

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, dilakukan pengacuan pada penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya. Hal ini bertujuan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun hasil-hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian yaitu mengenai sistem pakar yang berbasis aturan (*rule base system*).

##### 2.1.1 Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Sanksi Pelanggaran Kedisiplinan Siswa Pada SMK PGRI I Kedondong.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Ipnuwati pada tahun 2014 tentang "Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Sanksi Pelanggaran Kedisiplinan Siswa". Dilakukan pengelompokan dan penilaian dalam bentuk point pada setiap pelanggaran yang dilakukan oleh siswa sebagai acuan pemberian sanksi kepada siswa. Kemudian dilakukan pengelompokan jenis pelanggaran berdasarkan pada tata tertib sekolah yaitu, kedisiplinan, kepribadian dan kerapian. Kemudian diberikan point pada setiap pelanggaran yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam pendukung keputusan.

Bagi penelitian saat ini, penelitian yang dilakukan oleh Sri Ipnuwati memberikan gambaran mengenai pengelompokan *rules* yang digunakan pada Sistem Pakar dengan memberikan poin pada setiap *item* jenis pelanggaran.

Pada penelitian ini telah diimplementasikan sistem yang di bangun dalam bentuk aplikasi *desktop* yaitu Visual Basic. Maka demikian, penelitian saat ini

akan mengembangkan sistem pendukung keputusan tersebut dalam bentuk web, yang mana aplikasi *web* dapat digunakan dimana dan kapan saja menggunakan perangkat yang terkoneksi oleh jaringan internet. (Ipnuwati, 2014)

### **2.1.2 Rancang Bangun Sistem Informasi Bimbingan Konseling dalam Upaya Meningkatkan Pelayanan Terhadap Siswa**

Pada penelitiannya yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Bimbingan Konseling dalam Upaya Meningkatkan Pelayanan Terhadap Siswa", pada tahun 2015, Lisna Zurotun memaparkan perancangan *database* dalam bentuk *ERD (Entity Relationship Diagram)* untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Penelitian ini memberikan gambaran dalam merancang *database* pada sistem pendukung keputusan yang akan dibangun. (Zahrotun & Linarti, 2015)

### **2.1.3 Pembuatan Sistem Pakar Pengendalian Wabah Dan Penyakit Pada Ayam Berbasis Web Dengan Metode Forward Chaining**

Sebelumnya telah dilakukan penelitian dalam memenuhi tugas akhir pada *study* yang sebelumnya. Dalam penelitian sebelumnya, digunakan metode berbasis aturan (*Rule Base System*) yaitu metode runut maju (*forward chaining*) dalam mendiagnosa penyakit ayam yang diimplementasikan dalam bentuk web dengan bahasa pemrograman PHP. Pada kesempatan ini juga menerapkan *Rule Base System* pada topik yang berbeda yaitu dalam sebuah sistem pendukung keputusan konseling siswa dengan dasar akumulasi penilaian pada setiap perilaku pelanggaran maupun prestasi siswa sesuai dengan peraturan tata tertib sekolah.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti	Penelitian	Judul Penelitian	Manfaat Pada Penelitian saat ini
1	Sri Ipinuwati	Jurnal Informatika, Vol. 14, No. 2, Desember 2014	Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Sanksi Pelanggaran Kedisiplinan Siswa Pada SMK PGRI I Kedondong.	Pada penelitian memberikan gambaran mengenai pengelompokan <i>rules</i> yang digunakan pada Sistem Pendukung Keputusan.
2	Lisna Zahrotun	Seminar Nasional Informatika 2015 (semnasIF 2015) UPN "Veteran" Yogyakarta,	Rancang Bangun Sistem Informasi Bimbingan Konseling dalam Upaya Meningkatkan Pelayanan Terhadap Siswa.	Pada penelitian ini memberikan gambaran mengenai rancangan <i>database</i> Sistem Pendukung Keputusan.
3	Fajar Hasta Prayoga	Tugas Akhir Diploma III Manajemen Informatika, Universitas Trunojoyo Madura	Pembuatan SPK Pengendalian Wabah Dan Penyakit Pada Ayam Berbasis Web Dengan Metode Forward Chaining.	Pada penelitian ini memberikan paparan mengenai desain Sistem Pendukung Keputusan.

Sumber : Hasil penelitian diolah kembali

## 2.2 Teori dasar yang digunakan

### 2.2.1 Sistem

Pengertian sistem yang mengacu pada komponen adalah sebagai berikut :  
Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. (Kadir, 2003)

Untuk pengertian sistem yang mengarah pada prosedur adalah :

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu kemudian prosedur itu mengandung arti suatu urutan – urutan, biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen yang diterapkan ditransaksi bisnis yang terjadi.

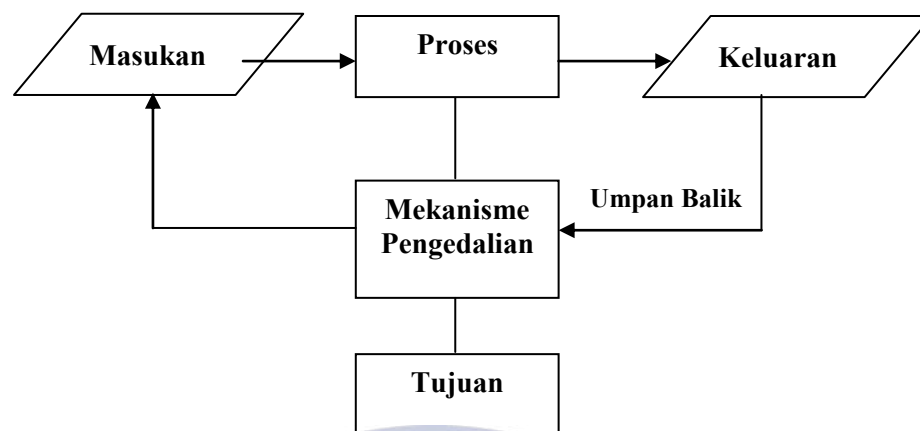
#### a. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen, batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolahan (*process*), dan sasaran (*objectiving*) atau tujuan (*goal*). Setiap sistem pasti terdiri dari struktur dan proses. Struktur sistem merupakan unsur-unsur membentuk sistem tersebut, sedangkan proses sistem menjelaskan cara kerja setiap sistem.

Untuk mempermudah penggambaran dalam kegiatan pemrosesan, sistem dapat digambarkan sebagai proses dari *input* dan *output*.

#### b. Elemen Sistem

Elemen-elemen dalam sistem dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2.1** Alur dari elemen sistem

Sumber: *Pengenalan sistem informasi (Kadir, 2003)*

Pada Gambar 2.1 dapat diketahui bahwa komponen penyusun sistem terdiri dari :

1. Tujuan dari sistem bergantung pada kegiatan yang diinginkan, dapat berupa tujuan, misi dan visi masalah yang dihadapi.
2. Masukan adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk diproses.
3. Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna, misalnya berupa informasi atau produk.
4. Keluaran merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran dapat berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.
5. Mekanisme pengendalian diwujudkan dengan menggunakan umpan balik. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun

proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai tujuan.

### c. Perancangan Sistem

Perancangan Sistem merupakan suatu gambaran, perencanaan dan pembuatan beberapa elemen-elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan fungsi.

Perancangan Sistem dapat menentukan bagaimana suatu sistem dapat terselesaikan., yaitu mengkonfigurasi komponen-komponen perangkat lunak (*Software*) dan perangkat keras (*Hardware*) dari suatu sistem mampu memuatkan rancangan yang telah ditetapkan ditahap akhir.

#### 2.2.2 Sistem Pendukung Keputusan

Menurut Marimin (2009) sistem pendukung keputusan sebagai suatu sistem interaktif berbasis komputer yang dapat membantu para pengambil keputusan dalam menggunakan data dan model untuk memecahkan persoalan yang bersifat tidak terstruktur. Terdapat empat karakteristik utama dari SPK, dari definisi tersebut adalah sebagai berikut :

1. SPK menggabungkan model dan data menjadi satu bagian
2. SPK dirancang untuk membantu para manajer (pengambil keputusan) dalam proses pengambilan keputusan dari masalah yang bersifat semi terstruktur.
3. SPK cenderung dipandang sebagai pendukung penilaian manajer tetapi tidak untuk menggantikan posisi manajer.
4. Teknik SPK dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas dari pengambil keputusan.

#### a. Dasar-Dasar Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan didalam suatu organisasi merupakan hasil suatu proses komunikasi dan partisipasi yang terus menerus dari keseluruhan organisasi. Hasil keputusan tersebut dapat merupakan pernyataan yang disetujui antar alternatif atau antar prosedur untuk mencapai tujuan tertentu.

Persoalan pengambilan keputusan, pada dasarnya adalah bentuk pemilihan dari berbagai alternatif tindakan yang mungkin dipilih yang prosesnya melalui mekanisme tertentu, dengan harapan akan menghasilkan suatu keputusan yang terbaik. Proses pengambilan keputusan adalah suatu proses memilih alternatif tindakan untuk mencapai tujuan.

Proses pengambilan keputusan ini terdiri dari 4 fase utama, yaitu :

##### 1. Fase Intelijen

Tahap ini merupakan proses penelusuran dan pendeteksian dari lingkup problematika serta proses pengenalan masalah. Data masukan diperoleh, diproses dan diuji dalam rangka mengidentifikasi masalah.

##### 2. Fase Desain

Tahap ini merupakan proses menemukan, mengembangkan dan menganalisis alternatif tindakan yang biasa dilakukan. Tahap ini meliputi proses untuk memahami permasalahan, menurunkan solusi dan menguji kelayakan solusi.

##### 3. Fase Pemilihan

Pada tahap ini dilakukan proses pemilihan diantara berbagai alternatif tindakan yang mungkin dijalankan. Proses pemilihan ini meliputi mencari,

mengevaluasi dan merekomendasikan solusi yang tepat dari model. Solusi dari suatu model adalah suatu set nilai untuk variable keputusan dalam suatu alternatif yang dipilih.

#### 4. Fase Implementasi

Pada tahap ini, solusi yang telah disarankan mulai dijalankan.

### 2.2.3 Basis Data

Basis data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi *problem* pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas (Kadir, 2003).

Melalui sistem basis data seorang pemakai dapat melakukan berbagai fungsi, seperti:

1. Menambah data
2. Menghapus data
3. Mengambil data

Implementasi *database* sendiri pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua :

1. Sebuah database disimpan pada sebuah direktori dan terdiri atas sejumlah berkas tabel.
2. Sebuah *database* dinyatakan dengan sebuah berkas.

Untuk bekerja dengan database, kita harus memakai sebuah aplikasi ,salah satu yang digunakan adalah My SQL .

My SQL (baca: mai-se-kyu-el) merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Manajement Sysrem*) yang bersifat *Open Source*. *Open Source*

menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara *download* (mengunduh) di Internet secara gratis

Tujuan awal ditulisnya program My SQL adalah untuk mengembangkan aplikasi *web* yang akan digunakan oleh salah satu *client* My SQL.

#### 2.2.4 WEB

*Web* adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi *hypertexts*, pemakai dituntut untuk menemukan informasi dengan mengikuti *link* yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam *browser web*.

Pada awalnya aplikasi Web dibangun hanya dengan menggunakan bahasa yang disebut HTML (*Hypertext Markup Language*). Pada perkembangan berikutnya, sejumlah skrip dan objek dikembangkan untuk memperluas kemampuan HTML. Pada saat ini banyak skrip seperti itu; antara lain yaitu PHP dan ASP (Kadir, 2003).

Keuntungan menggunakan Sistem informasi berbasis Web :

1. Akses informasi mudah
2. *Setup server* lebih mudah
3. Informasi mudah distribusikan
4. Bebas *platform*: informasi dapat disajikan oleh *browser web* pada sistem operasi mana saja karena adanya standar dokumen berbagai tipe data dapat disajikan.

### 2.2.5 PHP

PHP singkatan dari *Phisic Hypertext Preprocessor* yang merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnyalah yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*.

Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk *web* dinamis. artinya dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, misalnya biasa ditampilkan isi *database* ke halaman web. Pada prinsipnya, PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip – skrip seperti ASP ( *Active server page*), *cold fusion* ataupun *perl*.

PHP juga dapat di integrasikan dengan HTML, Javascript, JQuery, Ajax, dan sebagainya. Namun, PHP lebih banyak digunakan bersamaan dengan *file* HTML.

### 2.2.6 UML

*Unified Modeling Language (UML)* merupakan sekumpulan alat yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah system atau perangkat lunak berbasis objek. UML juga menjadi salah satu cara untuk mempermudah pengembangan aplikasi yang berkelanjutan. Aplikasi atau system yang tidak terdokumentasi biasanya dapat menghambat pengembangan karena *developer* harus melakukan penelusuran dan mempelajari kode program. UML juga dapat menjadi alat bantu untuk *Transfer* ilmu tentang system atau aplikasi yang akan di kembangkan di satu *developer* ke *developer* lainnya. Tidak hanya antar *developer* terhadap orang bisnis dan siapapun dapat memahami sebuah system dengan adanya UML

UML diciptakan oleh Object Management Group yang diawali dengan versi 1.0 pada Januari 1997. Dalam pengembangan berorientasi objek ada beberapa prinsip yang harus dikenal:

1. *Object*
2. *Class*
3. *Abstraction*
4. *Encapsulation*
5. *Inheritance*
6. *Polymorphism*

Dalam UML sendiri terdapat beberapa diagram yang wajib dikuasai yaitu:

1. *Structural Diagram*
  - a. *Class Diagram*, diagram ini terdiri dari class, interface, association, dan *collaboration*. Diagram ini menggambarkan objek-objek yang ada di sistem.
  - b. *Object Diagram*, diagram ini menggambarkan hasil instansi dari class diagram. Diagram ini digunakan untuk membuat prototype
  - c. *Component Diagram*, diagram ini menggambarkan kumpulan komponen dan hubungan antar komponen. Komponen terdiri dari *class*, *interface*, atau *collaboration*
  - d. *Deployment Diagram*, diagram ini menggambarkan kumpulan *node* dan hubungan antar *node*. *Node* adalah entitas fisik dimana komponen di-*deploy*. Entitas fisik ini dapat berupa server atau perangkat keras lainnya.

## 2. Behavioral Diagram

- a. *Use case Diagram*, diagram ini menggambarkan kumpulan use case, aktor, dan *relation*. Use case adalah hubungan antara fungsionalitas sistem dengan aktor internal/eksternal dari sistem.
- b. *Sequence Diagram*, diagram ini menggambarkan interaksi yang menjelaskan bagaimana pesan mengalir dari objek ke objek lainnya.
- c. *Collaboration Diagram*, diagram ini merupakan bentuk lain dari sequence diagram. Diagram ini menggambarkan struktur organisasi dari sistem dengan pesan yang diterima dan dikirim.
- d. *Statechart Diagram*, diagram ini menggambarkan bagaimana sistem dapat bereaksi terhadap suatu kejadian dari dalam atau luar. Kejadian (event) ini bertanggung jawab terhadap perubahan keadaan sistem.
- e. *Activity Diagram*, menggambarkan aliran kontrol sistem. Diagram ini digunakan untuk melihat bagaimana sistem bekerja ketika dieksekusi.

*UML* umum digunakan di dunia kerja dan dunia pendidikan. Dunia kerja menggunakan *UML* untuk menggambarkan sistem dan aplikasi berbasis objek yang sudah ada sebelumnya atau merancang sistem dan aplikasi di awal pengembangan sebelum memasuki tahap *coding*. Beberapa posisi pekerjaan yang sering bersinggungan dengan *UML* antara lain sistem analis, *software architect*, dan *technical writer*. Sistem analis selain perlu memiliki kemampuan *coding*, sudah tentu wajib menguasai *UML*, jika akan mengembangkan aplikasi atau sistem berbasis objek agar dapat menjadi acuan formal bagi para developer yang bekerja sama dengannya. Tidak hanya itu sistem analis pun terkadang dituntut

untuk menguasai pembuatan diagram lain seperti data *flow diagram*, flowchart, entity relationship diagram, dan lainnya. Sedangkan UML menjadi kemampuan wajib bagi seorang technical writer. Pekerjaan di posisi ini cukup banyak dibutuhkan oleh beberapa perusahaan yang kesulitan dalam membuat dokumentasi sistem atau aplikasi yang mereka kembangkan. Selain membuat *user guide*, *technical writer* diperlukan untuk membangun keseluruhan dokumentasi dalam UML dari aplikasi atau sistem, sehingga keberadaannya dapat menambah nilai aplikasi menjadi lebih tinggi.

UML pun digunakan sebagai alat dalam beberapa mata kuliah di perguruan tinggi yang membuka jurusan ilmu komputer, teknik informatika, sistem informasi, manajemen informatika, dan komputerisasi akuntansi. Mata kuliah yang biasa diberikan bernama Metodologi Berorientasi Objek dan Pemrograman Berorientasi Objek. Bahasa pemrograman yang digunakan umumnya Java, C#, dan PHP, kemudian mahasiswa akan mempelajari juga bagaimana merancang sebuah sistem atau aplikasi menggunakan UML terhadap suatu kasus dan membuat aplikasinya ketika memasuki tahap coding. Tidak hanya sebatas kuliah, beberapa perguruan tinggi yang mempunyai jurusan informatika, kadang mewajibkan penggunaan UML untuk digunakan sebagai alat bantu di skripsi, tesis, dan disertasi. Karena tidak semua akademisi dapat membaca semua kode program yang datang dari berbagai bahasa pemrograman, maka UML menjadi sarana untuk memahami aplikasi dan sistem yang dikembangkan akademisi lainnya. (Tohari, 2013)

### 2.2.7 Tata Tertib Siswa SMK Mitra Sehat Mandiri Sidoarjo

Pada tata tertib SMK Mitra Sehat Mandiri Sidoarjo, bentuk pelanggaran di kelompokkan menjadi tiga kelompok besar, yaitu sikap dan perilaku, kerajinan, dan kerapian dengan rincian yang disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Sikap dan perilaku

NO	BENTUK PELANGGARAN	SKOR SANKSI
1	Tidak membawa buku sesuai jadwal.	10
2	Membuat kegaduhan di kelas atau di sekolah.	10
3	Mencoret-coret atau mengotori dinding, pintu, meja, kursi, pagar sekolah.	10
4	Membawa atau bermain kartu remi dan domino di sekolah.	10
5	Memparkir sepeda/motor tidak pada tempatnya.	10
6	Bermain bola di koridor atau dalam kelas.	10
7	Menyontek.	15
8	Melindungi teman yang bersalah.	20
9	Menghidupkan handphone waktu KBM.	20
10	Berpacarandi Sekolah.	20
11	Berperilaku jorok atau asusila baik di dalam maupun di luar sekolah	20
12	Merayakan ulang tahun berlebihan	20
13	Menyalah gunakan uang SPP atau uang sekolah.	25
14	Membawa atau membunyikan petasan.	30
15	Membuat surat izin palsu.	40
16	Meloncat jendela dan pagar sekolah.	40
17	Merusak sarana dan prasarana sekolah.	40
18	Bertindak tidak sopan/melecehkan Kepala Sekolah, guru dan karyawan sekolah.	50
19	Mengancam /mengintimidasi teman sekelas / teman sekolah	75
20	Mengancam /mengintimidasi Kepala Sekolah, guru dan karyawan.	100
21	Membawa / merokok saat masih mengenakan seragam sekolah	100
22	Menyalah gunakan media sosial yang merugikan pihak lain yang berhubungan dengan sekolah	100
23	Berjudi dalam bentuk apapun di sekolah.	150

Tabel 2.3 Sikap dan perilaku (lanjutan)

NO	BENTUK PELANGGARAN	SKOR SANKSI
24	Membawa senjata tajam, senjata api dsb. di sekolah.	150
25	Terlibat langsung maupun tidak langsung perkelahian/tawuran di sekolah, di luar sekolah atau antar sekolah.	150
26	Mengikuti aliran/perkumpulan/geng terlarang/Komunitas LGBT dan radikalisme	150
27	Membawa dan/atau membuat VCD Porno, buku porno, majalah porno atau sesuatu yang berbau pornografi dan pornoaksi.	200
28	Membawa, menggunakan atau mengedarkan miras dan narkoba	250
29	Mencuri di sekolah dan di luar sekolah.	250
30	Memalsukan stempel sekolah, edaran sekolah atau tanda tangan Kepala Sekolah, guru dan karyawan sekolah.	250
31	Terlibat tindakan kriminal, mencemarkan nama baik sekolah.	250
32	Terbukti hamil atau menghamili	250
33	Terbukti menikah	250

Tabel 2.4 Kerajinan

NO	BENTUK PELANGGARAN	SKOR SANKSI
1	Datang terlambat.	10
2	Tidak mengikuti pelajaran tanpa izin.	10
3	Meninggalkan kelas tanpa izin.	10
4	Di kantin saat jam pelajaran.	10
5	Tidak mengikuti dan melaksanakan piket 7K.	10
6	Tidur di kelas saat pelajaran berlangsung	10
7	Tidak membawa buku yang berkaitan dengan pelajaran.	10
8	Pulang sebelum waktunya tanpa izin dari sekolah	20
9	Tidak masuk sekolah tanpa keterangan.	20
10	Tidak mengikuti upacara	20
11	Tidak mengikuti kegiatan sekolah	20
12	Tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler	20

Tabel 2.5 Kerapian

<b>NO</b>	<b>BENTUK PELANGGARAN</b>	<b>SKOR SANKSI</b>
1	Tidak berseragam sesuai dengan ketentuan.	10
2	Tidak memasukkan baju.	10
3	Melipat lengan baju, baju tidak dikancingkan.	10
4	Seragam yang dicoret-coret.	10
5	Berambut panjang terurai (peserta didik putri ).	10
6	Celana atau rok sobek / ketat.	10
7	Tidak memakai kaos kaki.	10
8	Memakai kaos kaki tidak sesuai ketentuan	10
9	Tidak memakai ikat pinggang.	10
10	Memakai ikat pinggang tidak sesuai dengan ketentuan	10
11	Seragam atribut tidak lengkap.	10
12	Tidak memakai sepatu hitam selain olah raga.	10

Tabel 2.6 Fase/tahapan penanganan pelanggaran

<b>NO</b>	<b>KATEGORI PELANGGARAN</b>	<b>RENTANG SKOR PELANGGARAN</b>	<b>TINDAK LANJUT</b>
1	Pelanggaran Ringan	10-35	Peringatan 1 (Petugas Ketertiban / Picket)
		36-55	Peringatan 2 (Petugas Ketertiban / Picket)
2	Pelanggaran Sedang	56-75	Panggilan orang tua 1 (Wali Kelas)
		76-95	Panggilan orang tua 2 (Guru BK)
		96-150	Panggilan orang tua 3 (Guru BK)
3	Pelanggaran Berat	156-249	Skorsing (Wakil Kepala sekolah kesiswaan)
		250 Ke atas	Dikembalikan Kepada Orang tua (Kepala Sekolah)

Tabel 2.7 Penghargaan

<b>BENTUK PENGHARGAAN</b>	<b>KRITERIA</b>	<b>POIN</b>
<b>BERPRESTASI AKADEMIK &amp; NON AKADEMIK</b>	Membawa nama baik sekolah dengan mengikuti kejuaraan, kompetisi atau pagelaran:	
	a. Tingkat Nasional	<b>100</b>
	b. Tingkat Provinsi	<b>75</b>
	c. Tingkat kota/kabupaten	<b>50</b>
	d. Tingkat kecamatan	<b>25</b>
	e. Mengikuti lomba sebagai peserta (tidak juara)	<b>10</b>
	Mengikuti pelatihan LDKMS / Diklat ekstrakurikuler	<b>15</b>
	Diangkat menjadi ketua OSIS	<b>25</b>
	Diangkat menjadi pengurus OSIS / Ketua Ekstrakurikuler	<b>20</b>
<b>TIDAK BERPRESTASI AKADEMIK &amp; NON AKADEMIK</b>	Menjadi petugas upacara	<b>10</b>
	Tidak pernah alpha (bagi peserta didik yang mempunyai catatan pelanggaran)	<b>20</b>
	Tidak pernah terlambat selama 1 bulan (bagi peserta didik yang mempunyai catatan pelanggaran)	<b>15</b>
	Mampu menunjukkan catatan pelajaran lengkap dalam waktu yang telah ditentukan.	<b>30</b>
	Terlibat dalam kegiatan non akademik sekolah	<b>20</b>
	Tertib dalam pembayaran administrasi sekolah dalam 1 semester	<b>25</b>