

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kekerasan atau *bullying* yang sering terjadi di dalam lingkungan sekolah, maka hubungan kerjasama antara murid dan pihak sekolah dalam proses pendidikan sangatlah penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik. Aksi kekerasan atau yang lebih sering disebut dengan *bullying* dalam dunia pendidikan di Indonesia semakin memprihatinkan. Meskipun *bullying* memiliki makna yang berbeda disetiap Negara. Namun dalam beberapa tokoh yang mendefinisikan tentang *bullying* sebagai perilaku *agresif* yang dilakukan secara berulang-ulang baik *fisik, verbal* maupun *psikologis* dan biasanya terjadi ketidakseimbangan kekuasaan antara pelaku maupun korban.

Masalah yang terjadi tentang *complain* pada SMK Negeri 3 Pangkalpinang, selain *bullying*, ada juga *complain* fasilitas yang ada disekolah. Seperti fasilitas lapangan olahraga yang kurang lengkap. Serta juga dalam ruang kelas terdapat berbagai macam fasilitas pendukung proses belajar mengajar. Kerusakan fasilitas yang ada diruang kelas akan mengganggu proses belajar mengajar. Kerusakan fasilitas ruang kelas tersebut antara lain *infocus* rusak, AC mati, Kabel rusak, internet yang jelek, dan lain sebagainya. Solusi dari permasalahan tersebut dengan cara mengembangkan aplikasi berbasis *Android* untuk melaporkan setiap kerusakan fasilitas yang ada diruang kelas. Penelitian ini akan merancang sistem untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang sering terjadi didalam lingkungan sekolah, pihak sekolah SMK Negeri 3 Pangkalpinang dibutuhkan tempat untuk melakukan pengaduan dan memproses pengaduan secara *online*. Melalui *mobile compline*, murid diharapkan nantinya bisa melakukan pengaduan segala hal yang terjadi di lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang baik mampu memberikan kepercayaan dan meningkatkan semangat belajar murid di sekolah. Serta mendorong suasana proses belajar mengajar yang lebih *kondusif, akuntabel, dan berorientasi* pada perkembangan positif siswa dan siswi.

Aplikasi *Mobile Complain* berbasis *Android* nantinya diharapkan murid dapat melakukan pengaduan yang terjadi di lingkungan sekolah. Sehingga memperkecil terjadinya kekerasan atau *bulliying*, *complain* kerusakan fasilitas sekolah dan lapangan olahraga yang ada disekolah agar bisa diproses oleh pihak sekolah.

Penelitian yang terkait terdahulu yang berkaitan yaitu penelitian yang dilakukan oleh^[1] yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Electronic Complaint Siswa Berbasis Web Di Sma Negeri 3 Pandeglang Menggunakan Metode Waterfall”, penelitian yang di lakukan oleh^[2] yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengaduan Gangguan dan Survey Kepuasan Pelanggan pada PT. PLN Persero Area Biak Berbasis Android”, penelitian yang di lakukan oleh^[3] yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengaduan Gangguan dan Survey Kepuasan Pelanggan pada PT. PLN Persero Area Biak Berbasis Android”, penelitian yang di lakukan oleh^[4] yang berjudul "Rancang Bangun Media Komunikasi Wali Murid Dengan Guru Kelas Untuk Meningkatkan Kreativitas, Kualitas Dan Efektifitas Pendidikan Sekolah Dasar Dengan Teknologi Informasi Berbasis WEB", penelitian yang dilakukan oleh^[5] dengan judul “Mobile Complain pada SMK Negeri 3 Pangkalpinang Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi riset masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang diatas, penulis dapat menyimpulkan permasalahan yang terjadi, yaitu :

1. Bagaimana melaporkan masalah yang terjadi di sekitaran sekolah tanpa di ketahui indentitasnya?
2. Bagaimana aplikasi ini membantu murid dalam memperoleh solusi dari *mobile complain* yang disampaikan?
3. Bagaimana merancang sistem *mobile complain* pada SMK Negeri 3 Pangkalpinang berbasis *Android*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada *Mobile Complain*. Adapun batasan-batasan permasalahan adalah sebagai berikut.

1. Melakukan riset laporan bertempat di SMK Negeri 3 Pangkalpinang.
2. Aplikasi menyampaikan dan memproses masalah pengaduan pada murid SMK Negeri 3 Pangkalpinang.
3. Kelompok pengaduan meliputi guru, murid dan lingkungan sekolah.
4. Aplikasi yang digunakan berbasis *Android*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat yang dilakukan penulis dalam penelitian ini:

1.4.1 Tujuan Penelitian

Bertujuan menerapkan *mobile complain* pada SMK Negeri 3 Pangkalpinang dapat membantu penyampaian dan melakukan proses masalah pengaduan murid menggunakan *mobile complain*, sehingga memperkecil kemungkinan terjadinya *bullying* atau kekerasan di sekolah.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian sebagai berikut:

1. Membantu penyampaian dan melakukan proses masalah pengaduan murid di sekolah.
2. Pihak sekolah dapat mengetahui masalah yang terjadi pada murid dan yang terjadi di lingkungan sekolah.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan ini bertujuan agar proses dokumentasi pembuatan laporan secara terstruktur sehingga mudah dipahami. Adapun sistematika dalam penulisan laporan ini terdiri dari 5 (lima) bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan permasalahan, dan

sistematika yang digunakan dalam penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini berisi tentang pembahasan teori-teori yang mendukung dalam penulisan laporan. Serta membahas mengenai definisi model pengembangan sistem, metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan, teknik penyajian aplikasi. Pada bab ini juga membahas tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi, landasan teoritis yang berisikan sumber sumber teori yang menjadi acuan untuk digunakan sebagai keperluan penelitian dan menjelaskan sumber landasan teori/referensi yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai model pengembangan sistem, metode pengembangan perangkat lunak dan tools pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini atau alat bantu dalam menganalisa dan merancang aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisi tentang analisa permasalahan, analisa sistem berjalan, analisa sistem usulan yang terjadi,serta rancangan sistem, rancangan basis data, rancangan layar pada aplikasi, penggunaan program, pengembang perangkat lunak, dan juga membahas hasil aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terkait dengan aplikasi yang telah dibuat oleh penulis dan untuk keperluan pengembangannya lebih lanjut, yang diperoleh dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya.