

**PERANCANGAN SISTEM KREDIT POINT PELANGGARAN
SISWA SMP NEGERI 4 SENTAJO RAYA**

SKRIPSI

Oleh :

**DETI MEIDISTA
NPM.180210015**



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSIAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
2022**

**PERANCANGAN SISTEM KREDIT POINT PELANGGARAN
SISWA SMP NEGERI 4 SENTAJO RAYA**

SKRIPSI

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR
SARJANA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

Oleh :

**DETI MEIDISTA
NPM.180210015**



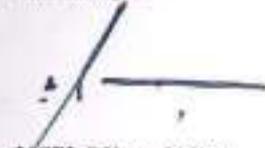
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
2022**

PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

N P M : 180210015
Nama : DETI MEIDISTA
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Kredit Point Pelanggaran
Siswa SMP Negeri 4 Sentajo Raya

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



JASRI, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 1001019001

Tanggal 03 Agustus 2022

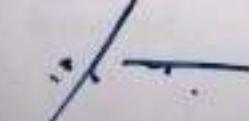
Pembimbing II,



FEBRI HASWAN, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 1009028803

Tanggal 03 Agustus 2022

Mengetahui,
Ketua Prodi Teknik Informatika



JASRI, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 1001019001

Tanggal 03 Agustus 2022

Tanggal Lulus : 10 Agustus 2022

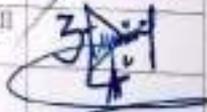
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

NPM : 180210015
Nama : DETI MEIDISTA
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Kredit Point Pelanggan
Siswa SMP Negeri 4 Sentajo Raya

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kuantan
Singingi

Pada Tanggal : 10 Agustus 2022

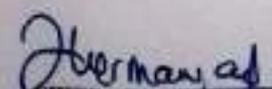
Dewan Penguji

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Agus Candra, S.T., M.Si	Ketua	
2	Jasri, S.Kom., M.Kom	Pembimbing I	
3	Febri Haswan, S.Kom., M.Kom.	Pembimbing II	
4	Harianja, S.Pd., M.Kom.	Penguji I	
5	Helpi Nopriandi, S.Kom., M.Kom	Penguji II	

Mengetahui,

Dekan,
Fakultas Teknik

Ketua
Prodi Teknik Informatika


CHITRA HERMAWAN, S.T., M.T.
NIDN. 1022068901


JASRI, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 1001019001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

NPM	180210015
Nama	DETI MEIDISTA
Tempat / Tgl Lahir	Muaro Sentajo, 01 Mei 2000
Alamat	Desa Muaro Sentajo, Kecamatan Sentajo Raya, Kabupaten Kuantan Singingi

Saya menyatakan bahwa dalam Skripsi yang berjudul "PERANCANGAN SISTEM KREDIT POINT PELANGGARAN SISWA SMP NEGERI 4 SENTAJO RAYA" tidak terdapat karya yang pernah diujukan untuk memperoleh gelar sarjana komputer disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang ditulis disini dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka. Atas pernyataan ini dibuat siap menanggung segala resiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini.

Tebuk Kuantan, 15 Mei 2022



DETI MEIDISTA
NPM. 180210015

PERANCANGAN SISTEM KREDIT POINT PELANGGARAN SISWA SMP NEGERI 4 SENTAJO RAYA

ABSTRAK

Sekolah adalah salah satu lembaga yang bertugas membentuk kepribadian siswa agar mempunyai kepribadian yang luhur mulia serta disiplin yang tinggi. Sekolah Menengah Pertama sebagai salah satu pendidikan formal merupakan Sekolah yang sangat berpengaruh terhadap pembentukan pribadi siswa. Dalam kenyataan sehari-hari banyak dijumpai siswa yang tidak disiplin dan menyimpang dari norma. Untuk membentuk kepribadian siswa yang luhur mulia serta disiplin yang tinggi diperlukan peran sekolah serta orang tua. Dalam era komputerisasi saat ini dibutuhkan aplikasi untuk mempercepat proses informasi antara sekolah dan orang tua dalam hal ketertiban siswa sehingga orang tua dapat bekerja sama dengan pihak sekolah untuk membantu menangani kenakalan siswa. Dengan adanya sistem informasi poin pelanggaran siswa berbasis sms gateway pada Sekolah SMP Negeri 4 Sentajo raya diharapkan orang tua mengetahui pelanggaran-pelanggaran anaknya secara cepat sehingga dapat memperkecil tingkat kenakalan siswa disekolah.

Kata Kunci : Sistem Point Pelanggaran Siswa SMP Negeri 4 Sentajo raya

DESIGN OF A CREDIT POINT SYSTEM OF VIOLATIONS FOR STUDENTS OF JUNIOR HIGH SCHOOL 4 SENTAJO RAYA

ABSTRACT

School is wrong one agency in charge shape personality students to have noble personality _ glorious as well as high discipline . _ School Intermediate First as wrong one formal education is Very good school take effect to formation personal students . In reality daily many found students who don't discipline and deviate from norm . For shape personality noble student _ glorious as well as high discipline _ required role school as well as parents . In the era of computerization moment this needed application for speed up the information process Among school and parents _ in Thing order student so that parents could work same with party school for help handle mischief students . With existence system information points violation student based sms gateway on Sentajo 4 Junior High School raya parents hope _ knowing offenses her son by fast so that could zoom out level mischief student at school .

Keywords : _ Offense Point System Sentajo 4 Junior High School students raya

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Deti Meidista berumur 22 tahun, dilahirkan di Muaro Sentajo pada Tanggal 01 Mei 2000. Penulis beragama Islam, anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak D'it Sukri dan Ibu Yusmalita. Pendidikan formal dimulai di SD Negeri 004 Desa Muaro Sentajo 2006-2012, sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Sentajo Raya tahun 2012-2015, sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 2 Teluk Kuantan (2015-2018) dan sekarang Penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik di Universitas Islam Kuantan Singingi, selama kuliah telah mengikuti ujian keahlian Akademi Oracle (Internasional), dan telah lulus ujian kompetensi bidang Pemrograman web pada tahun 2022.

Teluk Kuantan, 15 Mei 2022.



DETI MEIDISTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya serta petunjuk dan bimbingan-Nya penulis akhirnya dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Perancangan Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya”**.

Atas tersusunnya Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Dr.H. Nopriadi, S.K.M., M.Kes**, selaku Rektor Yayasan Perguruan Tinggi Islam Kuantan Singingi Universitas Islam Kuantan Singingi
2. Bapak **Chitra Hermawan, ST., MT**, selaku Dekan Fakultas Teknik Yayasan Perguruan Tinggi Islam Kuantan Singingi Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Bapak **Jasri, S.Kom., M.Kom**, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Yayasan Perguruan Tinggi Islam Kuantan Singingi Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak **Jasri, S.Kom., M.Kom**, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan masukan serta bimbingan bagi penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Bapak **Febri Haswan, S.Kom., M.Kom**, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis selama melakukan penelitian.

6. Kedua Orang tua saya yang sangat saya cintai, yang selalu mendo'akan serta selalu memberikan support dan semangat selama masa perkuliahan hingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.

7. Sahabat-sahabat dan semua teman-teman yang saya sayangi, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak untuk perbaikan dan kesempurnaan Skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingannya.

Teluk kuantan, 15 Mei 2022



DETI MEIDISTA

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Ruang Lingkup.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teori	7
2.1.1 Siswa	7
2.1.2 Point Pelanggaran.....	8
2.1.3 Pengertian Sistem.....	9
2.1.4 Sistem Informasi	10
2.1.5 Teknologi Sms	10
2.1.6 Sms Gateway.....	11
2.2 Alat Bantu Perancangan Sistem	12
2.2.1 ASI (Aliran Sistem Informasi)	12
2.2.2 Unified Modeling Language (UML).....	13
2.2.3 Pengertian Website.....	20
2.2.4 PHP (Hypertext Preprocessor)	21
2.2.5 Basis Data (Database)	22
2.2.6 Mysql	22
2.2.7 Xmpp.....	23
2.2.8 Model Penelitian	23

2.2.9 Defenisi Teknologi dalam Prespektif Islam	25
2.3 Penelitian Terdahulu	26
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Uraian Tempat Penelitian.....	31
3.1.2 Sejarah Singkat Smp Negeri 4 Sentajo Raya	31
3.1.2 Visi dan Misi Smp Negeri 4 Sentajo Raya	32
3.1.3 Struktur Organisasi	33
3.1.4 Fungsi dan Tugas	34
3.2 Diagram Alur Penelitian	36
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.4 Teknik Analisa Data.....	37
BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Analisis Sistem.....	39
4.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan	39
4.1.2 Jenis Pelanggaran	40
4.1.3 Sanksi Pelanggaran	45
4.1.4 Analisa Sistem yang di ucapkan	45
4.2 Pembahasan.....	46
4.3 Perancangan Sistem	46
4.3.1 Use Case.....	47
4.3.2 Activity Diagram.....	47
4.3.3 Sequence Diagram	55
4.3.4 Class diagram	59
4.4 Desain Terperinci	60
4.4.1 Rancangan Menu.....	60
4.4.2 Rancangan Menu Output	60
4.4.3 Rancangan Menu Input	62
4.4.4 Rancangan Database	67
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....	73
5.1 Implementasi	73
5.1.1 Pengujian Program Pada Perangkat Lunak	73
5.1.2 Implementasi AntarMuka.....	73
5.1.3 Rancangan Struktur.....	74
5.1.4 Output Sistem.....	75
5.1.5 Input Sistem	77
BAB VI KESIMPULAN	83
6.1 Kesimpulan	83
6.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRA.....	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Pengembangan Sistem Waterfall	23
Gambar 3.1 Strukur Organisasi Smp Negeri 4 Sentajo Raya	33
Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian.....	36
Gambar 4.1 Aliran Sistem Informasi Sedang Berjalan	39
Gambar 4.2 Use Case Diagram	47
Gambar 4.3 Activity Diagram Sistem Login Admin	48
Gambar 4.4 Activity Diagram Sistem Login Guru / Wali Kelas	48
Gambar 4.5 Activity Diagram Sistem Login Kepala Sekolah	49
Gambar 4.6 Actvity Diagram Mengelola Pelanggaran	50
Gambar 4.7 Activity Diagram Pengolahan Point Pelanggaran	51
Gambar 4.8 Activity proses Entry Data Admin	52
Gambar 4.9 Activity Guru / Wali Kelas Mengelola Point Pelanggaran	53
Gambar 4.10 Activity Diagram Kepala Sekolah.....	54
Gambar 4.11 Activity Proses Pengiriman Pemberitahuan.....	54
Gambar 4.12 Sequence Diagram Login Admin	55
Gambar 4.13 Sequence Diagram Login Guru / Wali Kelas.....	55
Gambar 4.14 Sequence Diagram Login Kepala Sekolah.....	56
Gambar 4.15 Sequence Diagram Admin Mengelola Jenis Pelanggaran.....	56
Gambar 4.16 Sequence Diagram Admin Mengelola Point Pelanggaran	57
Gambar 4.17 Sequence Diagram Admin Menginputkan Data.....	57
Gambar 4.18 Sequence Guru/ Wali Kelas Mengelola Point Pelanggaran	58
Gambar 4.19 Sequence Diagram Kepala Sekolah	58
Gambar 4.20 Sequence Diagram Orang Tua	59
Gambar 4.21 Class Diagram	59
Gambar 4.22 Rancangan Menu Utama	60
Gambar 4.23 Laporan Pelanggaran Semua Siswa	61
Gambar 4.24 Laporan Pelanggaran Siswa Per Bulan	61
Gambar 4.25 Rancangan Input Login Sistem	62
Gambar 4.26 Rancangan Input Data Siswa.....	63
Gambar 4.27 Rancangan Input Tambah Guru	63
Gambar 4.28 Rancangan Input Tambah Kelas	64
Gambar 4.29 Rancangan Input Tambah Rombel.....	64
Gambar 4.30 Rancangan Input Tambah Pelanggaran Siswa	65
Gambar 4.31 Rancangan Input Tambah Point Pelanggaran Siswa.....	65
Gambar 4.32 Rancangan Input Tambah Admin	66
Gambar 4.33 Rancangan Input Pengecekan Point Siswa.....	66
Gambar 5.1 Tampilan Halaman Awal	74

Gambar 5.2 Tampilan Halaman Login.....	75
Gambar 5.3 Tampilan Halaman Awal Admin	75
Gambar 5.4 Output Cetak laporan Pelanggaran Semua Siswa	76
Gambar 5.5 Halaman Menu Laporan.....	76
Gambar 5.6 Output Cetak Laporan Per Bulan	77
Gambar 5.7 Hasil Output Sms	77
Gambar 5.8 Tampilan Halaman Login.....	78
Gambar 5.9 Tampilan Halaman Input Data Siswa.....	78
Gambar 5.10 Tampilan Halaman Input Tambah Data Guru	79
Gambar 5.11 Tampilan Halaman Input Tambah Kelas	79
Gambar 5.12 Tampilan Halaman Tambah Rombongan Belajar	80
Gambar 5.13 Tampilan Halaman Input Jenis Pelanggaran	80
Gambar 5.14 Tampilan Halaman Input Point Pelanggaran Siswa.....	81
Gambar 5.15 Tampilan Halaman Input Tambah Admin	81
Gambar 5.16 Tampilan Halaman Input Pengecekan point Siswa.....	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Asi (Aliran Sistem Informasi).....	12
Tabel 2.2 Simbol Use Case	14
Tabel 2.3 Activity Diagram.....	15
Tabel 2.4 Sequence Diagram	17
Tabel 2.5 Simbol Class Diagram	19
Tabel 2.6 Kajian Terdahulu.....	26
Tabel 4.1 Jenis Point Pelanggaran Siswa.....	40
Tabel 4.2 Sanksi Pelanggaran Siswa.....	45
Tabel 4.3 Tabel Admin	67
Tabel 4.4 Tabel Siswa.....	68
Tabel 4.5 Tabel Wali Murid.....	68
Tabel 4.6 Tabel Kelas	69
Tabel 4.7 Tabel Point Siswa	69
Tabel 4.8 Tabel Point	70
Tabel 4.9 Tabel Guru	70
Tabel 4.10 Tabel Rombel.....	71
Tabel 4.11 Tabel Rombel Siswa	71
Tabel 4.12 Tabel Pesa	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Acc Laporan Skripsi

Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian

DAFTAR ISTILAH

PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, merupakan bahasa bentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server.

WEB

Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

BASISDATA (DATABASE)

Basis data merupakan hal yang sangat penting yang harus diperhatikan. Basis data atau database itu sendiri digunakan untuk menyimpan informasi atau data yang nanti akan digunakan.

SMS (Short Message Service)

SMS (Short Message Service) adalah pesan singkat yang dimiliki oleh sebuah provider telekomunikasi dalam bentuk pengiriman berupa layanan text ke alat telekomunikasi lain yaitu handphone.

SMS Gateway

SMS Gateway adalah suatu platform yang menyediakan mekanisme untuk mengirim dan menerima SMS.

ASI (Aliran Sistem Informasi)

ASI (Aliran Sistem Informasi) Merupakan alat bantu yang digunakan dalam perancangan yang berguna untuk menunjukkan urutan dari prosedur-prosedur yang ada pada sistem.

UML(Unified Modeling Language)

UML(Unified Modeling Language) adalah sekumpulan pemodelan konvensi yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem perangkat lunak dalam kaitannya dengan objek. Notasi yang lengkap untuk membuat visualisasi model suatu sistem.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini sangat cepat mempengaruhi kehidupan masyarakat di berbagai bidang, Hampir semua instansi pemerintah dan perusahaan swasta memanfaatkan peralatan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu dalam menyelesaikan pekerjaan dengan cepat. Begitu juga dalam dunia pendidikan yang sekarang ini sudah banyak yang memanfaatkan teknologi informasi tersebut untuk membantu dalam menyelesaikan pekerjaannya, seperti halnya pekerjaan untuk menghitung kredit point pelanggaran tata tertib siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya.

Dalam pendidikan tingkat menengah dikenalkan point pelanggaran, dimana apabila seorang siswa melanggar maka siswa akan dikenakan point sesuai pelanggaran apa yang mereka langgar, dan siswa tersebut akan dikeluarkan dari sekolah. Poin pelanggaran digunakan untuk menjaga tata tertib sekolah dan membuat siswa disiplin dalam pelaksanaan pendidikan. Setiap pelanggaran mempunyai point tersendiri. Point tersebut akan diakumulasikan dari siswa pertama kali masuk sekolah hingga siswa itu lulus ataupun dikeluarkan dari sekolah.

Dalam pelaksanaannya, tidak sedikit siswa yang kurang peduli dengan point pelanggaran. Mereka dengan seenaknya sendiri melanggar aturan – aturan yang telah berlaku. Mereka berfikir bahwa point mereka masih lah sedikit sehingga mereka melakukan hal – hal yang melanggar aturan. Selain itu, juga ada alasan –

alasan tertentu yang membuat mereka memilih melanggar aturan sekolah. Alasan itu seperti tidak cocok pada gurunya, tidak mengerjakan pekerjaan rumah sehingga mereka memilih membolos dan sebagainya.

Adapun permasalahan disini yaitu kadang orang tua tidak mengetahui perilaku anaknya disekolah. Entah anaknya itu baik – baik saja disekolah maupun tidak. Pihak sekolah juga sudah berusaha memberitahukan masalah perilaku anaknya melalui surat, tapi tidak semua siswa akan memberikan surat tersebut ke orang tuanya. Kadang mereka takut untuk menyerahkan suratnya ke orang tua. Selain itu, ada juga permasalahan tentang pencatatan point pelanggaran dimana terkadang buku kredit point siswa lupa diletakkan dimana ataupun hilang. Sehingga susah untuk mencari dimana letak buku kredit point tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti membuat sebuah sistem kredit point yang akan langsung menginformasikan perilaku anaknya di sekolah. Salah satu sistem yang dapat digunakan ialah sistem kredit point pelanggaran yang berbasis sms gate way.

Sistem kredit point pelanggaran berbasis sms gate way menggunakan sms untuk menyampaikan informasi ke orang tua siswa. Selain itu orang tua siswa juga dapat mengecek pelanggaran apa saja yang telah dilakukan anaknya di website sistem ini. Sehingga informasi seorang siswa akan langsung diterima oleh orang tuanya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang tata tertib siswa yang berjudul **“PERANCANGAN**

SISTEM KREDIT POINT PELANGGARAN SISWA SMP NEGERI 4 SENTAJO RAYA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya sebuah aplikasi website untuk menghitung kredit point pelanggaran pada Smp Negeri 4 Sentajo Raya
2. Sulitnya penyampaian informasi kepada orang tua dikarenakan masih dengan cara mengirim surat tersebut melalui siswa sehingga terkadang tidak sampai kepada orang tuanya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang aplikasi Penerapan Sistem Kredit Point Siswa pada Smp Negeri 4 Sentajo Raya”.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah “Untuk membangun sebuah sistem kredit point pelanggaran siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya agar dapat memberikan informasi perilaku siswa kepada orang tuanya”.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi Sekolah

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ketertiban siswa tentang tata tertib di sekolah.
2. Meningkatkan nama baik sekolah dalam hal ketertiban di mata masyarakat.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan supaya siswa menjadi lebih tertib akan peraturan – peraturan yang mengikat siswa tersebut, baik di sekolah maupun tingkatan lainnya.

3. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan supaya orang tua siswa dapat mengetahui perilaku anaknya di sekolah, agar dapat mengontrol sifat dan perilaku anaknya.

4. Bagi Peneliti

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kehidupan nyata sebagai bekal untuk nantinya terjun ke masyarakat sebagai pendidikan maupun lainnya, serta uji kemampuan terhadap kemampuan setelah menerima materi di perkuliahan.
2. Hasil penelitian ini diharapkan Peneliti dapat mengetahui perilaku siswa tingkat menengah atas, dan dapat memberikan solusi yang tepat untuk mengatasinya.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Supaya penelitian ini lebih terarah, maka perlu kiranya peneliti memberikan beberapa ruang lingkup terhadap masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian yang diusulkan ini membahas Kredit Point Pelanggaran di Smp Negeri 4 Sentajo Raya.
2. Penelitian ini akan menggunakan data yang berkaitan Point Siswa yang ada di SMP Negeri 4 Sentajo Raya dan tidak menggunakan pengolahan data lain.
3. Dalam membangun sistem ini akan menggunakan sistem terkomputerisasi berbasis website.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini terdiri dari enam bab yang terbagi atas sub–sub bab, yang menerangkan pokok permasalahannya serta menerangkan bagian-bagian yang terkait. Adapun sistematika yang akan disampaikan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, prosedur pelaksanaan skripsi, ruang lingkup serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang akan digunakan untuk mendukung materi pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang diagram alur penelitian, waktu dan tempat penelitian dan juga sejarah berdirinya, struktur organisasi, uraian tugas dan tanggung jawab.

BAB IV LOKASI DAN JADWAL KERJA

Dalam bab keempat akan dibahas mengenai lokasi atau tempat penelitian berasal, dalam ini juga akan membahas visi dan misi tempat penelitian serta penjadwalan kerja yang direncanakan

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSATAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teoritas ini diperlukan dalam melakukan penelitian untuk menguatkan isi dari penelitian yang dilakukan. Kajian teoritas ini berisi tentang teori - teori yang berhubungan dengan topik penelitian yang berasal dari jurnal dan buku.

Berikut merupakan teori - teori yang didapat dari berbagai sumber jurnal dan buku.

2.1.1 Siswa

Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sebagai suatu komponen pendidikan, siswa dapat ditinjau dari berbagai pendekatan, antara lain: pendekatan social, pendekatan psikologis, dan pendekatan edukatif/pedagogis.

Pendekatan sosial, siswa adalah anggota masyarakat yang sedang disiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang lebih baik. Sebagai anggota masyarakat, dia berada dalam lingkungan keluarga, masyarakat sekitarnya, dan masyarakat yang lebih luas. siswa perlu disiapkan agar pada waktunya mampu melaksanakan perannya dalam dunia kerja dan dapat menyesuaikan diri dari masyarakat. Kehidupan bermasyarakat itu dimulai dari lingkungan keluarga dan dilanjutkan di dalam lingkungan masyarakat sekolah. Dalam konteks inilah, siswa melakukan interaksi dengan rekan sesamanya, guru-guru, dan masyarakat yang berhubungan dengan sekolah. Dalam situasi inilah nilai-nilai social yang terbaik dapat ditanamkan secara bertahap melalui proses pembelajaran dan pengalaman langsung.

Pendekatan Psikologis, siswa adalah suatu organisme yang sedang tumbuh dan berkembang. siswa memiliki berbagai potensi manusiawi, seperti: bakat, inat, kebutuhan, social-emosional-personal, dan kemampuan jasmaniah. Potensi-potensi itu perlu dikembangkan melalui proses pendidikan dan pembelajaran di

sekolah, sehingga terjadi perkembangan secara menyeluruh menjadi manusia seutuhnya. Perkembangan menggambarkan perubahan kualitas dan abilitas dalam diri seseorang, yakni adanya perubahan dalam struktur, kapasitas, fungsi, dan efisiensi. Perkembangan itu bersifat keseluruhan, misalnya perkembangan intelegensi, sosial, emosional, spiritual, yang saling berhubungan satu dengan lainnya.

Pendekatan edukatif/paedagogis, pendekatan pendidikan menempatkan siswa sebagai unsur penting, yang memiliki hak dan kewajiban dalam rangka sistem pendidikan menyeluruh dan terpadu[10].

2.1.2 Point Pelanggaran

Sistem point merupakan pemberian sejumlah point kepada siswa yang melanggar tata tertib. Jumlah point yang diberikan berbeda –beda sesuai jenis pelanggaran yang dilakukan dengan range point antara 1 sampai 1000 point.

Point Pelanggaran adalah poin yang dikenakan kepada siswa atas pelanggaran yang dilakukan siswa terhadap Tata Tertib yang ditetapkan oleh sekolah. Tujuannya adalah demi terjaganya suasana kondusif di lingkungan sekolah dan kenyamanan belajar siswa.

Masing-masing pelanggaran tata tertib yang dilakukan siswa, mengandung atau memiliki bobot tertentu seperti yang telah disepakati dan ditetapkan antara siswa dan sekolah. Bentuknya bisa berbentuk angka-angka yang selanjutnya didiskripsikan pada sebuah bobot pelanggaran, misalnya; kategori pelanggaran berat, kategori sedang, kategori ringan dsb.

Pelaksana dari kegiatan ini sebaiknya di koordinasikan oleh petugas ketertiban dan kesiswaan dan selanjutnya bisa dikonsultasikan dengan konselor sekolah. Atau juga bisa menggunakan mekanisme lain atas kesepakatan pihak sekolah, keluarga siswa, siswa dan pihak lain yang terkait.

2.1.3 Pengertian Sistem

Menurut Ageng Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran atau tujuan tertentu. Menurut Mulyadi Sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan. Menurut Indraswuri Perancangan sistem adalah termasuk bagaimana mengorganisasi sistem ke dalam subsistem-subsistem, perangkat keras, perangkat lunak serta prosedur-prosedur[1].

2.1.4 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang berhubungan dengan pengumpulan, penyimpanan dan pemrosesan data, baik yang dilakukan secara manual, maupun berbantuan computer, untuk menghasilkan informasi yang sangat berguna bagi proses pengambilan keputusan[1]. Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat

lunak tersebut. Data juga memegang peranan penting dalam sistem informasi. Data yang akan di masukan dalam sebuah sistem informasi dapat berupa formulir - formulir, prosedur - prosedur, dan bentuk data lainnya.

2.1.5 Teknologi SMS

SMS (Short Message Service) adalah pesan singkat yang dimiliki oleh sebuah provider telekomunikasi dalam bentuk pengiriman berupa layanan text ke alat telekomunikasi lain yaitu handphone. Layanan SMS banyak diaplikasikan pada sistem komunikasi tanpa kabel, memungkinkan dilakukannya pengiriman pesan dalam bentuk alphanumeric antar terminal pelanggan atau antar terminal pelanggan dengan sistem eksternal seperti email , pagging , voice mail dan lain-lain. Pada mulanya layanan SMS ini digunakan sebagai standar untuk telepon wireless berbasis GSM (Global System for Mobile Communication). Alasan utama dalam pemilihan SMS sebagai alat komunikasi adalah tidak membutuhkan handphone dengan spesifikasi yang tinggi, penggunaan lebih mudah dan tidak membutuhkan koneksi internet[10].

2.1.6 SMS Getaway

SMS *Gateway* adalah suatu aplikasi yang memungkinkan kita untuk menerima atau mengirim SMS, sebagai pengganti perangkat telekomunikasi (handphone, modem). Ketika kita mengirim atau menerima SMS, maka kita akan memakai fungsi-fungsi dan tombol-tombol yang ada pada handphone.

SMS Gateway adalah suatu platform yang menyediakan mekanisme untuk mengirim dan menerima SMS. Pada SMS Getaway ini memungkinkan untuk

berkomunikasi dengan perangkat lain yang memiliki platform SMS. SMS Gateway dapat mengirim dan menerima pesan SMS dengan sangat mudah karena antarmuka yang mudah dan standar digunakan. Fitur yang biasa ditemukan pada SMS Gateway :

1. Auto Reply , fitur ini banyak digunakan pada program Quiz yang menggunakan format SMS tertentu. Contoh : Ketik REG, NSP1212
2. Broadcast Message , fitur ini biasa disebut dengan pengiriman massal. Fitur ini banyak disediakan pada handphone dan juga gadget . Namun, fitur ini masih terdapat kekurangan yaitu SMS yang dikirim harus sama. Jika ingin mengirimkan SMS secara massal dan sekaligus menyebutkan nama pengirim didalam SMS, hal tersebut tidak dapat dilakukan.
3. Pengiriman Terjadwal, fitur ini memungkinkan pengiriman SMS dalam waktu yang sudah ditetapkan. Fitur ini biasa digunakan pada ucapan selamat ulang tahun sebagai pesan pengingat[10].

2.2 Alat Bantu Perancangan Sistem

Sub bab ini menjelaskan tentang alat bantu perancangan sistem yang akan penulis gunakan dalam pembangunan sistem yang terkomputerisasi. Alat bantu dalam perancangan sistem merupakan pemodelan data, mendeskripsikan data yang terlibat dalam perangkat lunak. Adapun alat bantu dalam perancangan sistem berupa :

2.2.1 ASI (Aliran Sistem Informasi)

ASI (Aliran Sistem Informasi) Merupakan alat bantu yang digunakan dalam perancangan yang berguna untuk menunjukkan urutan dari prosedur-prosedur yang ada pada sistem. Berikut Merupakan Simbol-simbol dari Aliran sistem Informasi:

Tabel 2.1 Aliran Sistem Informasi[11]

No	Simbol	Keterangan
1		Proses. Proses yang menggunakan komputer dimana pengolahan data dilakukan secara online
2		Proses manual. Digunakan untuk menggambarkan kegiatan manual atau pekerjaan yang dilakukan tanpa menggunakan computer
3		Dokumen. Merupakan formulir yang digunakan untuk merekam data yang menunjukkan input atau output, baik untuk proses manual maupun computer
4		Garis Alir. Menunjukkan aliran atau arah dalam proses

	pengolahan data
5	 <p>Arsip.</p> <p>Untuk menggambarkan penyimpangan data baik dalam bentuk arsip atau file komputer. Dapat dituliskan F atau A</p>

2.2.2 *Unified Modeling Language (UML)*

UML(Unified Modeling Language) adalah sekumpulan pemodelan konvensi yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem perangkat lunak dalam kaitannya dengan objek. Notasi yang lengkap untuk membuat visualisasi model suatu sistem. Sistem berisi informasi dan fungsi, tetapi secara normal digunakan untuk memodelkan sistem komputer[4].

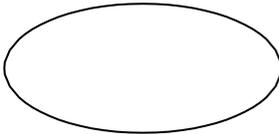
UML memiliki sintaks dan semantik, ketika kita membuat model menggunakan konsep UML ada aturan-aturan yang harus diikuti. UML bukan hanya sekedar diagram tetapi juga menceritakan konteksnya. Pemodelan (*modeling*) digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah di pelajari dan di pahami.

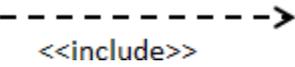
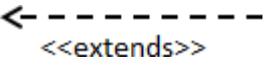
Dalam melakukan perancangan system dibutuhkan alat bantu di antaranya adalah Unified Modeling Language (UML) yang meliputi beberapa diagram UML antara lain : *Use Case diagram, Class Diagram, Activity diagram, Sequence diagram* sebagai berikut.

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat[5]. *Diagram use case* menyajikan interaksi antara usecase dan aktor di dalam sistem yang akan dikembangkan. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram yaitu:

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram*[6]

Simbol	Keterangan
 <p data-bbox="488 1099 608 1131">Use Case</p>	<p data-bbox="788 857 1337 1182">Use Case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan menggunakan kata kerja.</p>
 <p data-bbox="512 1552 587 1583">Aktor</p>	<p data-bbox="788 1227 1337 1626">Aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i>, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i> .</p>

 Assosiasi	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
 Assosiasi	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem
	<i>Include</i> , merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain.
	<i>Extend</i> , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

b. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan *work flow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak[5]. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Activity Diagram* yaitu:

Tabel 2.3 Activity Diagram[6]

Simbol	Keterangan
--------	------------



Start Point

Start Point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas

End Point, akhir aktivitas



Activities

Activities, menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis



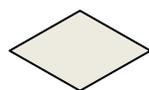
Fork/Percabangan

Fork/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu



Join (Penggabungan)

Join (penggabungan) atau *rake*, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.



Decision

Decision Points, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, *true* atau *false*



Swimlane

Swimlane, pembagian *activity diagram* untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah Interaksi dari objek yang disusun dalam suatu urutan waktu / kejadian tertentu dalam suatu proses, dapat digambarkan dengan *sequence diagram* [6]. Simbol- simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram* yaitu:

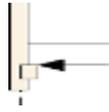
Tabel 2.4 *Sequence Diagram*[6]

Simbol	Keterangan
 Entity Class	<i>Entity Class</i> , bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data
 Boundary Class	<i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interfaces</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak
 Control Class	<i>Control class</i> , suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek



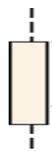
Message

Message, simbol mengirim pesan antar
Class



Recursive

Recursive, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri



Activation

Activation, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi



Lifeline

Lifeline, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang *lifeline* terdapat *activation* memastikan keberadaan posisi mereka



Node

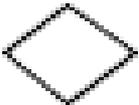
Node menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.

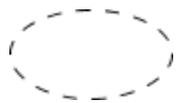
	Sebuah association yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara element-elemen hardware.
Association	

d. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan keadaan sistem fungsi-fungsi dan kebutuhan yang akan berkaitan dengan menu utama dan koneksi *database*[5]. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Class Diagram* yaitu:

Tabel 2.5 Simbol *Class Diagram*[6]

Simbol	Keterangan
 Generalization	<i>Generalization</i> , Hubungan dimana objek anak berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
 Nary Association	<i>Nary Association</i> , Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
 Class	<i>Class</i> ,Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.

	<i>Collaboration</i> , Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	<i>Realization</i> , Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i> , Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i> , Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

2.2.3 Pengertian Website

Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*)[1].

2.2.4 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, merupakan bahasa bentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya kemudian dikirim ke *klien*, tempat pemakai menggunakan *browser*. Secara khusus *PHP* dirancang untuk membentuk web dinamis, artinya ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, Misal dalam menampilkan isi database ke halaman web. Pada prinsipnya *PHP* mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti *ASP (Active Server Page)*, *Cold Fusion* atau *Perl.PHP* adalah skrip yang digunakan untuk membuat halaman web dinamis[2].

PHP ialah *Script* yang digunakan dalam pembuatan halaman *website* dinamis yang artinya bisa diperbaharui secara berkala. Dalam hal ini *website* dinamis dibuat saat *client* meminta, mekanisme seperti ini membuat *website* menampilkan informasi dapat diterima *client* selalu terbaru dan tepat waktu. Semua *script* *PHP* diproses didalam *server* dimana *script* tersebut dijalankan. Adapun Kelebihan *PHP* dari bahasa pemrograman lain adalah sebagai berikut:

1. Bahasa pemrograman *php* adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. Web Server yang mendukung *php* dapat ditemukan dimana - mana dari mulai *IIS* sampai dengan *apache*, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya *milis – milis* dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahaman, *php* adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena referensi yang banyak.

5. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

2.2.5 Basis Data (*Database*)

Basis data merupakan hal yang sangat penting yang harus diperhatikan. Basis data atau database itu sendiri digunakan untuk menyimpan informasi atau data yang nanti akan digunakan. “Sistem Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan”[8].

2.2.6 *MySQL*

MySQL (My Structure Query Language) adalah sebuah software database, yang merupakan tipe data relasional yang artinya *MySQL* penyimpanan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan[9]. Adapun kelebihan dari *MySQL* sebagai berikut:

1. *MySQL* merupakan sebuah database yang mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran gigabyte sekalipun.
2. *MySQL* didukung oleh server ODBC, yang artinya database *MySQL* dapat diakses menggunakan aplikasi apa saja termasuk berupa visual seperti delpi maupun Visual Basic.
3. *MySQL* adalah database yang menggunakan enkripsi password.
4. *MySQL* merupakan server database multi user artinya database ini dapat digunakan oleh banyak orang.

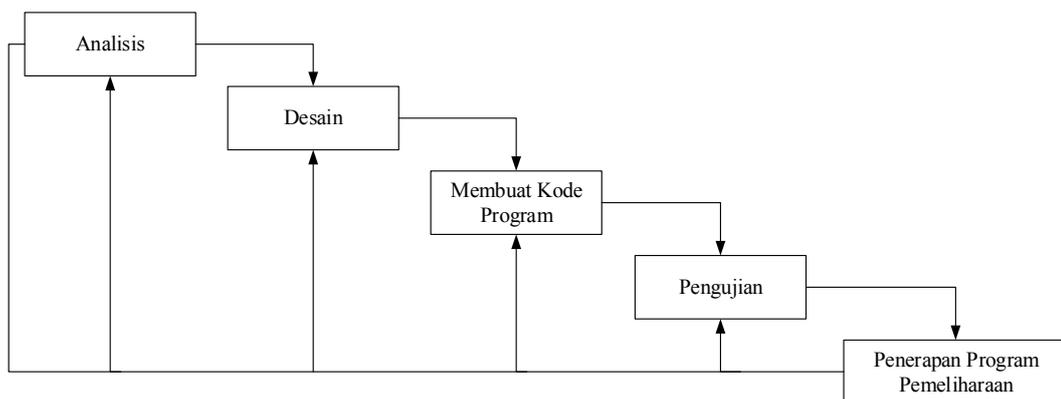
5. MySQL dapat menciptakan lebih dari 16 kunci per tabel dan satu kunci memungkinkan belasan fields

2.2.7 XAMPP

Menurut Pratama, I Putu (2014) XAMPP adalah aplikasi web server bersifat instan (siap saji) yang dapat digunakan baik disistem operasi Linux maupun disitem operasi Windows. Sedangkan menurut Priyanto Hidayatullah, dkk (2015) Web server adalah tempat dimana kita menyimpan aplikasi web kemudian mengaksesnya melalui internet. Setiap perubahan, kecil maupun besar, kita upload ke web server baru setelah itu kita periksa apakah perubahan itu sudah sesuai dengan yang kita inginkan atau belum.

2.2.8 Model Penelitian

Pada penelitian ini pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*, adapun tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Model Pengembangan Sistem *Waterfall*

Metode *waterfall* ini dipilih karena pada metode ini tahapan analisis kebutuhan perangkat lunak harus didefinisikan dengan baik agar menghasilkan

rancangan dan implementasi yang baik pula. Pada tahap analisi, penelitian harus benar - benar memahami tentang rancangan Sistem Informasi Manajemen Presensi Kehadiran Siswa Menggunakan SMS Getaway, untuk selanjutnya menentukan kebutuhan fungsional sistem. Adapun langkah pengembangan sistem waterfall yang digunakan.

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak. Tahap ini merupakan proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami sesuai seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain. Tahap ini merupakan proses yang fokus pada desain pembuatan perangkat lunak termasuk perangkat lunak, representasi struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean.
3. Pembuatan kode program. Hasil tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.
4. Pengujian. Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah di uji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisis kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Penerapan Program. Tahap akhir dalam model *waterfall*, perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

2.2.9 Defenisi Teknologi dalam Prespektif Islam

Penelitian ini menghasilkan pengujian teknologi berdasarkan perspektif Islam, sebagai persyaratan perkembangan yang dinamis. Pemilihan teknis keputusan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan ilmu teknologi yang semakin mendunia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat luaran yang teridentifikasi dapat merubah struktur tindakan masyarakat mengenai teknologi modern, dalam hal ini memberikan suatu ketergantungan kepada masyarakat terhadap integrasi pengembangan ilmu teknologi di era revolusi industri. Penelitian ini dibuktikan dengan 5 (lima) peran Islam terhadap perkembangan teknologi: mendorong penjelajahan alam sebagai ciptaan Tuhan YME, sebagai pola dasar penelitian fisik sains, penerapan epistemologi, memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian sains, serta sebagai wujud arahan terhadap perkembangan ilmu teknologi terapan. Pada penelitian ini peran Islam dalam perkembangan ilmu teknologi masih harus diteliti secara mendalam, selanjutnya guna mencegah perdebatan perspektif di antara ilmuwan dan tokoh agama yang telah dikumpulkan umpan balik secara akurat. Maka sikap utama umat muslim yang belum terbuka terhadap perkembangan ilmu teknologi dapat diminimalisir.

Islam memandu umat muslim dalam hubungan yang benar di dunia, Tuhan menyatakan bahwa manusia sebagai wakil di bumi :

“Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat, "Aku hendak menjadikan khalifah di bumi." Mereka berkata, "Apakah Engkau hendak menjadikan orang yang merusak dan menumpahkan darah di sana, sedangkan

kami bertasbih memuji-Mu dan menyucikan namamu?" Dia berfirman, "Sungguh, Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui." (Al-Baqarah 2:30) Kegiatan ilmiah selalu berlangsung dalam pandangan dunia, yang dapat berupa pandangan dunia sekuler atau religius. Jika itu terjadi dalam pandangan dunia religius, hasilnya haruslah untuk kesejahteraan umat manusia. Penelitian ilmiah dan teknologi ditujukan untuk kepentingan negara-negara kaya dan bukan untuk kepentingan ribuan juta orang yang hidup dalam kemiskinan yang parah. Medis penelitian tidak diberlakukan untuk masyarakat kelas bawah melainkan untuk masyarakat kelas tinggi.

2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2.6 Kajian terdahulu

No	Nama	Judul	Masalah	Hasil
1	Ahmad Taufiq Hidayatullah, Fajar Pradana, dan Mochammad	Pengembangan Sistem Informasi Bimbingan dan Konseling Siswa	SMP Negeri 1 Panarukan memiliki salah satu tujuan yaitu	Sistem Informasi Bimbingan Konseling Siswa Pada SMP Negeri 1 Panarukan

	Chandra Saputra (2017)	pada Negeri Pancarukan	SMP 1	pembentukan pribadi siswa yang berakhlak mulia. Untuk meraih tujuan tersebut, maka dibentuklah tata tertib dan layanan bimbingan konseling.
2	Rizki Wahyudi1, Aprilita Dwi Aristantia (2017)	Aplikasi Pengolahan Data Pelanggaran Siswa Pada Smk Yayasan Pendidikan Teknologi 1 Purbalingga Terintegrasi Dengan Sms Gateway	Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah penanganan ketidak disiplin siswa dalam lingkungan sekolah dengan membangun	Sistem Aplikasi Pengolahan Data Pelanggaran Siswa Pada Smk Yayasan Pendidikan Teknologi 1 Purbalingga Terintegrasi Dengan Sms Gateway

aplikasi yang
mempermudah
perhitungan
point
pelanggaran
tata tertib
siswa sehingga
pihak sekolah
dapat
melakukan
tindakan dan
kebijakan-
kebijakan yang
berkaitan
dengan
peningkatan
kepribadian
siswa serta
dengan di
integrasikanny
a aplikasi
dengan *sms*
gateway yang

secara
otomatis
mengirimkan
laporan
tentang
ketidakdisiplin
an siswa
langsung
kepada wali
murid.

3	Ellen Ershinta Putri, Azis Ahmadi	Perancangan Sistem Informasi Poin Pelanggaran Dan Prestasi Siswa Berbasis Sms Gateway Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Pacitan	Sekolah Menengah Pertama sebagai salah satu pendidikan formal merupakan Sekolah yang sangat berpengaruh terhadap	Sistem informasi point pelanggaran dan prestasi siswa berbasis sms gateway pada smk negeri 3 pacitan
---	-----------------------------------	---	--	--

pembentukan

pribadi siswa.

Dalam

kenyataan

sehari-hari

banyak

dijumpai siswa

yang tidak

disiplin

dan

menyimpang

dari norma.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Uraian Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 4 Sentajo Raya, Desa Geringging Baru Kecamatan Sentajo Raya. Penelitian dilaksanakan pada Semester VIII Tahun 2022. Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa SMP Negeri 4 Sentajo raya.

Alasan peneliti memilih tempat tersebut karena berdasarkan pengamatan Peneliti saat melaksanakan Kerja Praktek (KP) di SMP Negeri 4 Sentajo Raya, Dalam Pengamatan yang dilihat Peneliti saat terjadi masalah terhadap Kredit point pelanggaran siswa yang belum adanya sistem untuk memberitahu point siswa kepada orang tuanya.

3.1.1 Sejarah Singkat SMP Negeri 4 Sentajo Raya

SMP Negeri 4 Sentajo Raya merupakan lembaga pendidikan yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi, yang beralamat di Desa Geringging Baru, Kecamatan Sentajo Raya. Yang didirikan pada tahun 2005 dan dinegerikan pada tanggal 15 Juli 2005. Seiring waktu proses kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) maka SMP Negeri 4 Sentajo Raya diakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional tahun 2018 dengan predikat Nilai A (amat baik). Pendirian SMP Negeri 4 Sentajo Raya dilatar belakangi oleh keinginan para Tokoh-tokoh masyarakat A1 Geringging Baru untuk meningkatkan derajat pendidikan masyarakat Geringging Baru sehingga diperoleh kehidupan yang lebih berkualitas. Pada tahun 2005 yang di pimpin oleh Kepala Sekolah pertama yaitu bapak Darlius sampai dengan tahun 2007, di tahun 2018 dipimpin oleh Ibu Nurfa S,Pd sampai sekarang.

SMP Negeri 4 Sentajo Raya mempunyai luas wilayah 1.1625 m², yang

terdiri dari beberapa bangunan yaitu terbagi menjadi Ruang Kepala Sekolah, Ruang Wakasek, Ruang Guru, Ruang Wali Kelas, Ruang TU, Ruang Belajar, Ruang Labor IPA, Ruang OSIS, Ruang UKS, Ruang Pramuka, Ruang Sarana Olahraga, dan lain-lain.

3.1.2 Visi dan Misi Smp Negeri 4 Sentajo Raya

Berikut Visi dan Misi Smp Negeri 4 Sentajo Raya sebagai berikut :

1. Visi

Adapun Visi dan Misi Smp Negeri 4 Sentajo Raya adalah “Seluruh Warga Sekolah Cerdas Dalam Bertindak Tujur. Bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berbudi Luhur”

2. Misi

1. Mengupayakan lulusan yang berkualitas, berprestasi, berakhlak mulia dan memiliki budi pekerti yang baik.
2. Menumbuh kembangkan penghayatan terhadap ajaran agama dan budaya bangsa, dalam membentuk siswa yang memiliki kompetensi serta beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa.
3. Menumbuhkan semangat belajar secara intensif, kreatif dan inovatif, dalam mengenali potensi dirinya agar dapat berkembang secara optimal.
4. Mendorong dan menumbuhkan semangat untuk memiliki keunggulan dalam menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi estetika.
5. Meningkatkan kedisiplinan kepada seluruh warga sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran dan bimbingan, agar dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki dan mampu memberdayakan diri sendiri.

6. Mengolah dan memanfaatkan lingkungan sekolah, sebagai media pembelajaran dengan memperhatikan aspek kesehatan dan kelestarian lingkungan
7. Melaksanakan dan meningkatkan mutu pelayanan disemua aspek secara terpadu dan berkesinambungan.

3.1.3 Struktur Organisasi [12]

Berikut struktur organisasi Smp Negeri 4 Sentajo Raya sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMP Negeri 4 Sentajo Raya

3.1.4 Fungsi Dan Tugas

Dengan melihat Struktur Organisasi SMP Negeri 4 Sentajo Raya, kita dapat mengetahui bagaimana tugas-tugas ini di bagi-bagikan, serta pendelegasian wewenang menurut fungsinya masing-masing. Adapun uraian tugas masing-masing bagian adalah sebagai berikut :

1. Komite Sekolah

Tugas dan Fungsi utama komite sekolah adalah dapat memberikan masukan, pertimbangan dan rekomendasi SMP Negeri 4 Sentajo Raya, mengenai:

- a) Kebijakan dan Program Pendidikan
- b) Rencana Anggaran Pendidikan dan Belanja Sekolah (RAPBS)
- c) Kriteria Tenaga Kependidikan
- d) Kriteria Kinerja Satuan Pendidikan
- e) Kriteria Fasilitas Sekolah
- f) Hal – hal yang terkait dengan pendidikan.

2. Kepala Sekolah

Bertanggung jawab sepenuhnya terhadap seluruh kegiatan sekolah, di sini kepala sekolah juga berperan sebagai Manager, Edukator, Leader Motivator dan juga Inovator. baik dari dalam maupun di luar, yaitu :

Penyelenggaraan program kerja sekolah, meliputi :

- a) Menyusun program kerja sekolah.
- b) Mengawasi proses belajar mengajar, pelaksanaan dan penilaian terhadap proses dan hasil belajar serta bimbingan dan konseling (BK).
- c) Sebagai pembina kesiswaan.

- d) Pelaksanaan bimbingan dan penilaian bagi para guru serta tenaga kependidikan lainnya.
- e) Penyelenggaraan administrasi sekolah yaitu meliputi administrasi ketenagaan, keuangan, kesiswaan, perlengkapan dan kurikulum.
- f) Pelaksanaan hubungan sekolah dengan lingkungan sekitar dan atau masyarakat.

3. Tata Usaha

Tata usaha berfungsi melaksanakan ketatausahaan sekolah dan bertanggung jawab kepada kepala sekolah dalam kegiatan. Dalam melaksanakan fungsi pokok Tata Usaha menyelenggarakan tugas sebagai berikut:

- a) Menyusun program kerja tata usaha sekolah.
- b) Pengolahan keuangan sekolah.
- c) Pengurusan administrasi ketenagaan dan siswa.
- d) Pembinaan dan pengembangan karir pegawai tata usaha sekolah.
- e) Penyusunan administrasi perlengkapan sekolah.
- f) Penyusunan dan penyajian data / statistik sekolah.
- g) Mengkoordinasikan dan melaksanakan 7K
- h) Penyusunan laporan pelaksanaan kegiatan pengurusan ketata usahaan secara berkala

4. Guru

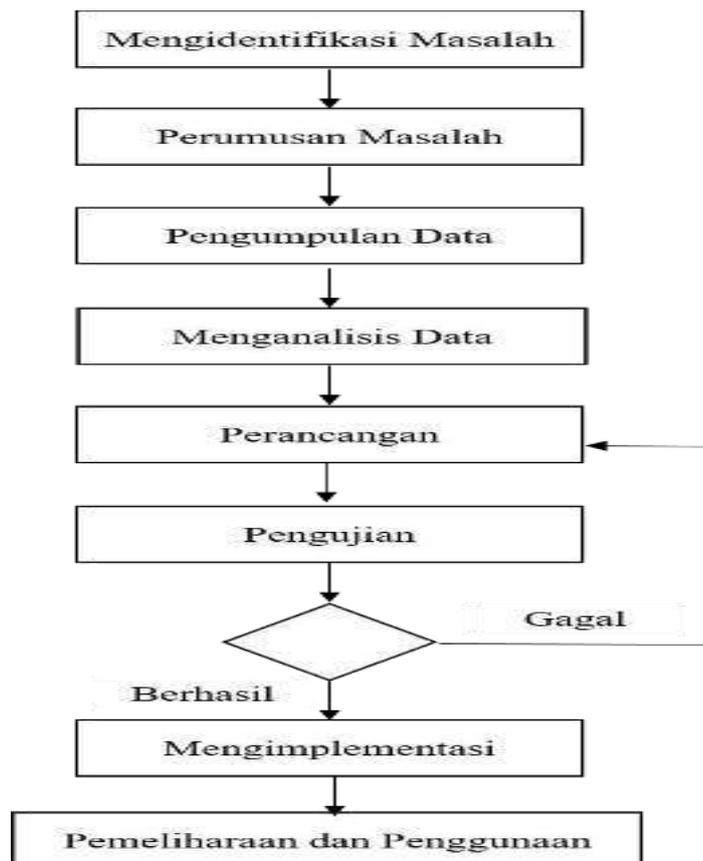
Guru berfungsi melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. Dalam melaksanakan fungsi pokok Guru menyelenggarakan tugas sebagai berikut:

- a) Melaksanakan kegiatan pembelajaran.

- b) Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar, ulangan harian, ulangan umum, ulangan akhir.
- c) Melaksanakan analisa hasil ulangan harian.
- d) Mengisi daftar nilai siswa.

3.2 Diagram Alur Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tahapan yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian mulai dari perumusan masalah sampai menemukan solusi dari permasalahan tersebut sesuai tujuan yang diinginkan. Dengan adanya tahapan-tahapan yang jelas yang saling terkait dan sistematis. Untuk lebih jelasnya berikut adalah rancangan penelitian yang ada pada penelitian ini.



Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan penelitian ini penulis melakukan teknik pengumpulan data dengan cara antara lain :

- a. Observasi, Peneliti melakukan pengamatan langsung di SMP Negeri 4 Sentajo Raya dan peneliti melakukan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang diteliti, khususnya mengenai sistem kredit point pelanggaran.
- b. Wawancara, yaitu penulis melakukan wawancara dengan pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi dan data tersebut. Wawancara penulis lakukan dengan narasumber Guru Bimbingan Konseling dan Guru Piket.
- c. Studi Pustaka Peneliti melakukan penelitian kepustakaan dengan tujuan agar memperoleh data dan informasi dari beberapa sumber-sumber literature seperti buku, internet, artikel, jurnal serta sumber lain yang berhubungan dengan penelitian sebagai bahan referensi dalam penyusunan penelitian ini.

3.4 Teknik Analisis Data

Adapun teknik yang digunakan didalam analisis data antara lain :

1. Melakukan wawancara terhadap narasumber yang bersangkutan tentang tema penelitian yang sedang dilakukan, wawancara dilakukan dengan Guru Bimbingan Konseling dan Guru Piket
2. Memeriksa Kelengkapan Data

Pada tahap ini merupakan teknik analisis data yaitu data yang sudah terkumpul seluruhnya kemudian data tersebut diperiksa kelengkapan datanya

untuk mendapatkan suatu data yang baik.

3. Memeriksa Kualitas Data

Ada tahap ini merupakan tahap pemeriksaan pada data - data yang didapat dari berbagai sumber agar tidak terjadi kesalahan data, dengan cara membaca serta menelaah kemudian data tersebut dianalisa dan melihat kualitas data yang baik.

Keterangan

1. BK, memberitahukan tata tertib pelanggaran kepada Guru Piket, Wali Kelas, siswa, dan memberi nasehat seta memberi laporan
2. Guru Piket dan Wali Kelas, membri point kepada siswa dan merekap point siswa
3. Siswa, apabila siswa melanggar peraturan dalam kelas dan siswa melanggar peraturan di luar kelas maka siswa akan di kasih point oleh wali kelas dan guru piket , setelah itu siswa di kasih nasehat oleh BK.
4. BK,merekap laporan siswa dan memberi nasehat kepada siswa
5. Kepala Sekolah, menerima Laporan anak
6. Orang Tua, menerima Laporan anak

Dengan proses pembuatan sistem ini dapat mempermudah pelayanan, mempercepat waktu dan menghasilkan pengolahan point siswa yang akurat. Dan dapat meningkatkan ketertiban siswa SMP Negeri 4 Sentajo Raya. Berikut Jenis Point Pelanggran Siswa adalah sebagai berikut :

4.1.2 Jenis Pelanggaran

Berikut Tabel Tata Tertib Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya sebagai berikut :

Tabel.4.1 Jenis Point Pelanggaran Siswa

NO	JENIS PELANGGARAN	POINT / SANKSI	PENANGANAN KASUS
A	KLASIFIKASI-A		
1.	Atribut Sekolah Tidak	15	Guru/Wali Kelas

		Lengkap/Tidak Sesuai		
	2.	Tidak Berdasi Serta Ikat Pinggang	15	Guru/Wali Kelas
	3.	Tidak Pakai Topi Saat Upacara Bendera	15	Guru/Wali Kelas
	4.	Topi Diluar Seragam Sekolah	15	Dewan Pembina Osis, Urusan Kesiswaan
B	Klasifikasi – B			
	5.	Keluar Pekarangan Sekolah Tanpa Izin Piket/Guru	25	Piket, Dewan Pembina Osis, Urusan Kesiswaan
	6.	Memakai Jilbab Tidak Rapi/Bercorak/Tidak Sesuai Dengan Baju	25	Guru Matapelajaran, Piket
	7.	Memakai Baju Dengan Meliputi Lengan	25	Guru Mata Pelajaran, Piket
	8.	Memakai Ikat Pinggang/Tidak Rapi	25	Wali Kelas, Guru Mata Pelajaran
	9.	Berkuku Panjang Dan Diwarnai (Kutek)	25	Guru, Wali Kelas
	10.	Berkumpul Ditempat Parkir (Pada Jam Pelajaran)	25	Piket, Guru Mata Pelajaran
	11.	Baju, Celana Dan Rok Yang Tidak Sesuai Dengan	40	Guru Piket, Dewan Pembina

		Ketentuan Ukuran, Bentuk Dan Warna Atau Celana Di Pensilkan, Dan Atau Memakai Kaos Kaki Yang Tidak Sesuai Dengan Aturan		Osis, Urusan Kesiswaan, Guru Mata Pelajaran
C	Klasifikasi – C			
	12.	Memelihara Kumis, Jambang Serta Jenggot	40	Piket, Guru, Dewan Pembina Osis, Urusan Kesiswaan
	13.	Tidak Memakai Seragam Sekolah	40	Wali Kelas, Piket, Guru, Guru Mata Pelajaran
	14.	Etika Berpakaian (Baju Yang Dikeluarkan)	40	Wali Kelas, Guru
	15.	Absen Satu Kali Tanpa Keterangan	50	Wali Kelas, Guru
	16.	Berada Dikantin, Mushalla Waktu Jam Pelajaran	50	Guru, Wali Kelas, Guru Mata Pelajaran
	17.	Cabut Satu Jam Pelajaran Dalam Jam Pelajaran	50	Guru Piket, Dewan Pembina Osis, Urusan Kesiswaan, Guru Mata Pelajaran
	18.	Memakai Anting, Gelang,	50	Guru Piket, Dpo,

		Cincin/Emas, Dan Kalung (Bagi Siswa Laki-Laki)		Guru Mata Pelajaran
	19.	Memakai Anting Melebihi Ketentuan (Bagi Siswa Perempuan)	50	Wali Kelas, Guru, Piket, Guru Mata Pelajaran
	20.	Memakai Perhiasan Selain Anting Dan Jam Tangan (Bagi Siswa Perempuan)	50	Wali Kelas, Guru, Piket, Guru Mata Pelajaran
	21.	Tidak Memakai Kaos Kaki	50	Wali Kelas, Guru
	22.	Memakai Sepatu Sekolah Selain Hitam Polos	50	Wali Kelas, Guru, Piket, Guru Mata Pelajaran
	23.	Memakai Ikat Pinggang Selain Hitam Yang Berukuran 2cm Dan Tidak Terpasang Rapi	50	Wali Kelas, Piket, Guru
	24.	Membuang Sampah Disembarang Tempat	50	Wali Kelas, Piket, Guru
	25.	Datang Terlambat	50	Kepsek, Wali Kelas, Guru Mata Pelajaran
	26.	Berbicara Jorok Dan Kotor	50	Wali Kelas, Guru, Piket, Guru Mata

				Pelajaran
D	Klasifikasi – D			
	27.	Rambut Disemir/Di Cat	200	Piket, Dean Pembina Osis, Urusan Kesiswaan, Guru
	28.	Membawa Senjata Tajam/Sejenisnya Tanpa Izin Sekolah	200	Guru Piket, Wali Kelas
	29.	Mengambil Milik Orang Lain Dan Atau Menyembunyikannya	200	Piket, Guru, Dewan Pembina Osisi, Urusan Kesiswaan
	30.	Merusak Bangunan Dan Fasilitas Sekolah	200	Piket, Guru Kelas
E	Klasifikasi – E			
	31.	Berkelahi Sesama Siswa, Orang Lain Dan Main Hakim Sendiri Serta Menganiaya Adik Kelas	350	Guru Piket, Wali Kelas
	32.	Merokok Diluar Lingkungan Sekolah Dan Berpakaian Sekolah	350	Wali Kelas, Dewan Pembina Osisi, Urusan Kesiswaan, Guru
	33.	Membawa Dan Merokok Disekolah	350	Wali Kelas, Dewan Pembina Osisi, Guru

	34.	Mengejek Dan Mencemoohkan Guru, Pegawai, Dan Bersikap Tidak Sopan	350	Wali Kelas, Dewan Pembina Osis, Urusan Kesiswaan, Guru, Gp
	35.	Membawa Dan Melihat Hand Phone, Buku Serta Gambar Atau Cd Porno Ke Sekolah Atau Diluar	350	Wali Kelas, Dewan Pembina Osis, Urusan Kesiswaan, Guru. Gp

4.1.3 Sanksi Pelanggaran

Berikut tabel Sanki Pelanggaran bagi siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya sebagai berikut:

Tabel. 4.2 Sanksi Pelanggaran

No	Jumlah point	Tindakan
1.	100	Peringatan Pertama Wali Kelas
2.	200	Peringatan Kedua Wali Kelas Bersama BK
3.	250	Panggilan Pertama Orang Tua/Wali
4.	500	Panggilan Pertama Orang Tua/Wali & Skorsing 2 Hari
5.	750	Panggilan Terakhir Orang Tua/Wali Perjanjian Diatas

		Segel & Skorsing 4 Hari
6.	1000	Dikembalikan Kepada Orang Tua/Wali Berdasarkan Sidang Antara Kepala Sekolah, Dewan Guru, TU Dan Komite Sekolah.

4.1.4 Analisa Sistem yang Diusulkan

Berdasarkan masalah yang terdapat pada analisa sistem yang sedang berjalan, maka perlu kiranya melakukan perbaikan ataupun perancangan terhadap sistem yang sedang berjalan tersebut. Sehingga dengan sistem yang baru diusulkan ini dapat menghasilkan suatu sistem yang lebih baik sehingga nantinya akan mendapatkan suatu laporan (*output*) atau informasi yang lebih efektif dan efisien.

4.2 Pembahasan

Pada pembahasan ini akan membahas secara *detail* dan terperinci mengenai Sistem Kredit Point Pelanggaran SMP Negeri 4 Sentajo Raya, yang akan penulis Implementasikan dengan menerapkan metodologi penelitian yang telah diuraikan pada BAB III.

4.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan upaya penulis dalam memulai pembuatan sistem yang baru, maka bisa ditentukan kebutuhan perancangan sistem yang harus dipenuhi untuk membangun Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa SMP Negeri 4 Sentajo Raya, yang efektif dan efisien. Tujuan ini adalah untuk membantu

Sistem Kredit Point Siswa yang dapat dengan lebih mudah dan efektif serta menghemat waktu guru dalam proses Pemberian Point itu sendiri. Perancangan ini mencakup bagan alir sistem, perancangan dan pembuatan sistem. Tahap perancangan programnya adalah sebagai berikut :

1. Perancangan sistem (bagian alir sistem)
2. Perancangan masukan

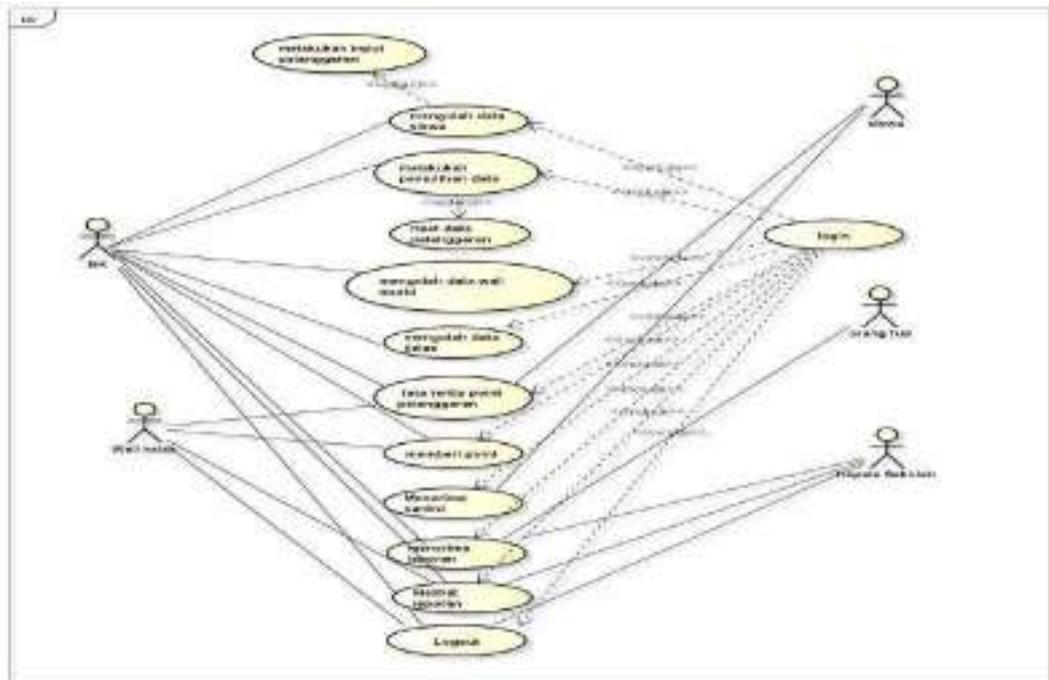
Perancangan masukan maksudnya untuk mempermudah dalam pemasukan data.

3. Perancangan keluaran

Perancangan keluaran tujuannya untuk menghasilkan laporan sesuai yang diinginkan.

4.3.1 Use Case

Dalam diagram ini digambarkan bagaimana (BK, Wali Kelas, Siswa, Kepala Sekolah dan Orang Tua) berintegrasi dengan sistem. *Use case* diagram Sistem Point Pelanggaran pada siswa SMP Negeri 4 Sentajo Raya digambarkan sebagai berikut :



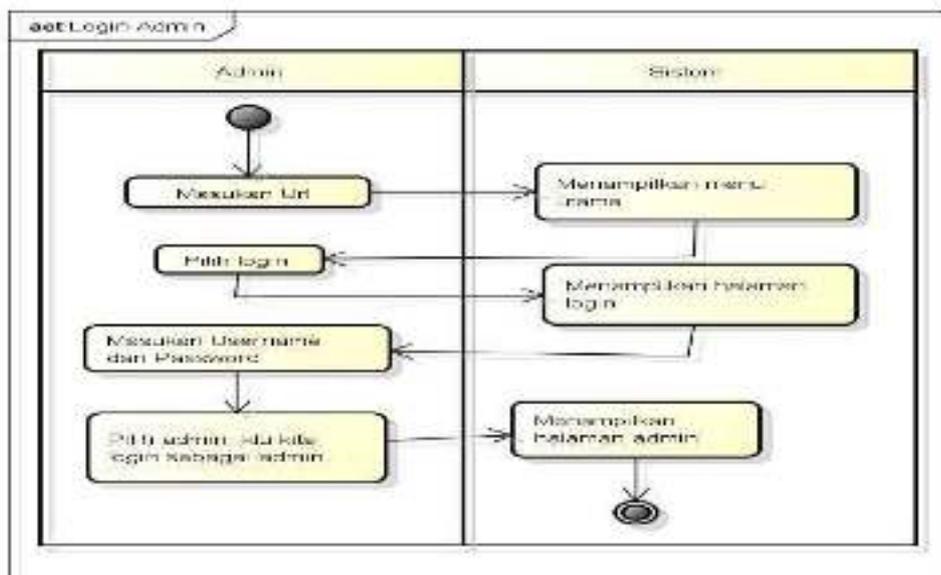
Gambar 4.2 Use Case Diagram

4.3.2 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah system. Activity diagram BK (Bimbingan Konseling) dan Sistem adalah sebagai berikut :

1. Activity Diagram Sitem Login Admin

Berikut merupakan proses Login Admin pada Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya.

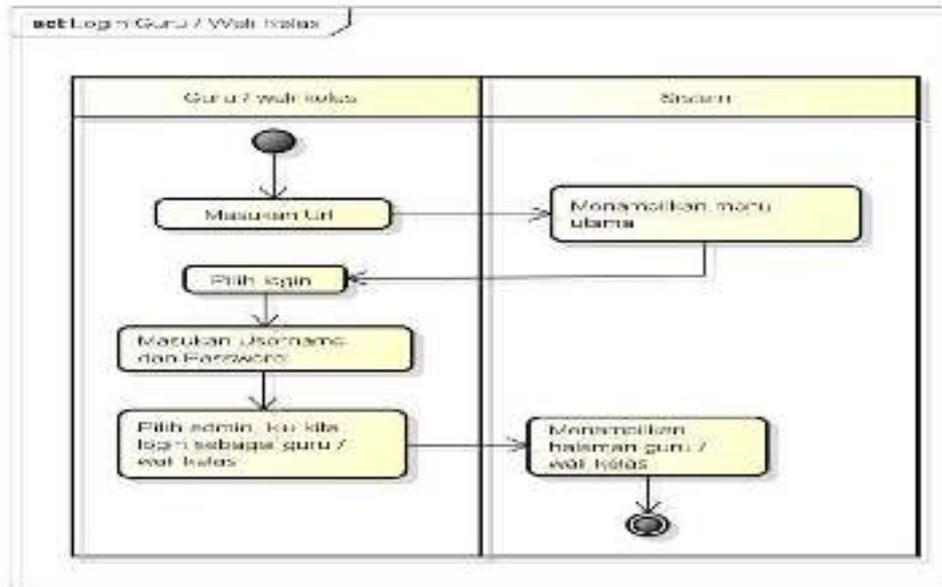


powered by Astah

4.3 Activity Diagram Sistem Login Admin

2. Activity Diagram Sistem Login Guru / Wali Kelas

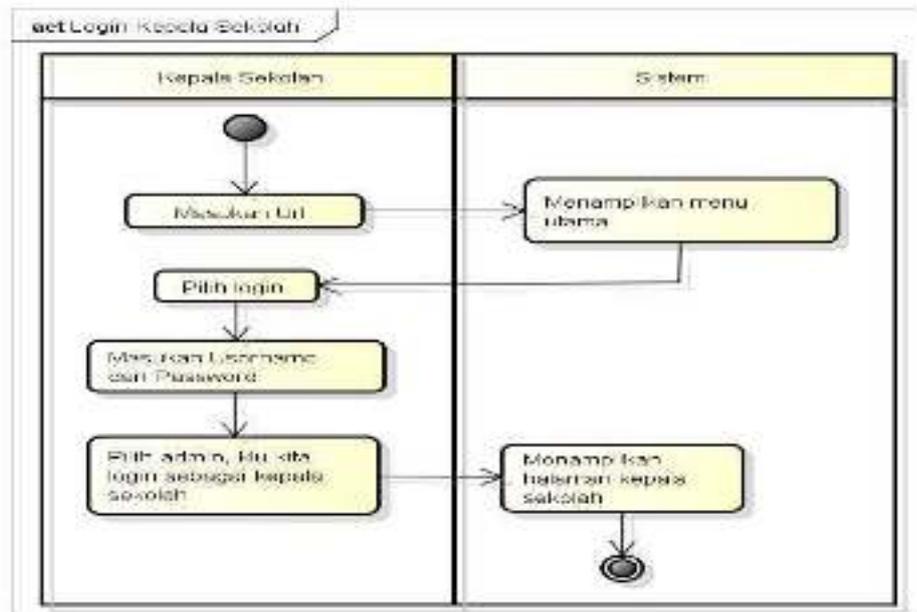
Berikut merupakan proses Login Guru / Wali Kelas pada Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya.



4.4 Activity Diagram Sistem Login Guru / Wali Kelas

3. Activity Diagram Sistem Login Kepala Sekolah

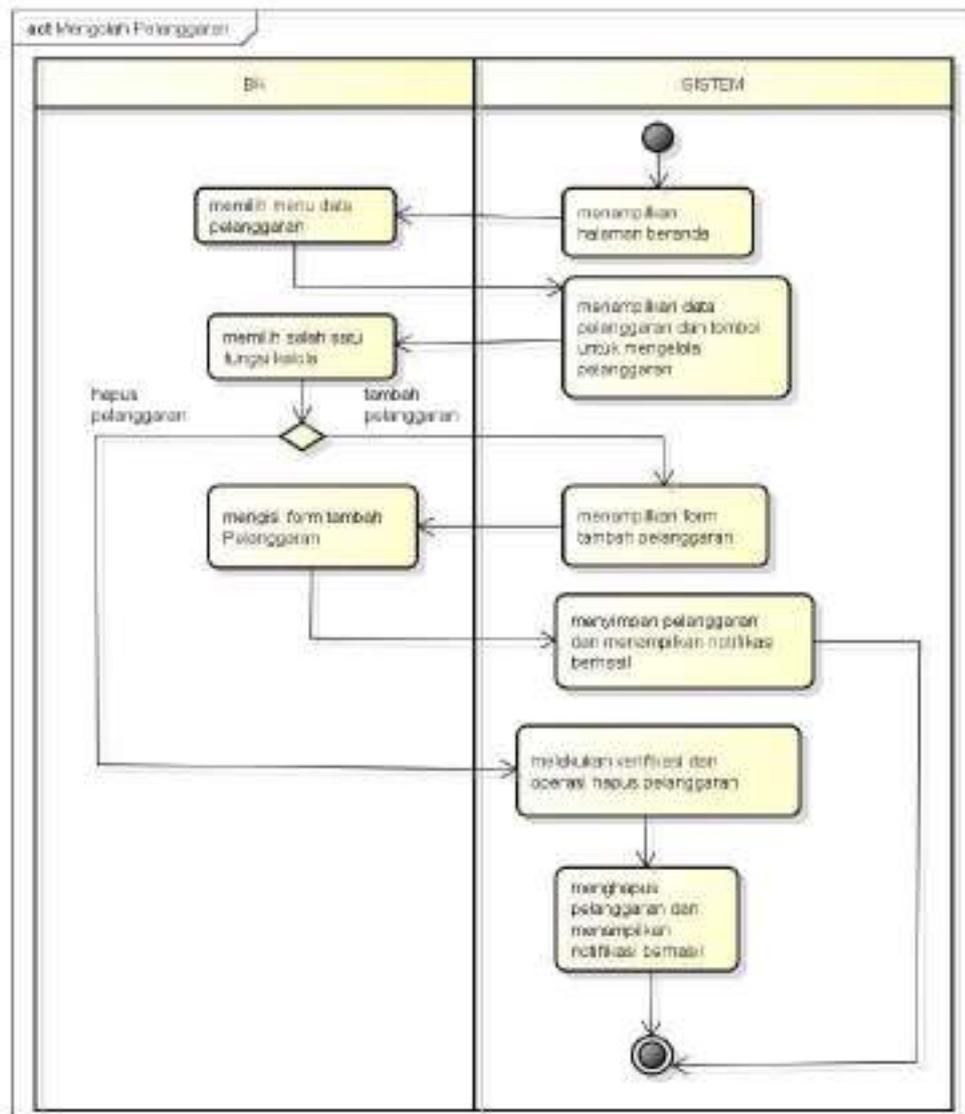
Berikut merupakan proses Login Kepala Sekolah pada Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya.



4.5 Activity Diagram Sistem Login Kepala Sekolah

4. Activity Diagram Mengolah Jenis Pelanggaran

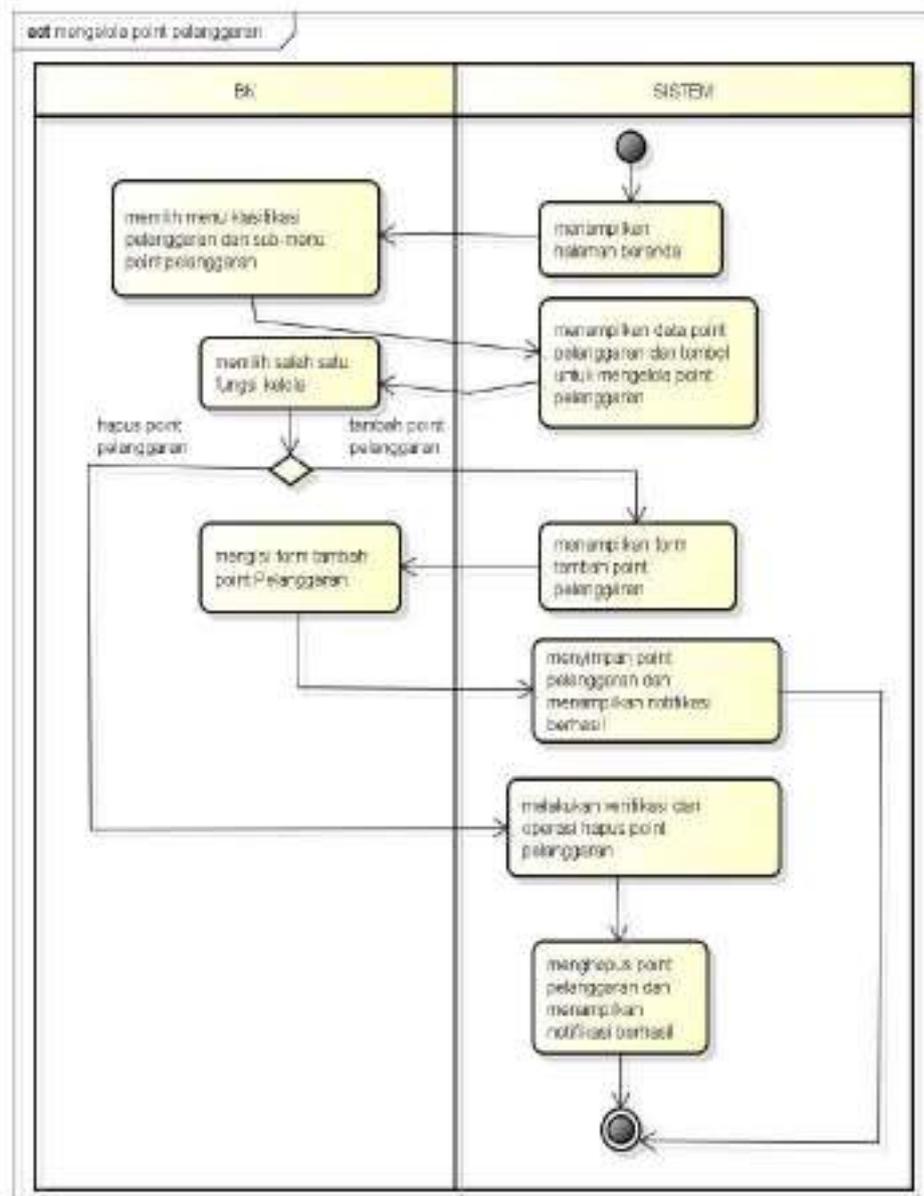
BK dapat mengelola jenis pelanggaran dengan memilih menu data pelanggaran, lalu BK dapat memilih salah satu diantara fungsi-fungsi kelola yang ada, seperti menambah pelanggaran, menghapus pelanggaran, atau memperbarui pelanggaran bahwa sanksi telah diterima.



Gambar 4.6 Activity Diagram Mengolah Pelanggaran

5. Activity Diagram pengolahan Point Pelanggaran

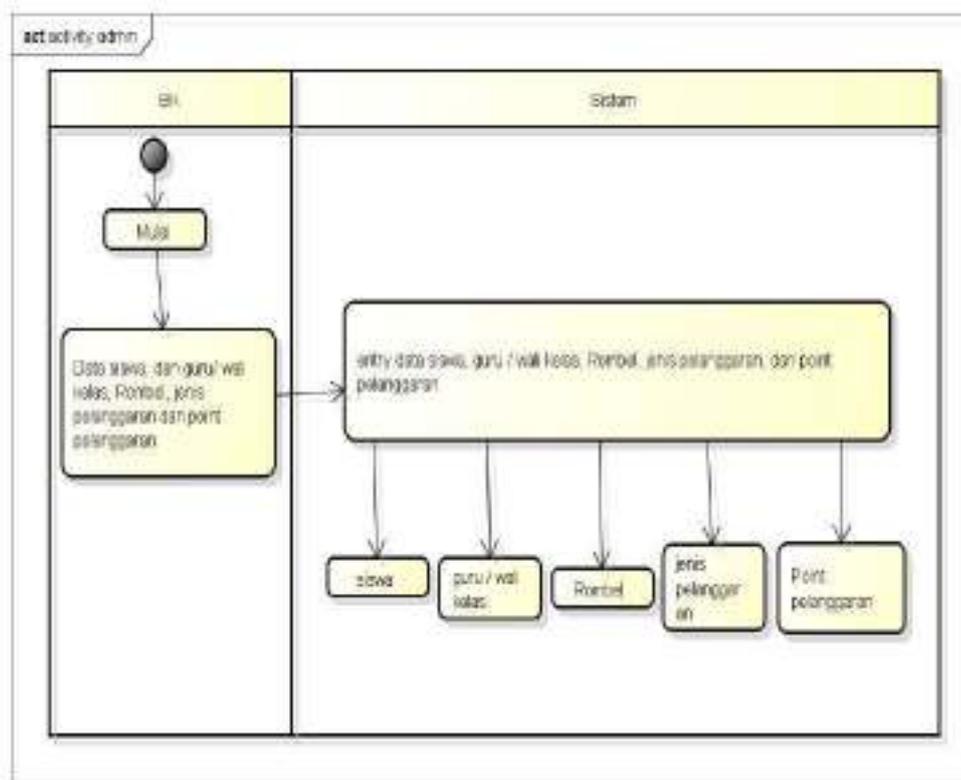
Activity diagram ini merupakan untuk mengelola poin pelanggaran. BK dapat mengelola poin pelanggaran dengan memilih sub-menu poin pelanggaran, lalu sama halnya dengan mengelola pelanggaran, BK dapat memilih salah satu diantara fungsi kelola, seperti menambah, memperbarui, atau menghapus poin pelanggaran.



Gambar 4.7 Activity Diagram pengolahan Point Pelanggaran

6. Activity Proses Entry Data Admin

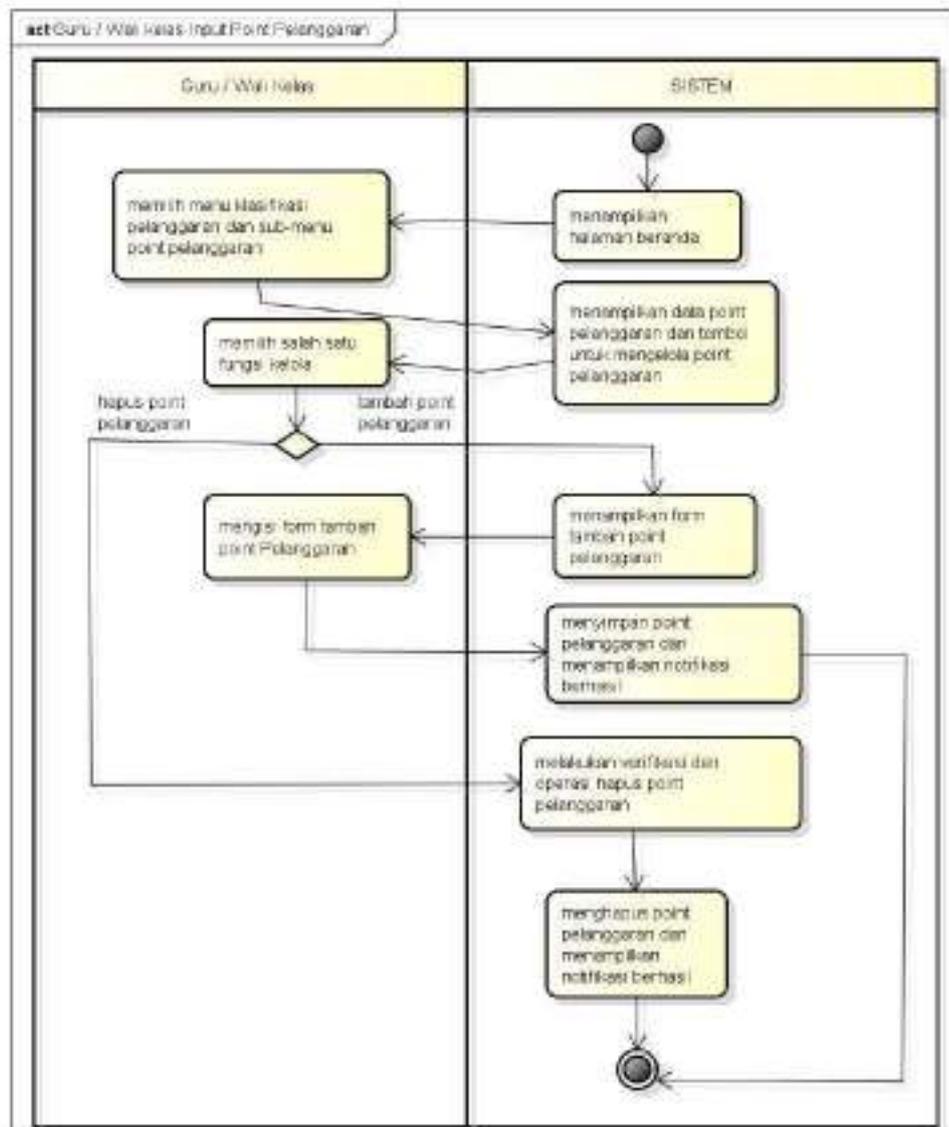
BK disini membutuhkan data siswa, data guru / wali kelas, data jenis pelanggaran dan point pelanggaran sebagai data admin. BK memasukkan data-data tersebut ke dalam sistem.



Gambar 4.8 Activity Proses Entry Data Admin

7. Activity Guru / Wali Kelas Mengolah Point Pelanggaran Siswa

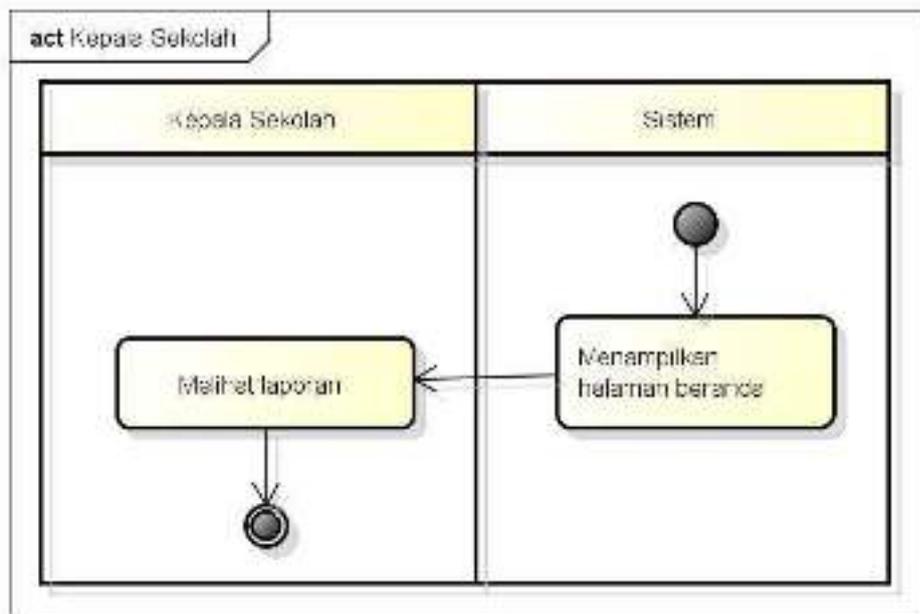
Activity diagram ini merupakan untuk mengelola poin pelanggaran. diaman guru / wali kelas dapat mengelola poin pelanggaran dengan memilih sub-menu poin pelanggaran, guru / wali kelas dapat memilih salah satu diantara fungsi kelola, seperti menambah, memperbarui, atau menghapus poin pelanggaran.



Gambar 4.9 Activity Guru / Wali Kelas Mengelola Point Pelanggaran

8. Activity Diagram Kepala Sekolah

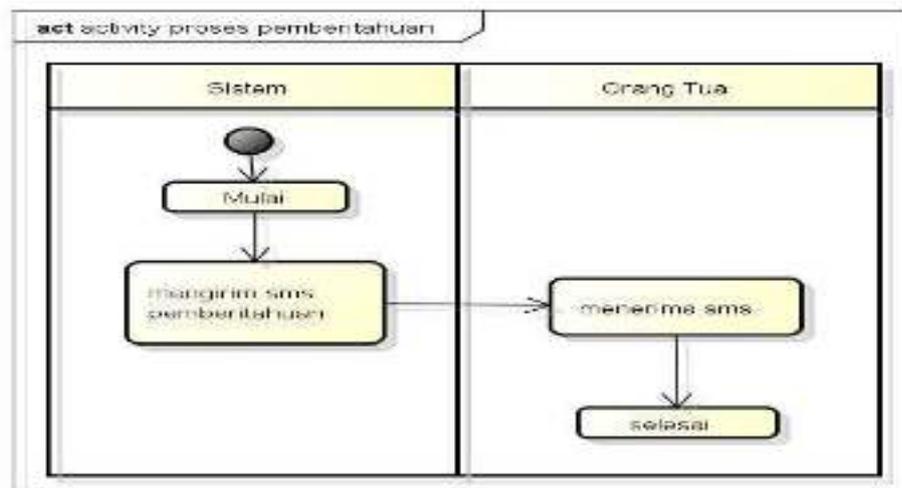
Berikut merupakan activity diagram kepala sekolah dan sistem pada sebuah Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negri 4 Sentajo Raya.



Gambar 4.10 Activity Diagram Kepala Sekolah

9. Activity Proses Pengiriman Pemberitahuan

Sistem akan secara langsung memberi informasi kepada orang tua siswa ke nomer ponsel yang ada pada database orang tua dengan menggunakan *SMS* gateway berupa media *SMS*. Pada *SMS* yang dikirimkan ke orang tua siswa.



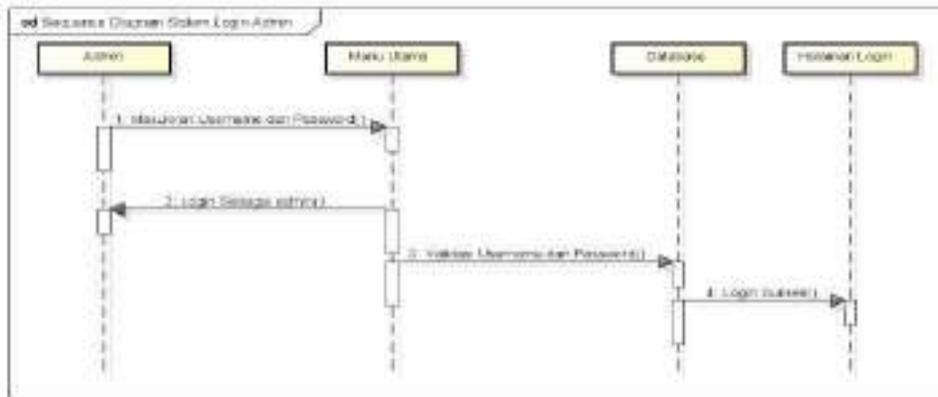
Gambar 4.11 Activity Proses Pengiriman Pemberitahuan

4.3.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada use case diagram.

1. Sequence Diagram Login Admin

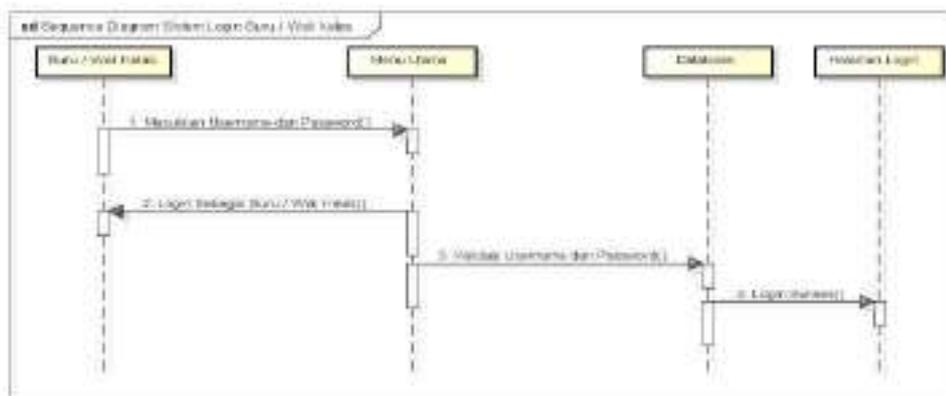
Berikut Sequence Diagram Login Admin pada Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya.



Gambar 4.12 Sequence Diagram Login Admin

2. Sequence Diagram Login Guru / wali Kelas

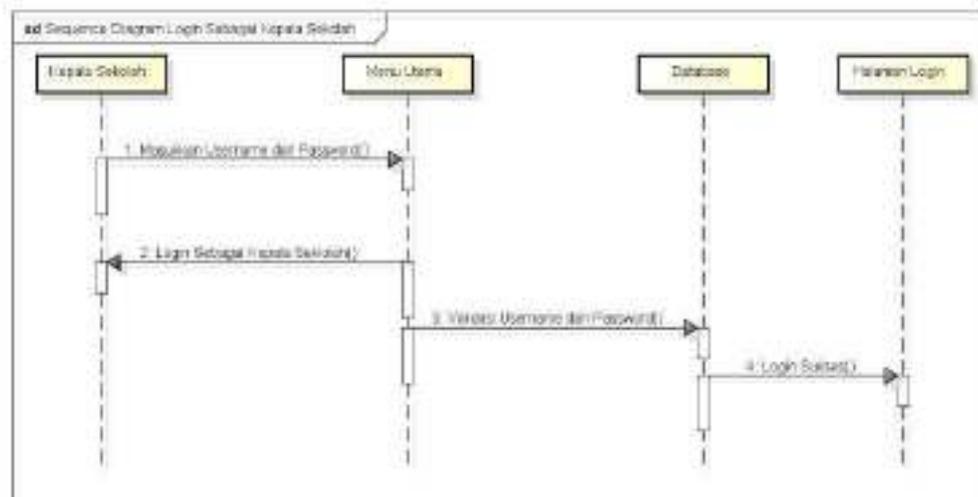
Berikut Sequence Diagram Guru / Wali Kelas Admin pada Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya.



Gambar 4.13 Sequence Diagram Login Guru / Wali Kelas

3. Sequence Diagram Login Kepala Sekolah

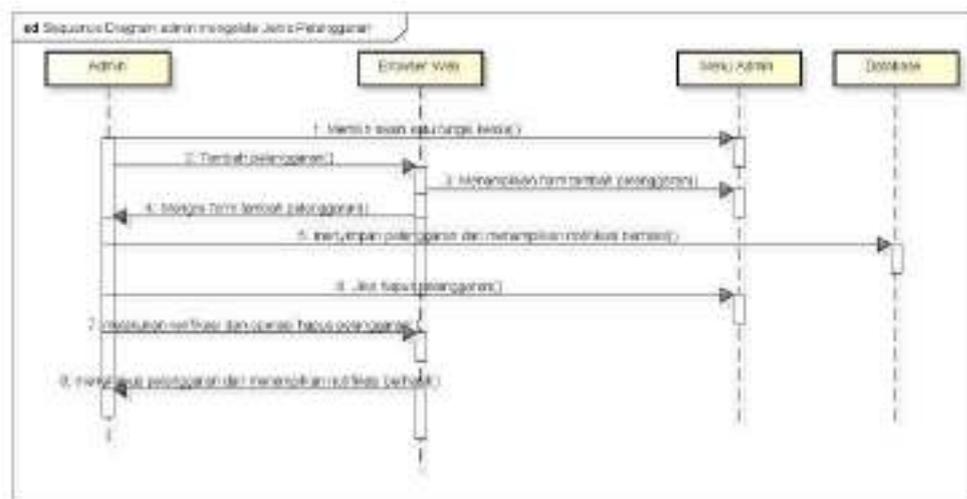
Berikut Sequence Diagram Login Kepala Sekolah pada Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya



Gambar 4.14 Sequence Diagram Login Kepala Sekolah

4. Sequence Diagram Admin Mengelola Jenis Pelanggaran

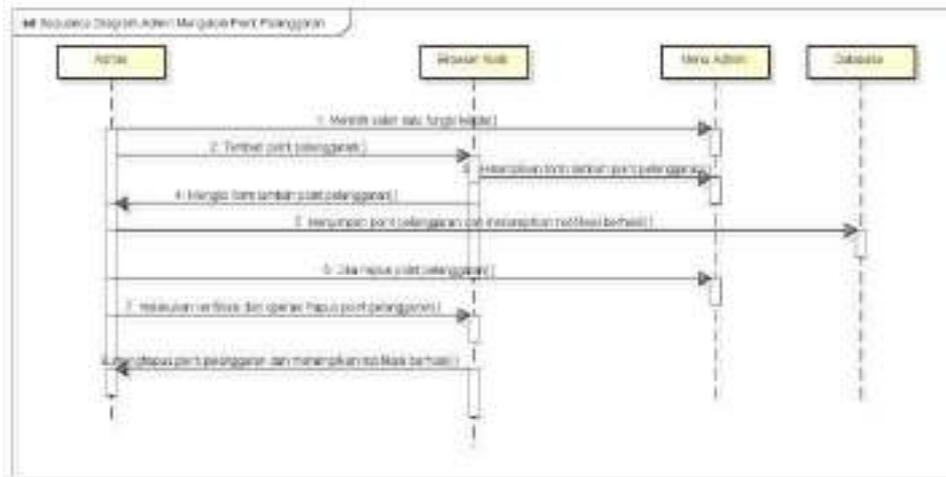
Berikut Sequence Diagram Admin mengelola jenis pelanggaran pada Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya



Gambar 4.15 Sequence Diagram Admin Mengelola Jenis Pelanggaran

5. Sequence Diagram Admin Mengelola Point Pelanggaran

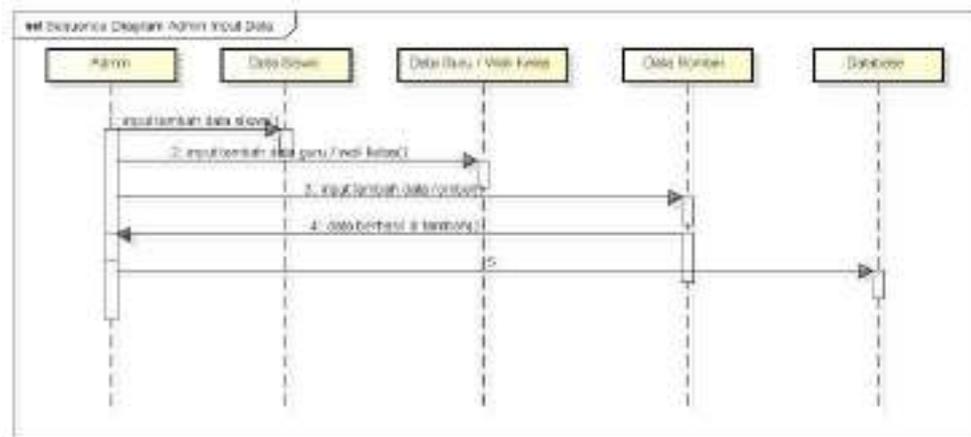
Berikut Sequence Diagram Admin mengelola point pelanggaran pada Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya



Gambar 4.16 Sequence Diagram Admin Mengelola Point Pelanggaran

6. Sequence Diagram Admin Input Data

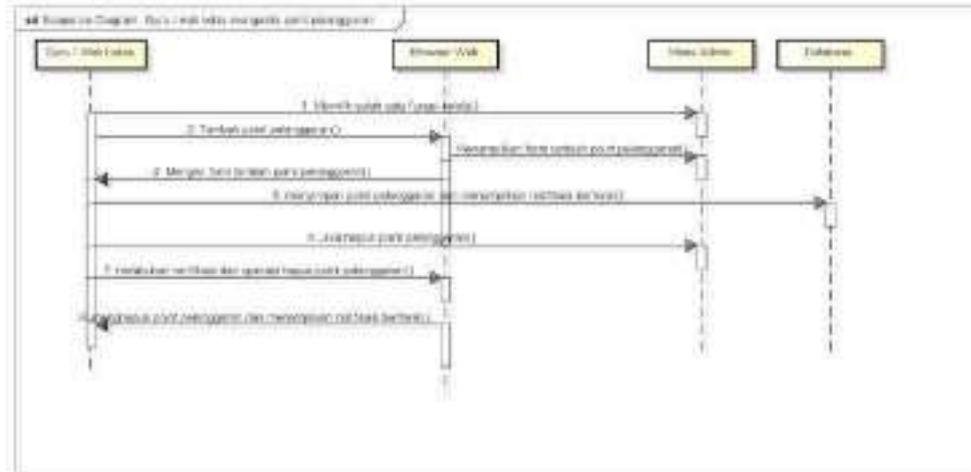
Berikut Sequence Diagram Admin menginputkan data siswa, data guru / wali kelas, dan data rombongan pada Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya



Gambar 4.17 Sequence Diagram Admin Menginputkan data

7. Sequence Diagram Guru / Wali Kelas Mengelola Point Pelanggaran

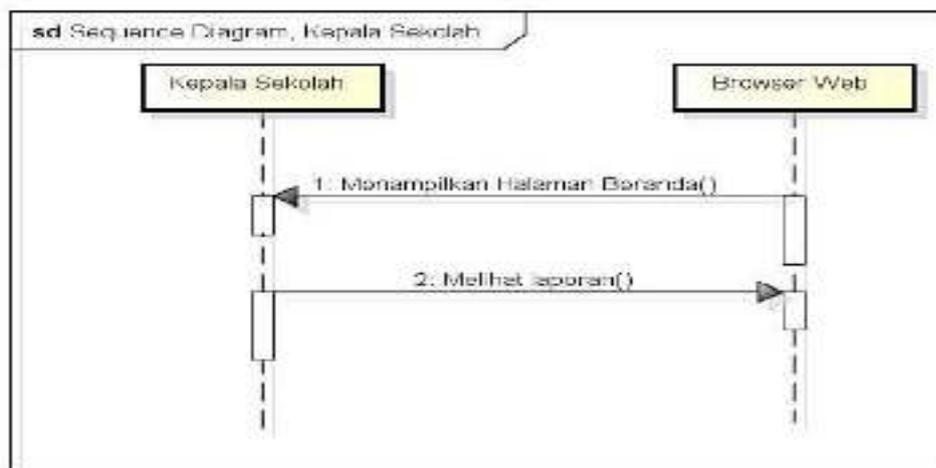
Berikut Sequence Diagram Guru / Wali Kelas mengelola point pelanggaran pada Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya



Gambar 4.18 Sequence Guru / Wali Kelas Mengelola Point Pelanggaran

8. Sequence Diagram Kepala Sekolah

Berikut Sequence Diagram Kepala Sekolah pada Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya

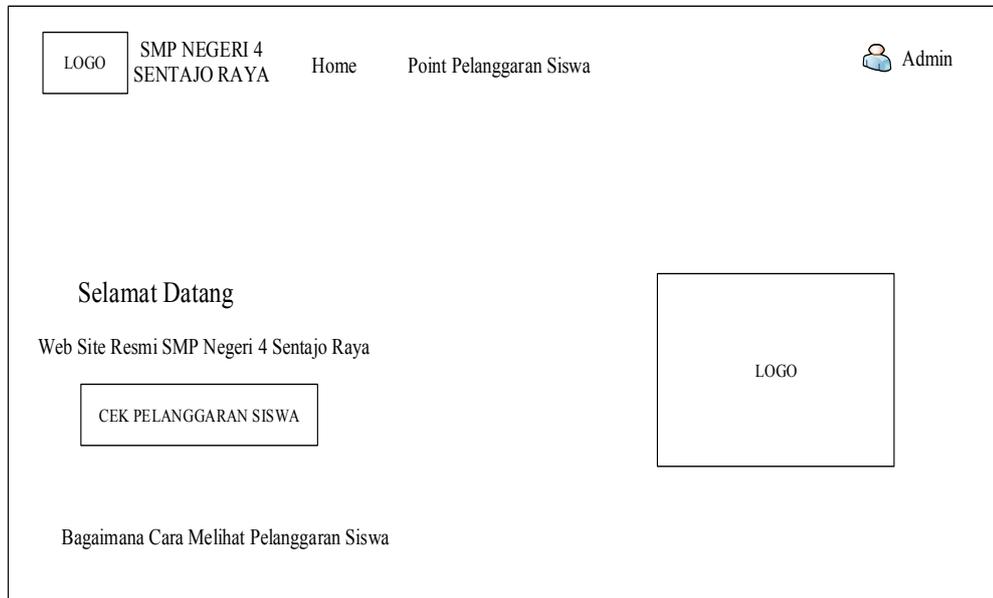


Gambar 4.19 Sequence Diagram Kepala Sekolah

9. Sequence Diagram Orang Tua

4.4.1 Rancangan Menu

Rancangan menu merupakan tampilan awal dari halaman sistem kredit point pelanggaran siswa smp negeri 4 sentajo raya.



Gambar 4.22 Rancangan Menu Utama

4.4.2 Rancangan Menu *Output*

Rancangan *output* merupakan suatu bentuk rancangan tampilan keluaran yang dihasilkan oleh suatu Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya.

1. Rancangan *Output* Laporan Pelanggaran Semua Siswa

Berikut merupakan rancangan *output* laporan pelanggaran semua siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya sebagai berikut :

LOGO		LAPORAN PELANGGARAN SISWA SMP NEGERI 4 SENTAJO RAYA				
No	Nis	Nama Siswa	Tanggal	Kelas	Jenis Pelanggaran	Point
(99)	X (10)	X (35)	X (15)	X (50)	X (50)	X (11)
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
(99)	X (10)	X (35)	X (15)	X (50)	X (50)	X (11)
Geringging Baru, dd/mm/yyyy Kepala Sekolah						
X(30)						

Gambar 4.23 Laporan Pelanggaran Semua Siswa

2. Rancangan *Output* Laporan Pelanggaran Siswa Per Bulan

Berikut merupakan rancangan *output* laporan pelanggaran siswa Per Bulan Smp Negeri 4 Sentajo Raya sebagai berikut :

LOGO		LAPORAN PELANGGARAN SISWA SMP NEGERI 4 SENTAJO RAYA				
No	Nis	Nama Siswa	Tanggal	Kelas	Jenis Pelanggaran	Point
(99)	X (10)	X (35)	X (15)	X (50)	X (50)	X (11)
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
(99)	X (10)	X (35)	X (15)	X (50)	X (50)	X (11)
Geringging Baru, dd/mm/yyyy Kepala Sekolah						
X(30)						

Gambar 4.24 Laporan Pelanggaran Siswa Per Bulan

4.4.3 Rancangan Menu Input

Dalam Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya ini dibutuhkan perancangan *input* agar sistem yang dibuat sesuai dengan rancangannya. Sebelum membuat desain *input*, terdapat tampilan pertama dalam sistem yaitu proses *login* sistem. Proses *login* perlu dibuat agar penggunaan sistem lebih aman.

1. Rancangan *Input* Login Sistem

Berikut merupakan desain *input* login pada sistem kredit point pelanggaran siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut :

The diagram shows a login form with the following elements:

- A box labeled **Logo** at the top center.
- The title **Masuk Akun Pengguna** centered below the logo.
- A label **Username :** followed by a text input field containing the text "x (50)".
- A label **Password :** followed by a text input field containing the text "x (50)".
- A label **Admin** followed by a dropdown menu containing the text "x (11)" and a downward-pointing triangle.
- A button labeled **Masuk** at the bottom center.

Gambar 4.25 Rancangan *Input* Login Sistem

2. Rancangan *Input* Data Siswa

Berikut adalah desain *input* data siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut :

Form Input Data Siswa

NIS	<input type="text" value="X (15)"/>
NISN	<input type="text" value="X (16)"/>
Nama Lengkap	<input type="text" value="X (25)"/>
Jenis Kelamin	<input type="radio"/> Laki-Laki <input type="radio"/> Perempuan
Tempat_Lahir	<input type="text" value="X (50)"/>
Tanggal_Lahir	<input type="text" value="Date"/>
Alamat	<input type="text" value="X (100)"/>
Wali Siswa	<input type="text" value="X (30)"/>
No Hp Siswa	<input type="text" value="X (20)"/>

Gambar 4.26 Rancangan *Input* Data Siswa

3. Rancangan *Input* Tambah Guru

Berikut adalah desain *input* tambah guru smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut :

FORM INPUT TAMBAH GURU

NIP	<input type="text" value="X (20)"/>
Nama Lengkap	<input type="text" value="X (40)"/>
Username	<input type="text" value="X (40)"/>
Password	<input type="text" value="X (40)"/>
Jenis Kelamin	<input type="radio"/> Laki-Laki <input type="radio"/> Perempuan
Tempat Lahir	<input type="text" value="X (100)"/>
Tanggal Lahir	<input type="text" value="Date"/>
Alamat	<input type="text" value="X (100)"/>

Gambar 4.27 Rancangan *Input* Tambah Guru

4. Rancangan *Input* Tambah Data Kelas

Berikut adalah desain *input* data kela siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut :

TAMBAH DATA KELAS

Nama Kelas

X(20)

Gambar 4.28 Rancangan *Input* Tambah Data Kelas

5. Rancangan *Input* Tambah Rombel

Berikut adalah desain *input* tambah rombel siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut :

FORM INPUT TAMBAH ROMBEL

Tingkat

Nama Rombel

Wali Kelas

Ruangan

Gambar 4.29 Rancangan *Input* Tambah Rombel

6. Rancangan *Input* Tambah Pelanggaran Siswa

Berikut adalah desain *input* pelanggaran siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut :

INPUT TAMBAH PELANGGARAN SISWA

Siswa

Jenis Pelanggaran

Tanggal Pelanggaran

Gambar 4.30 Rancangan *Input* Tambah Pelanggaran Siswa

7. Rancangan *Input* Tambah Point Pelanggaran Siswa

Berikut adalah desain *input* tambah point pelanggaran siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut :

TAMBAH DATA POIN PELANGGARAN

Jenis Pelanggaran

Poin

Keterangan

Gambar 4.31 Rancangan *Input* Tambah Point Pelanggaran Siswa

8. Rancangan *Input* Tambah Admin

Berikut adalah desain *input* tambah admin pada sistem kredit point siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut :

INPUT TAMBAH ADMIN

Username :

Password :

Akses

Gambar 4.32 Rancangan *Input* Tambah Admin

9. Rancangan *Input* Pengecekan Point Siswa

Berikut merupakan *input* pengecekan poin siswa, dimana ini berada pada halaman ke 2 pada sistem kredit point siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut:

INPUT PENGECEKAN POINT SISWA

Masukkan NIS/NISN Anda

Gambar 4.33 Rancangan *Input* Pengecekan Point Siswa

4.4.4 Rancangan Database

Rancangan Database adalah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem. Membuat sebuah *database* dengan nama sms_poin dengan beberapa tabel adalah sebagai tabel rancangan sistem. Berikut adalah tabel yang akan dibuat untuk pembuatan Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya sebagai berikut :

1. Tabel Admin

Berikut merupakan Tabel Admin digunakan untuk menyimpan data Admin.

Rancangan tabel Admin dapat dilihat pada tabel berikut :

Nama Tabel : tb_admin

Jumlah Field : 4

Tabel 4.3 Tabel Admin

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id_admin	int	11	Primary Key
2	Username	varchar	50	Username
3	Password	varchar	50	Password
4	level	int	1	level

2. Tabel Siswa

Berikut merupakan Tabel Siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut :

Nama Tabel : tb_siswa

Jumlah Field : 9

Tabel 4.4 Tabel Siswa

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id_siswa	int	11	Primary Key
2	nis	varchar	15	nis
3	nisan	varchar	16	nisan
4	nama_lengkap	varchar	25	nama_lengkap
5	tempat_lahir	Varchar	50	tempat_lahir
6	tanggal_lahir	date	-	tanggal_lahir
7	alamat	Varchar	100	alamat
8	jenis_kelamin	Varchar	15	jenis_kelamin
9	no_hp	varchar	20	no_hp

3. Tabel Wali Murid

Berikut merupakan Tabel Wali Murid siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut:

Nama Tabel : tb_wali

Jumlah Field : 4

Tabel 4.5 Tabel Wali Murid

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
----	-------	-----------	------	------------

1	id_wali	int	5	Primary Key
2	nis	varchar	15	nis
3	nama_wali	varchar	25	nama_wali
4	no_hp	varchar	14	no_hp

2. Tabel Kelas

Berikut merupakan Tabel Kelas siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut:

Nama Tabel : tb_kelas

Jumlah Field : 2

Tabel 4.6 Tabel Kelas

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	id_kelas	int	5	Primary Key
2	kelas	varchar	20	kelas

3. Tabel Poin Siswa

Berikut merupakan Tabel Poin Siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut:

Nama Tabel : tb_poin_siswa

Jumlah Field : 4

Tabel 4.7 Tabel Poin Siswa

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	id_poin_siswa	int	11	Primary Key

2	id_siswa	int	15	id_siswa
3	id_poin	int	5	id_poin
4	tanggal	date	-	tanggal

4. Tabel Poin

Berikut merupakan Tabel Poin siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut:

Nama Tabel : tb_poin

Jumlah Field : 4

Tabel 4.8 Tabel Poin

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	id_poin	int	11	Primary Key
2	jenis_pelanggan	varchar	150	jenis_pelanggan
3	poin	int	11	poin
4	ket	varchar	100	ket

5. Tabel Guru

Berikut merupakan Tabel Guru smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut:

Nama Tabel : tb_guru

Jumlah Field : 9

Tabel 4.9 Tabel Guru

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
----	-------	-----------	------	------------

1	id_guru	int	11	Primary Key
2	nip	varchar	20	nip
3	nama	varchar	40	nama
4	username	varchar	40	username
5	password	varchar	40	password
6	jenis_kelamin	varchar	20	jenis_kelamin
7	tempat_lahir	varchar	100	tempat_lahir
8	tanggal_lahir	date	-	tanggal_lahir
9	alamat	varchar	100	alamat

6. Tabel Rombel

Berikut merupakan Tabel Rombel smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut:

Nama Tabel : tb_rombel

Jumlah Field : 5

Tabel 4.10 Tabel Rombel

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	id_rombel	int	11	Primary Key
2	id_kelas	int	11	id_kelas
3	nama_rombel	varchar	255	nama_rombel

4	id_guru	int	11	id_guru
5	ruangan	varchar	255	ruangan

7. Tabel Rombel Siswa

Berikut merupakan Tabel Rombel Siswa smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut:

Nama Tabel : tb_rombel_siswa

Jumlah Field : 3

Tabel 4.11 Tabel Rombel Siswa

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	id_rombel_siswa	int	11	id_rombel_siswa
2	id_rombel	int	255	id_rombel
3	id_siswa	int	11	id_siswa

8. Tabel Pesan

Berikut merupakan Tabel Pesan smp negeri 4 sentajo raya sebagai berikut:

Nama Tabel : tb_pesan

Jumlah Field : 5

Tabel 4.12 Tabel pesan

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
----	-------	-----------	------	------------

1	id_pesanan	int	11	id_pesanan
2	id_siswa	varchar	255	id_siswa
3	isi_pesanan	varchar	255	isi_pesanan
4	tujuan	varchar	255	tujuan
5	status	varchar	255	status

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Implementasi

Implementasi adalah tahap penerapan dan sekaligus pengujian bagi sistem baru serta merupakan tahap dimana aplikasi siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya. Dalam pembangunan aplikasi yang akan dibuat dibutuhkan perangkat

keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang dapat mendukung pembuatan aplikasi.

Berikut ini merupakan aktifitas yang dilakukan dalam mengimplementasikan perancangan Sistem Kredit Point Siswa Smp Negeri 4 Seantajo Raya adalah sebagai berikut :

5.1.1 Pengujian Program pada perangkat lunak.

Tahap ini di lakukan guna menghindari kesalahan sebagai berikut ;

1. Kesalahan penulisan *source* kode program
2. Kesalahan saat program di jalankan
3. Kesalahan Logika
4. Kesalahan *database*

5.1.2 Implementasi Antarmuka

Implementasi rancangan antarmuka dengan menggunakan Bahasa pemograman web , tahapan yang harus dilakukan untuk implementasi sistem pada komputer, mulai dari tahapan persiapan aplikasi dikomputer sampai dengan pengujian aplikasi sehingga siap digunakan beserta petunjuk aplikasi yang digambarkan pada layar komputer. Berikut adalah implementasi rancangan antar muka Sistem Kredit Point Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya.

5.1.3 Rancangan Struktur Menu

Rancangan struktur menu ini digunakan untuk memudahkan pengguna untuk menjalankan sebuah aplikasi. Berikut rancangan struktur menu di Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentjao Raya.

1. Tampilan Home

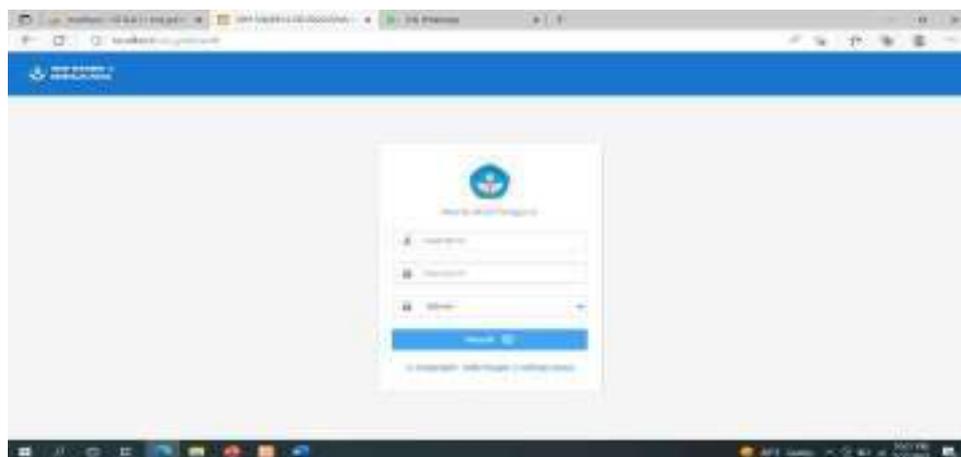
Berikut ini merupakan tampilan bagian awal pada sistem kredit point siswa smp negeri 4 sentajo raya.



Gambar 5.1 Tampilan Halaman Awal

2. Halaman Login

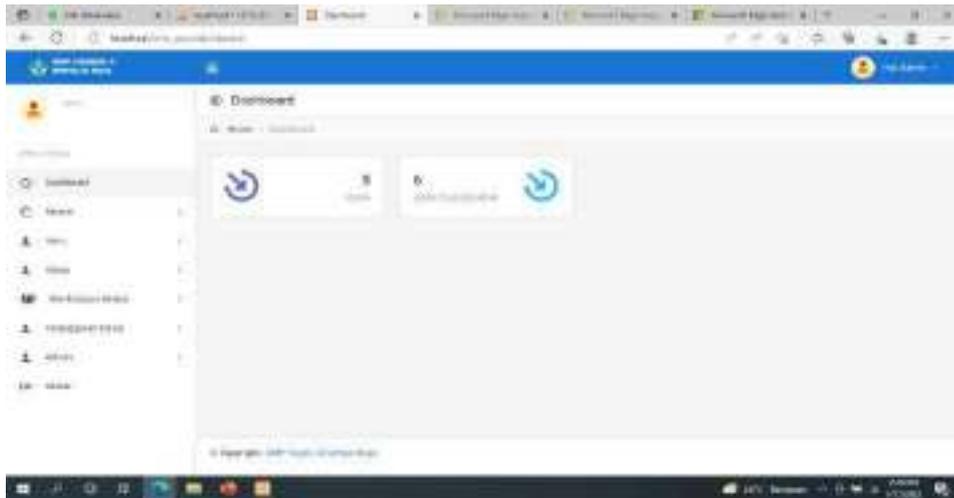
Berikut merupakan tampilan halaman login. Disini kita bisa login sebagai admin, guru dan Kepala sekolah.



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Login

3. Halaman awal admin

Berikut ini adalah tampilan halaman awal admin.



Gambar 5.3 Tampilan Halaman Awal Admin

5.1.4 Output Sistem

Output sistem merupakan hasil keluaran dari suatu sistem yang mana nantinya akan mendapatkan sebuah laporan. Berikut Output Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya.

1. Halaman Output Laporan Pelanggaran Semua Siswa

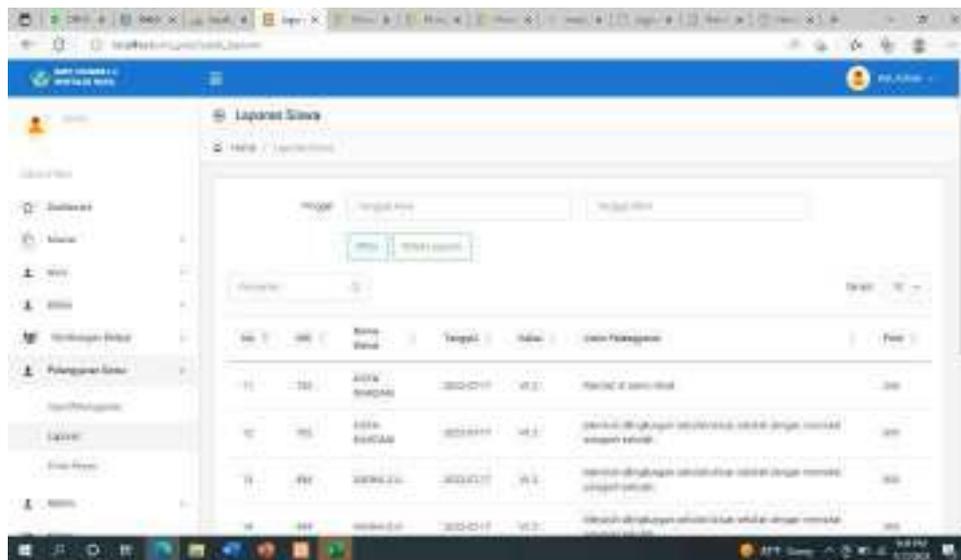
Berikut merupakan cetak laporan pelanggaran semua siswa.

No	NIS	Nama Siswa	Tanggal	Waktu	Jenis Pelanggaran	Nilai
11	800	ABDULLAH	2023-01-17	10.0	Rendahnya ketertarikan dalam mengikuti pelajaran matematika	200
12	702	ANNA NurQiana	2023-01-17	10.0	Rendahnya ketertarikan dalam mengikuti pelajaran matematika	200
13	804	ACQUAZA	2023-01-17	10.0	Rendahnya ketertarikan dalam mengikuti pelajaran matematika	200
14	804	ALBOLLAH	2023-01-17	10.0	Rendahnya ketertarikan dalam mengikuti pelajaran matematika	200
15	804	ALBOLLAH	2023-01-17	10.0	Rendahnya ketertarikan dalam mengikuti pelajaran matematika	200
16	800	ABDULLAH	2023-01-17	10.0	Rendahnya ketertarikan dalam mengikuti pelajaran matematika	200
17	702	ANNA NurQiana	2023-01-17	10.0	Rendahnya ketertarikan dalam mengikuti pelajaran matematika	200

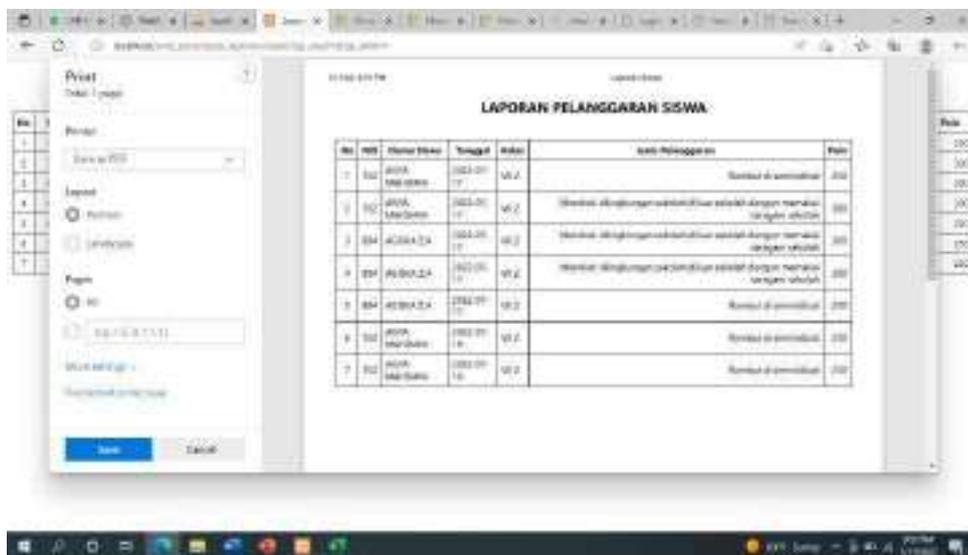
Gambar 5.4 Output Cetak Laporan Pelanggaran Siswa

2. Halaman *Output* Laporan *Pelanggaran* Per Bulan

Hasil laporan per bulannya kita dapat memilih filter agar hasil yang di cetak nanti bisa sesuai bulan yang kita pilih. Berikut merupakan cetak laporan pelanggaran siswa per bulan.



Gambar 5.5 Halaman Menu Laporan



Gambar 5.6 *Output* Cetak Laporan Per Bulan

3. Hasil *Output* Sms

Berikut ini merupakan hasil output sms yang terkirim kepada orang tua siswa.



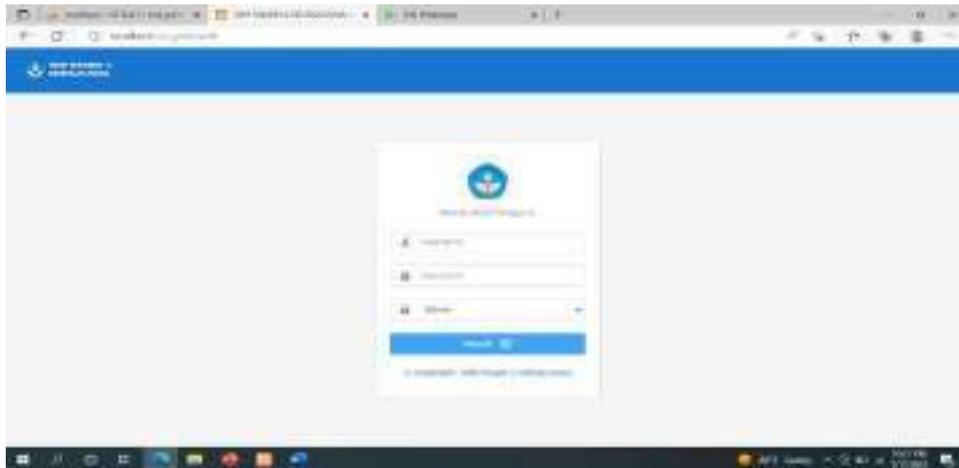
Gambar 5.7 Hasil Output Sms

5.1.5 *Input* Sistem

Dalam Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya ini dibutuhkan *input* agar sistem yang dibuat sesuai dengan rancangan. Sebelum membuat desain *input*, terdapat tampilan pertama dalam sistem yaitu proses *login* sistem. Proses *login* perlu dibuat agar penggunaan sistem aman. Berikut Input Sistem Kredit Point Pelanggaran Sisw Smp Negeri 4 Sentajo Raya.

1. *Input* Login

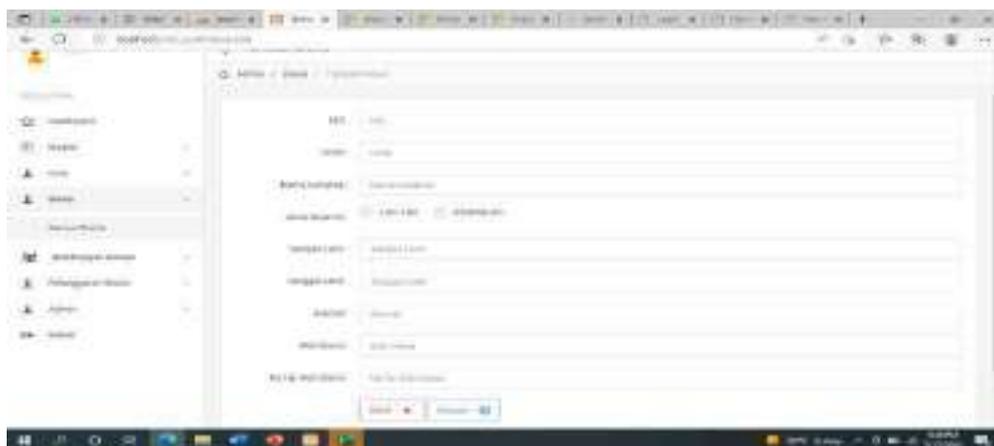
Berikut merupakan tampilan halaman login. Disini kita bisa login sebagai admin, guru dan Kepala sekolah.



Gambar 5.8 Tampilan Halaman Login

2. *Input* Tambah Data Siswa

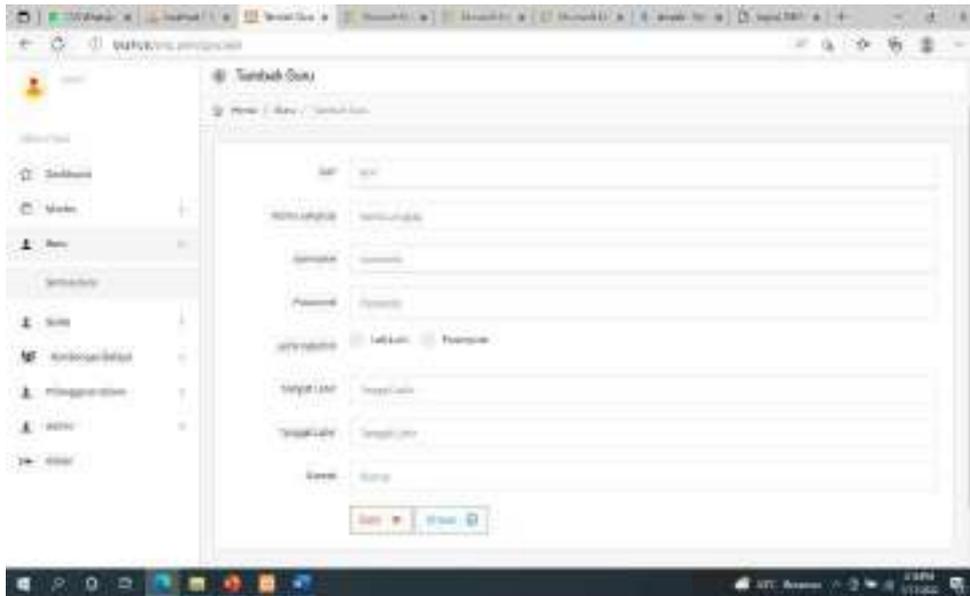
Berikut merupakan *input* tambah data siswa smp negeri 4 sentajo raya.



Gambar 5.9 Tampilan Halaman *Input* Data Siswa

3. *Input* Tambah Data Guru

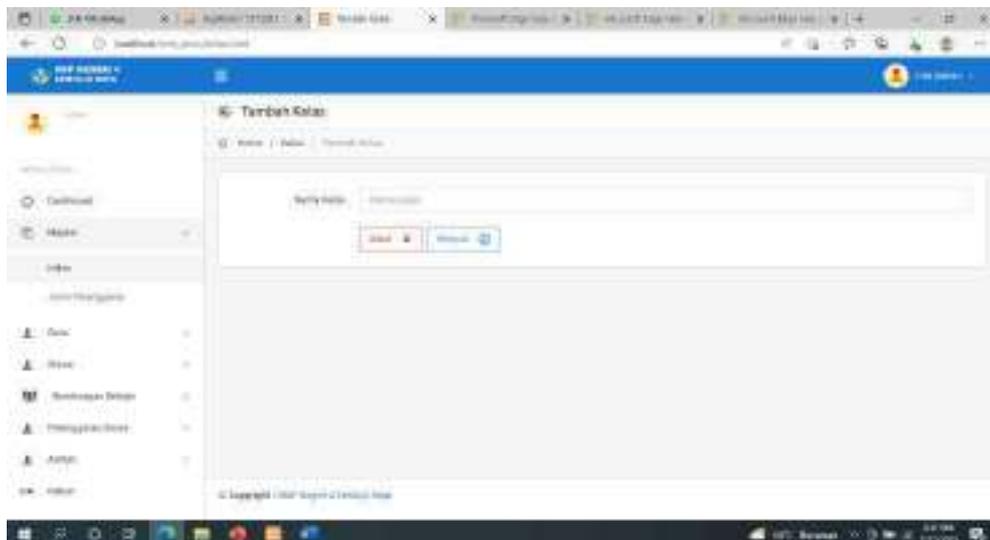
Berikut merupakan *input* tambah data guru smp negeri 4 sentajo raya. Dimana guru disini adalah sebagai wali kelas.



Gambar 5.10 Tampilan Halaman *Input* Tambah Data Guru

4. *Input* Tambah Kelas

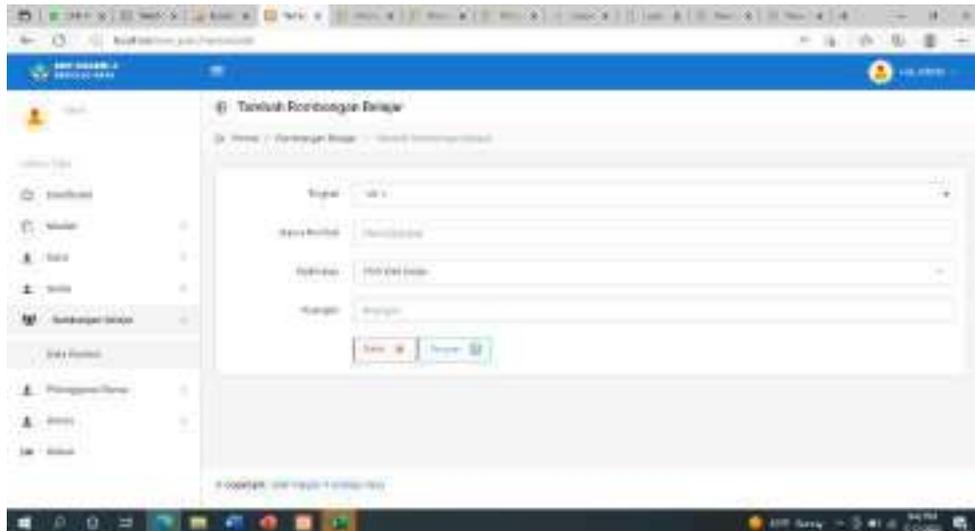
Berikut merupakan *input* tambah kelas siswa smp negeri 4 sentajo raya.



Gambar 5.11 Tampilan Halaman *Input* Tambah Kelas

5. *Input* Tambah Rombongan Belajar

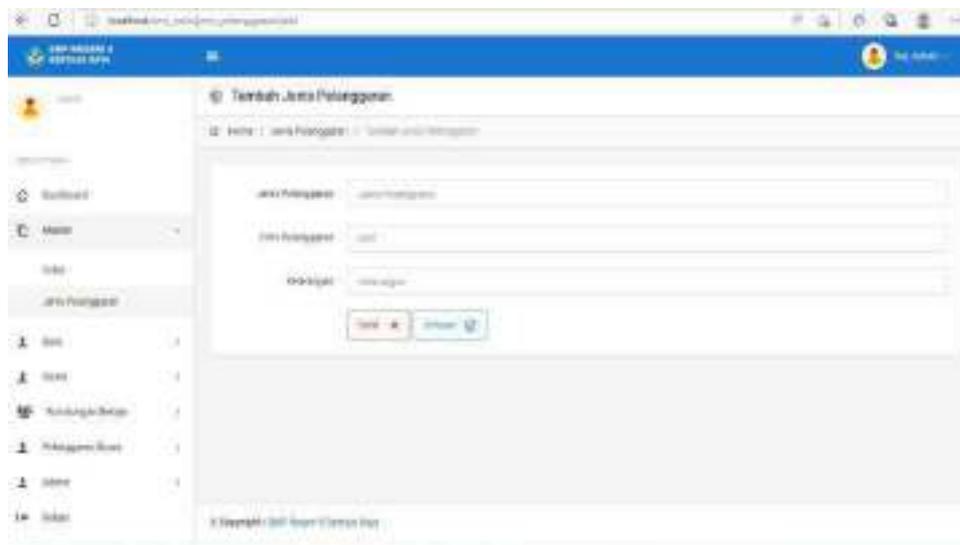
Berikut merupakan *input* tambah rombongan belajar siswa smp negeri 4 sentajo raya.



Gambar 5.12 Tampilan Halaman *Input* Rombongan Belajar

6. *Input* Tambah Point Pelanggaran Siswa

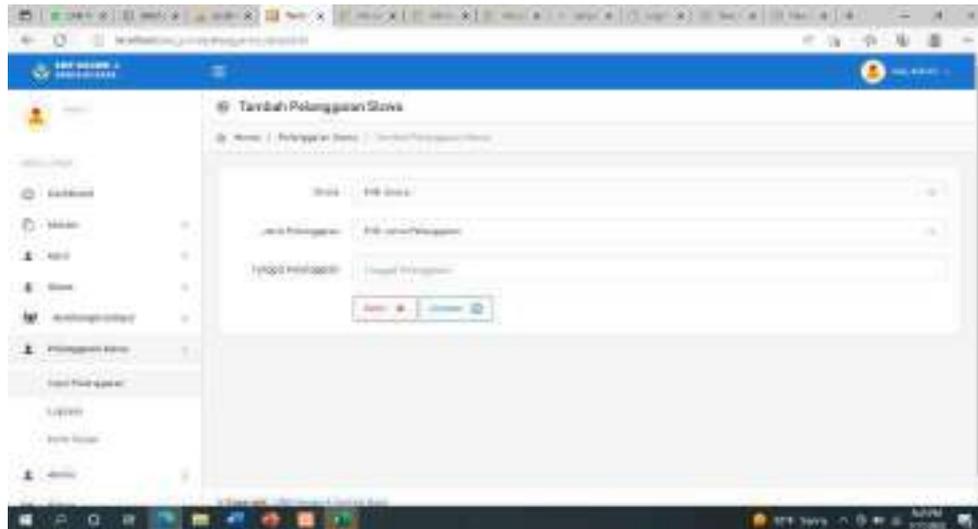
Berikut merupakan *input* tambah point pelanggaran siswa smp negeri 4 sentajo raya.



Gambar 5.13 Tampilan Halaman *Input* Point Pelanggaran siswa

7. *Input* Tambah Pelanggaran Siswa

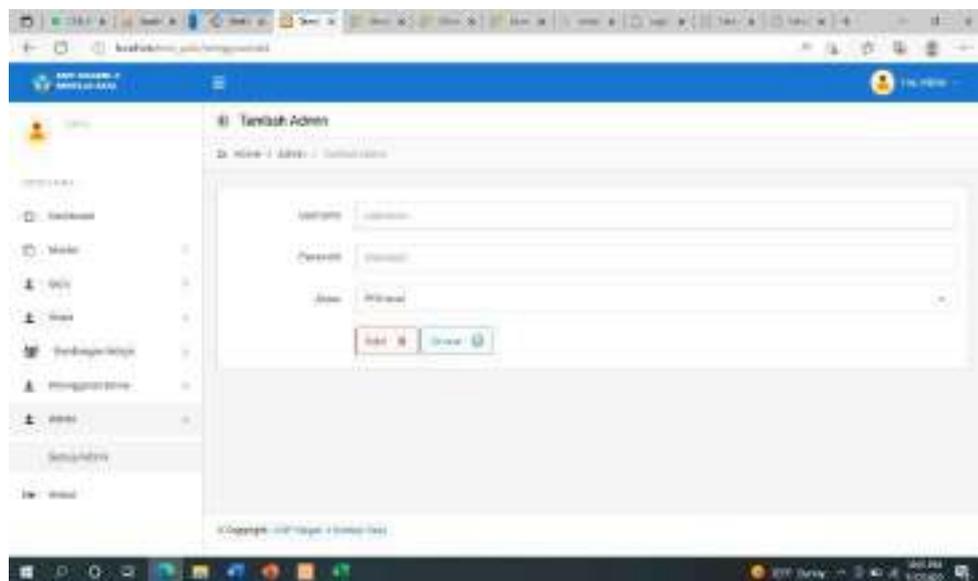
Berikut merupakan *input* tambah pelanggaran siswa smp negeri 4 sentajo raya.



Gambar 5.14 Tampilan Halaman *Input* Pelanggaran siswa

8. *Input* Tambah Admin

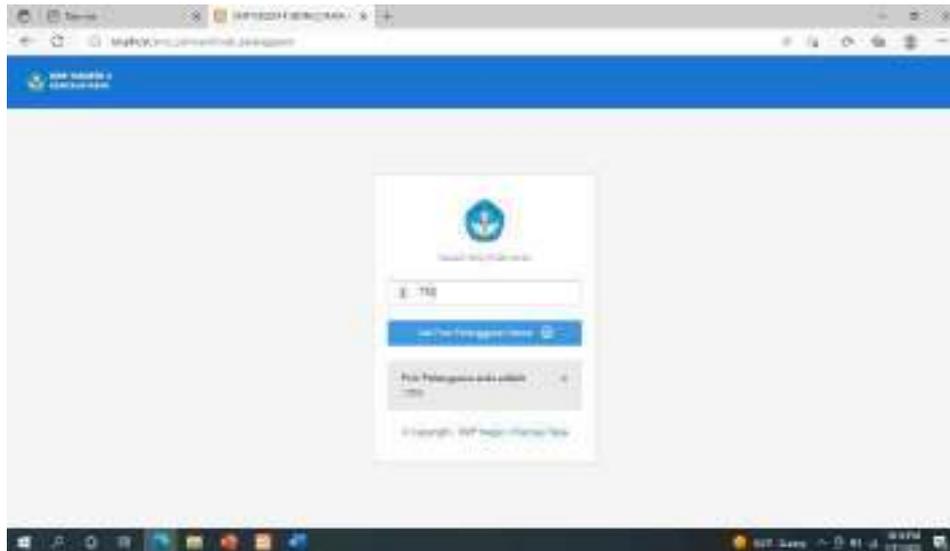
Berikut merupakan *input* tambah admin pada sistem kredit point siswa smp negeri 4 sentajo raya.



Gambar 5.15 Tampilan Halaman *Input* Tambah Admin

9. *Input* Pengecekan Point Siswa

Berikut merupakan tampilan awal cek pelanggaran siswa bagi wali murid dan siswa di halaman website, disini kita tinggal masukkan NIS/NIPD.



Gambar 5.16 Tampilan Halaman *Input* Pengecekan Point Siswa

BAB VI

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan diterapkannya aplikasi Sistem Kredit Point Pelanggaran Siswa Smp Negeri 4 Sentajo Raya, pekerjaan BK dalam mencatat data point pelanggaran siswa, menghitung total point pelanggaran, pemberian sanksi kepada siswa dan pembuatan laporan untuk diberikan kepada sekolah dan informasi kepada orang tua siswa menjadi lebih mudah, cepat dan akurat, sehingga mampu memonitor kedisiplinan anaknya di sekolah.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang sebaiknya dilakukan guna pengembangan sistem ini menjadi lebih baik, diantaranya sebagai berikut :

1. Perlu adanya personil yang terlatih dan bertanggung jawab yang memelihara dan mengembangkan sistem sehingga sistem dapat dioperasikan.
2. Perlu adanya pemeliharaan sistem, sehingga apabila ada perubahan atau aturan baru dalam sistem informasi Kredit Point siswa dapat mudah dikembangkan sesuai kebutuhan.
3. Perlu juga ada pengevaluasian dan pengontrolan terhadap sistem yang telah terkomputerisasi, sehingga dapat diketahui kualitas sistem tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Manurian, I. Mubarok, A. S. Agustin, Haryanto, and N. Sania, "Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Poin Pelanggaran Tata Tertib Siswa Berbasis Website Pada SMK YP Karya 1 Tangerang," *Peranc. Sist. Inf. PENCATATAN POIN PELANGGARAN TATA TERTIB SISWA Berbas. WEBSITE PADA SMK YP KARYA 1 TANGERANG Wahyu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [2] N. S. C. Mulyadi, "Sistem Informasi Poin Pelanggaran Siswa (SIMPONIS)," *Sist. Inf. Poin Pelanggaran Siswa*, pp. 137–142, 2018.
- [3] M. A. R. L. Fajarita, "Rancang bangun sistem informasi poin pelanggaran dan bimbingan konseling pada sma az zamir 1)," *Ranc. BANGUN Sist. Inf. POIN PELANGGARAN DAN Bimbing. KONSELING PADA SMA AZ ZAMIR Muhammad*, pp. 44–49.
- [4] U. S. F. H. O. Rizan, "Rancangan Sistem Aplikasi E-learning : Studi Kasus SMK Negeri 1 Pangkalpinang," *J. SISFOKOM*, vol. 05, no. 1, pp. 14–20, 2016.
- [5] M. D. Q. J. Adrian, "SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DOKTER BERBASSIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS: RUMAH SAKIT YUKUM MEDICAL CENTRE)," *J. Teknoinfo*, vol. 11, no. 2, pp. 30–37, 2017.
- [6] A. Hendini, "PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK)," *kha*, vol. IV, no. 2, pp. 107–116, 2016.
- [7] A. B. P. S. Nita, "Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun)," *Semin. Nas.*, no. 2017, pp. 81–85, 2019.
- [8] D. D. J. T. S. M. J. Suwita, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang," *Ipsikom*, vol. 8, no. 1, 2020.
- [9] H. T. Sitohang, "SISTEM INFORMASI PENGAGENDAAN SURAT BERBASIS," *stmik*, vol. 3, no. 1, pp. 6–9, 2018.
- [10] <http://www.zpkomputer.com/2019/11/contoh-proposal-penerapan-sistem.html>
- [11] <https://h4nk.blogspot.com/2019/11/simbol-simbol-dari-aliran-sistem.html?m=1>
- [12] PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PRESNSI KEHADIRAN SISWA MENGGUNAKAN QR CODE BERBASIS SMS GATEWAY STUDI KASUS SMP NEGERI 4 SENTAJO RAYA, (2015).NUR APRILIZA.
- [13] Edison, D. 2012. *Membangun SMS Gateway Berbasis Web dengan CodeIgniter*. Jakarta: Lokomedia

- [14] Apriyani. 2015. “Pengembangan Dan Analisis Kualitas Sistem Pengelolaan Poin Pelanggaran Tata Tertib Siswa Berbasis Web Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul”. Laporan Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [15] Hadi Sauri kondo 2016. Sistem Monitoring Pelanggaran Siswa Berbasis PHP” Sistem Monitoring Pelanggaran Siswa rutin dilaksanakan setiap saat dimana setiap siswa melakukan pelanggaran kedisiplinan di SMPN 2 Bungal. Laporan Skripsi Universitas Muhamadiyah Yogyakarta.
- [16] Ershinta Putri, Ellen., 2015, Perancangan Sistem Informasi Poin Pelanggaran Dan Prestasi Siswa Berbasis Sms Gateway Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Pacitan, Indonesian Journal and Security 2015(IJNS.org), ISSN 2302-5700.
- [17] Diana, Anita. Dan Pambudi, Adityo, 2013, Rancang Bangun Sistem Informasi Kredit Poin Siswa Dengan Metodologi Berorientasi Obyek Studi Kasus : SMK Negeri 18 Jakarta, Jurnal TICOM, Vol.2 No.1, ISSN 2302-3252.
- [18] Apriyani, 2015, Perkembangan dan Analisis Kualitas Sistem Pengelolaan Poin Pelanggaran Tata Tertib Siswa Berbasis Web di SMK Muhammadiyah 1 Bantul, *Skripsi*, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- [19] Zahrotun, Lisna, dan Linarti, Utaminingsih., 2015, Rancang Bangun Sistem Informasi Bimbingan Konseling Dalam Upaya Meningkatkan Pelayanan Terhadap Siswa, Seminar Nasional Informatika 2015 (SemnasIF 2015), Yogyakarta,UPN ”Veteran”, Hal.217-222
- [20] Hakim, L. 2015. *Membuat Sistem Monitoring Pelanggaran Siswa Berbasis Web dan Android. Loko Media*. Yogyakarta.
- [21] Kendall, K.E. and Kendall, J.E. 2003. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jilid 1. Jakarta : Pearson Education Asia Pte.Ltd dan PT.Prenhallindo.
- Kurniawan, R. 2012. Publikasi_07.11.1479.
- [22] *Sistem Informasi Data Poin Pelanggaran Siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta Berbasis Java*.
- [23] Sommerville, Ian. 2011. *Software Engeneering*, Ninth Edition. New York: Addison-Wesley.
- [24] Pressman, Roger S., 2010. *Software Engineering A Practitioner’s Approach*. 7th ed. New York: McGraw-Hill
- [25] RISANG KURNIAWAN, 2012, SISTEM INFORMASI DATA POIN PELANGGARAN SISWA SMA MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA BERBASIS JAVA

LAMPIRAN

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan Guru di lingkungan SMP Negeri 4 Sentajo Raya



Proses pengambilan data kepada Operator SMP Negeri 4 Sentajo Raya

