

PERANCANGAN APLIKASI RAPORKU SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID

Ignatius Rivaldo Lie¹, Muhammad Afif Naufal², Mehri Paniza³, & Alek Bayu Kurniawan⁴

¹Informatika, Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas MDP, ²Informatika, Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas MDP,

³Informatika, Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas MDP, ⁴Informatika, Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas MDP

¹ignatiusrivaldolie@mhs.mdp.ac.id, ²mafifnoufl@mhs.mdp.ac.id, ³mehripaniza@mhs.mdp.ac.id, ⁴alekqobus22@mhs.mdp.ac.id

Kata Kunci:

Android; E-Rapor; Figma;

Abstract: At this time the application of computer technology in processing information is very necessary. The use of a computer-based data processing system will speed up and simplify the presentation of elementary school report cards. From this research the author provides a solution, namely by making an android-based report card application. This application will be built using the Android Studio programming as a database that can make it easier for teachers to process student report cards and time efficiency for parents to see their children's grades.

Abstrak: Pada saat ini penerapan ilmu teknologi komputer dalam mengolah informasi sangat diperlukan. Penggunaan sistem pengolahan data berbasis komputer akan mempercepat dan mempermudah dalam penyajian data rapor sekolah dasar. Dari penelitian ini penulis memberikan solusi yaitu dengan membuat sebuah aplikasi rapor yang berbasis android. Aplikasi ini akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman Android sebagai database yang dapat mempermudah guru mengolah data rapor siswa dan efisiensi waktu wali murid dalam melihat nilai anak-anak mereka.

Lie, Naufal, Paniza, Kurniawan. (2022). Perancangan Aplikasi RaporKu Berbasis Android. *MDP Student Conference 2022*

PENDAHULUAN

Perkembangan mobile saat ini semakin berkembang pesat dengan kecanggihan kelengkapan fitur yang secara terupdate dengan mempermudah pengguna dalam mengakses sebuah informasi kapan saja dan dimana saja. Manfaat mobile tidak hanya untuk kalangan masyarakat dan dunia usaha, tetapi dalam pendidikan juga digunakan oleh pelajar dalam penyampaian dan pengaksesan seputar informasi.[1]

Pendidikan dikejutkan dengan adanya pandemic covid 19, membuat aktifitas belajar mengajar di sekolah menjadi terganggu. Sistem pembelajaran yang awalnya tatap muka dikelas berubah menjadi belajar dirumah secara daring.[2] Selain masalah belajar mengajar, masalah lain yang akan terganggu adalah aktifitas pembagian rapor kepada wali murid yang biasa pembagian rapor dilakukan secara tatap muka, sejak adanya pandemi ini untuk aktifitas di dalam sekolah dibatasi, sehingga pembagian rapor yang dilakukan setiap akhir semester harus terkendala. Banyak wali murid yang tidak bisa datang mengambil rapor karena pekerjaan dengan alasan saat pengambilan raport biasanya menunggu giliran pemanggilan siswa yang bersangkutan dan memakan waktu menunggu yang lama.[1]

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam proses mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya.[4] Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.[5]

Dalam mencapai tujuan pendidikan perlu adanya sebuah rancangan yang terencana dan terarah yang biasa disebut kurikulum. Menurut Rusman (2009)[6]. kurikulum merupakan “suatu sistem program pembelajaran untuk mencapai tujuan institusional pada lembaga pendidikan sehingga kurikulum memegang peranan penting dalam mewujudkan sekolah bermutu dan berkualitas”. Seiring berjalannya waktu ada banyak ahli yang mengemukakan pendapat tentang arti dari kurikulum itu sendiri. Menurut Ruhimat (2012:9)

Rapor menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, merupakan buku yang berisi nilai kepandaian dan prestasi belajar murid di sekolah, berfungsi sebagai laporan resmi, dalam hal ini buku yang berisi nilai kepandaian dan prestasi belajar murid di sekolah yang berfungsi sebagai laporan guru kepada wali murid.

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang digunakan untuk perangkat mobile atau tablet. Selain itu, android juga menyediakan platform-platform yang terbuka bagi perancang untuk dapat menciptakan aplikasi sendiri yang bisa digunakan di berbagai peran.[1] Para pengguna smartphone mudah untuk memakai aplikasi android.[8]

Aplikasi yang ingin dikembangkan. Dengan menggunakan tools yang tersebar cukup banyak di internet baik itu yang gratis maupun berbayar. Salah satunya adalah aplikasi berbasis web adalah Figma. Figma bisa menghemat waktu untuk melakukan verifikasi desain karena kita bisa berkolaborasi seperti memberi komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja. [9].

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, perancangan aplikasi raport berbasis android sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan sehingga wali murid bisa mengontrol perkembangan anaknya melalui aplikasi yang telah disediakan.[3] Dengan menggunakan aplikasi, wali murid bisa menghemat waktu karena bisa melihat nilai tanpa harus datang mengambil rapor ke sekolah, selain itu pengolahan nilai yang dilakukan oleh pihak sekolah juga dapat diselesaikan secara akurat dan tepat waktu.

METODE

Dalam pembuatan desain tampilan tatap muka aplikasi Raporku, Penulis menggunakan aplikasi Figma dalam bentuk aplikasi web untuk mendesain aplikasi ini.

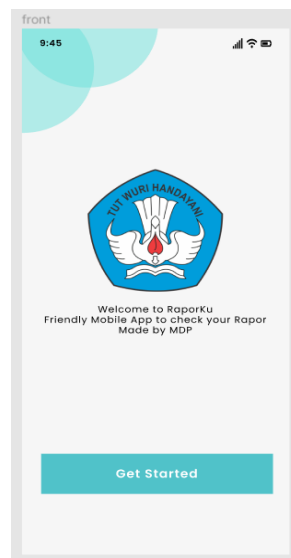
1. Hardware yang digunakan dalam kegiatan ini :
 1. Laptop dengan processor Intel i5-8300H
 2. NVIDIA GTX1050 6GB VRAM
 3. RAM 8 GB
 4. Storage HDD 500GB
 5. Dengan koneksi Internet
2. Software yang digunakan dalam kegiatan ini :
 - a. Microsoft Edge Version 96.0.1054.57 (Official build) (64-bit) sebagai web browser
 - b. Figma Web Version
 - c. Windows 10 64 Bit

Pada kegiatan ini aplikasi Figma digunakan untuk perancangan menu-menu di aplikasi Raporku, desain dibuat sesuai kebutuhan menu yang akan ditampilkan di aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan aplikasi pada penelitian ini sesuai dengan kebutuhan dan perancangan awal. Didesain didalam Figma web version untuk menu-menu yang akan ditampilkan di aplikasi Raporku. Berikut adalah tampilan aplikasi:

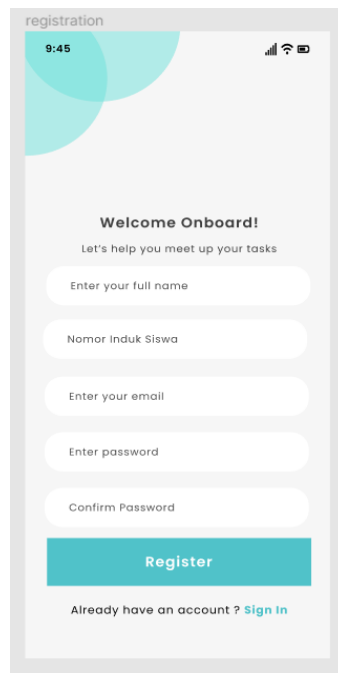
1. Tampilan Halaman Depan



Gambar 1. Halaman Depan Aplikasi Raporku

Pada gambar 1 Terdapat halaman depan aplikasi Raporku berfungsi sebagai tampilan awal dan sebelum memasuki aplikasi Raporku.

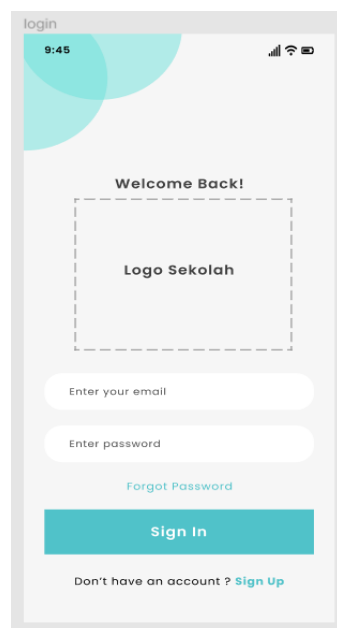
2. Tampilan Halaman Pendaftaran



Gambar 2. Halaman Pendaftaran Aplikasi Raporku

Pada gambar 2 terdapat halaman pendaftaran aplikasi Raporku berfungsi untuk mendaftarkan siswa yang belum terdaftar di aplikasi Raporku. Halaman ini penting diisi dan digunakan untuk mendapatkan akun baru yang nanti digunakan untuk mengakses aplikasi Raporku. Terdapat beberapa kotak yang perlu seperti nama lengkap, nomor induk siswa, email dan password yang dibutuhkan untuk membuat akun yang nantinya digunakan untuk mengakses aplikasi.

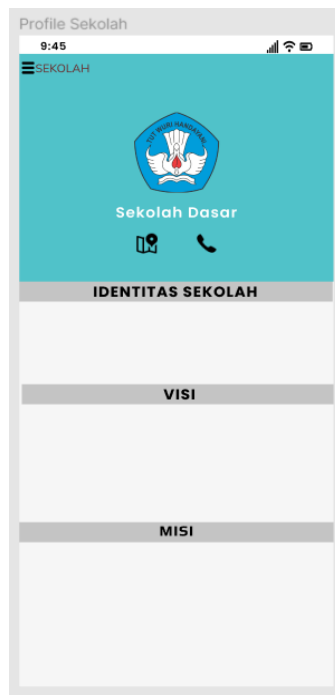
3. Tampilan Menu Login



Gambar 3. Halaman Masuk Aplikasi Raporku

Pada gambar 3 terdapat halaman masuk aplikasi RaporKu, digunakan untuk mengakses fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi RaporKu seperti Profil dan Tabel nilai. Untuk dapat masuk ke dalam menu awal, kita diharuskan login menggunakan akun yang sudah terdaftar atau apabila kita tidak memiliki akun kita dapat membuat atau registrasi akun baru, menggunakan email dan password, dan jika kita lupa password pada akun yang kita miliki, dapat menggunakan fitur lupa password untuk mengubah password lama ke password yang baru menggunakan verifikasi email yang terdaftar.

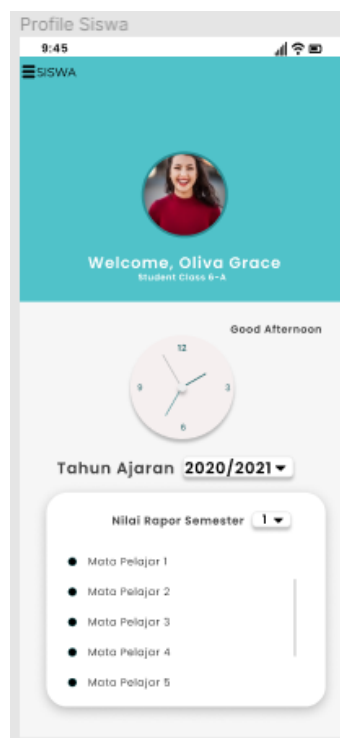
4. Tampilan Menu Profile Sekolah



Gambar 4. Halaman Profil Sekolah Aplikasi RaporKu

Pada gambar 4 terdapat halaman profil sekolah yang berisi lokasi dan kontak sekolah yang berupa icon di halaman profil sekolah, apabila di klik akan menuju default aplikasi yang digunakan di handphone pengguna. Terdapat juga identitas sekolah, visi dan misi sekolah.

5. Tampilan Menu Profile Siswa



Gambar 5. Halaman Profil Siswa Aplikasi Raporku

Pada gambar 4 terdapat halaman profil dan report aplikasi Raporku yang digunakan untuk mengecek profil dari siswa bersangkutan dan hasil nilai dari siswa bersangkutan. dalam menu profil ini dapat melihat rapor mahasiswa per semester. Siswa juga dapat melihat tabel nilai pada tahun ajaran sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas maka dapat disimpulkan bahwa Sistem pengolahan nilai raport yang sedang berjalan saat ini masih kurang efisien dikarenakan masih dengan sistem yang manual dengan penyediaan buku raport oleh sekolah. Dengan permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah aplikasi raport SD berbasis android dengan tujuan pengolahan nilai dapat diselesaikan secara akurat dan tepat waktu oleh wali kelas. Perancangan aplikasi raport berbasis android menggunakan aplikasi Android dengan kelebihan agar tampilan aplikasi yang didesain menarik dan mudah dioperasikan oleh user. User dapat dengan mudah melihat nilai secara cepat melalui aplikasi nilai raport berbasis android tersebut

ACKNOWLEDGEMENT

Hasil dari kegiatan ini tidak terlepas dari dukungan semua pihak yang terlibat, selaku penulis kami ucapkan terima kasih. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Johannes Petrus, S.Kom, M.T.I. selaku rektor Universitas MDP, Yoannita, M.Kom sebagai pembimbing yang telah memberikan waktu dan tenaga untuk memberikan arahan selama berlangsungnya kegiatan ini dan Universitas MDP sebagai penyelenggara MDP Student Conference pertama ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mohammad Suhatsyah, Yuyuk Ilham, Gantar Friansyah, "Perancangan Aplikasi Raport Berbasis Android Pada SD Negeri 002 di Tanjung Balai Karimun," *Jurnal TIKAR*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [2] Murinto, Lisna Zahrotun, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Raport Dan E-Learning Untuk Perwakilan Guru SD/MI Pada Badan Kerja Sama Sekolah (BKS) SD/MI Muhammadiyah/ Aisyiyah Kabupaten Bantul," *Jurnal Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat*, pp. 295-302, 2020.
- [3] Salamun, "Sistem Monitoring Nilai Siswa Berbasis Android," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, vol. 2, no.02, 2017.
- [4] Haryanto, 2012: dalam artikel "pengertian pendidikan menurut para ahli" <http://belajarsikologi.com/pengertianpendidikan-menurut-ahli/> diakses pada tanggal 9 april 2017
- [5] Pasal 20, Pasal 21, Pasal 28 C ayat (1), Pasal 31, dan Pasal 32 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_-_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf
- [6] Berry Meranda, 2017 EFEKTIVITAS APLIKASI RAPORT SD DALAM PENILAIAN KURIKULUM 2013 http://repository.upi.edu/28662/4/S_KTP_1105777_Chapter1.pdf
- [7] Imerda Bunga Inggarwati¹, Agung Nilogiri², Dewi Lusiana³ Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember 12 Januari 2021
<http://repository.unmuhjember.ac.id/8808/1/A.%20PENDAHULUAN.pdf>
- [8] http://eprints.ums.ac.id/30444/2/BAB_I.pdf
- [9] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin dkk., "PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA". *Jurnal Buana Pengabdian*, Vol. 3 No 1, Februari 2021
- [10] Rusman, 2009. "Manajemen Kurikulum" Jakarta : PT Raya Grafindo Persada.
- [11] Ruhimat, Toto. (2012). *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.