

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu Proses yang akan disusun dengan cermat yang mengalirkan keterampilan, pengetahuan nilai, dan norma kepada individu melalui berbagai cara dan pengalaman pembelajaran. Lebih dari sekadar menyampaikan informasi, pendidikan juga mencakup pengembangan potensi manusia secara menyeluruh, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun fisik. Tujuan utamanya adalah untuk membentuk individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri, serta memiliki kesadaran akan nilai-nilai moral dan etika. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian, meningkatkan kualitas hidup, membuka peluang, dan merubah masa depan individu dan masyarakat secara keseluruhan. (Sumantri dkk, 2017).

Pendidikan berfungsi krusial sebagai faktor perubahan sosial. Karena itu, pendidikan senantiasa ditujukan untuk mencapai sasaran secara keseluruhan. Harapan dari tujuan pendidikan nasional adalah untuk menciptakan individu Indonesia yang beriman dan beretika, memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai, serta sehat secara fisik dan mental, dengan kepribadian yang baik dan rasa tanggung jawab yang tinggi. Dalam rangka meraih sasaran tersebut, hal yang perlu diprioritaskan adalah pengembangan kurikulum pendidikan, karena salah satu aspek yang tak terpisahkan dari kemajuan sistem pendidikan nasional di masa depan adalah pedoman berkaitan dengan kurikulum. Kurikulum sebagai elemen

fundamental dalam pendidikan memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Kualitas pendidikan yang ada sejatinya sangat dipengaruhi oleh keberadaan kurikulum tersebut. Selanjutnya, kurikulum juga perlu memperhatikan komponen-komponen seperti siswa, sistem pendidikan, masyarakat, serta peran para pengembang kurikulum, terutama para guru. Siswa sebagai subjek utama kurikulum harus mendapatkan perhatian lebih dalam proses pengembangan kurikulum.

Salah satu hal yang terpenting dalam pelaksanaan kurikulum adalah aktivitas kurikuler. Dalam kurikuler ini terdapat tiga jenis kegiatan yaitu kegiatan Intrakurikuler, Kokurikuler, dan Ekstrakurikuler. Ketiga jenis kurikulum tersebut sangat krusial untuk dibahas karena aktivitas tersebut merupakan elemen dari kurikulum pendidikan yang sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam pelaksanaan substansi dan amanah dari kurikulum..(Hidayah, 2019).

Kegiatan intrakurikuler merupakan proses belajar yang umumnya dilaksanakan di kelas dengan fokus pada peningkatan kemampuan akademik (Mulyana:2004). Intrakurikuler mengacu pada pembelajaran yang selaras dengan kurikulum yang ada. Tujuan kurikuler, yang juga dikenal sebagai tujuan kurikulum, merupakan sasaran yang ingin diraih pada level mata pelajaran atau domain studi. Biasanya, tujuan ini dijelaskan secara rinci berdasarkan mata pelajaran yang telah diajarkan. Dalam kurikulum harus ada penekanan pada pencapaian kompetensi, dengan memperhatikan usia, karakteristik, serta budaya siswa agar mereka dapat mempersiapkan diri untuk masa depan. Selain kegiatan intrakurikuler, perlu juga

ada kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler yang berfungsi sebagai pendukung dan sebagai tambahan bagi siswa untuk memastikan tercapainya tujuan pendidikan.

Kegiatan kokurikuler adalah aktivitas yang diadakan di luar waktu pelajaran reguler (termasuk saat liburan) baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah, dengan tujuan memperkaya wawasan siswa tentang keterkaitan berbagai cabang pengetahuan, menyalurkan passion dan minat, serta mendukung usaha pengembangan diri secara menyeluruh. Kegiatan yang bersifat kokurikuler sangat berkaitan erat dengan, serta mendukung, program intrakurikuler dan umumnya dilaksanakan di luar jadwal intrakurikuler, agar siswa dapat lebih memahami dan mendalami materi yang diajarkan dalam intrakurikuler. Kegiatan ini sering kali berupa tugas atau pekerjaan rumah, serta kegiatan lain yang terkait dengan materi intrakurikuler yang perlu diselesaikan oleh siswa. Di samping kegiatan kokurikuler, penting juga untuk diadakan kegiatan ekstrakurikuler sebagai pendukung dan sebagai aktivitas tambahan bagi siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal..(Hidayah, 2019)

Kegiatan ekstrakurikuler itu sendiri dilaksanakan di luar jam pelajaran wajib. Kegiatan ekstrakurikuler ini lebih berfitas fleksibel untuk siswa, artinya bahwa siswa bebas menentukan jenis kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah sesuai dengan bakat dan minatnya masing-masing, Kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti dan dilaksanakan oleh siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah, bertujuan agar siswa dapat memperkaya dan memperluas diri.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan tambahan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran formal dan dirancang untuk membantu siswa mengembangkan

minat, bakat, serta potensi diri secara optimal. Kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai bidang di luar kurikulum akademis, seperti seni, olahraga, sains, dan organisasi, serta berkontribusi dalam membentuk keterampilan sosial dan kepribadian mereka (Pengembangan & Sekolah, 2023). Oleh karena itu, kegiatan ekstrakurikuler memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan karakter dan kemampuan siswa secara menyeluruh.

Agar efektivitas pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler meningkat, penting untuk memilih aktivitas yang sesuai dengan minat dan bakat individual siswa. Minat dapat diartikan sebagai ketertarikan atau kesukaan seseorang terhadap sesuatu tanpa adanya tekanan dari pihak luar (Ardiyanti & Mora, 2019; Khoiriyah & Putra, 2022). Pertumbuhan minat siswa memiliki dampak besar terhadap proses pendidikan mereka. Bila siswa tidak tertarik pada suatu bidang, mereka kemungkinan besar tidak akan mampu menguasainya. Ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa ketertarikan belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, terutama dalam pelajaran seperti matematika. Selain itu, minat juga berkontribusi pada partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang sangat dipengaruhi oleh cara pengajaran yang dilakukan oleh guru (Sirait, 2016).

Menurut Hurlock (2007), minat tidak hanya membentuk intensitas cita-cita seseorang, tetapi juga menjadi pendorong kuat dalam menjalankan aktivitas tertentu. Misalnya, siswa yang berminat pada seni akan lebih terdorong untuk aktif dalam kegiatan kesenian, dan cenderung memiliki cita-cita sebagai seniman. Selain itu, minat juga berpengaruh terhadap prestasi dan menimbulkan rasa kepuasan,

sehingga siswa akan cenderung mengulang dan terus mengembangkan aktivitas yang sesuai dengan minatnya (Elendiana, 2020; Putra, 2021; Rokhana & Sutrisno, 2016).

Selain minat, bakat juga merupakan hal penting yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Menurut William B. Michael (dalam Suparno, 2010), bakat adalah kemampuan khusus yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas tertentu dan bisa dikembangkan dengan latihan. Bingham (dalam Slameto, 2013) juga menjelaskan bahwa bakat adalah potensi dasar yang akan berkembang jika diberi pelatihan dan kesempatan yang sesuai. Jika kegiatan ekstrakurikuler dipilih berdasarkan minat dan bakat, maka siswa akan lebih termotivasi, percaya diri, dan mampu berkembang secara optimal, tidak hanya dari segi akademik tetapi juga dari segi kepribadian, sosial, dan emosional (Hurlock, 2007).

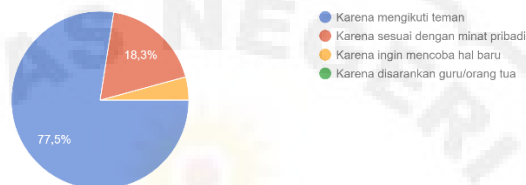
Namun, dalam kenyataannya, banyak guru dan sekolah masih kesulitan dalam mengenali serta menyalurkan minat dan bakat siswa dengan tepat. Seringkali penilaian hanya berdasarkan nilai akademik atau hasil tes IQ, tanpa memperhatikan keunikan potensi siswa secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan siswa kurang tepat dalam memilih kegiatan ekstrakurikuler, sehingga potensi mereka tidak berkembang secara maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) yang dapat membantu guru dan sekolah dalam memberikan rekomendasi kegiatan ekstrakurikuler berdasarkan data minat dan bakat siswa. Menurut Turban, Sharda, dan Delen (2011), SPK adalah sistem berbasis komputer yang mampu membantu pengambil keputusan untuk membuat

pilihan yang lebih baik, berdasarkan informasi yang akurat, terstruktur, dan relevan. SPK sangat cocok digunakan dalam konteks pendidikan yang memerlukan pendekatan yang adil dan berbasis data.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa SPK berbasis web yang menggunakan metode pohon keputusan (decision tree) sebagai alat analisisnya. Menurut Borg & Gall (2003), pendekatan R&D sangat tepat untuk penelitian yang tidak hanya mengevaluasi, tetapi juga menghasilkan produk nyata yang dapat langsung diterapkan dalam dunia pendidikan. Untuk memastikan sistem yang dikembangkan berkualitas, dilakukan pengujian menggunakan standar ISO/IEC 25010, yaitu standar internasional untuk mengevaluasi kualitas perangkat lunak. ISO/IEC 25010 mencakup delapan karakteristik utama, seperti functionality, usability, reliability, efficiency, dan lainnya (ISO/IEC, 2011). Dengan standar ini, sistem tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga mudah digunakan dan dapat diandalkan oleh pengguna. Pengembangan sistem ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mengarahkan siswa ke kegiatan ekstrakurikuler yang tepat, sekaligus mendukung proses pendidikan yang lebih personal, efektif, dan sesuai dengan potensi masing-masing siswa.

Berikut merupakan gambar diagram angket alasan utama siswa memilih kegiatan ekstrakurikuler:

2. Apa alasan utama Anda memilih kegiatan ekstrakurikuler tersebut?
71 jawaban



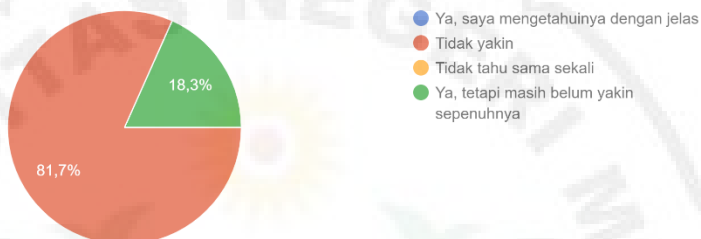
Gambar 1. 1. Diagram angket alasan utama siswa memilih kegiatan ekstrakurikuler

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, guru pembimbing, dan beberapa peserta didik di SMK Telkom 2 Medan, diperoleh informasi bahwa proses pengambilan keputusan dalam memilih kegiatan ekstrakurikuler masih banyak dipengaruhi oleh faktor eksternal. Hal ini selaras dengan hasil survei yang melibatkan 71 siswa, di mana mayoritas siswa, sejumlah besar 77,5%, siswa menyatakan bahwa alasan mereka memilih ekstrakurikuler adalah "Karena mengikuti teman". Persentase yang sangat dominan ini mengindikasikan kuatnya dorongan untuk mengikuti teman sebaya, bukan berdasarkan minat atau bakat pribadi. Permasalahan ini berbanding terbalik dengan hanya 18,3% siswa yang menyatakan memilih ekstrakurikuler "Karena sesuai dengan minat pribadi", dan persentase yang sangat kecil untuk alasan "ingin mencoba hal baru" atau "disarankan guru/orang tua".

Berikut merupakan gambar diagram angket siswa mengetahui minat dan bakat sendiri:

4. Apakah Anda mengetahui apa minat dan bakat Anda sendiri?

71 jawaban



Gambar 1. 2. Diagram angket siswa mengetahui minat dan bakat sendiri

Dampak dari kecenderungan ini juga terlihat jelas pada tingkat keyakinan siswa terhadap pilihan ekstrakurikuler mereka. Observasi yang sama menunjukkan bahwa 81,7% siswa merasa ragu-ragu apakah kegiatan ekstrakurikuler yang mereka pilih sudah sesuai dengan minat dan bakat mereka. Sementara itu, hanya 18,3% siswa yang menyatakan ya tetapi masih belum yakin sepenuhnya. Tidak ada siswa yang sangat yakin atau tidak yakin sama sekali. Angka keraguan yang sangat tinggi ini secara langsung mencerminkan konsekuensi dari pemilihan yang didasari faktor eksternal daripada minat internal. Akibatnya, tidak sedikit peserta didik yang merasa kurang cocok dengan kegiatan yang dipilih, sehingga menjadi kurang aktif, jarang hadir, atau bahkan mengundurkan diri sebelum program selesai, karena keputusan mereka tidak didasari oleh kecocokan minat atau bakat autentik, melainkan lebih pada dorongan sosial yang kemudian menimbulkan ketidakpastian

Sampai saat ini, pengelolaan Ekstrakurikuler di SMK Telkom 2 Medan masih menggunakan sistem manual seperti *google form* dan *whatshap*. Dalam

menyampaikan informasi terkait kegiatan ekstrakurikuler masih menggunakan sistem manual seperti *google form* dan *whatshap* dan proses pendaftaran kegiatan ekstrakurikuler di SMK Telkom 2 Medan masih dilakukan secara manual dan belum didukung oleh sistem informasi yang terintegrasi. Belum adanya sistem digital yang dapat memberikan rekomendasi kegiatan berdasarkan hasil tes minat dan bakat turut menjadi kendala dalam proses seleksi kegiatan yang sesuai bagi peserta didik. Ketiadaan sistem dokumentasi dan umpan balik juga menyulitkan pihak sekolah dalam melakukan evaluasi dan pemantauan perkembangan peserta didik selama mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

Proses sistem informasi ekstrakurikuler di SMK TELKOM 2 Medan dalam organisasi ekstrakurikuler masih menyampaikan informasi yang masih manual dan dalam menyimpan dan menyebarkan informasi masih menggunakan *google form* dan *whatsapp*. menyebabkan berbagai permasalahan terkait dengan pelaksanaan ekstrakurikuler di SMK TELKOM 2 medan. Permasalahan pertama yang di temukan adalah terkait dengan terbatasnya akses informasi, siswa, guru Pembina dan pihak lainnya mengalami kesulitan dalam mengakses informasi terkini terkait dengan informasi ekstrakurikuler. Permasalahan selanjutnya yaitu dokumen atau file-file terkait dengan ekstrakurikuler belum ada satu file yang masih menggunakan satu *google form* disetiap dokumen menjadi berantakan. Berdasarkan data yang didapatkan dari observasi, ditemukan sebanyak 50% siswa yang mengalami kesulitan mendapatkan informasi mengenai visi dan misi.

Maka karena itu, untuk mendukung siswa serta guru dalam mengenali minat dan bakat yang terdapat pada siswa mereka sehingga dapat memberikan pilihan

ekstrakurikuler yang sesuai, serta untuk mengembangkan potensi siswa, penulis memilih judul “Pengembangan Sistem Pendukung Keputusan untuk Memilih Ekstrakurikuler Berdasarkan Minat Siswa yang Berbasis Website di SMK Telkom 2 Medan”.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah dipaparkan, dapat *diidentifikasi* beberapa permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan ekstrakurikuler di sekolah tidak berdasarkan tes minat siswa, melainkan ikut-ikutan teman, sehingga terjadi ketidaksesuaian aktivitas dengan potensi siswa.
2. Pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler di SMK TELKOM 2 Medan masih menggunakan metode manual seperti Google Form dan WhatsApp, yang menyebabkan kurangnya efisiensi dan keteraturan dalam penyampaian informasi, dan dokumentasi kegiatan.
3. Siswa, guru pembina, dan pihak terkait mengalami kesulitan dalam mengakses informasi terkini mengenai kegiatan ekstrakurikuler karena tidak adanya sistem pusat informasi yang terintegrasi.
4. Tidak adanya sistem pendukung keputusan yang dapat memberikan rekomendasi kegiatan ekstrakurikuler berdasarkan hasil tes minat dan bakat, sehingga siswa kesulitan dalam menentukan pilihan kegiatan yang sesuai dengan potensinya.

5. Proses pendaftaran ekstrakurikuler yang masih dilakukan secara manual, yang menyebabkan ketidakteraturan dalam dokumentasi dan kurangnya pemantauan perkembangan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang ditekankan pada penelitian dan pengembangan sistem pendukung keputusan pemilihan minat bakat ekstrakurikuler berbasis *website*, meliputi:

1. Penelitian ini dilakukan di SMK Telkom 2 Medan.
2. Sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler yang dikembangkan berbasis *website*.
3. Sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler ini meliputi; Admin, Siswa dan Guru Pembina.
4. Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 siswa dari kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK SMK TELKOM 2 MEDAN.
5. Validator yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi sebanyak 6 orang, yang terdiri dari 2 ahli sistem dan 4 ahli soal yang memiliki kompetensi di bidangnya masing-masing.
6. Penelitian difokuskan pada permasalahan yang muncul selama ekstrakurikuler, seperti akses informasi, pengelolaan dokumen, dan seperti ketidaksesuaian minat dan bakat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler.

7. *Hosting* dilakukan selama proses pengujian dan akan berlanjut sesuai dengan kebijakan pihak sekolah.
8. Sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan minat dan bakat siswa berbasis *website* ini dikembangkan dengan menggunakan PHP, HTML, serta *database* MySQL.
9. Sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan minat dan bakat siswa berbasis *website* ini dikembangkan dengan menggunakan *Rapid application development* (RAD)
10. Kualitas sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikule ini akan diuji berdasarkan Akseptabilitas dan standar ISO/IEC 25010 pada dimensi *Software Product Quality Model*, dengan fokus pada tujuh karakteristik yaitu: *Functional Suitability* (kesesuaian fungsional), *Performance Efficiency* (efisiensi kinerja), *Compatibility* (kompatibilitas), *Usability* (ketergunaan), *Reliability* (kehandalan), *Security* (Keamanan), dan *Portability* (portabilitas).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, didapati perumusan masalah sebagai berikut ini:

1. Bagaimana deskripsi hasil sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan tes minat dan bakat siswa berbasis *website* di SMK Telkom 2 Medan

2. Bagaimana kualitas sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan tes minat dan bakat siswa berbasis *website* di SMK Telkom 2 Medan berdasarkan standar ISO/IEC 25010?
3. Bagaimana akseptabilitas sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan tes minat dan bakat siswa berbasis *website* di SMK Telkom 2 Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan tes minat dan bakat siswa berbasis *website* di SMK Telkom 2 Medan.
2. Mengetahui kualitas sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan tes minat dan bakat siswa berbasis *website* di SMK Telkom 2 Medan berdasarkan standar ISO/IEC 25010.
3. Mengetahui akseptabilitas sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan tes minat dan bakat siswa berbasis *website* di SMK Telkom 2 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian Pengembangan

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut ini:

1.6.1. Manfaat teoritis

Menjadi studi kasus yang relevan dalam bidang pengembangan sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan minat siswa berbasis *website* yang dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti atau praktisi lain yang tertarik dalam pengembangan sistem serupa.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti mendapatkan pengalaman dan meningkatkan kompetensi serta memberikan kontribusi pada SMK Telkom 2 Medan dengan menyediakan sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan minat siswa yang memudahkan mengetahui minat bakat siswa terhadap kegiatan Ekstrakurikuler.

2. Bagi Sekolah

Memudahkan Pembina dalam membimbing kegiatan ekstrakurikuler sesuai minat siswa, sehingga dapat meningkatkan efisiensi waktu.

3. Bagi Universitas

Melalui penelitian ini universitas mendapatkan manfaat dari segi akademik dan praktis. Penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber referensi untuk kemajuan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi informasi, khususnya dalam pembuatan sistem pendukung keputusan pemilihan minat bakat

ekstrakurikuler. Universitas juga dapat memanfaatkan penelitian ini untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam penelitian teknologi, memungkinkan mereka menerapkan teori dalam dunia nyata.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berikut spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. *Platform* Pengembangan

sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan minat siswa berbasis *website* ini akan dikembangkan menggunakan *PHP* sebagai *backend* untuk mengelolah data yang efisien dan *frontend* untuk tampilan antarmuka pengguna yang interaktif. Sistem *website* ini di-*hosting* di *server*.

2. *Database* dan pengolahan Data

Seluruh ada dalam sistem ini di simpan dalam *database MySQL*. Penggunaan *MySQL* sebagai RDBMS (*Relatition Database Management System*) diharapkan mampu mengelolah data secara terseteruktur dan mendukung transaksi data yang konsisten.

3. Fitur Utama

- a. Fitur Informasi Ekstarakurikeler untuk mengetahui kegiatan ekstrakurikuler
- b. Fitur tes minat siswa untuk memilih ekstrakurikuler yang sesuai minat dan bakat.
- c. Fitur rekomendasi ekstrakurikuler.
- d. Fitur pendaftaran kegiatan ekstrakurikuler.

4. Antarmuka Pengguna

- a. Sistem ini dirancang responsif, sehingga antarmuka menyesuaikan ukuran layar perangkat baik desktop maupun *mobile*.
- b. Sistem ini memberikan hak akses berbeda bagi admin, siswa, dan pembina. Admin memiliki akses penuh terhadap data, sementara siswa dan pembina memiliki hak terbatas sesuai peran mereka.

5. Aksesibilitas dan Responsivitas

Website dirancang agar dapat diakses melalui berbagai perangkat mudah digunakan melalui (PC, *smartphone*, laptop dan lainnya), antarmuka yang responsif dan ramah pengguna untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih optimal.

1.8. Pentingnya pengembangan

Berdasarkan alasan mengapa pengembangan sistem pendukung keputusan pemilihan minat bakat ekstrakurikuler ini penting untuk dikembangkan, yaitu.

1. sistem pendukung keputusan pemilihan ekstrakurikuler berdasarkan minat dan bakat siswa berbasis *website* ini penting untuk mengatasi permasalahan pengelolaan manual yang sering kali menyebabkan kehilangan data, ketidakakuratan informasi, dan kesalahan kegiatan informasi di SMK TELKOM 2 Medan.
2. Banyak siswa belum memahami secara utuh potensi yang mereka miliki. Akibatnya, pemilihan kegiatan ekstrakurikuler tidak berdasarkan minat dan

bakat, melainkan karena pengaruh teman sebaya. Hal ini berdampak pada kurangnya motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan yang mereka ikuti.

3. Hingga saat ini, belum tersedia sistem atau alat berbasis teknologi di sekolah, khususnya di SMK Telkom 2 Medan, yang dapat membantu guru dan siswa dalam mengidentifikasi minat dan bakat secara terstruktur, objektif, dan efisien.
4. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang tidak sesuai dengan minat dan bakat cenderung tidak konsisten dalam mengikuti kegiatan tersebut, bahkan ada yang mengundurkan diri di tengah jalan. Hal ini menimbulkan ketidakefisienan dalam pelaksanaan ekstrakurikuler.
5. Dengan sistem ini, proses pemilihan dan pendaftaran kegiatan ekstrakurikuler menjadi lebih terorganisir, terintegrasi, dan mudah diakses oleh semua pihak yang berkepentingan.

1.9. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan.

1.9.1. Asumsi Pengembangan

1. Diasumsikan bahwa siswa SMK Telkom 2 memiliki akses ke perangkat Android, baik milik pribadi maupun yang tersedia di sekolah. Hal ini penting karena sistem yang dikembangkan berbasis *website*, sehingga tanpa perangkat yang kompatibel, siswa tidak akan dapat memanfaatkan teknologi ini secara optimal.
2. Sistem akan berjalan dengan lebih baik jika mendapat dukungan dari pembina, terutama dalam kegiatan ekstrakurikuler. Diasumsikan bahwa

pembina siap mengadaptasi penerapan sistem pendukung keputusan pemilihan minat bakat ekstrakurikuler yang berbasis teknologi ini, serta memberikan arahan kepada siswa dalam penggunaannya.

3. Diasumsikan bahwa siswa SMK Telkom 2 medan memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan perangkat *Android*, terutama dalam menjalankan *browser*.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

1. Sistem hanya diterapkan dan diuji coba di lingkungan SMK Telkom 2 Medan, sehingga generalisasi hasil masih terbatas pada konteks sekolah tersebut
2. Penilaian minat dan bakat masih bergantung pada jawaban siswa terhadap soal tes dalam sistem, sehingga keakuratan sangat ditentukan oleh kejujuran dan pemahaman siswa dalam menjawab.
3. Sistem memerlukan koneksi internet yang stabil dan perangkat digital seperti komputer atau *smartphone*. Apabila infrastruktur teknologi di sekolah atau di rumah siswa kurang mendukung, maka penggunaan sistem menjadi terbatas.