

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Situasi ini sangat tidak efektif mengingat kemajuan teknologi informasi yang memungkinkan pengumpulan data dengan cepat tanpa harus melalui proses yang lama dari pencarian dokumen hingga penerimaan informasi. Selain itu, waktu yang dibutuhkan untuk memperoleh informasi sangat tidak efisien. Sistem yang berjalan saat ini memerlukan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan informasi. Keterbatasan akses data juga menjadi masalah. Untuk mendapatkan informasi, seseorang harus berada di sekolah karena data tersimpan di dalam lemari arsip dan hanya dapat diakses pada jam kerja. Kurangnya optimalisasi dalam proses kontrol e-point pelanggaran disebabkan oleh beberapa faktor. Kendala utama yang sering terjadi adalah guru pengawas yang tidak melaporkan pelanggaran siswa. Kelalaian dalam pelaporan ini terjadi karena kondisi pengawas yang sudah berada di sekolah saat pelanggaran terjadi dan berlanjut antar minggu.

Proses manual yang digunakan saat ini sangat rentan terhadap kesalahan dan kehilangan data. Sistem yang ada tidak memiliki mekanisme pencatatan yang real-time, sehingga informasi yang diterima seringkali sudah tidak relevan atau tidak akurat. Hal ini mengakibatkan tindakan yang diambil berdasarkan data tersebut tidak efektif dan tidak tepat waktu.

Dalam konteks ini, penerapan aplikasi e-point yang berbasis teknologi informasi sangat diperlukan. Aplikasi ini dapat menyediakan akses data yang cepat dan real-time, memungkinkan guru pengawas untuk melaporkan pelanggaran secara langsung melalui perangkat digital. Selain itu, aplikasi ini dapat menyimpan data secara aman di cloud, sehingga dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, tanpa terbatas oleh lokasi fisik atau jam kerja. Optimalisasi proses kontrol melalui aplikasi e-point juga dapat mengurangi beban kerja administratif bagi guru, sehingga mereka dapat lebih fokus pada tugas pengajaran dan pembinaan siswa.

Pelanggaran tata tertib oleh siswa sering kali dipicu oleh berbagai faktor yang memengaruhi kehidupan mereka di dalam dan di luar lingkungan sekolah. Karena Menurut Indriyani & Putri (2024) Pelanggaran yang dilakukan oleh siswa ini seolah-olah merupakan hal yang sudah biasa terjadi dan merupakan hal yang wajar bagi mereka, karena menurut pengamatan peneliti, bisa dilihat hampir disetiap sekolah terdapat adanya pelanggaran peraturan yang menunjukkan sikap ketidakdisiplinan siswa.

Selain itu, pengaruh teman sebaya memainkan peran besar dalam perilaku siswa, di mana pergaulan dengan teman-teman yang melanggar aturan seringkali mendorong siswa ikut terlibat dalam pelanggaran. Di samping itu, lingkungan sekolah yang kurang tegas dalam menegakkan aturan juga dapat meningkatkan kasus pelanggaran tata tertib. Menurut Oktavina Mabuka (2021) Definisi tata tertib adalah peraturan-peraturan yang telah disepakati oleh suatu lembaga yang harus ditaati oleh masyarakat, apabila dilanggar akan diberikan sanksi. Selanjutnya Menurut Rini Indah Sari (2023) Tata tertib sekolah merupakan suatu produk dari lembaga pendidikan yang bertujuan agar semua kegiatan yang ada dapat berjalan dengan lancar tanpa ada hambatan tentu adanya tata tertib pasti ada pihak pengontrol guru yang bertugas untuk mengawasi apakah tata tertib sudah berlaku atau belum, dan pihak terkontrol siswa yang harus menaati peraturan tata tertib tersebut.

Pelanggaran tata tertib di MTs N 1 Musi Banyuasin masih dilakukan secara manual oleh guru BK menggunakan buku besar dan buku pelanggaran siswa yang belum terkomputerisasi. Hal ini menyulitkan pencarian nama siswa, nilai poin pelanggaran, dan akumulasi poin, serta memperlambat pengambilan keputusan oleh kepala sekolah. Sistem manual ini kurang efisien dan memerlukan sistem informasi untuk memfasilitasi pencatatan pelanggaran. Menurut Dharma & Ilmananda (2023) Oleh karena itu, diperlukan sistem yang dapat membantu memfasilitasi pencatatan pelanggaran tata tertib siswa melalui penerapan teknologi informasi. Dan menurut Budiman & Asmara (2021) Dengan masalah diatas pihak sekolah membutuhkan sebuah sistem informasi yang berguna untuk melakukan pengolahan data siswa yang melakukan pelanggaran dan yang bermasalah serta apa permasalahan siswa tersebut, yang akan langsung disampaikan kepada orang tua siswa yang melalui surat pemanggilan orang tua. Agar orang tua dapat mengetahui permasalahan anaknya hingga menemukan solusi yang tepat dari permasalahan tersebut.

Implementasi sistem ini tidak hanya akan mempercepat proses pencatatan dan pengolahan data, tetapi juga meningkatkan komunikasi antara sekolah dan orang tua siswa. Sistem yang terintegrasi dapat memberikan notifikasi real-time mengenai pelanggaran yang terjadi, serta menyimpan riwayat pelanggaran siswa secara terstruktur. Dengan demikian, keputusan yang diambil oleh kepala sekolah dan guru dapat lebih tepat sasaran dan berbasis data yang akurat, meningkatkan kualitas pengelolaan disiplin siswa secara keseluruhan.

Pada Tahap Pembuatan Aplikasi ini penulis menggunakan metode Agile berupa literasi atau perulangan, tujuannya untuk merespon dan mengatasi setiap perubahan secara fleksibel, sehingga mengurangi waktu pengerjaan proyek dan mencapai kepuasan klien. Menurut Azizah et al. (2021) Metode agile adalah salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak yang efektif dan tangkas. Metode ini tidak mendefinisikan prosedur secara detail untuk bagaimana membuat tipe model yang telah diberikan, meskipun terdapat cara untuk menjadi suatu modeler yang efektif.

Agile mengedepankan kolaborasi antara tim pengembang dan klien, dengan mengutamakan komunikasi yang intens dan transparan. Dalam pendekatan ini, proyek dibagi menjadi beberapa sprint atau iterasi yang memiliki durasi waktu tertentu. Setiap sprint akan menghasilkan increment atau peningkatan fungsionalitas perangkat lunak yang dapat langsung diuji dan dievaluasi oleh klien. Dengan demikian, feedback dari klien dapat segera diintegrasikan dalam pengembangan berikutnya, sehingga hasil akhir lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Selain itu, metode Agile juga menekankan pada adaptabilitas terhadap perubahan. Jika ada perubahan kebutuhan atau prioritas, tim dapat dengan cepat menyesuaikan rencana dan tugas mereka. Hal ini sangat berguna dalam lingkungan yang dinamis dan sering mengalami perubahan. Agile juga mengurangi risiko proyek dengan memberikan hasil yang dapat diukur dan dievaluasi secara berkala, sehingga masalah dapat diidentifikasi dan diatasi lebih awal. Secara keseluruhan, penggunaan metode Agile dalam pengembangan aplikasi E-Point Pelanggaran Tata Tertib Siswa MTS N 1 Musi Banyuasin diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses pengembangan, meningkatkan kepuasan klien, dan menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas tentang "**Penerapan Metode Agile Pada Aplikasi E-Point Pelanggaran Tata Tertib Siswa MTs N 1 Musi Banyuasin**" yang diharapkan dapat membantusebagai sarana informasi melalui internet, Dengan infrastruktur internet yang memadai di Sekayu, Peneliti merasa perlu melakukan analisis dan perancangan aplikasi e-point pelanggaran tata tertib siswa berbasis web.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana metode Agile dapat membantu dalam pengembangan aplikasi Epoint untuk mencatat pelanggaran tata tertib siswa di MTsN 1 Musi Banyuasin dengan lebih cepat dan efektif?

- 2) Bagaimana Penerapan Metode Agile Mempengaruhi Kepuasan Guru dan Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Epoint untuk Mencatat Pelanggaran Tata Tertib di MTsN 1 Musi Banyuasin?
- 3) Bagaimana Proses Penerapan Metode Agile Dapat Mengidentifikasi dan Mengatasi Kendala dalam Pengembangan Aplikasi Epoint di MTsN 1 Musi Banyuasin?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi cara untuk mengurangi beban tugas pihak sekolah dalam menangani pelanggaran tata tertib siswa.
- 2) Membuat sistem yang memfasilitasi pengelolaan data point pelanggaran siswa dengan lebih sederhana.
- 3) Meningkatkan kemudahan akses dan pencarian data point pelanggaran siswa di MTs N 1 Musi Banyuasin.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini agar tidak terjadi penyimpangan dan pelebaran topik permasalahan, yaitu penerapan metode Agile pada aplikasi ePoint pelanggaran tata tertib siswa MTsN 1 Musi Banyuasin. Pengembangan aplikasi ini dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel, serta penerapan metode Agile untuk memastikan pengembangan yang iteratif dan fleksibel.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini bagi MTs N 1 Musi Banyuasin sebagai berikut :

- 1) Mengurangi beban tugas pihak sekolah dalam menangani pelanggaran tata tertib siswa.
- 2) Memfasilitasi pihak sekolah dalam mengelola data point pelanggaran siswa dengan lebih sederhana.
- 3) Mempermudah akses dan pencarian data point pelanggaran siswa.