

ABSTRAK

Pelanggaran adalah perbuatan (perkara) melanggar; tindak pidana yang lebih ringan daripada kejahatan. Tidak terlaksananya peraturan atau tata tertib secara konsisten akan menjadi salah satu penyebab utama terjadinya berbagai bentuk dan kenakalan siswa, baik didalam maupun diluar sekolah. Untuk mengetahui tingkat ketidakdisiplinan para siswa dalam lingkungan sekolah maka perlu sebuah teknologi informasi untuk membantu dalam mengetahui tingkat ketidakdisiplinan siswa, seperti halnya pekerjaan untuk membuat laporan pelanggaran dan sanksi siswa yang dihasilkan dari kegiatan-kegiatan siswa di SD Ar-Rafi, sebab pembuatan laporan pelanggaran dan sanksi siswa pada sekolah sangat diperlukan untuk mengetahui tingkat ketidakdisiplinan para siswa dalam lingkungan sekolah. Dengan landasan hal itulah maka dibangun aplikasi pelanggaran dan sanksi di SD Ar-Rafi. Aplikasi ini diharapkan bisa membantu untuk meminimalisir tingkat ketidakdisiplinan siswa disekolah, sehingga pihak sekolahan bisa menentukan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan pembinaan-pembinaan dan tindakan/sanksi terhadap siswa yang melanggar tata tertib sekolah. Aplikasi ini dibuat menggunakan metode *prototype*, serta perancangan *usecase diagram* dan *entity relationship diagram*. Hasil dari dibangunnya aplikasi ini adalah dapat memudahkan pihak SD Ar-Rafi dalam pengelolaan pelanggaran dan pengelolaan penghargaan atau *reward* siswa.

Kata Kunci: Pelanggaran, Aplikasi, Sanksi