

PEMBUAT APLIKASI UNTUK PENERIMAAN BEASISWA BERPRESTASI PADA SMA KRIDA UTAMA 2 ANAK TUHA LAMPUNG TENGAH

Bernadeta Krismiasih

Jurusan Sistem Informasi, STMIK Pringsewu, Lampung

E-mail: dettachriss@gmail.com

ABSTRAK

Dunia pendidikan masih menghadapi tantangan yang cukup mendasar yaitu masalah mutu dan daya saing pendidikan, Secara keseluruhan, belum membaiknya mutu dan akan melemahkan kekuatan daya saing siswa. Dalam pengolahan nilai siswa, SMA Krida Utama 2 selama ini menggunakan program aplikasi dari Microsoft Office, hal tersebut dirasa kurang efisien, efektif dan akurat dan memiliki kelemahan diantaranya rentan sekali terjadi kesalahan dan membutuhkan waktu yang lama.

Untuk mempermudah dalam menentukan siswa berprestasi maka dilakukan dengan cara mengolah data nilai siswa dalam menentukan nilai tertinggi dengan Aplikasi visual basic. Berdasarkan data yang menyangkut nilai-nilai siswa, diukur dari capaian indeks prestasi untuk menerima beasiswa, dapat diketahui nilai-nilai tertinggi siswa SMA Krida Utama 2.

Kata Kunci: siswa, aplikasi, visual basic, beasiswa

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sungguh disadari bahwa pelayanan pendidikan yang diberikan kepada para siswa SMA Krida Utama 2 belum sepenuhnya dapat memenuhi harapan. Dunia pendidikan masih menghadapi tantangan yang cukup mendasar yaitu masalah mutu dan daya saing pendidikan, Secara keseluruhan, belum membaiknya mutu dan akan melemahkan kekuatan daya saing siswa. Ukuran daya saing ini sering digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bersaing dengan siswa-siswi lain

secara global. Semakin lemah daya saing siswa akan semakin sulit untuk berkembang.

Pemberian penghargaan (*reward*) berupa beasiswa untuk siswa berbakat maupun siswa berprestasi sangat diperlukan dalam rangka pengembangan potensi siswa. Maka dengan diadakan program pemberian beasiswa untuk siswa yang berprestasi diharapkan para siswa bisa lebih giat belajar dan meningkatkan mutu prestasinya.

Karena mempunyai pendidikan tinggi memegang peran yang sangat penting dalam pengembangan

sumberdaya manusia Indonesia, khususnya di era globalisasi. Globalisasi dicirikan dengan adanya persaingan yang ketat dan perubahan yang sangat cepat, yang menuntut pengambilan keputusan yang cepat dan tepat.

1.2 Rumusan Masalah

SMA Krida Utama 2 merupakan salah satu instansi yang bergerak dalam bidang pendidikan. Salah satu sistem informasi yang sudah diterapkan di SMA Krida Utama 2 adalah Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Siswa SMA Krida Utama 2. Dalam pengolahan nilai siswa, SMA Krida Utama 2 selama ini menggunakan program aplikasi dari Microsoft Office, yaitu microsoft excel, hal tersebut dirasa kurang efisien, efektif dan akurat dan memiliki kelemahan diantaranya rentan sekali terjadi kesalahan dan membutuhkan waktu yang lama. Oleh sebab itu penulis ingin membantu mempermudah pengelolaan data nilai siswa dengan membuat program aplikasi.

Salah satu tujuan dibuatnya program aplikasi ini adalah membuat sistem informasi pengolahan data nilai siswa SMA Krida Utama 2 menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0. Manfaat dari pembuatan program aplikasi ini adalah pengelolaan data nilai siswa menjadi lebih mudah dan cepat

sehingga dapat membantu meringankan kerja tim pengolah nilai untuk menentukan siswa berprestasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil SMA Krida Utama 2

SMA Krida Utama 2 terdiri dari 3 angkatan yaitu kelas X, kelas XI, kelas XII. SMA Krida Utama 2 mempunyai fasilitas 12 ruang kelas dengan jumlah peserta didik 488 siswa. SMA Krida Utama 2 didirikan pada tahun 1993. Selain unggul di bidang akademis, SMA Krida Utama 2 juga unggul di bidang non akademis atau ekstra kurikuler diantaranya Pramuka, Basket, kesenian, Paskibra, an lain-lain. SMA Krida Utama 2 mempunyai misi berprestasi, terampil, berbudi pekerti luhur berdasarkan pada keimanan dan ketakwaan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

Definisi aplikasi menurut para ahli:

❖ Menurut Hendrayudi

Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk

melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

- ❖ Menurut Harip Santoso
Aplikasi adalah suatu kelompok file (Form, Class, Report) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait.
- ❖ Menurut Ibis
Aplikasi adalah alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi penggunanya.

3.2 Siswa

Pengertian Siswa / Murid / Peserta Didik. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pengertian murid berarti orang (anak yang sedang berguru (belajar, bersekolah). Sedangkan menurut Prof. Dr. Shafique Ali Khan, pengertian siswa adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Seorang pelajar adalah orang yang mempelajari ilmu pengetahuan berapa pun usianya, dari mana pun, siapa pun, dalam bentuk apa pun, dengan biaya apa pun untuk meningkatkan intelek dan moralnya dalam rangka mengembangkan dan membersihkan jiwanya dan mengikuti jalan kebaikan.

3.3 Beasiswa

Hamzah B Uno (2006:29) menyebutkan bahwa Beasiswa prestasi diberikan kepada siswa yang memiliki prestasi, baik prestasi akademik maupun prestasi non akademik tetapi lebih diutamakan bagi siswa yang berprestasi di bidang akademik.

3.4 Penilaian

Menurut (Masidjo, 1995) dalam jurnal Avid Riangga (2011). Penilaian adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiannya kemampuan) peserta didik. Penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif (berupa angka).

3.5 Prestasi

Menurut (Akbar, 2006) dalam jurnal Avid Riangga (2011). Prestasi adalah hasil penilaian pendidik terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan intruksional yang menyangkut isi pelajaran dan perilaku yang diharapkan dari siswa.

3.6 Flowchart

Menurut (Soeherman, 2008) dalam jurnal Avid Riangga (2011). *Flowchart* atau bagan alur merupakan metode untuk menggambarkan tahap-tahap penyelesaian masalah (prosedur) beserta aliran data dengan simbol-simbol standar yang mudah dipahami. Tujuan utama penggunaan *flowchart* adalah untuk menyederhanakan rangkaian proses atau prosedur untuk memudahkan pemahaman pengguna terhadap informasi tersebut.

3.7 Visual Basic 6.0

Menurut (Adi Kurniadi,1999;03) Visual Basic pada dasarnya adalah sebuah bahasa pemrograman komputer. Visual basic juga sering disebut Sebagai sarana (Tool) untuk menghasilkan program-program aplikasi berbasis window.

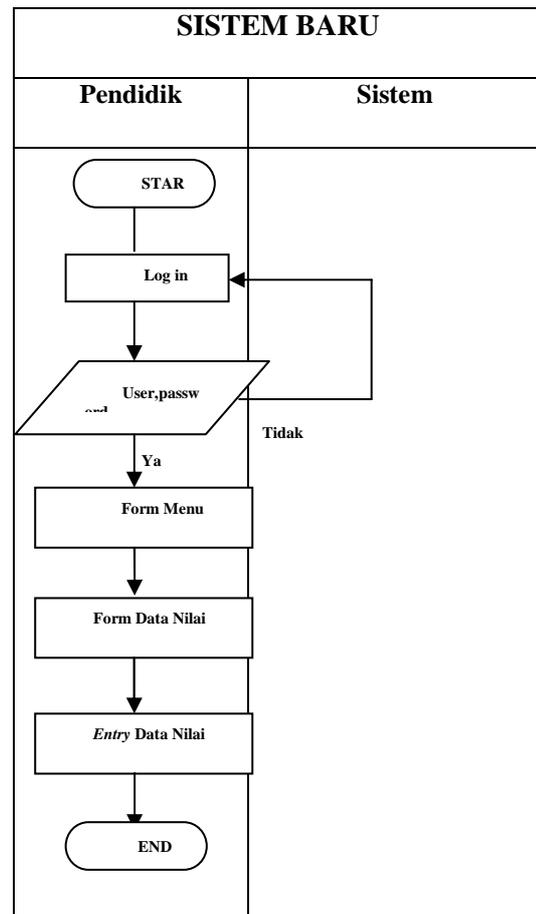
4. HASIL

Berdasarkan data yang menyangkut nilai-nilai siswa, diukur dari capaian indeks prestasi untuk menerima beasiswa, dapat diketahui nilai-nilai tertinggi siswa SMA Krida Utama 2. Data dianalisis untuk mengetahui kontribusi beasiswa yang diterima terhadap peningkatan prestasi. Proses yang dilakukan adalah entry data nilai siswa.

5. PEMBAHASAN

Beasiswa yang diberikan kepada siswa yang mempunyai prestasi. Bila dilihat dari sisi kuantitas siswa penerima beasiswa, maka prestasi belajar tampak bersaing ketat. Siswa setiap jurusan mempunyai kecenderungan yang berbeda satu dengan yang lain. Berikut ini adalah diagram hasil olah data yang menunjukkan siswa yang memiliki prestasi dengan nilai tertinggi di kelas dan jurusannya masing-masing.

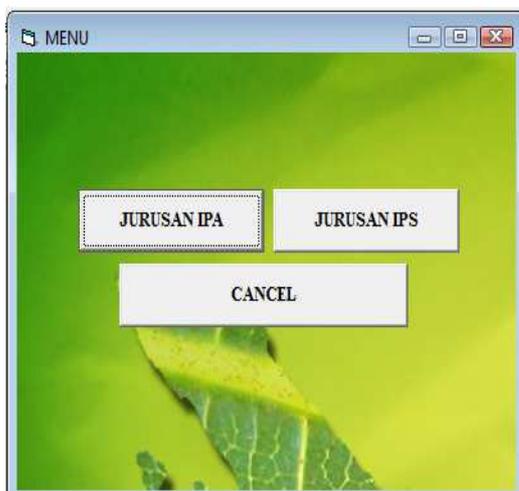
Langkah pertama adalah proses *login* kemudian pilih menu lalu *entry* nilai siswa.



6. IMPLEMENTASI



Gambar 1. Login



Gambar 2. Menu

| JURUSAN IPA | | | |
|-----------------------|--------------------|---------------|------|
| NIS | 30234 | | |
| NAMA | Leo David Prasetyo | KELAS | XIIB |
| MATA PELAJARAN | | | |
| MATEMATIKA | 85 | BAHASA JEPANG | 85 |
| BAHASA INDONESIA | 88 | AGAMA | 95 |
| BAHASA INGGRIS | 90 | SEJARAH | 88 |
| TIKOM | 90 | BIOLOGI | 90 |
| IPA | 89 | JUMLAH NILAI | 873 |
| FISIKA | 85 | | |

Gambar 3. Entry Data Nilai

7. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis selama perancangan sampai implementasi sistem penentuan nilai tertinggi, untuk beasiswa murid berprestasi maka dapat diambil beberapa kesimpulan berikut:

1. Ada enam (6) siswa yang berhak mendapatkan beasiswa, yaitu Leo David Prasetyo, Natalina Amanda, Raditya Pratama, Erika Herawati, Melani Putri, dan Hendrik Setiawan.
2. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu "Melani Putri" kelas XIIB jurusan IPS yang.
3. Sistem dapat menggantikan cara sebelumnya, dimana selama ini menggunakan program aplikasi dari Microsoft Office, yaitu Microsoft Excel. Kini menggunakan sistem Aplikasi Visual Basic.

8. SARAN

- a. Demi kelancaran operasional kerja secara umum sekolah perlu mengadakan atau memahami program secara menyeluruh, terarah dan terpadu.
- b. Mengingat sering diberbagai instansi atau sekolah telah melakukan sistem komputerisasi dengan sarana dan prasarana yang sudah memadai maka penyusun menyarankan kepada SMA Krida Utama 2 Anak Tuha perlu

menerapkan sistem aplikasi Visual Basic agar lebih mudah dalam olah data nilai siswa.

definisi-aplikasi.html

<http://menatap-ilmu.blogspot.com/2011/07/pengertian-siswa-murid-peserta-didik.html>

DAFTAR PUSTAKA

Gerdon. 2011. Dalam jurnal Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Beasiswa Bagi Mahasiswa.

Irsan, M. Parinduri. 2009. Dalam jurnal Informasi Sistem Informasi Nilai Siswa Pada SMU Negeri 2 Medan.

Riangga, Avid. 2011. Dalam jurnal Aplikasi Penilaian Prestasi Siswa.

Setyaningsih, Wiji, M.Kom. 2012. Dalam jurnal Desain Sistem Penentuan Siswa Berprestasi Pada Sekolah Menengah Pertama Dengan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp).

Wahyudi. 2012. Dalam jurnal Memahami Motivasi Berprestasi Siswa. Pontianak.

Widyasmoko, Nur. 2012. Dalam jurnal Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Nilai Siswa Di SMA N 1 Mojolaban Sukoharjo.

<http://www.scribd.com/doc/25754985/27/Pengertian-Visual-Basic>

<http://definisimu.blogspot.com/2012/08>