

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada setiap sekolah menengah kejuruan untuk menentukan kompetensi siswa sesuai dengan kemampuan akademik dan beberapa aspek melalui penjurusan bidang studi kejuruannya supaya para siswa dapat mengembangkan minat, bakat, dan kemampuan mereka. Dalam hal ini berdasarkan hal tersebut pada SMK Negeri 3 Semarang melaksanakan program penjurusan kejuruan yang di kelola oleh bagian bimbingan dan konseling dan wakasek bagian kurikulum memiliki tujuan membina para siswa dengan cara mengevaluasi hasil belajar siswa dan melakukan pembinaan sehingga penjurusan kejuruan yang sesuai dengan minat dan kemampuan dapat tercapai.

Peminatan penjurusan dari masing-masing kejuruan yang ada pada SMK Negeri 3 pada jurusan Teknik Gambar Bangunan dan Teknik Otomotif setiap tahunnya lebih tinggi dibanding dengan permintaan penjurusan pada kejuruan Teknik Audio Video, Teknik Pemanfaatan listrik. Keadaan

tersebut dapat dimaklumi karena kejuruan gambar bangunan menjadi favorit dan memiliki pandangan yang baik di mata orang tua dan wali siswa. Selain itu, saat melanjutkan ke universitas jurusan kompetensi gambar bangunan diberi kesempatan untuk memilih jurusan perkuliahan yang bisa pada jurusan arsitektur, sedangkan pada jurusan kejuruan yang lain lebih terbatas untuk studi lanjutnya. Penentuan penjurusan dilakukan satu tahun sekali untuk kelas X yang akan naik ke kelas XI, kuota yang disediakan di SMK Negeri 3 Semarang yaitu 4 kelas untuk Teknik Gambar Bangunan dan 4 kelas untuk Teknik Otomotif dengan total 320 siswa, 160 siswa untuk kelas Teknik Gambar bangunan dan 160 siswa kelas Teknik Otomotif. Siswa diseleksi berdasarkan urutan ranking kemampuan akademik sehingga siswa yang memilih bidang studi Teknik Gambar Bangunan namun berada di ranking lebih dari 160 maka akan otomatis ditempatkan di bidang studi Teknik Otomotif.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Keputusan

Keputusan dapat diartikan menjadi beberapa pengertian yang kurang lebih dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Menurut Prajudi Atmosudirjo, keputusan adalah suatu pengakhiran daripada proses pemikiran tentang suatu masalah untuk menjawab pertanyaan apa yang harus diperbuat guna mengatasi masalah tersebut dengan menjatuhkan pilihan pada satu alternatif.
- b. Menurut Mary Follet, keputusan adalah suatu atau sebagai hukum situasi. Apabila semua fakta dari suatu situasi itu dapat diperolehnya dan semua yang terlibat, baik pengawas maupun pelaksana mau mentaati ketentuannya maka tidak sama dengan mentaati perintah.
- c. Menurut James A.F. Stoner, keputusan adalah pemilihan di antara alternatif. Definisi ini mengandung tiga pengertian

yaitu : ada pilihan atas dasar logika, ada beberapa alternatif yang harus dan dipilih satu yang terbaik dan ada tujuan yang ingin dicapai dan keputusan itu makin mendekati dengan tujuan tersebut.

- d. Menurut Ralph C. Davis, keputusan adalah hasil pemecahan masalah yang dihadapi dengan tegas. Suatu keputusan merupakan jawaban yang pasti terhadap suatu pertanyaan.

Dari pengertian keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa keputusan adalah suatu pemecahan masalah sebagai suatu hukum situasi yang dilakukan melalui pemilihan satu alternatif dari beberapa alternatif.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Identifikasi Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan penjurusan kejuruan pada jurusan Teknik Gambar Bangunan dan jurusan Teknik Otomotif dengan menentukan peringkat dari siswa siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Semarang berdasarkan kriteria-kriteria dari Dinas Pendidikan Kota Semarang yakni nilai prestasi akademik, minat dan kompetensi siswa yang di dapat dari isian angket penjurusan, hasil psikotes, dan hasil ujian sekolah menengah pertama.

3.2. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini mengambil kasus pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Semarang yang beralamat di Jl. Admodirono Raya No 7A Semarang, dan pada penelitian ini analisis untuk menentukan peringkat akan menggunakan metode PROMETHEE.

3.3. Data

3.3.1. Sumber Data

1. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh dari wakil kepala

sekolah bagian kesiswaan yang dikumpulkan dengan metode pelaksanaan tes tertulis dan penyebaran kuesioner kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Semarang.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sekolah tersebut seperti dari buku literature, peraturan dan perundangan penyelenggaraan pendidikan, dan lain sebagainya yang membahas obyek bahasan yang sama.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Aplikasi untuk menentukan penjurusan di SMK Negeri 3 Semarang menggunakan metode perankingan di bangun untuk memberi kemudahan dan meningkatkan keakuratan dalam proses penjurusan kejuruan di SMK. Berikut ini merupakan tahap implementasi dari tahap

analisa dan perancangan perangkat lunak yang di jabarkan pada bab III ke dalam *code* suatu bahasa pemrograman, dalam hal ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan menggunakan *tools* NetBeans IDE 7.1.2, yang kemudian dapat dibentuk menjadi suatu perangkat lunak yang real dan dapat digunakan.

	Minat
Kelas Form_Entry_Psikotest	Form Input Hasil Psikotest
Kelas Form_Promethee	Form Proses Perangki ngan

Tabel 4.1 Daftar Implementasi Kelas

Kelas	Impleme ntasi
Kelas Form_Login	Form Login
Kelas Form_MenuUtama	Form Menu Utama
Kelas Form_Entry_Siswa	Form Input Siswa
Kelas Form_Entry_Nilai_Ujian _Semester	Form Input Nilai Ujian Semester
Kelas Form_Entry_Nilai_Ujian _Smp	Form Input Nilai Ujian SMP
Kelas Form_Entry_Minat	Form Input