

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap seluruh aspek kehidupan manusia baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, bisnis, maupun organisasi lainnya, khususnya dalam bidang pendidikan tidak bisa dijalankan dengan mengandalkan cara manual dengan pengetahuan manusia itu sendiri tanpa didukung oleh teknologi saat ini. Teknologi adalah penggunaan pengetahuan ilmiah untuk meningkatkan cara untuk melakukan sesuatu. Salah satunya penggunaan komputer sebagai alat bantu penyelesaian pekerjaan di bidang teknologi informasi kian marak dan berkembang di segala bidang terutama dalam pendidikan.

Bidang pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting, terutama jika dikaitkan dengan upaya peningkatan mutu sumber daya manusia (SDM). Karena hanya dengan sumber daya manusia yang berkualitas dapat meningkatkan martabat manusia itu sendiri. Pendidikan merupakan salah satu pembentuk dasar dan awal bagi tumbuh dan berkembangnya seorang anak untuk memperoleh masa depan yang lebih baik. Begitu pentingnya pendidikan, negara sangat mendukung setiap warga negaranya untuk meraih pendidikan yang layak. Hal ini tertulis dalam Undangundang dasar 1945 pasal 31 ayat 1. Sistem manajemen pendidikan yang terkomputerisasi merupakan hal yang sudah sangat dibutuhkan saat ini. Lembaga pendidikan sebagai jembatan penghubung anak dengan masa depannya tentunya dituntut untuk dapat memberikan pelayanan dengan maksimal serta adil dalam memberikan layanan tersebut. Sehingga pemerintah menyediakan beberapa program untuk mencapai hal tersebut.

Dunia pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Kemajuan dunia pendidikan dapat dilihat dari banyaknya siswa yang berprestasi.

Siswa berprestasi merupakan ukuran keberhasilan yang diperoleh seseorang atau siswa selama proses kegiatan belajar. Dalam pencapaian siswa berprestasi harus ada peranan dan kontribusi dari berbagai pihak seperti pemerintah maupun sekolah.

Penghargaan terhadap siswa berprestasi tersebut merupakan salah satu penyemangat untuk siswa untuk terus mempertahankan dan meningkatkan prestasinya. Penghargaan terhadap siswa yang berprestasi juga bisa membuat siswa lain termotivasi sehingga meningkatkan semangat belajar di semua kalangan untuk meraih prestasi yang lebih baik lagi. Menjadi siswa berprestasi adalah impian setiap anak usia sekolah, menonjol diantara siswa siswi lainnya. Prestasi yang dapat tentu didasarkan dengan suatu kemampuan terhadap pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa, sehingga prestasi ini bahkan akan sangat membantu memperoleh kehidupan yang baik dimasa mendatang.

Setiap lembaga pendidikan khususnya pada sekolah menengah kejuruan selalu memiliki visi dan misi yang berorientasi pada lulusan yang cerdas, unggul dalam prestasi, berwawasan luas dan mewujudkan peringkat penilaian bertaraf internasional seperti halnya pada sekolah menengah kejuruan. Untuk mewujudkan keinginan itu setiap sekolah perlu mengevaluasi, meningkatkan lebih lanjut lagi pelayanannya yang baik mengenai teknik pengajaran, penelitian, penjaminan mutu agar menjadikan sekolah yang berkompetitif, bermutu dan berprestasi. SMK Negeri 1 kayuagung saat ini dalam menentukan siswa berprestasi masih cenderung bersifat subjektif dan hanya dilihat berdasarkan aspek akademik saja, sehingga menimbulkan permasalahan kurang berkualitas dan kurang adil bagi siswa lain yang memenuhi standar kriteria siswa yang berprestasi.

Standar kriteria yang digunakan dalam memilih siswa berprestasi untuk penelitian adalah nilai rata-rata pengetahuan, nilai rata-rata keterampilan, nilai sikap, absensi kehadiran tanpa keterangan dan mengikuti ekstrakurikuler.

Penentuan siswa dengan menggunakan lima kriteria dapat menimbulkan berbagai alternatif pilihan dengan nilai-nilai yang berbeda, sehingga dibutuhkan Sistem Penunjang Keputusan untuk menentukan keputusan yang diambil. Sistem Penunjang Keputusan (SPK) adalah bagian dari sistem informasi berbasis komputer, termasuk sistem berbasis pengetahuan (manajemen pengetahuan) yang dipakai untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau sebuah perusahaan. SPK dirancang untuk mendukung seluruh tahap pengambilan keputusan mulai dari mengidentifikasi masalah, memilih data yang relevan, dan menentukan pendekatan yang digunakan dalam proses pengambilan keputusan, sampai mengevaluasi pemilihan alternatif. Sistem pendukung keputusan ini membantu melakukan penilaian setiap siswa, melakukan perubahan kriteria, dan perubahan nilai bobot. Hal ini berguna untuk memudahkan pengambilan keputusan yang terkait dengan masalah penentuan siswa berprestasi, sehingga akan didapatkan siapa siswa yang paling layak diberi penghargaan karena prestasinya. Banyak metode yang dapat digunakan dalam sistem pengambilan keputusan.

Salah satu metode tersebut yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *weighted product* (wp). Alasan metode ini yang dipilih karena metode *weighted product* lebih efisien dan waktu yang dibutuhkan dalam perhitungan lebih singkat dan mudah (Sambani, 2016).

Dari permasalahan diatas, maka dibuatlah penelitian mengenai "Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Siswa Berprestasi Pada SMK Negeri 1 Kayu Agung dengan Metode *weighted product* (wp) studi kasus SMK Negeri 1 Kayu

Agung“ untuk menentukan proses siswa berprestasi secara efektif, efisien dan transparan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah “Bagaimana Membangun Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Siswa Berprestasi Pada SMK Negeri 1 Kayu Agung dengan Metode *weighted product* (wp) studi kasus SMK Negeri 1 Kayu Agung?”.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan lebih terarah, maka dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yaitu membangun Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Siswa Berprestasi Pada SMK Negeri 1 Kayu Agung dengan Metode *weighted product* (wp) studi kasus SMK Negeri 1 Kayu Agung. Kriteria yang digunakan dalam memilih siswa berprestasi untuk penelitian adalah nilai rata-rata pengetahuan, nilai rata-rata keterampilan, nilai sikap, absensi kehadiran tanpa keterangan dan mengikuti ekstrakurikuler.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan seperti berikut :

1. Untuk mempermudah pihak sekolah atau guru dalam mengambil keputusan siswa berprestasi.
2. Meningkatkan kualitas siswa dalam mencapai tujuan menjadi salah satu siswa yang unggul dan berprestasi.
3. Mengimplementasikan rancang sistem pendukung keputusan yang telah dibuat untuk seleksi siswa berprestasi.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Untuk menambah pengetahuan penulisan dalam membuat sistem pendukung keputusan, khususnya dalam hal seleksi siswa berprestasi menggunakan metode WP.
2. Diharapkan nantinya sistem ini dapat memberikan kemudahan dan pertimbangan terhadap rekomendasi pemilihan siswa siswi teladan di tingkat SMK.
3. Adanya suatu perubahan dalam hal cara mengambil keputusan terhadap siswa berprestasi dengan konsep sistem yang baik.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini yang berisikan tentang analisa sistem yang akan berjalan dengan menggunakan UML, kemudian analisa dengan menggunakan metode perhitungan yang telah ditentukan. Pada bab ini juga berisi uraian mengenai analisis kebutuhan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup hasil dan pembahasan dari Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Siswa Berprestasi Pada SMK Negeri 1 Kayu Agung dengan Metode *weighted product* (wp) studi kasus SMK Negeri 1 Kayu Agung.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

