

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dan Informasi yang berkembang pesat saat ini mempengaruhi perilaku dan kebiasaan manusia. Komputer tidak lagi berfungsi sebagai alat hitung saja, namun juga sebagai penganalisis dan mengambil kesimpulan dari suatu informasi yang diinputkan oleh pengguna. Hal ini membuat pekerjaan manusia menjadi semakin ringan dan mudah. Didukung dengan berkembangnya *software* dan aplikasi yang mampu mempermudah manusia dalam melakukan pekerjaan.

Kebutuhan akan suatu sistem terkomputerisasi pada zaman sekarang ini mencakup kesegala bidang termasuk dunia pendidikan. Karena pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Hal yang utama dalam pengembangan pendidikan adalah kualitas pendidikan. Kualitas akan menentukan sebaik apa cara siswa dalam belajar dan manfaat apa yang akan mereka peroleh dari pendidikan. Untuk menentukan kualitas tersebut, bimbingan konseling menjadi faktor penentunya. Guru bimbingan konseling bertugas untuk mengawasi dan mengarahkan siswa. Setiap harinya guru menghadapi beragam karakter siswa yang berbeda-beda.

Terutama guru bimbingan konseling SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta yang masih memberikan sanksi pelanggaran kepada siswa-siswi SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta secara acak menurut pemikiran guru bimbingan konseling itu sendiri bukan berdasarkan pada aturan yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Oleh karena itulah diperlukan sebuah sistem yang dapat membantu mencari solusi atas permasalahan pemberian sanksi secara acak kepada siswa-siswi sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan oleh sekolah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pemilihan judul maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang aplikasi sistem pakar untuk mempermudah penentuan poin pelanggaran siswa?
2. Bagaimana mengimplementasi metode *fuzzy* Tsukamoto pada sistem pakar untuk menentukan poin pelanggaran dan poin prestasi siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari sistem pakar penentuan poin pelanggaran siswa adalah :

1. Merancang aplikasi sistem pakar penentuan poin pelanggaran siswa.
2. Dapat mengimplementasikan metode *fuzzy* Tsukamoto untuk membantu dalam sistem pakar menentukan poin pelanggaran dan poin prestasi pada siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sistem penentuan poin pelanggaran siswa sehingga proses penentuan poin pelanggaran menjadi lebih cepat dan tepat.
2. Implementasi metode *fuzzy* Tsukamoto dalam penentuan poin pelanggaran dan poin prestasi siswa.

1.5 Batasan Masalah

Pada penelitian ini masalah dibatasi berdasarkan belum dapatnya menyimpan laporan pertahun atau belum dapat menyimpan histori per periode.