SISTEM INFORMASI *POIN* PENGHARGAAN, *POIN* PERTANGGUNGJAWABAN BERBASIS KESEPAKATAN DAN KESEPAHAMAN WARGA SMK PANGUDI LUHUR TARCISIUS SEMARANG

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

oleh
Aye Sri Tuti Hutabalian
NIM.5302413051

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Aye Sri Tuti Hutabalian

NIM : 5302413051

Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul : Sistem Informasi *Poin* Penghargaan, *Poin* Pertanggungjawaban Berbasis Kesepakatan dan Kesepahaman Warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang

Semarang, 05 September 2017	Semarang, 05 September 2017
Pembimbing I,	Pembimbing II,
Drs Sutarno, MT	Drs. Yohanes Primadiyono, M.T
NIP. 195510051984031001	196209021987031002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul sistem informasi *poin* penghargaan, *poin* pertanggungjawaban berbasis kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 27 September 2017.

Oleh

Nama : Aye Sri Tuti Hutabalian
NIM : 5302413051
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Panitia:

Ketua Panitia

Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T.,M.T
NIP. 197805312005011002

Sekretaris

Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T
NIP. 196605051998022001

Penguji I

Drs. Agus Suryanto, M.T.
NIP. 196708181992031004

Penguji II/Pembimbing 1

Drs. Sutarno, M.T.
NIP. 195510051984031001

Penguji III/Pembimbing 2

Drs. Yohanes Primadiyono, M.T.
NIP. 196209021987031002

Mengetahui :
Dekan Fakultas Teknik UNNES

Dr. Nur Qudus, M.T
NIP. 195911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan Pembimbing dan masukan tim penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 0 September 2017
Yang membuat pernyataan,

Aye Sri Tuti Hutabalian
NIIM. 5302413051

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Mintalah, maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat;ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu. (Matius 7:7)

Dengan saya berdoa, berusaha dan rendah hati, saya pasti akan memperoleh.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya yang selalu memberikan kelancaran dan kemudahan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kedua Orangtua tercinta yang senantiasa dengan tulus, sabar mendoakan saya, membrikan semangat untuk kebaikan dan keberhasilan saya.
3. Kakak dan Adik-adiku yang saya cintai yang tulus selalu mendoakan saya dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi saya.
4. Sahabat saya Ajeng Nurlita, Anam, Gracella, Banu, Fajar, Ade Dwi Kurniawan, Ade Majid, Karimatus, Gita, Nisaun, Febriani dan Teman-teman PTIK seperjuangan yang memberi semangat dan banyak membantu.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Hutabalian, Aye Sri Tuti.2017. "Sistem Informasi *Poin* Penghargaan, *poin* Pertanggungjawaban berbasis Kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang". Skripsi program Studi Pendidikan Teknik informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing I : Drs Sutarno, MT dan Dosen Pembimbing II : Drs. Yohanes Primadiyono, M.T.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi *poin* penghargaan, *poin* pertanggungjawaban yang dapat mempermudah tugas wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, guru bimbingan konseling, dan guru ekstrakurikuler komputer dalam melakukan pengelolaan dan penyajian informasi *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban dan mengetahui tingkat penerimaan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan guru bimbingan konseling dan guru ekstrakurikuler komputer sebagai pengguna dengan adanya sistem informasi, untuk diterapkan sebagai penunjang untuk pengelolaan *poin* di SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang**.**

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah DSRM *Design Science Research Method*. DSRM memandu kedalam tahapan mendesain, merancang, mengimplementasikan, menguji dan mendemokan ke pengguna.

Hasil pengujian sistem informasi *poin* penghargaan, *poin* pertanggungjawaban menunjukkan pengujian *black box* menunjukkan sistem telah berjalan sesuai fungsi-fungsinya, dan perhitungan *poin* benar dan sesuai aturan sekolah, pengujian *Gtmetrix* diperoleh hasil time behavior menunjukkan rata-rata waktu respon sistem adalah 6.8 sekon dengan *grade* A, sedangkan untuk resource ulitizion menunjukkan hasil skore/grade 84,66%/B dan hasil respon pengguna memperoleh persentase 86,56% menunjukkan hasil "Sangat Baik". Sistem informasi *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban (SIM*POIN*) sudah mampu digunakan untuk mempermudah tugas wakil kepala sekolah bagian kesiswaan, guru bimbingan konseling, dan guru ekstarkurikuler dalam mengolah *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban siswa SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang, membuat laporan *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban, menyajikan informasi rekap prestasi, rekap pelanggaran siswa, total *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban.

Kata Kunci: Sistem Informasi web, *Poin* penghargaan, *poin* pertanggungjawaban.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadirat-Nya, karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Sistem Informasi *Poin* Penghargaan, *Poin* Pertanggungjawaban Berbasis Kesepakatan dan Keesepahaaman Warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang.

Penyelesaian karya tulis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempataan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, MT, Dekan Fakultas Teknik,
3. Dr-Ing.Dhidik Prastiyanto, S.T.,M.T, Ketua Jurusan Teknik Elektro
4. Ir.Hj Ulfah Mediaty Arief, M.T., Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputeryang telah memberikan ijin dalam penulisan skripsi ini.
5. Drs Sutarno, MT, selaku pembimbing I yang dengan tulus dan penuh perhatian atas perkenaan memberi bimbingan, arahan dan dapat dihubungi sewaktu-waktu disertai kemudahan menunjukkan sumber-sumber yang relevan dengan penulisan karya ini.
6. Drs. Yohanes Primadiyono, M.T, selaku pembimbing II yang senantiasa tulus dan sabar memberikan bimbingan, arahan dan saran hingga tersususnya skripsi ini.
7. Bapak dan ibu Desen Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal pengetahuan yang berharga.

8. Kepala Sekolah SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Wakil Kepala Sekolah Bagian Kesiswaan, Guru Bimbingan Konseling, dan Guru Ekstrakurikuler Komputer, yang telah membantu selama proses penelitian.
10. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, atas bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang teknik informatika dan komputer.

Semarang, September 2017

Aye Sri Tuti Hutabalian

5302413051

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
G. Penegasan Istilah 8
BAB II LANDASAN TEORI **11**
A. Kajian Pustaka 11
1. Kajian Penelitian Relevan 11
B. Landasan Teori 17
1. Disiplin dan Tata Tertib 17
2. Kesepakatan Dan Kesepahaman Warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang 18
3. Konsep Sistem Informasi 25
a. Sistem 25
b. Informasi 26

c. Sistem Informasi 26
d. Komponen Sistem Informasi 27
4. Website 29
5. Basis Data 33
6. MYSQL 35
7. Bahasa Pemograman 36
a. HTML 36
b. PHP 37
8. Framework Yes It Is 37
9. Model Pengembangan Perangkat Lunak 39
10. Desain Perangkat Lunak 41
11. *Performance Testing* 41

BAB III METODE PENELITIAN 43
A. Subjek dan Objek penelitian 43
B. Waktu dan Tempat Penelitian 43
C. Desain Penelitian 44
D. Metode Pengumpulan Informasi 46
E. Model Pengembangan Sistem 46
F. Parameter Penelitian 64
G. Teknik Pengumpulan Data 65
H. Kalibrasi Instrumen 69
I. Teknik Analisis Data 71

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 76
A. Hasil Uji Sistem 76
B. Pembahasan 101

BAB V PENUTUP 106
A. Kesimpulan 106
B. Saran 107

DAFTAR PUSTAKA 108

LAMPIRAN 111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Ekstra Wajib dan Ekstra Pilihan 19

Tabel 2.2 Jadwal Penggunaan Seragam Sekolah 20

Tabel 2.3 Daftar Jenis Prestasi Serta Bobot Poin.....22

Tabel 2.4 Daftar Jenis Pelanggaran Serta Bobot Poin 23

Tabel 3.1 identifikasi Masalah dan Kebutuhan Pengguna 47

Tabel 3.2 Spesifikasi Hardware 49

Tabel 3.2 Spesifikasi Software 50

Tabel 3.4 Use Case Admin (WK Kesiswaan) 51

Tabel 3.5 Daftar Use Case Diagram User Guru Bimbingan Konseling 53

Tabel 3.6 Daftar Use Case Diagram User Guru Bimbingan Konseling 54

Tabel 3.7 Daftar Use Case Diagram Orangtua Siswa/ Wali Murid 55

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Respon Pengguna 65

Tabel 3.9 Skenario Pengujian *Black box* 66

Tabel 3.10 Instrumen Penelitian Menggunakan Kuesioner 69

Tabel 3.11 Konversi kualitatif dari persentase kelayakan/kualitas 75

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Pengujian *Time Behaviour*.....92

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Pengujian *Resource Ulitization* 98

Tabel 4.3 Hasil Respon Pengguna 99

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Statis Sebuah Aplikasi Yii 38

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian 45

Gambar 3.2 Model Sekuensial Linear (Pressman, 2002:37) 47

Gambar 3.3 Use Case Wakil Kepala Sekolah Bagian Kesiswaan 51

Gambar 3.4 Use Case User Guru Bimbingan Konseling 52

Gambar 3.5 Use Case User Guru Ekstrakurikuler 53

Gambar 3.6 Use Case Pengunjung/Guest 54

Gambar 3.7 Flowchart Model Perencanaan Sistem Informasi 56

Gambar 3.8 *Entity Relationship Diagram (ERD)* 59

Gambar 3.9 Relasi Antar Tabel..... 59

Gambar 3.10 Tampilan Halaman Awal Sistem 60

Gambar 3.11 Halaman Login 61

Gambar 3.12 Tampilan Halaman Utama Wakil Kepala Sekolah Bagian Kesiswaan 61

Gambar 3.13 Halaman Utama Guru Bimbingan Konseling 62

Gambar 3.14 Halaman Utama Guru Ekstrakurikuler 62

Gambar 4.1 Tampilan Home Pada Halaman Awal 77

Gambar 4.2 Tampilan Menu Login 78

Gambar 4.3 Tampilan Halaman Wakil Kepala Sekolah Bagian Kesiswaan ...80

Gambar 4.4 Tampilan Menu Input Data Siswa..... 81

Gambar 4.5 Tampilan Daftar Jenis Prestasi 82

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gambar 4.6 Tampilan Penambahan Jenis Prestasi 82

Gambar 4.7 Tampilan Daftar Jenis Pelanggaran 83

Gambar 4.8 Tampilan Penambahan Jenis Prestasi..... 83

Gambar 4.9 Tampilan Sub Menu Tambah Prestasi Siswa..... 84

Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Rekap Prestasi 84

Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Total Poin (Poin Penghargaan) 85

Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Tambah Pelanggaran Siswa 86

Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Rekap Pelanggaran 86

Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Total Poin (Poin Pertanggungjawaban) 87

Gambar 4.15 Tampilan sub menu bulanan (laporan poin penghargaan) 87

Gambar 4.16 Tampilan sub menu tahunan (laporan poin penghargaan) 88

Gambar 4.17 TampilanSub Menu Bulanan

(Laporan Poin Pertanggungjawaban) 88

Gambar 4.18 Tampilan Sub Menu Tahunan

(Laporan Poin Pertanggungjawaban) 89

Gambar 4.19 Tampilan sub menu kegiatan belajar mengajar 90

Gambar 4.20 Tampilan sub menu mengikuti ekstrakurikuler computer 90

Gambar 4.21 Tampilan halaman guru bimbingan konseling 91

Gambar 4.22 Tampilan Menu Input Presensi Siswa 91

Gambar 4.23 Tampilan Menu Laporan Kehadiran Siswa 92

Gambar 4.24 Tampilan Halaman Guru Ekstrakurikuler Komputer 93

Gambar 4.25 Tampilan Menu Input Presensi Siswa 93

Gambar 4.26 Tampilan Menu Laporan Ekstrakurikuler 94

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gambar 4.27 Grafik Hasil Respon Pengguna 99

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jenis Prestasi dan Bobot Poin 111

Lampiran 2. Jenis Pelanggaran dan Bobot Poin 112

Lampiran 3 Tabel Hasil Pengujian Blackbox 113

Lampiran 4 Hasil Pengujian Time Behaviour dan Resource Ulitization 126

Lampiran 5 Lembar Uji Pengguna 129

Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Pengguna 130

Lampiran 7 Instrumen Angket Penilaian Pengguna 131

Lampiran 8 Daftar peserta Angket Respon Pengguna 133

Lampiran 9 Hasil Perhitungan Angket Pengguna 134

Lampiran 10 Hasil Validasi Perhitungan Poin 135

Lampiran 11 Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi 137

Lampiran 12 Surat Izin Observasi 138

Lampiran 13 Surat izin Penelitian 139

Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Penelitian 140

Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian 141

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam lampiran peraturan ini disebutkan bahwa salah satu contoh jenis kegiatan pembinaan kesiswaan adalah pembinaan budi pekerti luhur atau akhlak mulia yang antara lain berupa melaksanakan tata tertib dan kultur sekolah. Menurut Himawan, et al., (2016:337), Secara teoritis keberadaan tata tertib sekolah memegang peranan penting yaitu sebagai alat untuk mengatur perilaku atau sikap siswa disekolah, sekaligus berfungsi sebagai pengendali bagi perilaku siswa karena tata tertib sekolah berisi larangan terhadap siswa tentang suatu perbuatan dan juga mengandung sanksi bagi siswa yang melanggarnya. Upaya mengoptimalkan pembentukan kepribadian peserta didik, maka sekolah perlu menanamkan tata tertib terhadap siswa. Keberadaan tata tertib sekolah berfungsi sebagai pedoman bagi siswa dalam berperilaku di lingkungan sekolah. Pada umumnya sekolah mempunyai kebudayaannya sendiri yang bersifat unik memiliki aturan tata tertib, kebiasaan-kebiasaan, upacara-upacara, mars/hymne sekolah, pakaian seragam dan lambang-lambang yang lain yang memberikan

corak khas kepada sekolah yang bersangkutan berperilaku di sekolah (Ariefa Efianingrum, 2007).

Salah satu contoh peningkatan kualitas pendidikan di SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang adalah dengan melaksanakan penambahan sasaran mutu tentang peningkatan kedisiplinan. Peningkatan kedisiplinan di SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang dilakukan melalui penerapan sistem *poin* dalam pengawasan siswa, Tata tertib atau peraturan di SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang terbentuk dari hasil kesepakatan pihak manajemen pendidik dan tenaga pendidik dengan orangtua atau wali murid oleh sebab itu disebut kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang. Retnosari dan Herdian (2016:12), sistem *poin* merupakan menetapkan *score poin* pada prestasi dan pelanggaran yang nantinya digunakan untuk menentukan tingkatan *reward* yang diberikan atas prestasi siswa dan tingkatan sanksi yang diberikan bagi siswa yang melanggar kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang. Kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang berisi ketentuan-ketentuan yang berlaku yang harus ditaati, jika siswa memperoleh prestasi akan mendapat *poin* penghargaan, jika dilanggar akan mendapat *poin* pertanggungjawaban. *Poin* penghargaan berhungan dengan prestasi yang dicapai siswa, prestasi dalam bentuk aktif dalam kepanitiaan atau kegiatan sekolah, berperan aktif di luar untuk menunjukan sekolah, ikut berperan aktif dalam memajukan sekolah dan menang dalam lomba mewakili sekolah. Siswa yang telah mencapai *poin* pengargaan sesuai ketentuan sekolah akan mendapat *reward* atau hadiah dari pihak sekolah. *Poin* pertanggungjawaban

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

berhubungan dengan pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan siswa dari segi kerajinan, kerapian, dan sikap tanggungjawab. Siswa yang telah mendapat *poin* pelanggaran sampai tertentu akan mendapat tindakan dari pihak sekolah dengan tujuan untuk menjadikan siswa lebih baik. Pengelolaan *poin* pertanggungjawaban dan *poin* penghargaan diolah oleh wakil kepala sekolah bidang kesiswaan yang dimana dibantu oleh guru bimbingan konseling yang menangani data kehadiran siswa dan dibantu guru ekstrakurikuler komputer yang merupakan ekstrakurikuler yang wajib semua siswa SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang untuk diikuti.

Saat ini banyak penelitian mengenai pengelolaan tata tertib dengan menerapkan sistem informasi manajemen *poin*, namun SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang belum bisa menerapkan ini karena belum mempunyai sistem yang tetap. Seiring perkembangan teknologi yang memiliki peran baik ini mulai berkembang di berbagai bidang dari bidang industri, perkantoran, bahkan pendidikan. Penerapan teknologi ini dirasakan lebih tepat dalam membantu pekerjaan manusia. Pemanfaatan teknologi yang semakin pesat sehingga dibutuhkan informasi-informasi cepat dan tepat, dibutuhkan alat yang berupa sistem elektronik atau sistem informasi, sistem elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan atau menyebarkan informasi elektronik (Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008).

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa masalah yang dalam pengelolaan *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban, di SMK Tarcisius antara lain adalah untuk pengelolaan *poin* masih kurang menerapkan teknologi,

sistem pengelolaan *poin* masih dilakukan dengan cara manual dan proses tahapan lama, mulai dari mencatat *poin* di kartu kesepakatan dan kesepahaman warga Tarcisius kemudian pada akhir bulan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan harus memindahkan data dari kartu kesepakatan dan kesepahaman warga Tarcisius ke file *Microsoft excel,* atau dengan membuka file dan mencari nama siswa satu persatu hal ini dikarenakan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan kurang paham penggunaan rumus pada *microsoft excel*, selain itu wakil kepala sekolah bidang kesiswaan harus meminta data presensi kehadiran siswa dari pihak bimbingan konseling dan guru ekstrakurikuler komputer. Wakil kepala sekolah bidang kesiswaan menghitung total *poin* yang diperoleh siswa setiap bulan dengan membuat dokumen baru yang berisi *poin* siswa yang menjadi laporan *poin* yang akan diserahkan kepada wali kelas. Dari wali kelas yang akan menyampaikan total *poin* yang diperoleh dalam satu bulan, jika siswa ingin mencari informasi *poin* penghargaan pertanggungjawaban yang dilakukan siswa secara detail, siswa tersebut harus menemui wakil kepala sekolah bidang kesiswaan dan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan harus mencari data-data yang diinginkan siswa tersebut yang dimana data tidak terkumpul di satu file. Proses pengelolaan *poin* tersebut dikatakan lama.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Sistem Informasi *Poin* Penghargaan, *Poin* Pertanggungjawaban Berbasis Kesepakatan dan Kesepahaman Warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang". Sistem informasi yang akan mengelola *poin* penghargaan dan *Poin* pertangungjawaban sehingga mempermudah tugas wakil

kepala sekolah bagian kesiswaan, guru bimbingan konseling, dan guru ekstrakurikuler komputer. Dengan adanya sistem informasi ini data *poin* akan terorganisir dalam sebuah *database*, untuk membuat laporan *poin* akan lebih cepat, dalam mendata perolehan *poin* lebih mudah dan cepat, data rekap prestasi dan rekap pelanggaran dapat ditampilkan dengan cepat. Sistem informasi ini dapat digunakan untuk memontoring siswa, sistem ini dapat diakses mengunakan komputer atau *smartphone* dimana pun karena terhubung dengan jaringan internet.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pendataan dan pengelolaan *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban berbasis kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius yang masih menggunakan *microsoft office* seperti *microsoft word* dan *microsft excel.*
2. Proses pengelolaan *poin* siswa di SMK Pangudi Luhur Tarcisius begitu lama yakni pengelolaan mulai pecatatan pada kartu kesepakatan dan kesepahaman warga Pangudi Luhur warga Tarcisius Semarang, kemudian dipindah ke file sekolah dengan bantuan program *Microsoft Excel* dan melakukan perhitungan manual.
3. Membuat laporan perbulan, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan harus meminta data dari pihak bimbingan konseling dan guru ekstrakurikuler

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

komputer kemudian menginputkan kembali pada data siswa dengan mencek satu persatu data *poin* dan menghitung secara manual kemudian membuat laporan bulanan yang diberikan ke wali kelas.

4. Proses menginputkan data prestasi siswa atau pelanggaran siswa menyita waktu banyak karena harus membuka file perkelas.
5. Informasi *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban hanya bisa diketahui orangtua hanya saat ada pemberitahuan dari sekolah.
6. Sistem informasi *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban berbasis kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur yang dapat mempermudah dan membantu wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, guru bimbingan konseling, dan guru ekstrakurikuler komputer dalam mengelola *poin*, menyajikan informasi *poin* setiap siswa secara *detail*, dan pembuatan laporan *Poin* dengan hasil yang yang akurat dan sesuai.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan dibahas secara mendalam, maka penulis membatasi masalah yang dibahas pada aspek:

1. Sistem informasi *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban dibangun sesuai kebutuhan sekolah dan berbasis kesepakatan dan kesepahaman SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang.
2. Sistem informasi *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban berbasis kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang hanya berfokus pada pengelolaan *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Sistem informasi *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban berbasis kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang dikelola oleh wakil kepala sekolah bagian kesiswaan, guru bimbingan konseling dan guru ekstrakurikuler komputer.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah bagaimana mengatasi kesulitan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, guru bimbingan konseling, dan guru ekstrakurikuler komputer dalam melakukan tugas pengelolaan *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban siswa dan penyajian informasi *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu menghasilkan sistem informasi *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban yang mempermudah tugas wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, guru bimbingan konseling, dan guru ekstrakurikuler komputer dalam melakukan tugas pengelolaan *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban siswa dan penyajian informasi *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban.

F. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memebrikan manfaat baik secar teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih berupa kontribusi pemikiran maupun kajian tengtang teknologi informasi yaitu sistem informasi pengolahan *Poin* penghargaan dan *Poin* pertanggungjawaban

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah ilmu dan pengetahuan tengtang bagaimana membuat sistem informasi *Poin* penghargaan dan *Poin* pertanggungjawaban dalam bentuk web sesuai ilmu yang telah didapat selama dalam bangku perkuliahan.

b. Bagi Sekolah

Adanya sistem yang dijalankan diharapkan mampu membantu mempermudah tugas pihak bersangkutan dalam mengelola *Poin* penghargaan dan *Poin* pertanggungjawaban berbasis kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang.

c. Bagi Orangtua/wali murid

Dapat mengetahui informasi rekap prestasi dan rekap pelanggaran siswa melihat total perolehan *Poin* penghargaan dan pertanggungjawaban di SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah yang dimaksudkan supaya tidak terjadi pengertian yang menyimpang serta memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pengertian dari beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian dengan judul " Sistem Informasi *Poin* Penghargaan, *Poin* Pertanggungjawaban Berbasis Kesepakatan dan Kesepahaman Warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang"

1. Sistem informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sistem informasi adalah semua komponen yang saling bekerja sama untuk memproses data dan menghasilkan informasi (Oz, 2009:13). Dalam penelitian ini sistem informasi yang dimaksud adalah memproses data berupa data *Poin* sehingga menghasilkan laporan pertanggungjawaban.

2. *Poin*

Poin System dapat disebut juga sistem angka yakni penilaian terhadap sesuatu berdasarkan angka, dalam dunia kerja sistem ini digunakan untuk penilaian jabatan dengan menggunakan skala ranting untuk mengukur karakteristik khusus suatu jabatan (Dwi Retnosari dan Akhmad Herdian, 2016).

3. Penghargaan

Penghargaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI) artinya perbuatan (hal dan sebagainya) menghargai; penghormatan. Dalam hal ini penghargaan yang dimaksud adalah pemberian *poin* penghargaan kepada siswa atas prestasi yang diperoleh siswa di SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang.

4. Pertanggungjawaban

Pertanggungjawaban berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI) berupa *nomina* (kata benda) yang mempunyai arti perbuatan (hal dan sebagainya) bertanggung jawab; sesuatu yang dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini yang dimaksud pertanggungjawaban adalah pemberian *Poin* pertanggungjawaban kepada siswa sebagai konsekuensi yang harus diterima atau dijalankan terhadap

apa yang sudah dilakukan atau dijalani seperti melanggar kesepakatan dan kesepahaman yang berlaku di SMK Pangudi Luhur Tarcisisus Semarang.

5. Kesepakatan dan Kesepahaman warga SMK Pangudi Tarcisius

Kesepakatan berasal dari kata dasar sepakat, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) artinya adalah setuju; semufakat; sependapat; dan seia sekata. Sedangkan Kesepahaman berasal dari kata dasar paham yang berarti sependapat; sepengertian. Dalam penelitian ini yang dimaksud berbasis kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius adalah *poin* penghargaan dan *poin* pertanggungjawaban berasal dari kesepakatan dan kesepahaman yang ditaati maupun dilanggar siswa.

Adapun maksud dari judul sistem informasi *Poin* penghargaan dan *Poin* pertanggungjawaban berbasis kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang adalah suatu sistem yang dibuat untuk membantu pihak sekolah dalam mengelola *poin* penghargaan yang didapat dari prestasi siswa dan *poin* pertanggungjawaban dari tingkah laku siswa yang melanggaran tata tertib atau kewajiban yang telah menjadi kesepakatan dan kesekapakan warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang yang hanya berlaku di SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang dan dikelola oleh wakil kepala sekolah, guru bimbingan konseling dan guru ekstarkurikuler komputer.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan antar penelitian orang lain dengan penelitian yang sedang dibuat peneliti atau membandingkan penelitian yang peneliti buatt dengan hasil penelitian yang sebelumnya.

Ellen Ershinta Putri dan Azis Ahmadi, (2015) melakukan penelitian dengan judul Perancangan Sistem Informasi Poin Pelanggaran Dan Prestasi Siswa Berbasis Sms Gateway Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Pacitan, *IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security* - Volume 4 No 1 –ISSN:2301-5700 . Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun dan menghasilkan sistem informasi poin pelanggaran dan prestasi siswa berbasis sms gateway pada SMK Negeri 3 Pacitan, dan diharapkan memudahkan proses pengolahan data poin pelanggaran dan prestasi siswa serta memudahkan proses penyampaian informasi terhadap orangtua siswa.

Dari hasil penelitian dengan adanya perancangan sistem informasi poin pelanggaran dan prestasi siswa ini memberikan kemudahan kepada admin dan pihak orang tua siswa untuk mengetahui jumlah pelanggaran yang dilakukan ataupun bimbingan terhadap permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Sehingga

nantinya berpengaruh bagi perkembangan siswa selanjutnya dalam penyesuaian dirinya baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat.

Persamaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang sistem informasi pengolahan poin dan salah satu tujuannya yaitu mempermudah pengolahan data poin pelanggaran dan poin prestasi dan poin tersimpan dalam sebuah database.

Perbedaanya dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada jenis sistem informasi yang dibuat. Dalam penelitian ini sistem informasi dibangun dengan berbasis sms *gateway*, sedangkan penelitian yang dilakukan dibuat dengan berbasis web.

Anita Diana dan Adityo Pambudi, (2013), melakukan penelitian tentang Rancang Bangun Sistem Informasi Kredit Poin Siswa dengan Metodologi Berorientasi Obyek Studi kasus: SMK Negeri 18 Jakarta, *Jurnal TICOM* Volume 2 Nomor 1- ISSN 2302-3252. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memudahkan proses pengolahan data dalam pencatatan kredit poin siswa, dengan sistem yang terkomputerisasi yang diterapkan secara baik dan benar diharapkan dapat menambah bobot informasi yang disajikan secara cepat, tepat, dan akurat serta mampu memperkecil faktor *human error* dan memudahkan dalam mengontrol data masukan dan keluaran dalam penyajian informasi tentang keadaan kredit poin siswa sehingga dapat dilakukan dengan cepat.

Dari hasil penelitian maka penulis mencoba membuat kesimpulan, dengan adanya sistem informasi kredit poin siswa, maka dengan sistem yang telah

terkomputerisasi dapat menghasilkan pelayanan yang lebih baik untuk pelanggan, mempercepat proses-proses pengolahan data, pembuatan laporan, sehingga kekurangan sistem yang lama dapat teratasi, menghindari adanya kerangkapan data, Informasi yang disajikan akan menjadi akurat dan akan sangat membantu dalam hal pengambilan keputusan, dapat mengurangi kesalahan yang sering terjadi karena faktor kesalahan ataupun kelalaian manusia, memberikan informasi yang lebih cepat, tepat dan akurat dibandingkan sistem lama yang masih manual.

Persamaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang sistem poin di SMK. dan salah satu tujuannya yaitu memudahkan dalam mengontrol data masukan dan keluaran dalam penyajian informasi.

Perbedaanya Dalam penelitian ini sistem informasi kredit poin dibuat dengan aplikasi Microsoft Visual Studio 2005 dengan basis data Microsoft Access 2003 database , sedangkan penelitian yang dilakukan dibuat dengan berbasis website dengan bahasa pemograman PHP dan untuk database menggunakan MySQL.

Himawan, Dede Cahyadi, Dan Munawati, (2016) melakukan penelitian tentang Prototype Sistem Informasi Perhitungan Nilai Poin Pelanggaran Tata Tertib Pada Smk Yuppentek 1 Tangerang, dari *STMIK Raharja Jurusan Sistem Informasi* Volume 9 Nomor 3- ISSN: 1978-8282. Berdasarkan hasil analisa dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi perhitungan nilai poin pelanggaran pada SMK Yuppentek 1 Tangerang sangat dibutuhkan untuk membantu kinerja guru BK dalam menangani siswa-siswa yang

melakukan pelanggaran dan memberikan sanksi sesuai dengan jumlah poin pelanggaran yang telah dilakukan. Dengan adanya sistem informasi perhitungan poin pelanggaran ini dapat menjadi fasilitas atau media bagi orangtua atau wali murid dalam memantau perilaku dan kedisiplinan siswa di sekolah. Selain itu, sistem tersebut dapat memberikan laporan yang akurat kepada sekolah mengenai tingkat kedisiplinan siswa-siswa di sekolah.

Persamaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah sistem ini dapat menghitung poin siswa dan tidak harus menghitung secara manual dan menggunakan metode pengujian yang sama yaitu uji *blackbox*.

Perbedaanya Dalam penelitian ini sistem perhitungan poin hanya dikelola untuk tugas BK , sedangkan penelitian yang akan dilakukan sistem ini bukan hanya membantu tugas guru BK akan tetapi membantu tugas wakil kepala sekolah bagian kesiswaan dan guru ekstrakurikuler.

Patmi Kasih dan Yuni Lestari, (2014) melakukan penelitian tentang Aplikasi Penghitung Point Pelanggaran Siswa Sebagai Sistem Pendukung Keputusan Bagi Badan Konseling Sekolah Dengan Simple Additive Weighting (Studi Kasus: SMK N 1 Tanah Grogot-Kaltim). *Journal Nusantara of Engineering* Vol. 2 No. 1, ISSN: 2355-6684. Aplikasi sistem pendukung keputusan sanksi pelanggaran siswa berbasis web yang akan dibangun dengan tujuan untuk mempermudah pencatatan,penyimpanan dan memonitoring perkembangan siswa dan merangking kelas yang bermasalah, membantu penyampaian informasi dengan mudah dan

efesien melalui website, serta membantu mengevaluasi perkembangan siswa selama di sekolah.

Berdasarkan analisa hasil, sistem pendukung keputusan ini bisa dimanfaatkan pada sekolah menengah kejuruan sebagai sistem bantu bagi Badan Konseling Sekolah dalam pelaksanaan tugas sehari-hari. Sistem mampu mampu membantu Guru Badan Konseling untuk mencari siswa dan kelas yang paling bermasalah dan harus mendapatkan layanan konseling.

Persamaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah sistem merupakan sistem informasi berbasis website dan tujuannya untuk mempermudah pencatatan, penyimpanan dan memonitoring perkembangan siswa dan membantu penyampaian informasi dengan mudah dan efesien melalui website, serta membantu mengevaluasi perkembangan siswa selama di sekolah dan persamaan dari penelitian ini pada pengujian sistem menggunakan uji *black box*

Perbedaanya dalam penelitian ini sistem membantu tugas BK merangking kelas yang bermasalah sehingga memudahkan BK dalam memberikan pembinaan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan sistem ini membantu BK memasukkan daftar kehadiran siswa untuk keperluan laporan poin setiap bulan.

Sri Rahayu, Muhamad Yusup, dan Sinta Puspita Dewi, (2015) melakukan penelitian tentang Perancangan Aplikasi Absensi Peserta Bimbingan Belajar Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework YII. Vol.9 No.1 ISSN: 1978 - 8282, Aplikasi Absensi peserta lembaga pembelajaran berbasis Web ini adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi khususnya pada

pimpinan dan pembimbing. Aplikasi absensi peserta ini dirancang penulis dengan menggunakan Website berbasis Framework Yii, xampp sebagai web servernya, PHP bahasa scripting-nya dan MySQL sebagai database manajemen sistem (DBMS). Penggunaan dan pemanfaatan aplikasi absensi peserta berbasis web pada PT. Cyber Solution dapat memberikan kemudahan bagi pegawai PT. Cyber Solution untuk melakukan presensi, pimpinan dan pegawai dapat melihat langsung informasi.

Persamaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah sistem merupakan sistem informasi berbasis website, membangunan sistem dengan mengunakan web framework yii memiliki kelebihan diantaranya adalah memiliki ukuran data yang kecil.

Perbedaanya dalam penelitian ini sistem informasi web yang dibangun bertujuan memproses absensi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu sistem informasi web yang mengolah poin.

Nasrul, Desi Ratnasari, dan Sirojul Munir, (2016) melakukan penelitian tentang Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemetaan Kompetensi Pengajar LP3 STT-NFBerbasis Web Menggunakan Yii Framework, *Jurnal Teknologi Terpadu*, ISSN 2477-0043Vol. 2, No. 2, Desember, 2016 Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi pemetaan kompetensi pengajar LP3 STT-NF berbasis web dengan menggunakan Yii Framework, aplikasi dapat memenuhi kebutuhan organisasi LP3 STT-NF.

Persamaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah pengembangan system informasi berbasis web menggunakan Yii Framework dan model pengembangan perangkat lunak menggunakan bagian dari *System Development Linear Cycle*.

Perbedaanya dalam penelitian ini terletak dari segi objek penelitian. Penelitian ini sistem informasi yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan organisasi LP3 STT-NF sedangkan penelitaan yang akan dilakukan memenuhi kebutuhan sekolahan khususnya bidang kesiswaan.

B. Landasan Teori

1. Disiplin dan Tata Tertib

Menurut Naim (2012:147) disiplin adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan orang untuk tunduk kepada keputusan, perintah, dan peraturan yang berlaku. Menurut Hurlock (1978:107), adapun cara mendisiplin yang digunakan, ada empat unsur pokok, yakni: peraturan sebagai pedoman perilaku; konsisten dalam peraturan yang digunakan sebagai pedoman dan dalam cara yang digunakan untuk mengajar dan melaksanakan peraturan; hukuman untuk pelanggaran peraturan secara disengaja; dan memberikan penghargaan khusus yang akan diberikan kepada siswa yang berprestasi.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2001:13), tata tertib sekolah adalah pegangan setiap warga sekolah yaitu siswa, guru, kepala sekolah, tenaga administrstif, dan orang tua siswa dalaam menciptakan iklim dan kultur sekolah

yang mendukung pembentukan kepribadian dan pengembangan potensi siswa dalam proses pembelajaran. Karena itu tata tertib harus disusun dengan benar, dilaksanaakan secara konsekuen, serta dipantau dan dievaluasi secara terus menerus, agar dapaat berfungsi sebagaimana diharapkaan membentuk akhlak mulia dan budi pekerti luhur serta meningkatkan prestasi belajar.

2. Kesepakatan Dan Kesepahaman Warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang.

Kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang awal terbentuk melalui studi banding kesekolah-sekolah. Melalui observasi tersebut pihak SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang mempunyai ide dalam dalam menerapkan tata tertib dibuat dalam sebuah kesepakatan dan kesepahaman. Kesepakatan dan kesepahaman terbentuk melalui rapat pleno antara pihak sekolah dengan orangtua atau wali murid. Kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang berisi dari ketentuan-ketentuan yang harus ditaati sebagai siswa SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang. Untuk mendukung penerapan kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang menerapkan sistem poin.

Berikut ini ketentuan yang telah menjadi kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang

1. Kewajiban

a. Kerajinan

1) Hadir sebelum bel masuk pk. 06.55, proses KBM dimulai pk. 07.00 WIB.

2) Mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diadakan sekolah pk. 06.55 – 13.30 WIB.
3) Melapor kepada guru piket dan harus mendapat izin dari Kepala Sekolah jika meninggalkan sekolah sebelum kegiatan sekolah berakhir.
4) Memberikan surat izin jika tidak masuk sekolah kepada Wali Kelas paling lambat satu hari setelah masuk sekolah.
5) Mengikuti ekstrakurikuler

Daftar ekstra wajib dan ekstra pilihan SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2. 1 Daftar Ekstra Wajib dan Ekstra Pilihan

No	Kelas	Ektra Wajib	Ekstra Pilihan
1	X	Komputer	Sesuai yang dipilih siswa
2	XI	Komputer	Sesuai yang dipilih siswa
3	XII	Komputer	-

6) Menggunakan seragam sekolah

Jadwal penggunaan seragam SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang dapat dilihat pada tabel 2.2

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tabel 2.2 Jadwal Penggunaan Seragam Sekolah

No	Hari	Kelas X	Kelas XI	Kelas XII
1	Senin	Seragam OSIS lengkap	Seragam OSIS lengkap	Seragam OSIS lengkap
2	Selasa	Seragam OSIS lengkap	Seragam OSIS lengkap	Seragam OSIS lengkap
3	Rabu	Batik bebas bawahan hitam bukan jeans (rapi dan sopan)	Batik bebas bawahan hitam bukan jeans (rapi dan sopan)	Batik bebas bawahan hitam bukan jeans (rapi dan sopan)
4	Kamis	Batik YPL bawahan hitam	Batik YPL bawahan hitam	Batik YPL bawahan hitam
5	Jumat	Seragam Jurusandan untuk siswi putri rambut dicepol, telinga kelihatan	Seragam Jurusandan untuk siswi putri rambut dicepol, telinga kelihatan	Seragam Jurusandan untuk siswi putri rambut dicepol, telinga kelihatan
6	Sabtu	Seragam Pramuka	Seragam Jurusan	Seragam Jurusan

a) Sepatu hitam. Khusus untuk hari rabu sepatu bebas.

b) Bawahan siswa putri dengan panjang 5 cm di bawah lutut, pemakaian bawahan pada pinggang bukan pada pinggul

c) Atasan seragam OSIS tidak ketat dan wajib dimasukkan

d) Wajib memakai kaos dalam putih

e) Kaos kaki berlogo Tarcisius digunakan pada hari Senin dan Selasa. Kaos kaki putih polos setinggi setengah betis digunakan pada hari Rabu – Sabtu (kecuali hari Sabtu untuk tingkat X, warna kaos kaki hitam).

b. Berpenampilan

1) Rambut tidak disemir warna selain hitam

2) Siswa putra rambut diatas krah tanpa atau dengan poni tidak melebihi alis, siswi putri rambut tertata rapi
3) Kuku tidak dicat
4) Siswa putra tidak bertindik di manapun, siswi putri hanya bertindik di daun telingga masing-masing satu buah
5) Tidak menggunakan make up apapun kecuali bedak
6) Tidak menggunakan tatto di manapun.
7) Berlaku sopan terhadap teman, guru, dan karyawan SMK Pangudi Luhur Tarcisius.

2. Larangan
   1) Membawa sejata tajam di lokasi sekolah dalam bentuk apapun.
   2) Membawa dan membaca /melihat hal-hal yang berkaitan dengan masalah asusila,
   3) Melakukan tindakan asusila.
   4) Membawa, mengkonsumsi atau menyalahgunakan rokok, narkoba, miras, dan obat-obat terlarang di sekolah
   5) Menerima tamu di sekolah tanpa izin.
   6) Mengambil milik orang lain.
   7) Berkelahi di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.
   8) Mengotori, mencoret-coret, dan merusak fasilitas sekolah.
   9) Menikah atau hamil semasa pendidikan.
   10) Membaca buku yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran pada jam pelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

11) Memalsu tanda tangan.

12) Makan dan minum selama jam pelajaran.

13) Berbuat tidak jujur dalam ulangan/tes.

3. Penghargaan

Siswa yang mempunyai prestasi tertentu akan mendapat poin penghargaan sesuai dengan ketentuan.

4. Sanksi

Bagi siswa yang melanggar kesepakatan dan kesepahaman ini akan dikenai sanksi poin pertanggungjawaban sesuai dengan yang telah ditentukan.

Berikut ini dapat dilihat pada tabel 2.3 daftar jenis prestasi untuk mendapat poin penghargaan dan tabel 2.4 jenis pelanggaran untuk poin pertanggungjawaban yang menjadi kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang.

Tabel 2.3 Daftar Jenis Prestasi Serta Bobot Poin

No	Prestasi	Poin
1	Membawa orang lain menjadi siswa SMK PL Tarcisius	25
	Menjadi petugas dalam kegiatan diluar sekolah	15
	Menulis artikel dan dimuat	25
2	Menang dalam lomba mewakili sekolah	
	Juara I	50
	Juara II	40
	Juara III	30

Sumber: Buku Pedoman SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang 2016/2017

Catatan:

Pencapaian point penghargaan akan mendapatkan penghargaan sebagai berikut:

1. point 50-59: mendapat souvenir

2. diatas 100: mendapat beasiswa uang sekolah 1 bulan

Tabel 2.4 Daftar Jenis Pelanggaran Serta Bobot Poin

No	Pelanggaran	Point
1	Terlambat	4
2	Tidak masuk sekolah dengan ijin	5
3	Tidak masuk sekolan tanpa ijin (Tanpa Keterangan)	10
4	Meninggalkan kegiatan sekolah tanpa ijin	5
5	Tidak mengikuti ekstrakurikuler	5
6	Seragam sekolah tidak lengkap/tidak sesuai	5
7	Sepatu /tali sepatu tidak sesuai ketentuan	5
8	Bawahan tidak sesuai ketentuan	10
9	Kaos kaki tidak sesuai ketentuan	5
10	Tidak menggunakan kaos dalam putih	5
11	Menyemir rambut selain hitam	15
12	Rambut tidak rapi (bagi siswa putra)	15
13	Menggunakan cat kuku	5
14	Tindik tidak sesuai ketentuan	10
15	Menggunakan make up berlebihan	5
16	Menggunakan tattoo	20
17	Melecehkan/menghina guru/karyawan	75
18	Memalsu tanda tangan	100
19	Melakukan tindakan asusila yang berdampak negative secara social	150
20	Membawa senjata tajam	100
21	Mencuri/mengutil	100
22	Melakukan tindakan kriminal berketetapan hokum	200
23	Menikah/hamil selama pendidikan	200
24	Merusak dinding, meja, kursi sekolah,perabot sekolah	50
25	Membawa dan/menghisap rokok	50
26	Membawa,mengkonsumsi, atau menyalahgunakan narkoba, miras, obat-obatan terlarang	100
27	Membawa buku/majalah/VCD/video/foto porno	25
28	Membawa ponsel	25
29	Berkelahi di dalam atau di luar sekolah	100
30	Membaca buku/mengerjakan tugas tidak sesuai Pelajaran	5

No	Pelanggaran	Point
31	Mencemarkan nama baik sekolah	100
32	Makan atau minum saat pelajaran	5
33	Berbuat tidak jujur dalam ulangan/tes	25

Sumber: Buku Pedoman SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang 2016/2017

Dalam pertanggungjawaban terdapat catatan yang perlu diketahui antara lain:

Catatan:

1. Siswa yang sudah mencapai poin 50 akan dilakukan pemanggilan orang tua.
2. Siswa yang sudah mencapai poin 100 akan dilakukan pemanggilan orang tua dan diberikan surat peringatan 1.
3. Siswa yang sudah mencapai poin 150 akan dilakukan pemanggilan orang tua dan diberikan surat peringatan 2.
4. Siswa yang telah mencapai poin 200 akan dilakukan pemanggilan orang tua dan diminta untuk mengundurkan diri dari sekolah dengan menandatangani surat pernyataan bermaterai.
5. Surat peringatan yang sudah ditandatangani oleh Guru BK, Wali Kelas, Wakil kepala Sekolah bagian Kesiswaan dan diketahui oleh Kepala Sekolah. harus ditanda tangani oleh orang tua/wali.
6. Surat peringatan (butir 5) yang sudah ditanda tangani oleh orang tua/wali wajib dikembalikan kepada guru BK, Wali kelas dan Wakil kepala Sekolah bagian Kesiswaan paling lambat tiga hari setelah ditandatangani.

5. Perhitungan Laporan Poin Penghargaan dan Poin Pertanggungjawaban

a. Laporan poin Penghargaan

Siswa yang mendapat prestasi sesuai ketentuan akan mendapat poin penghargaan. Untuk laporan poin penghargaan perbulan diperoleh dari hasil penjumlahan poin dari jenis prestasi yang diperoleh siswa dalam satu bulan. Jika poin penghargaan perbulan mencapai poin point 50-59 siswa mendapat souvenir, diatas 100 mendapat beasiswa uang sekolah 1 bulan. Untuk laporan penghargaan pertahun diperoleh dari jumlah poin penghargaan perbulan, pada akhir tahun ajaran siswa akan mendapat penghargaan dari sekolah sesuai dengan ketentuan.

b. Laporan Poin pertanggungjawaban

Siswa yang melakukan pelanggaran sesuai ketentuan akan mendapat poin pertanggungjawaban. Untuk laporan poin pertanggungjawaban perbulan diperoleh dari hasil penjumlahan poin dari jenis pelanggaran yang dilanggar siswa dalam satu bulan Jika poin pertanggungjawaban perbulan mencapai poin tertentu akan dimendapat tindakan dari sekolah untuk siswa. Untuk laporan penghargaan pertahun diperoleh dari jumlah poin pertanggungjawaban perbulan, pada akhir tahun ajaran siswa yang tidak mendapat poin pertanggungjawaban akan mendapat hadiah atau penghargaan dari sekolah.

3. Konsep Sistem Informasi

a. Sistem

Beberapa defenisi sistem diantaranya, menurut Abdul Kadir (2003:1), “Sistem adalah terdiri dari komponen –komponen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan. Menurut Tantra (2012: 1), “Sistem adalah entitas atau satuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem(sistem yang lebih kecil) yang saling terhubung dan terkait untuk

mencapai suatu tujuan". Menurut Pratama (2014: 7), "sebuah sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubungan untuk melakukan tugas bersama-sama.

Dari beberapa kesismpulan dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan kumpulan komponen atau prosedur yang memiliki keterkaitan dan saling terhubung untuk menghasilkan informasi.

b. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimannya (Hutahean 2015:9). Davis (1991 dalam Kurniawan 2015) "Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang". Pratama, (2014:10). Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat. Pada proses pengolahan data, untuk dapat menghasilkan informasi, juga dilakukan proses verifikasi secara akurat, spesifik, dan tepat waktu.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sesuatu sistem yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk menghasilkan informasi yang terpadu dengan menggunakan komputer sebagai sarana penunjang (Syaripudin dan Evicienna, 2015: 129) Sistem informasi adalah pengelolaan dengan media yang lebih modern yakni cara yang terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, memproses data

dan menyimpannya, mengelola, mengontrol dan melaporkannya sehingga dapat mendukung kelurahan atau organisasi untuk mencapi tujuan. (Tantra, 2012).

Dari berbagai defenisi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia (SDM) yang terlatih yang dapat mengelolah data menjadi informasi yang bermanfaat.

d. Komponen Sistem Informasi

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen–komponen yang memiliki fungsi dan tugas masing-masing yang saling berkaitan satu sama lain. Keterkaitan antar komponen ini memebentuk suatu kesatuan kerja, yang menjadikan sistem infomasi dapat mencapai tujuan dan fungsi yang ingin dicapai oleh pengguna dan pengembang sistem informasi yang bersangkutan. Menurut Pratama (2014:11) " Komponen-komponen yang terdapat didalam semua jenis sistem informasi mencakup tujuh poin. Berikut ketujuh komponen tersebut beserta dengan penjelasannya masing-masing:

1) Input (Masukan): komponen input ini berfungsi untuk menerima semua input (masukan) dari pengguna. Inputan yang diterima dalam bentuk data. Data ini berasal dari satu maupun beberapa sumber.
2) Output (keluaran) sebuah sistem informasi akan menghasilkan keluaran (output) berupa informasi. Komponen output berfungsi untuk menyajikan hasil akhir ke pengguna sistem informasi. Informasi yang disajikan ini merupakan hasil dari pengolahan data yang telah diinputkan sebelumnya.

3) *Software* (Perangkat lunak): komponen software (perangkat lunak) mencakup semua perngkat lunak yang digunakan di dalam sistem informasi. Adanya komponen perangkat lunak ini akan membantu sistem informasi di dalam menjalankan tugasnya dan untuk dapat dijalankan sebagaimana mestinya. Komponen perangkat lunak ini melakukan proses pengolahan data, penyajian informasi, perhitungan data, dan lain-lain. Komponen perangkat lunak mencakup sistem operasi, aplikasi, dan driver.
4) *Hardware* (Perangkat keras): komponen hardware (perangkat keras) mencakup semua perangkat keras komputer yang digunakan secar fisik di dalam sistem informasi, baik di komputer server maupun di komputer client.
5) *Database* (Basis data): mengingat bahwa sistem informassi menyajikan informasi yang berasal dari satu maupun beberapa data yang diinputkan dan diolah, maka tentu diperlukan sebuah aplikasi untuk penyimpanan, mengolah, dan menyajikan data dan informasi tersebut secara komputerisasi. Komponen basis data berfungsi menyimpan semua data dan informasi ke dalam satu atau beberapa tabel. Setiap tabel memiliki field masing-masing. Setiap tabel memilik fungsi penyimpanan masing-masing, serta antartabel dapat juga terjadi relasi (hubungan).
6) Kontrol dan Prosedur: kontrol dan prosedur adalah dua buah komponen yang menjadi satu. Komponen kontrol berfungsi untuk mencegah terjadinya beragam gangguan dan ancaman terhadap data dan informasi yang ada didalam sistem informasi, termasuk juga sistem informasi itu sendiri beserta fisiknya (dalam hal ini komputer server), sedangkan komponen prosedur mencakup

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

semua prosedur dan aturan yang harus dilakukan dan wajib ditaati bersama, guna mencapai tujuan yang diinginkan

7) Orang: semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaraan sistem informasi.

8) Teknologi dan Jaringan komputer: komponen teknologi mengatur software, hardware, data base, control dan prosedur, input, dan output sehingga sistem dapat berjalan berjalan dan terkendali dengan baik. Komponen jaringan komputer berperan di dalam menghubungkan sistem informasi dengan sebanyak mungkin pengguna, baik melalui kabel jaringan (wired) maupun tanpa kabel (wireless) diakses oleh sejumlah pemakai.

4. Website

Web adalah salah satu aplikasi yang berisi dokumen-dokumen multimedia (text, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan *protocol HTTP (Hypertext transfer protocol)* dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser (arief, 2011). Situs web dapat dikategorikan menjadi dua yaitu web statis dan web dinamis atau interaktif. Web statis adalah web yang menampilkan informasi-informasi yang sifatnya statis (tetap), sedangkan web dinamis adalah web yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan user yang sifatnya dinamis(Sutarman 2004). *HTTP (Hypertext Transfer Protocol)* adalah protocol level aplikasi untuk sistem informasi hypermedia tersebar. HTTP adalah komunikasi antara web browser dan web server. Kebanyakan komunikasi ini diluar perhatian pemakai web browser (Haryanto, 2004: 330). Untuk mengakses web diperlukan suatu program yaitu

web browser adapun software atau program tersebut antara lain: *lynx*, *mosaic*, *internet explorer*, dan *opera*. (Sutarman, 2007:8). Dalam pemograman web ada dua kategori yaitu *server – side programming* dan *client-side programming*. Pada *server-side programming*, perintah – perintah program (Script) dijalankan di web server, kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam bentuk HTML biasa. Sedangkan *client-side programming* adalah perintah program dijalankan di-web browser, sehingga ketika client meminta dokumen yang mengandung script, maka script tersebut akan di download dari server-nya kemuudian dijalankan di browser yang bersangkutan (Sutarman, 2007:8).

Menurut Suyanto (2007:61-69), kriteria –kriteria web yang baik dapat dilihat dari segi:

a. Usability

Usability merupakan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Sebuah situs web harus memenuhi lima syarat untuk mencapai tingkat *usability* yang ideal, syarat tersebut adalah sebagai berikut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1) Mudah dipelajari
2) Efisien dalam penggunaan
3) Mudah untuk diingat
4) Tingkat kesalahan rendah
5) Kepuasan pengguna

b. Sistem Navigasi (struktur)

Aspek navigasi berkaitan dengan cara atau mekanismme perpindahan dari satu situs web ke situs web lainnya, navigasi membantu user menemukan jenis jalan yang mudah ketika menjelajahi situs web. Navigasi dapat ditampilkan dalam berbaagai media seperti teks, *image*, atau animasi. Syarat navigasi yang baik adalah:

1) Mudah dipelajari
2) Konsisten
3) Memungkinkan *feedback*
4) Muncul dalam konteks
5) Memberikan alternative lain
6) Memerlukan perhitungan waktu dan tindakan
7) Menyediakan pesan visual yang jelas
8) Menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami
9) Mendukung tujuan dan prilaku user.

c. *Graphic Design* (Desain Visual)

Kepuasaan visual seorang pengguna secara subyektif melibatkan bagaimana desainer visual situs web tersebut membawa mata pengguna menikmati dan menjelajahi situs web melalui *layout*, warna, bentuk, dan tipografi. Desain yang baik setidaknya memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten, *layout* grafik yang konsisten, teks ysng mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis.

d. Content

Content atau isi dalam sebuah web sangatlah penting, karena konten merupakan bagian dari web yang berfungsi memberikan informasi. Content dalam web juga harus menarik, relevan, dan sesuai untuk target audien. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam konten ini adalah gaya penulisan, tata bahasa, tanda baca, header dan judul.

e. Compatibility

Situs web harus kompatibel dengan berbagai perangkat tampilannya (browser), harus memberikan alternative bagi browser yang tidak dapat melihat situsnya.

f. *Loading Time* (Kecepatan Akses)

Sebuah situs web yang tampil lebih cepat memungkinkan penggunaan akan kembali mengunjungi situs tersebut, apalagi bila ditunjang dengan konten dan tampilan yang menarik.

g. Functionality

Fungsionalitas ini menyangkut beragam fasilitas dan kemudahan yang tersedia di situs web. Seberapa baik sebuah situs web bekerja dari aspek teknologinya, hal ini bisa melibatkan programmer dengan scriptnya, misalnya HTML, (DTML), PHP,ASP,COLDFUSION, CGI, SSI, dan lain-lain.

h. Accesibility

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Halaman web harus dapat digunakan oleh semua kalangan, tanpa memandang usia dan keadaan fisiknya, agar pengguna tersebut dapat menikmati halaman web yang telah dibuat desainer.

i. Interactivity

Interaktivitas adalah hal-hal yang melibatkan pengguna situs web sebagai user experience dengan situs web itu sendiri. Dasar dari interaktivitas adalah hyperlinks (link) dan mekanisme feedback.

5. Basis Data

Basis data adalah suatu susunan/kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi/perusahaan yang diorganisi/dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan computer sehingga mampu meyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakainya (Marlinda, 2004:1). Basis data merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi pemakai (Jogiyanto, 2007:711).

Sistem basis data adalah suatu sistem menyusun dan mengelola record record menggunakan computer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data operasional lengkap sebuah organisasi/perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk proses mengambil keputusan. Istilah –istilah yang dipergunakan di dalam Sistem Basis Data:

a. *Enterprise*, suatu bentuk organisasi

b. *Entitas*, suatu obyek yang dapat dibedakan dengan objek lainya yang dapat diwujudkan di dalam basis data.

c. *Atribut/field*, karakteristik *entitas* tertentu

d. Data *value* (nilai atau isi data merupakan data actual atau informasi yang disimpan ditiap elemen atau atribut

e. *Record*, kumpulan isi elemen data (attribute) yang saling berhubungan menginformasikan tentang suatu entity secara lengkap.

f. *File*, kumpulan record sejenis yang mempunyai panjang elemen dan attribute yang sama, namun berbeda-beda data valuenya.

g. Kunci elemen data, sebagai tanda pengenal yang secara unik mengidentifikasi entitas dari suatu kumpulan entitas.

h. *Database Management system* (DBMS), kemudian file yang saling berkaitan bersama dengan program untuk pengelolaanya.

Penyusunan basis data data meliputi proses memasukkan data kedalam media penyimpanan data dan diatur dengan menggunakan perangkat *Database Management System* (DBMS). Database Management System (DBMS) adalah suatu perangkat lunak kompleks yang mengatur permintaan dan penyimpanan data ke dan dari disk. Database Management System (DBMS) adalah perangkat lunak yang disajikan oleh penjual basis data. Produk perangkat lunak seperti Microsoft acces, Oracle, Microsoft SQL server, DB2, INGRES, dan MySQL adalah semua DBMS (Simarmata, 2007: 14). Dengan bahasa basis data lah, administrator dapat menuliskan perintah untuk membentuk atau mengubah tabel yang akan disimpan secara fisik oleh DBMS, dan dengan bahasa basis data pula

seorang Developer dan pemakai mahir (*casual user*) menjalankan *query* (lihat data) dan manipulasi (tambah/ubah./hapus) ke suatu tabel yang secara fisik dikelola DBMS (Fathansyah, 2004:13).

6. MYSQL

Menurut Arbie, (2004) MySQL adalah sebuah sistem manajemen database relasi (*relation data-base management system*) yang bersifat terbuka (*open source*). MySQL merupakan aplikasi browser yang menggunakan bahasa SQL. SQL (*Structure Query Language*) adalah bahasa yang khusus digunakan untuk mengakses dan mengelola program computer yang dirancang untuk pengelolaan data dengan melakukan penyimpanan, pembaharuan, dan pengambilan data. SQL adalah bahasa yang menggabungkan fitur-fitur bahasa *query formal* aljabar relasional dan bahasa queery formal kalkulus relasional. (Haryanto, 2004: 114). Sebuah ekspresi SQL dasar sebenarnya hanya terdiri atas tiga klausa, yaitu: *select*, *from*, dan *where*:

a. Klausa *select* digunakan untuk menetapkan daftar atribut (field) yang diinginkan sebagai hasil *query*. Klausa ini mengacu pada operasi projeksi dalam bahasa *query* formal.
b. Klausa *from* digunakan untuk menetapkan relasi atau tabel (atau gabungan tabel) yang akan ditelusuri selama *query* data dilakukan.
c. Klausa *where*, yang sifatnya opsional, digunakan sebagai predikat (kriteria) yang harus dipenuhi dalam memperoleh hasil *query*. Klausa ini mengacu pada operasi seleksi dalam bahasa *query* formal.

Pemrosesan *query* merujuk pada sejumlah aktivitas yang dilakukan untuk pengambilan data dari sebuah basis data dalam rangka memenuhi permintaan data/informasi dari pemakai.

7. Bahasa Pemograman

a. HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. HTML dirancang untuk digunakan tanpa tergantung pada *platform* tertentu. Dokumen HTML adalah suatu dokumen teks biasa, dan disebut *Markup language* karena mengandung tanda-tanda (tag) tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen (Sutarman, 2007:27). Ciri utama dokumen HTML adalah adanya tag dan elemen. Elemen dalam dokumen HTML dikategorikan menjadi dua yaitu elemen <HEAD> yang berfungsi memberikan informasi tentang dokumen tersebut dan elemen <BODY> yang menentukan bagaiman isi suatu dokumen ditampilkan oleh browser, seperti paragraph, list(daftar), tabel dan lain-lain. d\sedangkan tag dinyatakan dengan tanda lebih kecil "<"(tag awal) dan tanda lebih besar ">"(tag akhir). Dalam penggunaanya sebagian besar kode HTML tersebut harus terletak diantara tag container. Yitu diawali dengan <namateg> dan diakhiri dengan </nametag>.(Sutarman, 2007: 30).

b. PHP

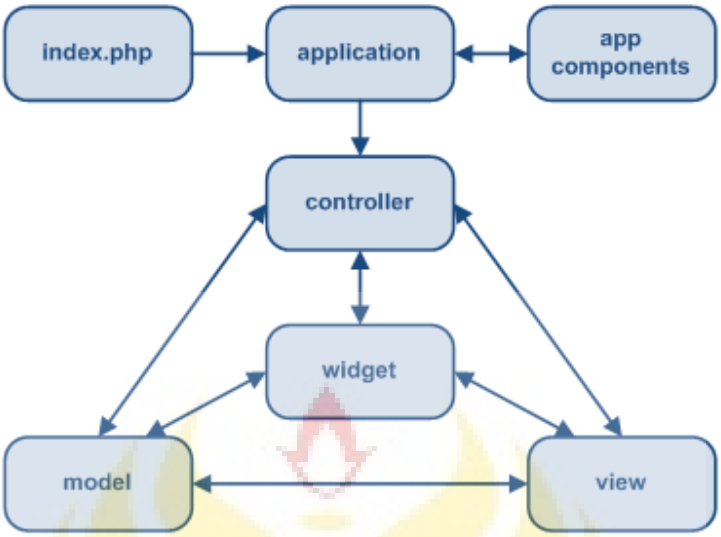
PHP adalah bahasa program yang berbentuk script yang diletakkan di dalam *server* web. PHP singkatan dari PHP *Hypertext Preppocessor* yang digunakan

sebagai bahasa *script server side* dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML (anhar, 2019:3). Hampir seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP ini, namun fungsi PHP yang paling utama adalah untuk menghubungkan database dengan web. Dengan PHP, membuat aplikasi web yang terkoneksi ke database menjadi sangat mudah (Bunafit Nugroho, 2004: 142). Untuk menjalankan sistem PHP dibutuhkan tiga komponen (Sutarman 2007,11):

1) Web server, karena PHP termasuk bahasa pemograman server side
2) Program PHP, program yang meproses script PHP
3) Database server yang berfungsi untuk menyimpan data.

8. Framework *Yes It Is*

(Badiyanto, 2016: 9) Yii adalah framework (kerangka kerja) PHP berbasis-komponen, berkinerja tinggi untuk pengembangan aplikasi Web berskala-besar. Yii menyediakan reusability maksimum dalam pemrograman Web dan mampu meningkatkan kecepatan pengembangan secara signifikan. Nama Yii diambil singkatan dari **"*Yes It Is*".** Yii menggunakan dua konsep yang paling penting, yaitu Object-Oriented Proggramming(OOP) dan model-view-*Controller* (MVC), yang diadopsi secara luas dalam pemrograman Web. MVC bertujuan untuk memisahkan logika bisnis dari pertimbangan antar muka pengguna agar para pengembang bisa lebih mudah mengubah setiap bagian tanpa mempengaruhi yang lain. Berikut gambar 2.1 memperlihatkan struktur statis sebuah aplikasi Yii.



Gambar 2.1 Struktur Statis Sebuah Aplikasi Yii.

Berikut gambar 2.1 memperlihatkan alur kerja umum sebuah aplikasi Yii saat menangani permintaan pengguna dengan model MVC. Model-view-*Controller* (MVC) adalah model pembuatan program yang menerapkaan arsitektur yang memisahkan proses, tampilan, dan bagian yang menghubungkan antara proses dan tampilan.

a. Model

Model merupakan kelas yang mendasari logika proses dalam perangkat lunak dan kelas yang terkait dengannya. Model adalah suatu objek yang tidak mengandung informasi tentang user interface. Model juga suatu kelas yang berisi metode fungsi yang merupakan kumpulan dari proses-proses. Model digunakan untuk meyimpanan data dan proses bisnis.

b. *View*

Views merupakan kumpulan dari kelas yang mewakili unsur-unsur dalam antar muka user(semua hal user dapat melihat dan merespon pada layar.

c. *Controller*

Controllers merupakan kelas yang menghubungkan model dan *View* , dan digunakan untuk berkomunikasi antara kelas dalam model dan view.

9. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Roger Pressman dalam bukunya *Software Engineering a Practitioner's Approach* (2010, p13) perangkat lunak adalah teknologi yang berlapis. Setiap pendekatan rekayasa perangkat lunak harus berakhir pada komitmen organisasi ke kualitas. Manajemen mutu total, six sigma, dan filosofi yang sama mengembangkan budaya proses perbaikan berkesinambungan, dan budaya ini akhirnya mengarah pada pengembangan pendekatan yang semakin efektif untuk rekayasa perangkat lunak. Landasan yang mendukung *software engineering* adalah fokus kualitas. Menurut Pressman (2010, p39), salah satu model pengembangan sistem adalah dengan model waterfall. Waterfall model adalah model yang paling populer dan sering dianggap sebagai pendekatan klasik dalam daur hidup pengembangan sistem. Adapun tahapannya sebagai berkut:

1. Communication

Pada tahap ini akan dilakukan inisiasi proyek, seperti Menganalisis masalah yang ada dan tujuan yang akan dicapai. Selain itu dilakukan juga requirements gathering, dimana akan dikumpulkan requirement dari user melalui analisis kuisioner.

2. Planning

Tahap ini merupakan tahap dimana akan dilakukan estimasi mengenai kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk membuat sebuah sistem. Selain itu penjadwalan dalam proses pengerjaan juga ditentukan pada tahap ini.

3. Modeling

Kemudian mulai masuk pada tahap perancangan dimana perancang menerjemahkan kebutuhan sistem kedalam representasi untuk menilai kualitas sebelum tahap selanjutnya dikerjakan. Tahap ini lebih difokuskan pada atribut program, seperti struktur data, arsitektur perangkat lunak, dan detail prosedur.

4. Construction

Tahap ini merupakan tahap dimana perancangan diterjemahkan ke dalam bahasa yang dimengerti oleh mesin. Setelah itu dilakukan pengetesan/ pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

5. Deployment

Setelah proses pengkodean dan pengujian selesai, dilakukan pengiriman yang artinya implementasi kepada masyarakat luas. Pada tahap ini juga dilakukan pemeliharaan, perbaikan, dan pengembangan agar sistem tersebut tetap dapat berjalan sebagaimana fungsinya.

10. Desain Perangkat Lunak

Pada jenis pemograman berbasis objek (*object oriented)* digunakan pemodelan *Unifed Modeling Languange* (UML) standarisasi internasional untuk

notasi dalam bentuk grafik, yang meenjelaskan tentang analisis dan desain perangkat lunak yang dikembangkan dengan pemograman berorientasi objek. Berikut akan dijelaskan empat macam diagram yang digunakaan dalam pembangunan aplikasi berorientasi obyek, yaitu *Use Case* diagram, *Activity* diagram, *class* diagram dan *Sequence Diagram* .

Use Case diagram merupakan gambaran interaksi antara sistem dan sistem eksternal, beserta *user*. *Use Case* Diagram menggambarkan siapa yang menggunakan sistem. Selain itu, *Use Case* digunakan untuk secara tekstual menggambarkan urutan langkah setiap interaksi tersebut.

ERD (*Entity relationship Diagram*) adalah diagram yang menggambarkan kertekaitan antartabel beserta *field-field* di dalamnya pada suatu database sistem. Keterkaitan antartabel ini biasa disebut dengan relasi . terdapat tiga relasi antar tabel yaitu;

a. *One to one* (satu ke satu)
b. *One to many* (satu ke banyak)
c. *Many to Many* (banyak ke banyak)

11. *Performance Testing*

Performance (kinerja) merupakan bagian pendukung dalam kelancaran proses kerja dalam suatu organisasi, kinerja yang dimaksud adalah kinerja sistem. Kinerja dapat diartikan sebagai bagian dari aspekk *efficiency* suatu sistem. *Efficiency* berhubungan dengan waktu eksekusi sebuah program. Berdasarkan beberapa pengertian di atas *efficiency* dapat diartikan sebagai kemampuan sistem untuk memberikan kinerja yang tepat, sesuai jumlah sumber daya yang digunakan

dan berapa lama waktu eksekusi program tersebut. Subkarakteristik yang ada dalam aspek *efficiency* yaitu *time behavior*, mencirikan kemampuan sistem untuk memberikan waktu respon dan waktu pengolahan yang tepat dan *resource ulitization* mencirikan sumber daya yang digunakan sistem. Dalam penelitian ini berfokus untuk mengetahui waktu respon sistem dan tingkat efisiensi pemakaian sumber daya. Sehingga subkarakteristik yang diuji adalah *time behavior* dan *recource ulitization*. Software yang digunakan dalam pengujian *time behavior* dan *recource ulitization* adalah GTmetrix. Gtmetrix adalah sebuah software untuk menganalisis kinerja halaman web menggunakan *pagespeed Insights* dan *Yslow*. Dalam penelitian ini *Pagespeed insights* digunakan untuk menguji subkarakteristik time behaviour. *Pagespeed insghts* akaan menguji beberapa kecepatan *load* atau waktu respon sebuah website. Menurut Neilsen (2010) seperti yang dikutip Apriani (2015), maksimal waktu respon yang dibutuhkan untuk mengakses masing-masing halaman web adalah 10 detik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa web dikatakan memiliki *time behaviour* yang baik jika waktu respon kurang dari 10 detik. *Yslow* digunakan dalam pengujian subkarakteristik resource *ulitization*. Menurut *Yahoo Developer*, *Yslow* menganaliisi kinerja halaman web dengan memeriksa semua komponen pada halaman web termasuk memeriksa *javascript* sehingga dapat digunakan untuk mengetahui seberapa besar sumber daya yang digunakan sistem.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem informasi poin penghargaan dan poin pertanggungjawaban (SIMPOIN) sudah mampu digunakan untuk mempermudah tugas wakil kepala sekolah bagian kesiswaan, guru bimbingan konseling, dan guru ekstarkurikuler dalam mengolah poin penghargaan dan poin pertanggungjawaban siswa SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang, membuat laporan poin penghargaan dan poin pertanggungjawaban, menyajikan informasi rekap prestasi, rekap pelanggaran siswa, total poin penghargaan dan poin pertanggungjawaban. dibuat dengan menggunakan model pengembangan waterfall, telah memenuhi kriteria web yang baik dengan memiliki performance *time behavior* masuk grade A, sedangkan untuk *resource ulitization* masuk grade B , dan respon pengguna "Sangat Baik" untuk diterapkan sebagai program penunjang untuk pengolahan poin penghargaan dan poin pertanggungjawaban berbasis kesepakatan dan kesepahaman warga SMK Pangudi Luhur Tarcisius Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang perlu dipertimbangkan.

1. Saran yang dapat diberikan berhubungan dengan sistem yang dibuat yaitu:

a. Bagi pengguna termasuk wakil kepala sekolah bagian kesiswaan, guru bimbingan konseling, dan guru ekstrakurikuler computer dalam mengggunakan SIMPOIN disarankan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak dengan spesifikasi minimal Processor Intel ® Celeron ® 2955U (1.4 GHz, 2MB L3 Cache, RAM2 GB, Hardisk 500GB, Monitor 14.0''HD LED LCD dengan menggunakan browser Mozilla firefox dan google chrome dengan kecepatan akses internet minimal 6,5 Kbps.

2. Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya demi menciptakan karya yang lebih baik lagi adalah:

a. Sistem yang dibangun belum dilengkapi dengan *sms gateway. Sms Gateway* dibutuhkan untuk memberi pemberitahuan kepada pihak termasuk orangtua atau wali murid untuk membuka SIMPOIN ketika siswa mendapat poin.

b. Optimasi performace web dengan pengurangan HTTP terutama pada halaman pengguna.

c. Sistem sebaiknya dilengkapi dengan foto dokumentasi dari prestasi siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Agus, I, Putu, Eka, Pratama. 2014. *Sistem informasi dan implementasinya*. Bandung : Informatika Bandung.

Anggraini, Eka.Novia dan Subadi. Tjipto. 2015. Pengelolaan tata tertib Sekolah Menengah Pertama. *Varia pendidikan* 27(2) : 144-151.

Apriyani. 2015.Pengembangan dan Analisis Kualitas Sistem pengolahan poin pelanggaran Tata tertib siswa berbasis web di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Skripsi. Yogyakarta: UNY.

Arbie. 2004. *Manajemen Database dengan MySQL*. Edisi I. Yogyakarta : Andi.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Badiyanto. 2016. *Mastering Framework YII.* Yogyakarta : Penerbit Mediakom.

Bambang Hariyanto. 2004. *Sistem manajemen Basis Data*. Bandung : Informatika Bandung.

Diana, Anita. Dan Adityo. Pambudi. Rancang Bangun Sistem Informasi Kredit Poin Siswa Dengan Metodologi Berorientasi Obyek Studi Kasus : SMK Negeri 18 Jakarta. *Jurnal TICOM* 2(1): 1-6.

Ershinta, Ellen. Dan Ahmadi. Azis. 2015. Perancangan Sistem Informasi poin Pelanggaran dan Prestasi Siswa Berbasis SMS Gateway Pada sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 pacitan. *Indonesia Journal On Networking and security (IJNS)* 4(1) : 1-6.

Google Developer. (2014). About PageSpeed Insights. Diakses dari https://developers.google.com/speed/docs/insights/about. Pada tanggal 4 Juli 2016, jam 21.00 WIB

Himawan, Cahyadi. Dede, dan Munawan. Prototype Sistem Informasi Perhitungan Nilai Poin Pelanggaran Tata Tertib Pada Smk Yuppentek 1 Tangerang. *Jurnal STMIK Raharja Jurusan Teknik Informatika* 9(3): 336-343.

Iskandar, Husni. Pohan, dan Kusnassriyanto. Saiful, Bahri. 1997. *Pengantar Perancangan Sistem*. Jakarta : Erlangga.

Marlinda, Linda. 2004. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta; Andi.

McLeod, Raymond, Jr, George, P, Schell. 2007. *Management information System*. Edisi 10. Terjemahan Ali Akbar Yulianto, dan Afia R. Fitriati. Jakarta : Salemba.

Nielsen, J. (2010). Website Response Times. Diakses dari https://www.nngroup.com/articles/website-respose-time/. Pada tanggal 3 Juni 2016, Jam 8.47 WIB.

Nugroho, Adi. 2005. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.

Nugroho, Bunafit. 2004. *PHP dan MySQL dengan Editor Dreamweaver MX*. Edisi 1. Yogyakarta : Andi.

Peranginangin, Kasiman. 2006. *Aplikasi WEB dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Andi.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 *Pembinaan Kesiswaan. Lembaga Negara republik Indonesia tahun 2008*. Jakarta.

Pressman, Roger S. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi*. Edisi 7. Yogyakarta : Andi.

Putra, Adi. 2016. Layanan khusus peserta didik (kesiswaan). *Jurnal of Islamic Education Management* 2(2) : 1-15.

Solihuddin, Muhammad. 2013. Dampak Kebijakan Sekolah Tentang Poin Pelanggaran Tata Tertib Siswa dalam membentuk perilaku siswa yang berkarakter. *Jurnal Kebijakan dan pengembangan pendidikan* 1(1) : 62-70.

Sutarman. 2007. *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Edisi kedua. Yogyakarta : Graha ilmu.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung

Suyanto, Asep Herman. 2007. *Web design Theory and Practices*. Edisi pertama. Yogyakarta : Andi.

Tantra, Rudy. 2012. *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Edisi I. Yogyakarta : Andi.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 tentang *Informasi dan Transaksi Elektronik*. Jakarta.

Widoyoko, Putro eko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Yii Software LLC. *Apa Itu YII*. 2017. Diambil dari http://www.yiiframework.com Akses 22 Maret 2017 (13.36 WIB).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG