

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era informasi ini perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat, salah satunya adalah perkembangan dunia *smartphone*. Dengan cepatnya perkembangan *smartphone* tersebut secara langsung maupun tidak langsung akan berpengaruh terhadap dunia pendidikan di Indonesia dalam mengembangkan teknologi informasi.

Semakin banyaknya siswa yang terdaftar di SMK Negeri 1 Kebumen menjadikan peraturan-peraturan baru ditetapkan untuk menjaga kedisiplinan para siswa. Penerapan peraturan disekolah ini masih manual menggunakan buku untuk mencatat siswa-siswa yang melanggar peraturan yang dibuat, sehingga perlu dibuat sistem yang dapat menunjang penerapan peraturan-peraturan tersebut agar lebih efektif dan efisien. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan sistem operasi android mengingat platform ini merupakan salah satu sistem operasi *mobile* yang populer dan berkembang sangat pesat serta aplikasi ini akan dibuat juga dalam versi web untuk mengelola data laporan, peraturan, dan petugas.

Dari implementasi tersebut diharapkan penanggung jawab bagian kesiswaan yang meliputi tim tatib, petugas BK, wali kelas, wakil kepala sekolah 2, dan KS selaku petugas yang berwenang untuk menerapkan peraturan yang berlaku di SMK Negeri 1 Kebumen bisa secara langsung memberikan sanksi kepada siswa yang melanggar saat itu juga melalui *smartphone* android yang disediakan oleh sekolah melalui aplikasi "*Students Points*" yang sebelumnya harus melalui tahapan-tahapan yang membutuhkan waktu sekitar 1 minggu.

Beberapa fitur yang ada di aplikasi android ini antara lain petugas bisa melihat daftar semua siswa, siswa yang melanggar beserta jumlah poin yang dimiliki, informasi detail siswa, daftar peraturan, profil petugas, agenda sidak, buku panduan serta riwayat pemberian sanksi dari petugas yang bersangkutan. Fitur yang terdapat dalam versi web yang ditunjukkan khusus untuk admin sehingga memiliki lebih banyak akses seperti laporan pelanggaran, laporan peraturan, riwayat pemberian sanksi, mengelola data petugas, pembuatan agenda sidak. Untuk itu peneliti ingin membuat penelitian ilmiah dengan judul "**Pembuatan Aplikasi Students Points Berbasis Android (Studi Kasus BK SMK N 1 KEBUMEN)**".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana membuat sebuah aplikasi “Students Points” berbasis android serta web sebagai server sehingga dapat memenuhi kebutuhan BK di SMK Negeri 1 Kebumen?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu melebarnya objek dan lebih fokus, maka diberikan beberapa pembatas masalah, antara lain :

1. Aplikasi dibuat dan diimplementasikan pada perangkat mobile berbasis android minimal versi 2.3 (API Level 8) serta pada aplikasi berbasis web menggunakan PHP 5 dan belum menggunakan framework.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu Eclipse IDE (*Integrated Development Environment*), Android SDK (*Android Software Development Kit*), ADT (*Android Development Tools*), Sublime Text 2, Adobe Photoshop Cs 4.
3. Aplikasi ini ditujukan kepada petugas yang bertanggung jawab menangani bagian kesiswaan yaitu petugas BK, Waka Kesiswaan, Wali Kelas, Tim Tatib, serta guru piket di SMK Negeri 1 Kebumen.

4. Dibutuhkan koneksi jaringan untuk menjalankan aplikasi ini agar dapat mengambil atau mengirim data dari atau ke database server Students Points.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi "Students Points" berbasis android dan web sebagai server ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi android yang dapat memudahkan pekerjaan petugas kesiswaan dalam penerapan tata tertib yang berlaku di SMK Negeri 1 Kebumen.
2. Membuat aplikasi penerapan peraturan yang bisa dibawa ke sudut sekolah SMK N 1 Kebumen manapun serta dapat digunakan kapanpun selama jam sekolah berlangsung.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah petugas dalam penerapan tata tertib yang berlaku di SMK Negeri 1 Kebumen.
2. Petugas dapat melihat perkembangan kedisiplinan siswa tiap bulan.

3. Petugas dapat mengetahui dengan pasti kapan akan diadakan sidak tanpa harus berkumpul terlebih dahulu.
4. Admin dapat memberikan keputusan apakah perlu ada peraturan yang dihilangkan atau ditambahkan dengan melihat grafik pelanggaran yang terdapat di Students Points versi web.
5. Petugas dapat segera memberikan sanksi yang tepat kepada pelanggar tanpa harus mengkonversi point maupun mengingatkan buku peraturan.
6. Admin dapat melihat kegiatan pemberian sanksi seluruh petugas secara realtime yang terdapat di Students Points versi web.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan informasi dan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Metode Observasi

Dalam metode ini peneliti melakukan penelitian langsung pada objek penelitian bagian kesiswaan SMK Negeri 1 Kebumen yaitu Waka Kesiswaan, petugas BK.

2. Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapat informasi tambahan dengan membaca dan meringkas berbagai macam buku koleksi pribadi maupun beberapa perpustakaan.

3. Referensi Internet

Dengan membaca dan meringkas informasi dari internet yang bisa dijadikan referensi dalam penulisan dan perancangan sistem.

4. Metode Wawancara

Dalam metode ini digunakan dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

1.6.2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada perancangan aplikasi tersebut, meliputi analisis terhadap masalah aplikasi yang berjalan (*compiling, debugging, running*), analisis hasil akhirnya, analisis kebutuhan aplikasi dan analisis kelayakan aplikasi.

1.6.3. Metode Perancangan Aplikasi

Pada metode ini dilakukan perancangan aplikasi yang meliputi desain model interface, coding, fungsionalitas aplikasi, dan kualitas aplikasi sendiri akan sarat muatan konten yang dibawanya.

1.6.4. Metode Uji Coba Aplikasi

Pada metode ini akan dilakukan pengujian aplikasi yang dibuat untuk melihat kelayakan pemakaian aplikasi tersebut.

1.7. Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat peneliti, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh peneliti sebagai dasar penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis, rancangan implementasi, dan proses pembuatan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang perancangan sistem dan implementasi.

BAB V : PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang daftar pustaka dari literatur-literatur yang digunakan peneliti, yang digunakan untuk mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi.

LAMPIRAN

Segala sesuatu yang berfungsi untuk melengkapi laporan penelitian. Seperti misalnya listing program atau yang lainnya jika ada.