

BAB II KAJIAN PUSTAKA

II.1 Tinjauan Pustaka

Berikut adalah penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan topik penelitian sistem informasi nilai siswa berbasis web dan SMS *gateway*.

- a) Parinduri (2008) telah melakukan penelitian terhadap beberapa sistem informasi akademik yang salah satunya adalah “Sistem Informasi Nilai Siswa Pada SMU Negeri 2 Medan”. Sistem informasi ini mempunyai fitur dimana memudahkan sekolah untuk mendapatkan laporan mengenai guru, siswa perkelas maupun nilai namun dalam nilai disini hanya bisa dilakukan oleh adminnya saja sehingga siswa tidak mengetahui secara detil mengenai nilai dari siswa yang bersangkutan. Kemudian dari segi layout masih terlihat sederhana. Kemudian dilihat dari segi admin tidak adanya backup data yang akan memungkinkan resiko kehilangan data secara permanen dimana databasenya menggunakan MySQL sebagai media penyimpanan datanya dan platformnya menggunakan Visual Basic.
- b) Novi Haryo Kusumo (2011) telah melakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Penilaian di SMA Negeri 1 Karanganyar”. Dalam penelitian itu disebutkan bahwa SMA Negeri 1 Karanganyar telah mempunyai sistem informasi pengolahan nilai berbasis microsoft excel akan tetapi sistem aplikasi tersebut hanya mengakomodasi penilaian untuk tiap-tiap kelas dan *single user* sehingga hanya digunakan oleh tim kurikulum dan itu menjadi tanggung jawab yang besar bagi tim kurikulum untuk menginputkan semua nilai setiap akhir semester. Novi Haryo Kusumo kemudian membuat sistem yang diyakini mampu mengatasi permasalahan pada sistem sebelumnya dengan membuat sistem informasi penilaian berbasis web yang meliputi nilai ulangan, nilai tugas, nilai UAS yang menjadi nilai rapor. Akan tetapi sistem yang dibuat belum mencapai yang diharapkan karena nilai yang dimasukkan ke sistem oleh guru mapel

adalah nilai kognitif saja, belum ada nilai psikomotorik dan nilai afektif. Selain itu juga belum ada fasilitas untuk input absensi, nilai kepribadian siswa, pengembangan diri siswa karena rapor harus mencakup semua komponen tersebut.

Hal yang berbeda dari kedua penelitian diatas adalah tentang tampilan layout dan fitur. Penelitian yang dilakukan oleh Parinduri, 2008. mempunyai fitur dimana memudahkan sekolah untuk mendapatkan laporan mengenai guru, siswa perkelas maupun nilai namun dalam nilai disini hanya bisa dilakukan oleh adminnya saja sehingga siswa tidak mengetahui secara detil mengenai nilai dari siswa yang bersangkutan. Sedangkan penelitian yang dilakukan Novi Haryo Kusumo, 2011. Yaitu mempunyai sistem informasi pengolahan nilai berbasis microsoft excel akan tetapi sistem aplikasi tersebut hanya mengakomodasi penilaian untuk tiap-tiap kelas dan *single user* sehingga hanya digunakan oleh tim kurikulum dan itu menjadi tanggung jawab yang besar bagi tim kurikulum untuk menginputkan semua nilai setiap akhir semester.

II.2 Landasan Teori

II.2.1 Konsep Dasar Sistem

1. Pengertian sistem

Sistem didefinisikan berdasarkan 2 pendekatan, yaitu yang menekankan pada prosedur dan yang menekankan pada elemennya. Pendekatan yang lebih mendekati pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja dari suatu prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Pendekatan sistem yang lebih mendekati pada elemennya mendefinisikan sistem sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Jogiyanto, 2005:1).

2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakter atau sifat-sifat tertentu yaitu:

a. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerjasama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

b. Batas Sistem (*boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

d. Penghubung (*Interface*)

Penghubung adalah media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lain, sehingga memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem yang berupa masukan perawatan dan masukan sinyal.

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

g. Pengolahan Sistem (*Process*)

Pengolahan sistem adalah suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran (*Objectives*) atau tujuan (*goal*) Sistem

Setiap sistem mempunyai tujuan atau sasaran yang akan dicapai dengan operasi sistemnya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

II.2.2 Konsep Dasar Informasi

1. Defnisi Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. (Jogiyanto, 2005: 8). Definisi informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang diinginkan bagi penerima dan mempunyai nilai yang nyata atau dapat dirasakan dalam keputusan sekarang atau yang akan datang.

2. Kualitas Informasi

Kualitas informasi dari beberapa hal yaitu :

a. Akurat

Informasi yang dihasilkan bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan, yang berarti informasi tersebut disajikan secara jelas dan mampu mencerminkan makna yang terkandung dari data pendukungnya.

b. Tepat Waktu

Informasi yang datang dari penerima tidak boleh terlambat, Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai lagi karena informasi adalah landasan dari pengambilan keputusan.

c. Relevan

Informasi tersebut mempunyai manfaat bagi pemakainya.

d. Berkualitas

Informasi tersebut memiliki metode pengukuran dan pengumpulan data yang benar sehingga mengikuti prosedur pengolahan data yang benar.

e. Terpercaya

Informasi yang diterima bisa diterima keasliannya, tidak ada kesalahan dalam pencatatan atau pengkoreksian data informasi.

II.2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

1. Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Jogiyanto, 2005: 11)

2. Komponen Sistem Informasi

Komponen sistem informasi terdiri dari :

a. *Hardware*

Terdiri dari komputer, Peripherals (printer) dan jaringan.

b. *Software*

Merupakan kumpulan dari perintah / fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas tertentu. Software dapat digolongkan menjadi Sistem Operasi (Windows XP dan Server), Aplikasi (Aplikasi), Utilitas (Anti Virus), serta Bahasa Pemrograman.

c. *Data*

Data merupakan komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi.

d. *Manusia*

Manusia merupakan komponen sistem yang memiliki fungsi sebagai operator, pemimpin sistem informasi dan sebagainya. Oleh sebab itu perlu suatu rincian tugas yang jelas.

II.2.4 Nilai

Nilai adalah rujukan dan keyakinan dalam menentukan pilihan. Selain itu nilai dapat diartikan sebagai patokan normative yang mempengaruhi manusia dalam menentukan pilihannya diantara cara-cara tindakan alternative. Nilai sama dengan sesuatu yang menyenangkan kita, nilai identik dengan apa yang diinginkan, nilai merupakan sarana pelatihan kita. Nilai juga diartikan dalam

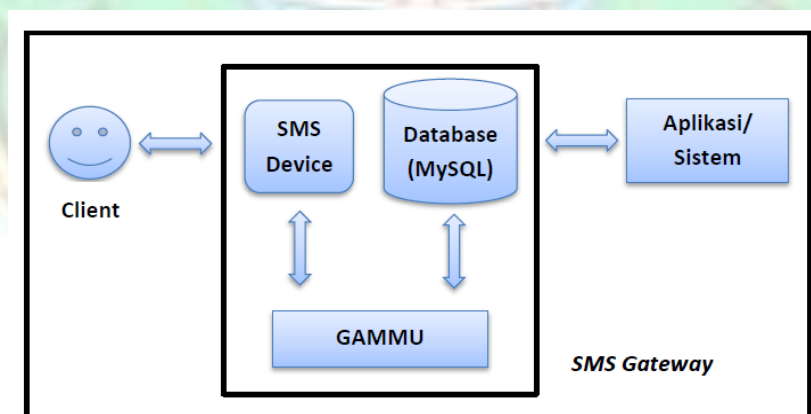
kamus besar Bahasa Indonesia, nilai diartikan sebagai harga, dalam hal ini adalah suatu angka kepandaian.

Menurut Louis O. Kattsoff (1987:328-329) Nilai dibedakan menjadi 2 macam yaitu:

- a. Nilai intrinsik Nilai interinsik adalah nilai dari sesuatu yang sejak semula sudah bernilai.
- b. Nilai instrumental adalah nilai dari sesuatu karena dapat dipakai sebagai sarana untuk mencapai suatu tujuan.

II.2.5 SMS Gateway

Sms *gateway* adalah suatu platform yang menyediakan mekanisme untuk menerima dan menghantarkan suatu pesan singkat berupa teks melalui perangkat komunikasi berupa telepon genggam (hp). Aplikasi Sms *gateway* merupakan pintu gerbang untuk menyebarkan informasi dengan menggunakan sms, salah satu kelebihan dari sms adalah biaya yang murah dan merupakan metode *store* dan *forward* sehingga keuntungan yang di dapat adalah pada saat hp penerima tidak dapat dijangkau (pada posisi mati, di luar *service area*) penerima dapat menerima sms pada saat hp aktif (Mauludin, 2015).



Gambar II.1 Diagram SMS gateway

II.2.6 GAMMU

GAMMU (*GNU All Mobile Management Utilities*) adalah nama sebuah project yang ditujukan untuk membangun sistem aplikasi, *script* dan *drivers* yang

dapat digunakan untuk semua fungsi yang memungkinkan pada telepon seluler atau alat sejenisnya (Zahra, 2010).

II.2.7 Modem GSM

Modem GSM (*Global System For Mobile*) adalah sebuah modem *wireless* yang bekerja dengan sistem jaringan *wireless* GSM. Sebuah *wireless* modem berfungsi seperti modem *dial-up*. Perbedaan antara keduanya adalah modem *dial-up* mengirim dan menerima data dengan menggunakan fasilitas jaringan kabel telepon, sedangkan *wireless* modem mengirimkan dan menerima data melalui media gelombang radio (*radio wave*) yang termasuk gelombang elektromagnetik (Pratama, 2010).

II.2.8 Database Management System (DBMS)

1. Pengertian DBMS

Database adalah sebuah cara mendokumentasikan berbagai macam data yang kemudian dimanajemen dengan sebuah sistem untuk kemudian disimpan dalam sebuah media penyimpanan. Dengan demikian data-data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat. Media penyimpanan tersebut dapat kita ibaratkan sebagai sebuah storage penyimpanan, misalnya Hardisk (Nugroho, 2005). *Database Management System* (DBMS) adalah suatu perangkat lunak yang ditujukan untuk menangani penciptaan, pemeliharaan, dan pengendalian akses data. Dengan menggunakan perangkat lunak ini pengelolaan data menjadi mudah dilakukan (Kadir, 2003).

Basis data tidak hanya merupakan kumpulan file. Lebih dari itu, basis data adalah pusat sumber data yang caranya dipakai oleh banyak pemakai untuk berbagai aplikasi. Inti dari basis data adalah database management system (DBMS), yang membolehkan pembuatan, modifikasi, dan pembaharuan basis data, mendapatkan kembali data, dan membangkitkan laporan (Kendall, 2003).

Tujuan basis data yang efektif yaitu (Kendall, 2003):

- a. Memastikan bahwa data dapat dipakai di antara pemakai untuk berbagai aplikasi.
- b. Memelihara data baik keakuratan maupun kekonsistennannya.
- c. Memastikan bahwa semua data yang diperlukan untuk aplikasi sekarang dan yang akan datang akan disediakan dengan cepat.
- d. Membolehkan basis data untuk berkembang dan kebutuhan pemakai untuk berkembang.
- e. Membolehkan pemakai untuk membangun pandangan personalnya tentang data tanpa memperhatikan cara data disimpan secara fisik.

2. Arsitektur Database

Arsitektur basis data dimaksudkan untuk membuat abstraksi terhadap basis data. Tujuannya agar DBMS dapat diakses secara efisien tanpa mengharuskan pemakai mengetahui detail tentang cara data disimpan dan dipelihara (Kadir, 2003).

Ada tiga level dalam arsitektur basis data (Kadir, 2003):

a. Level eksternal

Level eksternal yang menyatakan lapisan pandangan atau subskema adalah level yang berhubungan secara langsung dengan pemakai. Pada level ini, pemakai cukup mengenal struktur data yang sederhana dalam basis data supaya bias mengakses basis data. Pemakai tidak perlu mengetahui detail tentang atribut data (misalnya ukuran data). Dengan menggunakan pandangan (*view*), pemakai dapat melihat data dengan bentuk yang berbeda dengan keadaan aslinya.

b. Level konseptual

Level konseptual (yang menyatakan skema konseptual) menjabarkan data apa yang tersimpan dalam basis data dan juga menjabarkan hubungan hubungan antar data. Level ini biasa dipakai administrator basis data.

c. Level internal




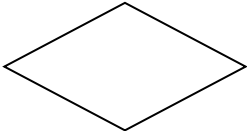
Level internal (yang menyatakan skema internal) adalah level yang berhubungan secara langsung dengan basis data dan menjabarkan bagaimana data disimpan dalam basis data. Level ini berurusan langsung dengan hal yang antara lain sebagai berikut:

1. Alokasi ruang penyimpanan data
2. Deskripsi rekaman dalam penyimpanan
3. Konversi data dan teknik enkripsi data

II.2.9 Flowchart


Flowchart adalah sekumpulan simbol-simbol yang menunjukkan atau menggambarkan rangkaian kegiatan-kegiatan program dari awal hingga akhir, Jadi *flowchart* ini digunakan untuk menggambarkan urutan langkah-langkah pekerjaan disuatu algoritma (Jogiyanto, 2005).


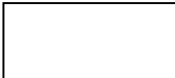
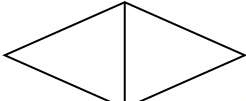

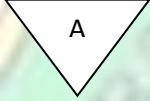
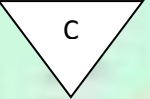



Tabel II.1 Simbol *Flowchart*
(Sumber : Fathansyah, 2007)

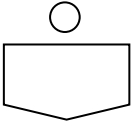
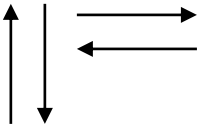

No.	Simbol	Keterangan
1		Terminal untuk memulai dan mengakhiri suatu program
2		Proses suatu symbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh computer
3		Inpu-output untuk memasukkan data maupun menunjukkan hasil dari suatu proses
4		<i>Decision</i> , suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan

5		<i>Preparation</i> , suatu simbol untuk menyediakan tempat pengolahan data dalam <i>storage</i>
6		<i>Connector</i> , suatu procedure akan masuk dan keluar melalui simbol ini dalam lembar yang sama
7		<i>Off Line connector</i> , merupakan simbol untuk masuk dan keluarnya prosedur pada lembar kertas yang lain
8		Arus atau <i>flow, procedure</i> yang dapat dilakukan dari atas kebawah, bawah ke atas dari kanan atau kekiri
9		Dokumen, merupakan simbol untuk data yang berbentuk informasi
10		<i>Predefined proses</i> , untuk menyatakan sekumpulan langkah proses yang ditulis sebagai prosedur
11		<i>Magnetic Disk</i> , simbol untuk menyimpan data

Tabel II.2 Simbol *Flowchart* Sistem
(HM Jogiyanto, 2005)

Bagan	Nama	Fungsi
	<i>Document symbol</i>	Dokumen yang digunakan untuk input dan output baik secara manual mekanik

	<i>Manual action symbol</i>	Pekerjaan yang dilakukan secara manual
	<i>Process symbol</i>	Kegiatan proses operasi program computer
	<i>Offline sort symbol</i>	Proses pengurutan dokumen di luar computer
	<i>Offline storage symbol</i>	File non komputer yang diarsip urut angka (<i>numerical</i>)
		File non komputer yang diarsip urut huruf (<i>alphabetical</i>)
		File non komputer yang diarsip urut tanggal (<i>chronological</i>)
	<i>Hard disk storage symbol</i>	Input/output yang menggunakan hard disk
	<i>Keyboard (terminal) symbol</i>	Input/output yang menggunakan online keyboard
	<i>Display symbol</i>	Output yang ditampilkan di layer terminal
	<i>Annotation symbol</i>	Memberikan keterangan simbol yang lainnya

	<i>Connector symbol</i>	Penghubung ke halaman yang masih sama atau kehalaman yang lain.
	<i>Flow lines symbol</i>	Menunjukkan arus dari proses
	<i>Communication link symbol</i>	Menunjukkan transmisi data melalui channel komunikasi

II.2.10 Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh Booch, *Object Modeling Technique (OMT)* dan *Object Oriented Software Engineering (OOSE)*. Metode Booch dari *Grady Booch* sangat terkenal dengan nama metode *Design Object Oriented*. Metode ini menjadikan proses analisis dan design ke dalam empat tahapan iterative, yaitu: identifikasi kelas-kelas dan objek-objek, identifikasi semantic dari hubungan obyek dan kelas tersebut, perincian interface dan implementasi (Munawar, 2005).

UML adalah bahasa grafis untuk mendokumentasi, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak (Hariyanto, 2004). UML adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu mendeskripsikan dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OO) (Whitten, 2004).

Tabel II.3 Unsur-unsur pembentuk UML (Munawar, 2005)

Diagram	Tujuan	Keterangan
<i>Activity</i>	Perilaku prosedural & parallel	Sudah ada di UML 1
<i>Class</i>	Class, fitur dan relasinya	Sudah ada di UML 1
<i>Communication</i>	Interaksi diantara obyek. Lebih menekankan ke link	Di UML 1 disebut Collaboration

<i>Component</i>	Struktur dan koneksi dari komponen	Sudah ada di UML 1
<i>Composite Structure</i>	Dekomposisi sebuah class saat runtime	Baru untuk UML 2
<i>Deployment</i>	Penyebaran/instalasi ke klien	Sudah ada di UML 1
<i>Interaction Overview</i>	Gabungan antara activity & Sequence diagram	Baru untuk UML 2
<i>Object</i>	Contoh konfigurasi instance	Tidak resmi ada di UML 1
<i>Package</i>	Struktur hirearki saat kompilasi	Tidak resmi ada di UML 2
<i>Sequence</i>	interaksi antar obyek. Lebih menekankan pada urutan	Sudah ada di UML 1
<i>State Machine</i>	Bagaimana event mengubah sebuah obyek	Sudah ada di UML 1
<i>Timing</i>	Interaksi antar obyek. Lebih menekankan pada waktu	Baru untuk UML 2
<i>Use Case</i>	Bagaimana user berinteraksi dengan sebuah system	Sudah ada di UML 1

II.2.11 MySQL

MySQL (My Structure Query Language) atau yang biasa dibaca “mai-se-kuel” adalah sebuah program berbasis DOS yang bersifat *open Source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak di cekal. *MySQL* adalah produk yang berjalan pada *platform* baik windows maupun Linux. Selain itu, *MySQL* merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk Multi *User* (banyak pengguna). Kelebihan lain dari *MySQL* adalah ia menggunakan bahasa *Query* standar yang dimiliki *SQL (Structure Query Language)*. *SQL* adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandarkan untuk semua program pengakses database seperti *Oracle, Posgres SQL, SQL Server*, dan lain-lain. Sebagai program penghasil database, *MySQL*

tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain (*interface*) *MySQL* dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *open source* maupun yang tidak, yang ada pada *platform* windows seperti: *VB*, *Delphi* dan lainnya (Sutarman, 2003).

II.2.12 PHP

Menurut Sutarman (2003: 9). PHP merupakan akronim dari PHP: *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman *script* berbasis *web* yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memrogram 30 situs *web* dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. Untuk menjalankan sistem PHP dibutuhkan tiga komponen:

- a. *Web server*, karena PHP termasuk bahasa pemrograman *server side*.
- b. Program PHP, program yang memproses *script* PHP.
- c. *Database server*, yang berfungsi untuk mengelola *database*.

Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain adalah:

- a. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- b. *Web server* yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana dari mulai IIS sampai dengan *apache*, dengan konfigurasi yang relative mudah.
- c. Dalam isi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
- d. Dalam isi pemahaman, PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena referensi yang banyak.

PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan diberbagai mesin (*linux, unix, windows*) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

II.2.13 World Wide Web (WWW)

WWW atau yang sering disebut “web” saja merupakan aplikasi Internet yang paling populer. Demikian popularnya hingga banyak orang yang keliru mengidentikan web dengan internet. Secara teknis web adalah sebuah sistem di

mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *internet webserver* dipresentasikan dalam bentuk *hypertext*. Informasi di web dalam bentuk teks umumnya ditulis dalam format HTML (*Hypertext Markup Language*). Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (*dalam format GIF, JPG, PNG*), suara (*dalam format AU, WAV*), dan objek multimedia lainnya seperti (*seperti MIDI, shockwave, Quicktime Movie, 3D World*) (Simarmata, 2006).

II.3 Tinjauan Obyek

II.3.1 Sejarah SMK Miftahul Huda Ngroto

SMK Miftahul Huda didirikan pada tahun 2013 dan beroperasi pada tahun 2014 dengan NSS/NPSN : 342031518016 / 69895347 yang beralamat di Jl. Kauman No.10A Ngroto kec. Gubug Kab. Grobogan 58164, oleh kepengurusan Yayasan dengan luas tanah 2.745 m².

Paradigma baru pengembangan pendidikan perlu didasarkan atas kondisi lingkungan strategis yang sedang berkembang saat ini, yaitu menghadapi era globalisasi yang semakin terbuka dan kompetitif, yang diiringi dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pentingnya dunia kesehatan bagi masyarakat. Oleh sebab itu, orientasi pengelolaan pendidikan ke depan perlu memperhatikan program-program yang aplikatif dan implementatif guna terciptanya lulusan yang memiliki kecakapan hidup (*life skill*) dan kompetensi dasar yang handal. Hal ini nantinya akan sangat membantu bagi siswa untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di masyarakat.

Sementara itu, untuk mencapai mutu pendidikan yang berkualitas perlu didukung oleh seluruh sumberdaya kependidikan yang ada, mulai dari aspek manajemen, kurikulum, kesiswaan, pengembangan fasilitas, personalia (SDM), dan aspek keuangan. Secara keseluruhan aspek-aspek yang berpengaruh tersebut, terorganisasi dalam suatu kerangka dan tatanan kelembagaan pendidikan formal yang saling terkait dan tergantung dalam keteraturan proses pendidikan yang dinamis, serta sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku. Pada intinya

semua aspek tersebut, harus sinergis dan dapat mendukung seluruh proses pendidikan yang sedang dijalankan.

Untuk itu SMK Miftahul Huda membuka kelas dengan Program Keahlian Teknik Sepeda Motor, Tata Busana dan Teknik Komputer & Jaringan. Jurusan ini sangat banyak di minati oleh masyarakat tentunya dalam pengembangan SDM saat ini yang dimungkinkan Kompetensi yang kita buka akan berguna bagi dunia Industri.

Di tahun 2014 SMK Miftahul Huda membuka 2 jurusan di bidang Teknologi dan Rekayasa yaitu Teknik Sepeda Motor dan di bidang Pariwisata/Seni, Kerajinan, dan Pariwisata yaitu Tata Busana, kemudian pada tahun 2017 di tambah 1 jurusan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu Teknik Komputer & Jaringan. SMK Miftahul Huda menjadi salah satu sekolah rujukan di Kabupaten Grobogan, karena hadir dengan perpaduan antara pendidikan SMK dan Pondok Pesantren yang akan melahirkan generasi muda yang benar-benar handal, terampil serta memiliki akhlaq mulia untuk meningkatkan kualitas pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan.

II.3.2 Visi SMK Miftahul Huda Ngroto

Mewujudkan SMK sebagai pusat pendidikan dan latihan kejuruan di bidangnya, untuk menghasilkan sumber daya manusia tingkat menengah yang profesional dan berakhlakul karimah.

II.3.3 Misi SMK Miftahul Huda Ngroto

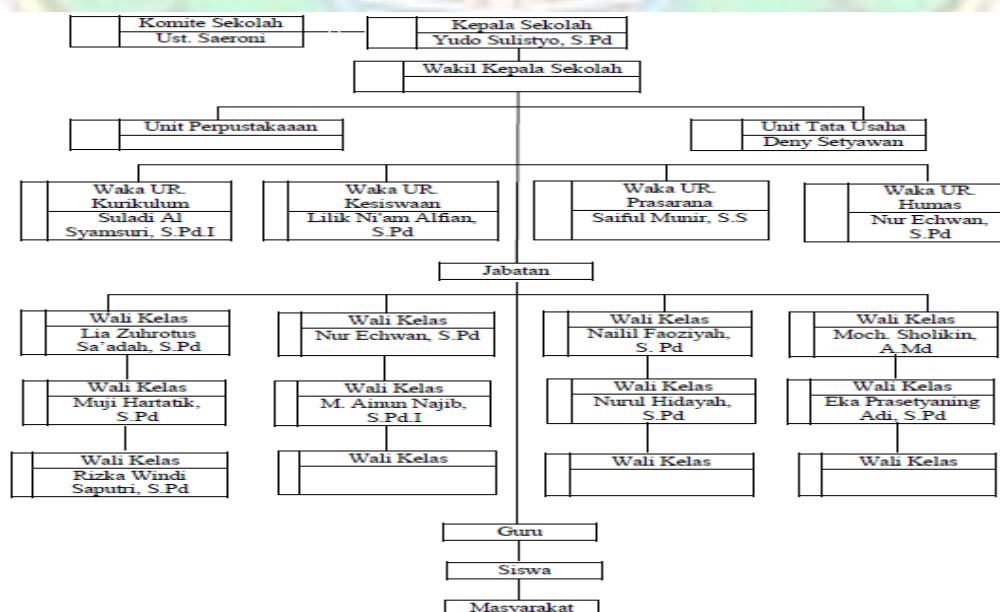
1. Menyajikan iklim belajar berbasis kompetensi, meningkatkan keimanan dan ketaqwaan, serta kecakapan hidup.
2. Meningkatkan kualitas organisasi dan manajemen sekolah dalam menumbuhkan semangat keunggulan dan kompetitif.
3. Mendidik dan melatih peserta didik agar memiliki jiwa wirausaha sesuai kebutuhan kerja.
4. Meningkatkan kuantitas dan kualitas sarana dan prasarana pendidikan dalam mendukung penguasaan IPTEK.

5. Meningkatkan kualitas SDM dan kualitas pembinaan kesiswaan dalam sikap kemandirian.
6. Meningkatkan kemitraan dengan DU/DI sesuai prinsip *demand driven*.
7. Mewujudkan sekolah sebagai wadah daya kreasi dan inovasi untuk pengembangan teknologi ramah lingkungan.

II.3.4 Tujuan SMK Miftahul Huda Ngroto

1. Menyiapkan peserta didik yang paham keilmuan umum sekaligus keilmuan keagamaan agar memiliki pribadi yang religius, sederhana, dan mandiri.
2. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
3. Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

II.3.5 Struktur Organisasi SMK Miftahul Huda Ngroto



Gambar II.2 Struktur Organisasi SMK Miftahul Huda Ngroto