

RANCANG BANGUN APLIKASI ADMINISTRASI NILAI

Oleh :
Tardi
STMIK Duta Bangsa Surakarta

ABSTRAK

Sistem informasi merupakan sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan.

Rancang bangun aplikasi administrasi nilai merupakan suatu proses penilaian yang dilakukan oleh setiap guru pengampu mata pelajaran kemudian diolah sehingga menghasilkan raport siswa. Sistem Administrasi

Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Nilai Di Sekolah Menengah Atas Negeri Kerjo Karanganyar adalah untuk membentuk basis data yang up to date dan valid dari nilai-nilai siswa yang ada

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa (1) Pengembangan sistem pengolahan nilai siswa yang berbasis komputer dapat mengurangi kelemahan sistem yang lama yaitu meminimalisasi tingkat kesalahan serta dapat menyajikan informasi yang lebih cepat, tepat, dan akurat. (2) Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Nilai ini dapat dijadikan suatu cara atau solusi dari permasalahan yang muncul pada kegiatan pengolahan data nilai. (3) Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Nilai ini di kembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Foxpro 9.0 yang merupakan bahasa pemrograman under windows yang menerapkan Relational Database Management System (RDBMS), pemrograman yang berorientasi objek, memiliki kemampuan untuk membuat suatu aplikasi database dengan cepat dan memiliki fasilitas yang cukup lengkap.

Kata Kunci : Pengolahan Nilai, Basisdata, Sistem Informasi

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi dewasa ini, terutama bidang komputer dan bidang komunikasi, sangat berpengaruh terhadap kemajuan pekerjaan dalam instansi pemerintah, swasta dan kemasyarakatan. Disamping itu perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, salah satunya dipengaruhi oleh perkembangan komputer yang semakin pesat pula. Sehingga dapat dikatakan, dalam perkembangannya kedua teknologi ini saling berkaitan erat dan akan senantiasa berjalan beriringan. Teknologi pengolahan data dan informasi sangat dibutuhkan disetiap instansi dan lembaga, baik pemerintah maupun swasta. Komputer merupakan salah satu alat bantu untuk pengolahan data yang dapat menghasilkan informasi bermutu untuk pengambilan keputusan yang lebih cepat, tepat dan akurat.

Sekolah Menengah Atas (SMA) mempunyai beberapa kelemahan yang berhubungan dengan pengolahan nilai. Saat ini sistem yang berjalan dalam pengolahan nilai siswa pada bagian kurikulum tingkat SMA menggunakan teknologi komputer namun sebatas *Microsoft excel* sebagai alat bantu dalam pengolahan nilai siswa.

Dalam proses pembuatan nilai hasil belajar siswa/rapor, masih menggunakan sistem lama, yaitu setiap guru mata pelajaran menyerahkan hasil nilai belajar siswa kepada wakasek kurikulum, kemudian wakasek kurikulum menyerahkannya ke masing-masing wali kelas, kemudian wali kelas menyalinnya ke dalam buku rapor yang sudah ada. Setelah proses penyalinan nilai ke buku rapor siswa selesai, wali kelas juga mempunyai tanggung jawab membuat arsip nilai pada masing-masing kelas yang diampu. Setelah kedua proses tersebut selesai, arsip nilai dari tiap-tiap kelas diberikan kepada petugas tata usaha guna direkap ke arsip nilai utama/*ledger* nilai. Dalam proses pembuatan nilai hasil belajar siswa tersebut masih menggunakan sistem yang sangat sederhana serta memerlukan waktu yang lama dan hasil yang kurang akurat.

Dengan beban kerja yang demikian tentu saja akan memerlukan biaya operasional yang tidak sedikit, tenaga kerja (dalam hal ini guru dan wali kelas) serta waktu kerja yang cukup lama, sehingga untuk mengolah data yang begitu banyak, dibutuhkan kemudahan, kecepatan dan ketepatan. Upaya untuk mengolah data dan informasi yang demikian ini dapat berhasil dengan cara mengubah sistem lama yang masih berjalan dengan sistem baru yang berbasis komputer.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah membangun sebuah sistem informasi yang dapat memberikan informasi kepada siswa tentang nilai mata pelajaran dan membantu guru mata pelajaran dalam mengolah nilai para siswa.

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah membantu pihak sekolah terutama guru dalam pengolahan nilai sehingga menghasilkan data yang valid, dan juga mempercepat kerja guru.

Metode Penelitian dilakukan dengan :

1. Studi literature, studi ini bermanfaat untuk mendapatkan berbagai teori yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini

2. Survey lapangan, digunakan dalam rangka mengumpulkan variable-variabel obyek yang diteliti

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Andri Kristanto, 2003:11).

Sistem Basisdata

Basisdata adalah kumpulan data (*file/table/arsip*) yang saling berhubungan dan disimpan dalam media penyimpanan elektronis (komputer). Basisdata diorganisasi agar dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. Sistem basisdata merupakan sistem yang terdiri dari kumpulan *file* (tabel) yang saling berhubungan dan kumpulan program yang memungkinkan beberapa pengguna/pemrogram lain dapat mengakses dan memanipulasi *file-file* (tabel-tabel) tersebut.

Penilaian

Penilaian merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaiannya. Keduanya saling terkait, sistem pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas belajar yang baik. Kualitas pembelajaran ini dapat dilihat dari hasil penilaiannya. (Harun Rasyid, 2009:7)

Data yang diperoleh oleh guru selama pembelajaran berlangsung dijamin dan dikumpulkan melalui prosedur dan alat penilaian yang sesuai dengan kompetensi atau hasil belajar yang akan dinilai. Oleh sebab itu penilaian lebih merupakan proses pengumpulan dan penggunaan informasi oleh guru untuk memberikan keputusan, dalam hal ini nilai terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan tahapan belajar peserta didik berdasarkan tahapan belajarnya. Dari proses ini diperoleh potret atau/profil kemampuan peserta didik dalam mencapai sejumlah standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum.

Penilaian merupakan suatu proses yang dilakukan melalui langkah-langkah perencanaan, penyusunan alat penilaian, pengumpulan informasi melalui sejumlah bukti yang menunjukkan pencapaian hasil peserta didik, pengolahan dan penggunaan peserta didik. Penilaian dilaksanakan melalui berbagai teknik/cara, seperti penilaian untuk kerja (*performance*), penilaian sikap, penilaian tertulis (*paper and pencil tes*), penilaian proyek, penilaian produk, penilaian melalui hasil kerja/karya peserta didik (*portofolio*) dan penilaian diri. Penilaian hasil belajar baik formal maupun informal diadakan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga memungkinkan peserta didik menunjukkan apa yang dipahami dan mampu dikerjakannya. (Model Penilaian Kelas KTSP 2007, Depdiknas-2006)

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan hasil belajar banyak menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis

besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek pertama, kedua dan ketiga termasuk kognitif tingkat rendah, sedangkan aspek keempat, kelima dan keenam termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni: (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketetapan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pengajaran. (<http://lpmpjogja.diknas.go.id/materi/fsp/2009-Pembekalan-Pengawas>)

Hasil belajar siswa tidak selalu mudah untuk dinilai. Sebagaimana diketahui, tujuan pembelajaran meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah pengetahuan (kognitif) dan sikap (afektif) relatif sulit untuk diamati, meski pun dapat diukur. Oleh karena itu, dalam proses penilaian hasil belajar langkah yang pertama harus dimulai dari perumusan tujuan pembelajaran yang memungkinkan untuk diamati dan diukur (*observable and measurable*). (<http://lpmpjogja.diknas.go.id/materi/fsp/2009-Pembekalan-Pengawas>)

Penilaian KBK menggunakan acuan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan peserta didik. Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM harus ditetapkan sebelum awal tahun ajaran berdasarkan hasil forum MGMP di satuan pendidikan. Pertimbangan pendidik atau forum MGMP menjadi pertimbangan utama penetapan KKM. Kriteria ketuntasan menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasan ideal. Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. Satuan pendidikan dapat memulai dari kriteria ketuntasan minimal di bawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap. (<http://www.koranpendidikan.com/artikel/3083/mengenal-kkm.html>)

PENGEMBANGAN SISTEM

Model Perancangan Sistem

1. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*) untuk aplikasi ini adalah :
Perangkat keras minimal yang diperlukan untuk menjalankan *Visual Foxpro 9.0* adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Tabel Kebutuhan *Hardware* optimal

Komponen	Keterangan
<i>Processor</i>	<i>Intel ® Pentium ® Dual CPU 2.0 GHz</i>
<i>Memory</i>	DDR2 1 GB
<i>Disk Space</i>	Harddisk dengan memory 160 GB, dimana memory minimal untuk instalasi: - <i>Visual FoxPro Prerequisites</i> : 20 MB - <i>Visual FoxPro Typical Install</i> : 165 MB - <i>Visual FoxPro Maximum Install</i> : 165 MB
Monitor	Monitor XGA (<i>Extended Graphic Array</i>), jumlah piksel 1024 x 768 dan dapat menghasilkan 65.536 jenis warna
<i>Disk Drive</i>	DVD-ROM
<i>Pheriperals</i>	<i>Keyboard</i> dan <i>Mouse PS 2</i>
<i>Printer</i>	Bebas menggunakan jenis printer, karena <i>Visual FoxPro</i> menunjang hampir semua jenis printer.

2. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Tabel 2 Tabel Kebutuhan *Software*

No.	Perangkat Lunak	
	Jenis	Jumlah
1	<i>Microsoft Windows XP Professional SP 2</i>	1
2.	<i>Visual FoxPro 9.0</i>	1
3	Rancang bangun aplikasi administrasi nilai di Sekolah Menengah Atas Negeri Kerjo Karanganyar	1

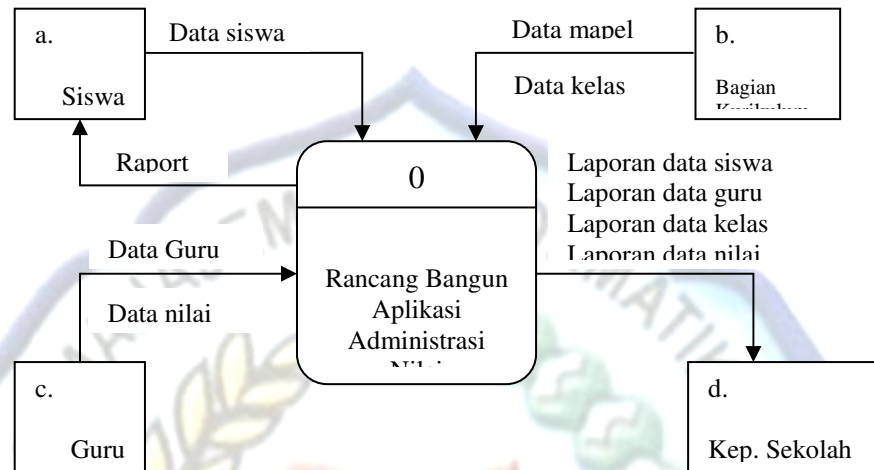
3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia (*Brainware*)

Sumber daya manusia diperlukan untuk mengoperasikan sistem baru tersebut. Oleh karena itu perlu diadakan pelatihan personil agar dapat menggunakan sistem tersebut dengan baik dan dimanfaatkan secara maksimal.

4. Diagram Kontek

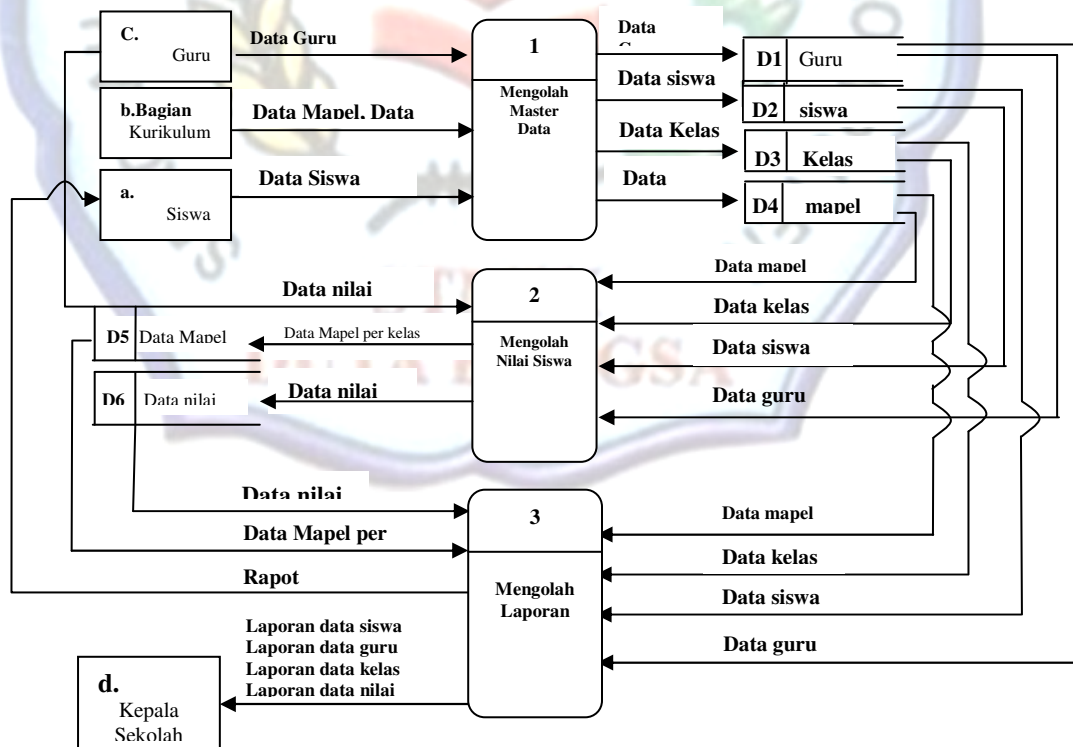
Diagram arus data merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan yang terstruktur (*Structured System Analysis and Design*), yang dapat menggambarkan arus data dalam sistem.

. Dari analisa yang dilakukan diperoleh diagram konteks seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



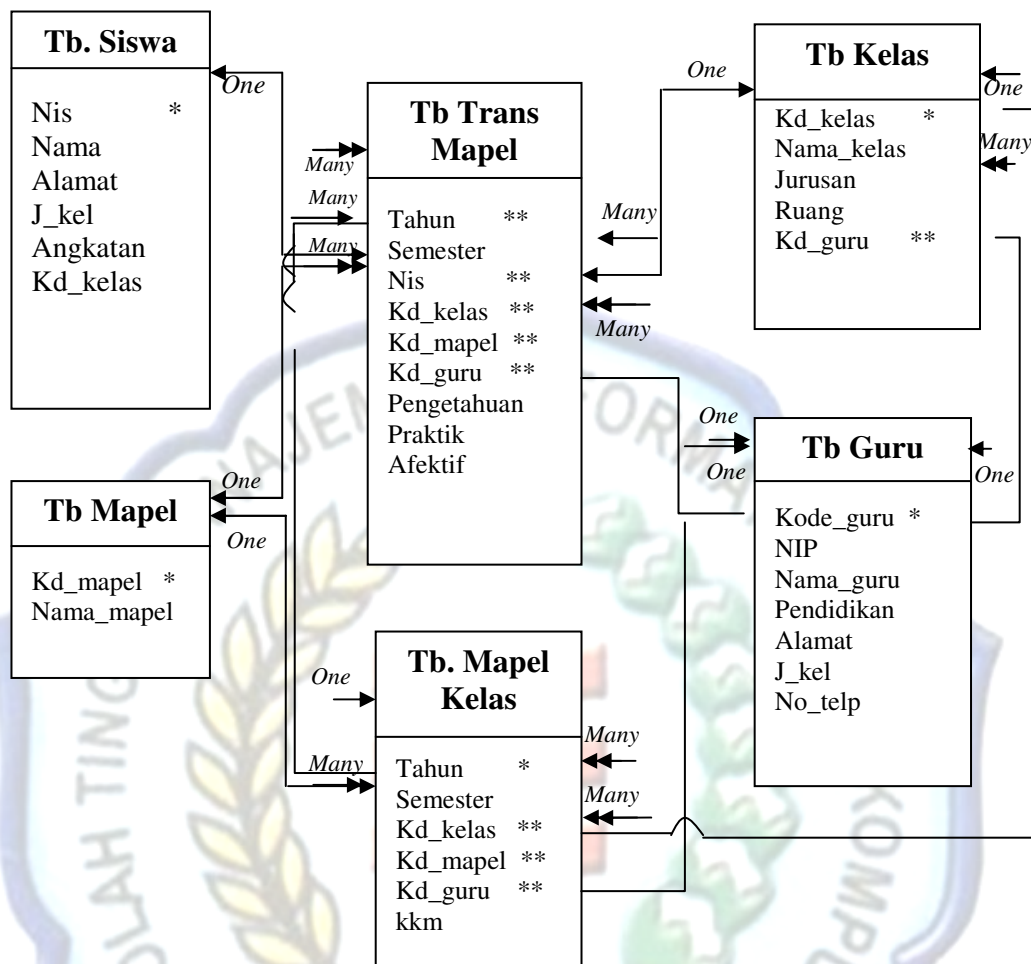
Gambar 1 Diagram konteks sistem pengolahan data nilai siswa

5. DAD level 0 Sistem Pengolahan Nilai Siswa



Gambar 2 DAD Level 0 Sistem pengolahan nilai siswa

6. Relasi Antar Tabel



Gambar 3 : Relasi Tabel aplikasi administrasi nilai

7. Implementasi Sistem

Langkah-langkah yang akan dilakukan saat implementasi program rancang bangun aplikasi administrasi nilai di Sekolah Menengah Atas Negeri Kerjo Karanganyar antara lain:

1. Pemrograman

Penulisan kode program merupakan kegiatan yang terbesar di dalam tahap *implementasi* sistem, maka program harus ditulis dengan baik dan terstruktur. Usaha lain yang sangat memakan waktu setelah program ditulis adalah memodifikasi program jika terjadi kesalahan-kesalahan di dalam program atau karena perubahan sistem yang terpaksa mengubah program. Usaha ini akan semakin sulit jika kode program yang ditulis tidak dengan struktur yang baik.

Penulisan kode program pada sistem ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman *Visual FoxPro*, pada saat penulisan kode program

banyak kendala dan masalah yang muncul terutama pada saat *koneksi database* ke rancangan *input* ataupun rancangan *output*.

Pemrograman terbagi atas empat master program yang terurai sebagai berikut:

a) Master

Master berfungsi untuk menambah, menampilkan, menghapus, dan mengubah data master, yang terdiri dari:

1) Guru

Master guru berfungsi untuk menambah, mengubah dan menampilkan data guru.

2) Kelas

Master kelas berfungsi untuk menambah, mengubah dan menampilkan data kelas.

3) Mapel

Master mapel berfungsi untuk menambah, mengubah dan menampilkan data mata pelajaran baik per kelas maupun keseluruhan.

4) Siswa

Master siswa berfungsi untuk menambah, mengubah dan menampilkan data siswa baik per kelas maupun keseluruhan.

b) Transaksi

Transaksi berfungsi untuk menambah, menampilkan dan menghapus transaksi data transaksi, yang terdiri dari:

1) Mapel kelas

Transaksi mapel kelas berfungsi untuk menambah, mengubah dan menampilkan data mata pelajaran per kelas, data ini bisa dihapus bila belum tercatat di transaksi nilai.

2) Nilai

Transaksi nilai berfungsi untuk menambah, menampilkan dan menghapus data nilai, data ini dapat dihapus secara bertahap mulai dari angkatan paling akhir per siswa.

c) Laporan

Laporan berfungsi untuk menampilkan dan mencetak, yang terdiri dari:

1) Laporan siswa

Laporan siswa dapat menampilkan dan mencetak data siswa yang dipilih berdasarkan angkatan dan kelas.

2) Laporan kelas

Laporan kelas dapat menampilkan dan mencetak data kelas secara keseluruhan.

3) Laporan mapel

Laporan mapel dapat menampilkan dan mencetak data mata pelajaran yang dipilih berdasarkan kode mata pelajaran baik secara per kelas maupun secara keseluruhan.

4) Laporan guru

Laporan guru dapat menampilkan dan mencetak data hasil masukan data guru berdasarkan kode guru.

5) Laporan nilai

Laporan nilai dapat menampilkan dan mencetak data hasil *input* nilai.

d) *Utility*

Utility berfungsi untuk keamanan data yang terdiri dari:

1) *Backup*

Backup berfungsi untuk menyimpan seluruh data ketempat tertentu yang berguna sebagai data cadangan.

2) *Restore*

Restore berfungsi untuk menggantikan seluruh data utama dari file cadangan.

3) *Reindex*

Reindex berfungsi mengindek data yang tersimpan.

4) *Pack*

Pack berfungsi memanggil kembali data yang sudah dihapus.

5) Ganti *password*

Ganti *password* berfungsi untuk mengubah *password* yang lama kemudian diganti dengan *password* yang baru.

2. Pengetesan Program

Sebelum program diterapkan, maka program harus bebas terlebih dahulu dari kesalahan-kesalahan, oleh karena itu program harus dites untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin dapat terjadi. Program dites untuk tiap-tiap *form* dan dilanjutkan dengan pengetesan untuk semua *form* yang telah terangkai. Kesalahan dari program yang terjadi dapat diklasifikasikan dalam tiga bentuk kesalahan, yaitu sebagai berikut :

- a) Kesalahan bahasa (*language errors*) atau disebut juga dengan kesalahan penulisan (*syntax errors*) atau kesalahan tata bahasa (*gramatical errors*) adalah kesalahan dalam penulisan *source* program yang tidak sesuai dengan yang telah disyaratkan.
- b) Kesalahan sewaktu proses (*run-time errors*), adalah kesalahan yang terjadi sewaktu *executable* program dijalankan. Kesalahan ini akan menyebabkan proses program berhenti sebelum selesai pada saatnya, karena *kompiler* menemukan kondisi-kondisi yang belum terpenuhi yang tidak bisa dikerjakan.
- c) Kesalahan logika (*logical errors*) adalah kesalahan dari logika program yang dibuat.

3. Pemilihan dan Pelatihan Personil

Pada tahap ini dilakukan pemilihan personil yang akan mengikuti pelatihan, personil yang akan mengikuti pelatihan yaitu petugas administrasi nilai sebagai pengguna yang berstatus *user*.

Pelatihan personil dilakukan untuk mengenalkan sistem kepada pengguna tentang bagaimana sistem beroperasi dan bagaimana cara menggunakannya. Pelatihan personil ini melalui beberapa tahap yaitu:

1. Pelatihan Procedural (*procedural training*)
Memberikan penjelasan kepada peserta pelatihan dengan prosedur tertulis tentang bagaimana alur sistem.
2. Pelatihan Tutorial (*tutorial training*)
Memberikan penjelasan tentang bagaimana mengoperasikan sistem dengan menggunakan alat peraga (komputer). Yaitu pelatih (*trainer*) memberikan contoh secara langsung bagaimana cara mengoperasikan sistem.
3. Pelatihan Langsung (*on the job training*)
Pelatihan ini dilakukan dengan meletakkan personil langsung pada posisi pekerjaannya. Personil-personil yang telah diberi penjelasan tentang kinerja sistem dan bagaimana cara mengoperasikannya dipraktekkan langsung pada situasi kerja yang sebenarnya.
Pelatihan ini dilaksanakan selama 2 hari dengan jumlah peserta pelatihan 2 orang. Jadwal pelatihan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Pelatihan Personil

No	Hari	Materi Pelatihan
1.	Hari ke-1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penjelasan manual program dari aplikasi sistem informasi keuangan sekolah ▪ Penjelasan secara langsung bagaimana mengoperasikan sistem
2.	Hari ke-2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktek langsung mengoperasikan Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Nilai

Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan setelah pengetesan program, pengetesan sistem (*system testing*) dilakukan untuk memeriksa komponen sistem yang diimplementasi, tujuan utama dari pengetesan sistem ini adalah untuk memastikan bahwa elemen-elemen atau komponen-komponen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pengetesan dilakukan untuk mencari kesalahan-kesalahan atau kelemahan-kelemahan yang mungkin terjadi.

Pengetesan sistem termasuk juga pengetesan program secara menyeluruh, masing-masing program yang telah berjalan dengan benar dan baik bukan berarti program tersebut juga akan dapat berjalan dengan program lainnya dalam sistem dengan baik. Kumpulan dari semua program yang telah diintegrasikan perlu dites kembali untuk melihat apakah suatu program dapat menerima input data dengan baik, dapat memprosesnya dengan baik dan dapat memberikan output kepada program yang lainnya, pengujian sistem Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Nilai di Sekolah Menengah Atas Negeri Kerjo Karanganyar dilakukan dengan mencoba sistem tersebut dengan memasukan beberapa data antara lain:

1. Data Guru

Dilakukan memasukan data lewat *form input* data guru sebanyak 5 record

kode	nip	nama_guru	pendidikan	alamat	j_kel	r
B	196103031980121007	Drs. Sunarto	S1	Pendem, Moj		1
B1	19741221200100000000	Sri Rejeki, S.Pd	S1	Jenawi, Kra		2
B1	19741221200100000000	Punwanti, S.Pd	S1	Plumbungan,		2
C	19630108198100000000	Drs. Suprpto	S1	Tawang Sari,		1
C	19630108198100000000	Soegimiarso,	Sarmud	Mojorejo, Jate		1
C1	19700929200100000000	Endang Siva	S1	L.II HOS Cnkr		2

Gambar 4 *Input form* data guru

Hasil *output* dari entry data guru sebanyak 5 record adalah laporan data guru

No	Kode	NIP	Nama Guru	Pendidikan	Alamat	Jenis Kel	No. Telp
1	D	194211309790310002	Rejeki, Dg, Pd	S1	Pendem, Mojogedang, Kr	Laki-laki	081329014650
2	D	194211309790310002	Ruwandi, M. Pd	S1	Jl. Pamen - Rembang	Laki-laki	081329014650
3	B	19741221200100000000	Sri Rejeki, S.Pd	S1	Jl. Soelo - Pucucandus	Laki-laki	081329014650
4	B	19741221200100000000	Punwanti, S.Pd	S1	Jl. Soelo - Pucucandus	Laki-laki	081329014650
5	C	19630108198100000000	Drs. Suprpto	S1	Boyo Malli	Laki-laki	081329014650
6	C	19630108198100000000	Drs. Soegimiarso	S1	Colomadu	Laki-laki	081329014650
7	F	19700929200100000000	Endang Siva	S1	Colomadu	Laki-laki	081329014650
8	F	19700929200100000000	Endang Siva	S1	Colomadu	Laki-laki	081329014650
9	M	194211309790310002	Ruwandi, M. Pd	S1	Jl.	Perempuan	081329014650
10	E	194211309790310002	Ruwandi, M. Pd	S1	Jl.	Perempuan	081329014650
11	T	194211309790310002	Ruwandi, M. Pd	S1	Jl. Kram 1 no 21 Boyo	Perempuan	081329014650
12	T	194211309790310002	Ruwandi, M. Pd	S1	Jl. Kram 1 no 21 Boyo	Perempuan	081329014650
13	A	1970112310860030000	Dra. Winarsih, M.Pd	S2	Tl. Kram, Mojokabawa,	Laki-laki	081329014650
14	F	19700929200100000000	Endang Siva	S1	Pendem, Mojogedang,	Laki-laki	081329014650
15	F	19700929200100000000	Endang Siva	S1	Jl. Soelo - Pucucandus	Laki-laki	081329014650
16	F	19700929200100000000	Endang Siva	S1	Jl. Soelo - Pucucandus	Laki-laki	081329014650
17	E	194211309790310002	Ruwandi, M. Pd	S1	Mallitopo	Laki-laki	081329014650
18	E	194211309790310002	Ruwandi, M. Pd	S1	Mallitopo	Laki-laki	081329014650
19	C	19630108198100000000	Drs. Soegimiarso	S1	Tomonggani, Koro, Kr	Laki-laki	081329014650
20	C	19630108198100000000	Drs. Soegimiarso	S1	Tomonggani, Koro, Kr	Laki-laki	081329014650
21	B	19741221200100000000	Punwanti, S.Pd	S1	Jl.	Perempuan	081329014650
22	B	19741221200100000000	Punwanti, S.Pd	S1	Jl.	Perempuan	081329014650
23	B	19741221200100000000	Punwanti, S.Pd	S1	Jl.	Perempuan	081329014650
24	B	19741221200100000000	Punwanti, S.Pd	S1	Jl.	Perempuan	081329014650
25	B	19741221200100000000	Punwanti, S.Pd	S1	Jl.	Perempuan	081329014650

Gambar 5 Laporan data guru

2. Data Kelas

Dilakukan memasukan data lewat *form input* data kelas sebanyak 18 record

Kd_kelas	Nama_kelas	Jurusan	Ruang	Kode
K-106	X		0	6 D1
K-201	XI		1	1 D
K-202	XI		1	2 D1
K-203	XI		2	1 D
K-204	XI		2	2 T
K-205	XI		2	3 U

Gambar 6 *Input form* data kelas

Hasil *output* dari *entry* data guru sebanyak 18 record adalah laporan data guru

No	Kode Kelas	Nama Kelas	Wali Kelas
1	K-201	XI IPA 1	Kelik DH, S.Pd
2	K-102	X 2	Drs. Sunarto
3	K-202	XI IPA 2	Sugiyono, S.Pd
4	K-106	X	Sugiyono, S.Pd
5	K-103	X 3	Endang Suyasi, S.Pd
6	K-101	X 1	Sri Rejeki, S.Pd
7	K-203	XI IPS 1	Kelik DH, S.Pd
8	K-105	X	Kelik DH, S.Pd
9	K-104	X	Endang Suyasi, S.Pd
10	K-204	XI IPS 2	Dra. Susilowati
11	K-205	XI IPS 3	Sri
12	K-206	XI IPS	Dra. Yuli Rahayuningsih
13	K-301	XII IPA 1	Rohmad Asrori, S.Pd
14	K-302	XII IPA 2	Dra. Sri Sutarni
15	K-303	XII IPS 1	Ririn Hendrayanti
16	K-304	XII IPS 2	Sivi Rudatin, S.Pd
17	K-305	XII IPS 3	Suyadi, S.Pd, M.Pd
18	K-306	XII IPS	Dra. Tri Winarsih, M.Pd

Jumlah Kelas : 18

Karanganyar, 03/09/2010
Bagian Kurikulum

Gambar 7 Laporan data kelas

3. Data Mapel

Dilakukan memasukan data lewat *form input* data mapel sebanyak 18 *record*

Kd mapel	Nama_mapel
M-001	Pendidikan Agama
M-002	Pendid Kewarganegaraan
M-003	Bahasa Indonesia
M-004	Bahasa Inggris
M-005	Matematika
M-006	Fisika
M-007	Kimia
M-008	Biologi

Gambar 8 Input form data mapel

Hasil *output* dari *entry* data mapel sebanyak 18 record adalah laporan data mapel

No	Kode	Nama Mata Pelajaran
1	M-001	Pendidikan Agama
2	M-002	Pendid Kewarganegaraan
3	M-003	Bahasa Indonesia
4	M-004	Bahasa Inggris
5	M-005	Matematika
6	M-014	Bahasa Jawa
7	M-006	Fisika
8	M-007	Kimia
9	M-008	Biologi
10	M-009	Sejarah
11	M-010	Seni Budaya
12	M-011	Pendid Jasmani
13	M-012	TIK
14	M-013	Bahasa Arab
15	M-015	Ekonomi
16	M-016	Akutansi
17	M-017	Geografi
18	M-018	Sosiologi

Karanganyar, 03/09/2010
Bagian Kurikulum

4. Data Siswa

Dilakukan memasukan data lewat *form input* data siswa sebanyak 8 *record*

Nis	Nama	Angkatan	J_kel	Kd_kelas
1404	Arman Maulana	2010	1	K-301
1406	Susi Prihatini	2010	2	K-301
1407	Agus Bagus	2010	1	K-301
1447	Abdullah S	2010	1	K-301
1448	Abdul Aziz	2010	1	K-301
1449	Abdul Aziz	2010	1	K-301
1450	Abdul Aziz	2010	1	K-301
1451	Abdul Aziz	2010	1	K-301

Gambar 10 *Input form* data siswa

Mata Pelajaran	Nama	Kognitr	Psiko	Afektif
aji lego	aji lego	80	80	A
aji lego	Abdul Aziz	75	90	B
aji lego	Abdul Aziz	80	80	A
aji lego	Abdul Aziz	75	90	B
aji lego	Abdul Aziz	75	90	B
aji lego	Abdul Aziz	75	90	B
aji lego	Abdul Aziz	75	90	B
aji lego	Abdul Aziz	75	90	B

Gambar 11 *Input form* transaksi pengolahan nilai

Hasil *output* dari *entry* data mapel sebanyak 8 *record* adalah laporan data siswa dan *input form* transaksi pengolahan nilai adalah sebagai berikut:

Nama Siswa	: aji lego	Kelas / Semester	: XII 2 / Ganjil
Nomor Induk	: 1407	Tahun Pelajaran	: 2009/2010
Nama Sekolah	: SMANEGERI KERJO	Program	: IPA

No	Mata Pelajaran	KKM	Nilai Hasil Belajar				
			Kognitif		Psikomotor		Afektif
			Angka	Huruf	Angka	Huruf	
1	Pendidikan Agama	70	80	Delapan puluh	80	Delapan puluh	A
2	Bahasa Indonesia	70	0		0		
3	Pendidikan Agama	70	80	Delapan puluh	80	Delapan puluh	A
4	Bahasa Indonesia	70	0		0		
5	Pendidikan Agama	70	75	Tujuh puluh Lima	90	Sembilan puluh	B
6	Bahasa Indonesia	70	0		0		
7	Pendidikan Agama	70	75	Tujuh puluh Lima	90	Sembilan puluh	B
8	Bahasa Indonesia	70	0		0		
Jumlah Nilai			310		340		
Rata - Rata			38,8		42,5		

Karanganyar, 31/08/2010
Wali Kelas

Orang Tua/Wali Peserta Didik: (.....)

Kepala Sekolah
Drs. Hartono, M.Hum
NIP. 196011221986031009

NIP.

Gambar 12 Laporan data nilai siswa

Setelah melakukan pengujian sistem dengan memasukan beberapa data, dan tidak ada kesalahan baik saat *input* proses dan *output* sesuai dengan perancangan sistem, maka Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Nilai dapat dikatakan layak untuk dipergunakan.

Pengujian sistem belum berakhir setelah sistem diimplementasikan, penulis masih perlu melakukan pengetesan penerimaan sistem (*system acceptance test*). Pengetesan ini dilakukan dengan menggunakan data sesungguhnya dalam waktu dua minggu yang dilakukan oleh penulis bersama-sama dengan *user*.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian penulisan yang melalui beberapa tahapan mulai dari latar belakang masalah, Perancangan sistem pembuatan system hingga implementasi sistem maka penulis dapat mengambail kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang telah dibuat dapat memperingan tugas guru dalam mengolah nilai.
2. Hasil dari rancang bangun aplikasi administrasi nilai yang penulis buat antara lain laporan hasil belajar siswa dan *ledger* nilai sebagai *outputnya*.

DAFTAR PUSTAKA

Gordon B. Davis. 1997. Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.

Depdiknas, 2007. Pedoman Model Penilaian Kelas. Jakarta, PT Sekala Jalmakarya.

Abdul Razaq. 2005. Microsoft Visual FoxPro 9.0 Mudah.Cepat.Lancar. Yogyakarta: Penerbit Indah Surabaya.

Jogiyanto, H.M. 2001. Analisa dan Desain Sistem Informasi.Edisi ke Dua. Yogyakarta: Andi Offset.

Kristanto, H. 2002. Konsep dan Perancangan Database. Yogyakarta: Andi Offset.

Madcoms. 2005. Seri Panduan Lengkap Microsoft Visual FoxPro 9.0. Madiun : Penerbit Andi Offset.

Sutanta, E. 2003. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Graha Ilmu
Sistem Basis Data. Yogyakarta: Graha Ilmu

Witarto. 2004. Memahami Sistem Informasi. Bandung: Informasi Bandung.

Abdul Rozaq Rizky. 2006. Belajar Sendiri Aplikasi Database dengan Microsoft Visual FoxPro 9.0. Bandung: CV. Yrama Widya