

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan globalisasi mengakibatkan persaingan yang sangat ketat dalam penyediaan sumber daya manusia yang unggul. Upaya untuk mempertahankan daya saing, sumber daya manusia diuntut untuk meningkatkan kompetensi tiap individu. Pendidikan menengah kejuruan merupakan salah satu macam jenis Pendidikan yang diterapkan di Indonesia. Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu sub sistem pendidikan nasional yang mengutamakan mempersiapkan peserta didik untuk mampu memilih karir, memasuki lapangan kerja, berkompetisi dan mengembangkan dirinya sukses di dunia kerja. Sekolah menengah kejuruan atau SMK merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang mempunyai peranan penting dalam menyiapkan dan pengembangan sumber daya manusia. UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 15, menyatakan Pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Tujuan tersebut dapat dijabarkan lagi oleh (Nasional, 2003) menjadi tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut :

Tujuan khusus dari sistem Pendidikan menengah kejuruan adalah :

- a. Menyiapkan peserta didik agar dapat bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lapangan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan bidang dan program keahlian yang diminati
- b. Membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetisi dan mampu mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminati
- c. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) agar mampu mengembangkan diri sendiri melalui jenjang Pendidikan yang lebih tinggi

Sekolah menengah kejuruan SMK didirikan untuk menyiapkan kebutuhan tenaga kerja tingkat menengah yang siap kerja dengan bekal keterampilan yang mereka miliki setelah mengikuti Pendidikan dan latihan. Lulusan SMK harus memiliki kompetensi sesuai dengan program keahlian yang dipilih dan siap bersaing di dunia kerja.

SMKN 3 JEMBER adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang sudah berstandart industri yang bergerak di bidang Pariwisata dan Teknologi Informatika. Di sekolah tersebut memiliki jurusan yang cukup banyak dan diminati oleh siswa-siswi yang ingin segera bekerja ataupun melanjutkan ke perguruan tinggi. Salah satu jurusan yang banyak diminati di SMKN 3 JEMBER adalah jurusan Teknologi Informatika yang disana terdapat tiga prodi yaitu RPL (Rekayasa Perangkat Lunak), TKJ (Teknik Komputer Jaringan) dan MM (Multimedia). Dalam metode pembelajaran semua para siswa dan siswi akan diberi kemampuan dalam hal teori maupun praktek agar seluruh siswa dan siswi jurusan teknologi informatika mampu mengaplikasikan dan menerapkan apa yang sudah di ajarkan oleh guru. Karena semua para siswa-siswinya telah banyak dibekali berbagai keterampilan praktik dalam bidangnya, untuk mengaplikasikan gabungan praktek tersebut dalam suatu entitas bisnis, siswa menengah kejuruan diwajibkan mengikuti PRAKERIN.

Program Praktik Kerja Industri (PRAKERIN) adalah suatu program pelatihan pendidikan keahlian kejuruan yang diselenggarakan di luar sekolah dengan cara memadukan antara pembelajaran di sekolah dengan pembelajaran di dunia Industri berupa pelatihan kerja pada situasi kerja sebenarnya. Tujuan PRAKERIN menurut (SMKN 3 Jember, 2019) adalah untuk membekali wawasan siswa tentang lapangan kerja serta memantapkan kemampuan kejuruannya, sehingga siswa siap memasuki dan mengadaptasi bidang pekerjaannya. Fokus pembelajaran siswa pada saat melaksanakan PRAKERIN ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh industri. Lebih jauh lagi siswa dapat mendalami dan menghayati hasil pembelajaran di dunia kerja secara nyata sehingga dapat memantapkan keterampilan atau kemampuan teknis dalam diri mereka serta para siswa yang

mengikuti Pendidikan tersebut dapat menerapkan ilmu yang didapat sekaligus mempelajari dunia industri. Tanpa diadakannya Pendidikan sistem ganda ini kita tidak dapat langsung terjun ke dunia industri karena kita belum mengetahui situasi dan kondisi lingkungan kerja. Prakerin adalah juga salah satu syarat dari penilaian kelulusan bagi siswa-siswi menengah kejuruan.

Pemilihan tempat yang tepat untuk siswa dalam menjalankan PRAKERIN merupakan salah satu langka yang baik agar kriteria yang dibutuhkan oleh pihak instansi ataupun Perusahaan dapat terpenuhi dengan baik. Di sana seluruh siswa dan siswi akan belajar tentang banyak hal di dalam dunia industri, dari program pembelajaran di luar sekolah ini di harapkan seluruh siswa dan siswi dapat menyerap dan mengambil ilmu-ilmu yang di pelajari selama PRAKERIN berlangsung, serta dapat menghayati suasana (iklim) kerja dalam situasi yang sesungguhnya, sehingga harapan utama dari PRAKERIN ini dapat berlangsung dengan baik.

Penentuan tempat PRAKERIN yang dilakukan oleh Koordinator pelaksana PRAKERIN, Guru dan Ketua Jurusan Teknologi Informatika sering sekali mengalami kesulitan dalam menentukan tempat PRAKERIN yang sesuai dengan kompetensi siswa dan siswinya, sehingga banyak sekali siswa dan siswi yang PRAKERIN mendapatkan tempat yang tidak sesuai dengan keahlian yang dimilikinya. Pemilihan tempat prakerin yang tidak sesuai dengan kompetensinya akan menimbulkan dampak yang kurang baik pada proses pembelajaran di luar sekolah.

Sistem pendukung keputusan (SPK) dapat membantu pengambilan keputusan bagi pihak pengambil keputusan dalam menilai dan menentukan alternatif penempatan kualifikasi tertentu yang tepat, cepat dan akurat (Turban, 2005 *dalam* Kusri, 2007). Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah mengimplementasikan metode AHP (Analytical Hierarchy Process) dan TOPSIS (Technique For Order Preference By Similarity To Ideal Solution) sebagai pemodelan DSS (Decision support system) pada keputusan penentuan lokasi tempat PRAKERIN bagi siswa dan siswi di SMKN 3 JEMBER Jurusan Teknologi Informatika dan juga membangun sebuah sistem pendukung keputusan

untuk membantu pembuat keputusan dalam mengambil sebuah keputusan lebih baik, cepat dan akurat. Sehingga dalam proses PRAKERIN nanti siswa dan siswi mendapatkan tempat PRAKERIN yang sesuai dengan kompetensinya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara membantu guru koordinator PRAKERIN dalam memilih kriteria tempat PRAKERIN yang sesuai dengan kompetensinya ?
- b. Bagaimana cara membangun sebuah sistem pendukung keputusan untuk membantu guru koordinator PRAKERIN dalam memilih tempat PRAKERIN siswa dan siswi di SMKN 3 JEMBER Jurusan Teknologi Informatika ?

1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah di atas terdapat tujuan sebagai berikut :

- a. Untuk membantu guru koordinator PRAKERIN di SMKN 3 JEMBER dalam memilih tempat PRAKERIN yang sesuai dengan kompetensinya
- b. Membangun sebuah sistem pendukung keputusan untuk membantu guru koordinator PRAKERIN dalam memilih tempat PRAKERIN siswa dan siswi SMKN 3 JEMBER Jurusan Teknologi Informatika

1.4 Manfaat

Dari tujuan di atas terdapat manfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan kemudahan untuk guru koordinator PRAKERIN di SMKN 3 JEMBER dalam memilih tempat PRAKERIN untuk siswa dan siswinya yang sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya
- b. Memperkenalkan dan membangun sebuah sistem pendukung keputusan yang diharapkan dapat membantu guru koordinator PRAKERIN maupun Kepala Jurusan Teknologi Informatika di SMKN 3 JEMBER dalam menentukan tempat lokasi PRAKERIN bagi siswa dan siswinya

1.5 Batasan Masalah

Dari hasil perumusan masalah yang sudah dikemukakan penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Data yang digunakan adalah data siswa SMKN 3 JEMBER jurusan Teknologi Informatika tahun ajaran 2018/2019.

Proses penempatan PRAKERIN satu siswa untuk satu t