

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMP Negeri 1 Simpang Rimba merupakan salah satu satuan pendidikan yang ada di kecamatan Simpang Rimba kabupaten Bangka Selatan. Memiliki tenaga pengajar dan staff yang professional merupakan sebuah keharusan bagi sekolah dalam melaksanakan proses pendidikan yang bermutu. SMP Negeri 1 Simpang Rimba ini memiliki guru yang berbeda karakter dalam menghadapi siswa sehingga cara mengajar guru juga berbeda dan setiap siswa berbeda-beda pula dalam penilaiannya terhadap guru. Di SMP N 1 Simpang Rimba ini belum pernah diadakan penilaian guru pavorit sedangkan pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam unsur kehidupan karena dengan pendidikan sumber daya manusia akan terbentuk menjadi sumber daya manusia yang baik dan bermanfaat salah satunya didapatkan di sekolah. Untuk itu penulis merasa perlu dibuat aplikasi pemilihan guru pavorit ini guna meningkatkan kinerja guru. Untuk mendukung suatu pendidikan yang berkarakter baik maka guru adalah kunci utamanya. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam unsur pendidikan karena seorang guru dituntut untuk mengelola atau mengatur proses pembelajaran supaya dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan utama pendidikan yaitu menjadikan generasi penerus yang berkualitas dan handal, namun kadang kala sulit untuk melakukan pemilihan guru favorit tersebut.

Pemilihan guru terfavorit dianggap penting guna meningkatkan semangat dalam belajar bagi siswa dan para guru pun bersemangat untuk menjadi guru favorit atau guru terbaik bagi seluruh siswa tersebut sehingga dapat meningkatkan minat para guru dan juga siswa untuk lebih baik lagi, guru hendaknya terus meningkatkan kinerja agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang

berkualitas, terampil, produktif, dan kompetitif . Dengan adanya pemilihan guru terfavorit ini juga untuk mendorong motivasi, dedikasi, loyalitas dan profesionalisme guru yang diharapkan berpengaruh positif pada peningkatan kinerja guru supaya lebih baik lagi menuju sebuah pendidikan yang sukses. Dalam pemilihan guru favorit ini diharapkan tidak objektif agar kualitas yang diperoleh dapat sesuai harapan sehingga tidak ada pihak yang dirugikan. Pemilihan guru favorit ini berdasarkan kriteria tertentu yaitu kepribadian, kedisiplinan masuk kelas, penguasaan materi yang diampuh, pelaksanaan praktikum dikelas, dan penguasaan kelas. Pemilihan guru favorit menggunakan sistem pendukung keputusan untuk mendukung solusi dari suatu masalah atau untuk mengevaluasi suatu peluang. Kinerja merupakan hasil seseorang secara keseluruhan selama periode tertentu di dalam melaksanakan tugas, seperti standar hasil kerja, target atau sasaran, atau kriteria yang telah ditentukan terlebih dahulu dan telah disepakati bersama. Kemudian penilaian kinerja (*performance appraisal*) adalah proses mengevaluasi pelaksanaan kerja individu.

Untuk mendukung keputusan ini menggunakan sebuah konsep yang dinamakan konsep logika *fuzzy*. Konsep tentang logika *fuzzy* diperkenalkan oleh Prof. Lotfi Astar Zadeh pada 1962. Logika *fuzzy* ^[1] adalah metodologi sistem kontrol pemecahan masalah, yang cocok untuk diimplementasikan pada sistem, mulai dari sistem yang sederhana, sistem kecil, *embedded system*, jaringan PC, *multichannel* atau *workstation* berbasis *akuisisi* data dan sistem kontrol. Konsep logika *fuzzy* mudah dimengerti, sangat *fleksible*, memiliki toleransi terhadap data-data yang tidak tepat, mampu memodelkan data-data nonlinier yang sangat kompleks, dapat membangun dan mengaplikasikan pengalaman - pengalaman para pakar secara langsung tanpa harus melalui proses pelatihan, dapat bekerjasama dengan teknik kendali secara konvensional pada bahasa alami. Penerapan logika *fuzzy* dapat membantu memecahkan masalah yang sifatnya *fuzzy* (samar) atau ketidakpastian.

Pemasalahan yang timbul seringkali mengandung ketidakpastian, oleh karena itu logika *fuzzy* merupakan salah satu metode untuk melakukan analisa

sistem yang mengandung ketidakpastian. karena logika *fuzzy* mudah dimengerti, sangat *fleksible*, memiliki toleransi terhadap data-data yang kurang tepat. maka perlu dibuat “ aplikasi pemilihan guru terfavorit dengan algoritma *fuzzy* di SMP Negeri 1 Simpang Rimba Berbasis *android*”. Dalam hal ini dianggap penting untuk memilih guru terfavorit yang dimaksudkan antara lain untuk mendorong motivasi, dedikasi, loyalitas dan profesionalisme guru yang diharapkan berpengaruh positif pada peningkatan kinerja guru supaya lebih abik lagi menuju sebuah pendidikan yang sukses.

Adapun penelitian terdahulu mengenai sistem pendukung keputusan Pertama, Penelitian ^[2] dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Tenaga Pengajar Pada Sekolah Luar Biasa (SLB) Dengan Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting (SAW)*”, Kedua, Penelitian ^[3] dengan judul “sistem pendukung keputusan pemilihan guru berprestasi di kecamatan Keradenan kabupaten Grobogan menggunakan metode *Simple Additive Weighting (SAW)*”, Ketiga, Penelitian ^[4] dengan judul “ Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Terbaik Pada SMK Islam Al-Arief Muaro Jambi “, Keempat, Penelitian ^[5] dengan judul “sistem pendukung keputusan pemilihan guru terbaik pada smk maria goretta pematangsiantar menggunakan metode *simple additive weighting (SAW)*”, Kelima, Penelitian ^[6] yang berjudul “Simulasi Penentuan Guru Berprestasi Dengan Metode *Fuzzy Logic Mamdani Inference* Menggunakan Aplikasi *Matlab*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat keputusan untuk memilih guru favorit dengan algoritma *fuzzy*?
2. Bagaimana merancang dan membuat sistem aplikasi pemilihan guru terfavorit dengan algoritma *fuzzy* di SMP Negeri 1 Simpang Rimba berbasis android ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan sistem penunjang keputusan pemilihan guru favorit ini adalah :

1. Untuk mempermudah proses dalam menentukan guru terfavorit di SMP Negeri 1 Simpang Rimba.
2. Untuk menerapkan metode *fuzzy* pada sistem pendukung keputusan penentuan guru terfavorit di SMP Negeri 1 Simpang Rimba.
3. Untuk merancang aplikasi sistem pendukung keputusan penentuan guru terfavorit di SMP Negeri 1 Simpang Rimba.
4. Memberi penilaian yang tepat, akurat dan sesuai dengan kriteria pemilihan guru favorit yaitu kepribadian, kedisiplinan masuk kelas, penguasaan materi yang diampuh, pelaksanaan praktikum di kelas dan penguasaan kelas .

1.3.2 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat memberi kemudahan layanan pemilihan guru favorit bagi siswa menggunakan android
2. Mendorong motivasi, dedikasi, loyalitas dan profesionalisme guru

1.4 Batasan Masalah

Adapun hal yang menjadi batasan-batasan masalah dalam pembahasan laporan ini adalah :

1. Penelitian dilakukan di SMP N 1 Simpang Rmba.
2. Aplikasi ini memiliki layanan dan fasilitas yang disediakan berupa layanan *website* dan fasilitas android untuk user atau siswa.

3. Kriteria yang digunakan untuk menentukan guru favorit adalah Kepribadian guru, kedisiplinan masuk kelas, penguasaan materi yang diampuh, pelaksanaan peraktikum dikelas dan penguasaan kelas.
4. Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan menggunakan perangkat lunak yaitu: OS Window 7, xamp, MySql, Eclipse, dan menggunakan perangkat keras smartphone Android

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan kejelasan mengenai penulisan hasil penelitian. Laporan hasil penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai berbagai macam landasan teori yang digunakan dan sesuai dengan kebutuhan, model, metode, *software/development tools* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi, beberapa teori pendukung, dan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan Metodologi Penelitian terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak (Waterfall), metode pengembangan penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang Aplikasi).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi antara lain, sejarah, struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang tempat riset, analisis kebutuhan sistem yang digunakan, analisis sistem berjalan, analisis dan perancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan mengenai apa saja yang telah dihasilkan dan saran-saran alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengembangan aplikasi.

