

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Disiplin adalah suatu syarat terselenggaranya sebuah pendidikan di sekolah. Seiring berkembangnya zaman segala wujud pelanggaran terhadap kedisiplinan mulai bertambah dari pelanggaran kecil hingga yang besar dan jumlahnya selalu bertambah di setiap harinya. Untuk mengurangi tingkat pelanggaran yang ada tersebut diciptakanlah sebuah sistem point bersyarat untuk mencatat pelanggaran yang ada.

Dari *survey* yang dilakukan pada SMU Muhammadiyah 2 Yogyakarta, Jl. Kapas 7 Yogyakarta, telepon 0274-540937. Proses pencatatan pelanggaran terkesan kurang mudah karena tidak tersedianya fasilitas untuk mencari data yang dibutuhkan dan selain itu tingkat keakuratan data masih diragukan. Dari hasil *survey* tersebut maka tercipta sebuah ide untuk membuat aplikasi komputer yang berupa sistem informasi untuk mengelola aliran data proses pencatatan point pelanggaran tersebut secara teratur.

Sistem informasi adalah sistem yang mengorganisasikan informasi mulai dari data mentah sampai menjadi informasi yang diperlukan oleh pengguna. Dari sebuah dasar sistem informasi diharapkan aplikasi ini nantinya dapat menjadi salah satu sumber informasi yang dapat digunakan sekolah-sekolah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara lebih mudah dan *informatif*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahannya seperti berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi sistem informasi untuk data point pelanggaran siswa ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang menarik dan *user friendly* sehingga mudah digunakan dan di mengerti oleh pengguna?

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat begitu besarnya cakupan untuk membangun aplikasi sistem informasi, maka aplikasi ini hanya berlaku untuk

1. Data point pelanggaran siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang melayani laporan data point pelanggaran untuk pendamping catatan kenaikan kelas serta sebagai penunjang kemajuan kedisiplinan siswa pada lembaga sekolah.
2. Data yang di-input-kan adalah data yang benar bukan data ilegal
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman Java dengan menggunakan NetBeans IDE 6.9.1.
4. Basis data menggunakan MySQL melalui program XAMPP.
5. Pemberitahuan banyaknya poin siswa kepada wali murid melalui sms masih secara *manual* atau langsung dari *handphone*. Pemberitahuan ini

diharuskan karena untuk menunjang pendidikan di rumah melalui wali murid.

Sistem yang akan dibuat mempunyai acuan standar poin-poin yang akan dicatat sebagai pelanggaran di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Sistem ini juga mempunyai standar kriteria yang sudah ditetapkan dari pihak sekolah untuk total poin 0-15 mendapat nilai A, 16-30 nilai B, 31-50 nilai C, 51-75 nilai D, 76-99 nilai E,  $\geq 100$  kriteria dikembalikan kepada orangtua. Total poin  $\geq 75$  dipertimbangkan dalam penentuan kelas atau kelulusan.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, maka dapat ditentukan tujuannya seperti berikut:

1. Membangun sistem informasi untuk point pelanggaran siswa.
2. Membuat aplikasi yang menarik dan *user friendly* sehingga mudah di akses dan di mengerti oleh pengguna.
3. Sebagai salah satu syarat lulus untuk memperoleh gelar S.Kom di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin didapatkan dari aplikasi ini adalah:

1. *Admin* dapat melakukan pengelolaan data *user*, data siswa, data jenis pelanggaran, data pelanggaran siswa.
2. *User* (BK) dapat mengelola data jenis pelanggaran dan data pelanggaran siswa.
3. *User* dapat melakukan proses kalkulasi point secara otomatis.
4. Wali murid dapat menerima laporan penambahan atau pengurangan point melalui sms
5. Informasi yang diberikan lebih akurat.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

#### 1. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari referensi melalui buku dan artikel terkait yang dapat mendukung pembentukan aplikasi.

#### 2. Observasi

Metode ini adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan secara langsung dari tempat kejadian.

### 3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Langkah-langkah dari metode ini yaitu:

- 1) Analisis, menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat.
- 2) Perancangan, merancang perangkat lunak berdasarkan hasil analisis yang ada.
- 3) Pengkodean, mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam software pembangun program.
- 4) Pengujian, menguji perangkat lunak yang telah dibuat pada langkah pengkodean.

#### 4. Penyusunan laporan

Metode penyusunan laporan ini merupakan tahap yang paling akhir dari seluruh proses penyusunan skripsi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Bagian utama dari skripsi ini akan terdiri dari lima bab:

### 1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

### 2. Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang landasan teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam analisis dan perancangan "Aplikasi Sistem Informasi Data Point Pelanggaran Siswa".

### 3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan desain dalam perancangan aplikasi sistem informasi data point pelanggaran siswa.

### 4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan paparan implementasi dan cara penggunaan perangkat lunak, serta hasil pengujian terhadap perangkat lunak.

### 5. Bab V Penutup

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.