yang telah dijelaskan.

Pengembangan aplikasi kritik dan saran (KRISAN) berbasis *website* menggunakan metode *Dynamic Systems Development Method (DSDM)*. Menurut penelitian Rusdiana (2018), *Dynamic Systems Development Method (DSDM)* merupakan salah satu metode *Agile* untuk pengembangan perangkat lunak yang awalnya didasarkan pada *Rapid Application Development (RAD)* dan mengutamakan keterlibatan pengguna secara berkesinambungan dengan pendekatan pengembangan secara berulang dan bertambah serta memenuhi kebutuhan bisnis tepat waktu dan juga tepat anggaran.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan Bagaimana respon pengguna terhadap Pembangunan Aplikasi Kritik dan Saran (KRISAN) pada SMK Negeri 3 Tanjungpinang?

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam membangun aplikasi kritik dan saran siswa ini, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu :

1. Laporan ini berfokus pada dikembangkannya aplikasi kritik dan saran berbasis *Website* untuk memudahkan pengguna memberikan pengaduan, kritik, dan juga saran.
2. Dengan berkembangnya teknologi informasi mendorong peneliti untuk membuat aplikasi kritik dan saran secara *online* yang hanya dapat diakses oleh admin, siswa dan orang tua.

### 1.4. Tujuan Penelitian

1. Sebagai wadah siswa untuk menyalurkan aspirasi, kritik maupun saran demi membantu SMK Negeri 3 Tanjungpinang menjadi lebih baik kedepannya.

2. Mengetahui dan mengimplementasi proses pengembangan sistem yang menggunakan penerapan metode *dynamic systems development method* untuk menyelesaikan sistem yang dirancang.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan agar penelitian ini bermanfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari aplikasi kritik dan saran berbasis *website* ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan sebagai bahan evaluasi yang akan ditindaklanjuti oleh pihak sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Siswa Membantu siswa untuk menuangkan aspirasi, kritik maupun saran kepada SMK Negeri 3 Tanjungpinang.
- b. Manfaat Bagi Orang Tua membantu orang tua untuk memberikan tanggapan atau penilaian terhadap kelebihan dan kekurangan kepada  
★ SMK Negeri 3 Tanjungpinang.

### 1.6. Sistematika Penelitian

Penulisan Skripsi ini dilakukan secara sistematis. Adapun sistematika penulisan penelitian skripsi ini dibuat dalam beberapa bab yang dapat dilihat sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang penelitian – penelitian terdahulu yang diperoleh dari jurnal yang berhubungan dengan penelitian digunakan untuk mendukung penganalisaan dan pengembangan sistem baru.

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang dipakai seperti waktu dan tempat penelitian, jenis data yang diperlukan, alat bantu penelitian, kerangka pikir penelitian, serta analisis dan perancangan.

## BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat hasil penelitian dan pembahasan tentang hasil yang diperoleh dari Implementasi Pengembangan Aplikasi Kritik dan Saran (*KRISAN*) Berbasis *Website* Menggunakan *Dynamic Systems Development Method*.

## BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran pada penelitian yang telah dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan berisi sumber – sumber yang digunakan sebagai bahan referensi dan pendukung kajian terdahulu.

## LAMPIRAN

Pada bagian ini berisikan lampiran yang digunakan sebagai pendukung penelitian.