

APLIKASI QUISSIONER TRYOUT UNTUK JENJANG SMP

Oleh :
Darex Susanto¹⁾

1) Dosen Tetap STMIK Nurdin Hamzah, Jambi 36121
E Mail : darexssusanto@rocketmail.com

Abstrak - Sekarang, inovasi di bidang teknologi komunikasi semakin terus berkembang. Kini orang tak lagi memanfaatkan computer sebagai alat mengetik dan mengerjakan tugas saja. Perkembangan teknologi memiliki banyak perannya di dalam lingkungan perkantoran dan instansi-instansi. Penggunaan komputerisasi semakin diminati setiap orang dan proses pendataanpun dilakukan dengan menggunakan komputer. Adanya teknologi software Kuis memungkinkan dapat membantu siswa dalam menghadapi soal-soal ujian. Salah satunya SMP yang ada di kota jambi ini membutuhkan sebuah aplikasi content kuis dengan tema mata pelajaran standar UAN yang juga dapat di akses melalui internet sebagai alternative untuk dapat mengakses layanan konten.

Kata kunci : Kuis SMP, software kuis

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang begitu cepat menuntut kemajuan di segala bidang. Dalam kehidupan masyarakat pun tak lepas dari sentuhan teknologi dan lembaga lainnya, sehingga penggunaan komputer semakin luas sehingga dapat mempermudah setiap orang bekerja. Dari penggunaan komputer sudah banyak sekali yang dilakukan termasuk dalam pengolahan data. Penggunaan teknologi sekarang ini merupakan peran penting dalam pengolahan data input, melainkan juga bisa menjadi sebuah penggunaan yang memudahkan dalam memproses data. Perkembangan teknologi memiliki banyak perannya di dalam lingkungan perkantoran dan instansi-instansi. Penggunaan komputerisasi semakin diminati setiap orang dan proses pendataanpun dilakukan dengan menggunakan computer. Pada penulisan ini, penulis mengimplementasikan kuis dengan tema mata pelajaran Standar UAN untuk Jenjang SMP yang dapat di akses melalui layanan Software kuis. Software dapat di akses di internet dengan cara mendownload software tersebut dan menginstalnya. Sebelum membuat kuis, disiapkan sejumlah pertanyaan kuis seputar UAN, dan mempelajari sistem pembuatan software yang berkualitas menurut jenjang pendidikan saat ini. Kuis untuk UAN ini telah selesai di buat dengan fitur-fitur yang telah di rencanakan sebelumnya, dan User dapat meminta informasi point nilai, informasi panduan kuis.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan merancang aplikasi yang dituangkan dalam tulisan jurnal dengan judul "APLIKASI QUISSIONER TRYOUT UNTUK JENJANG SMP"

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Data

Data merupakan bahan utama dari pekerjaan manajemen sistem informasi, tanpa ada data pekerjaan informasi tidak akan pernah ada. Data adalah fakta yang terjadi karena adanya kegiatan organisasi yang terjadi pada setiap kegiatan organisasi.

2.2 Pengolahan Data

Pengolahan data adalah manipulasi data agar menjadi bentuk yang lebih berguna, pengolahan data ini tidak hanya melibatkan perhitungan numerik tetapi juga operasi - operasi, klasifikasi data dan perpindahan data suatu tempat ketempat lain atau segala macam pengolahan terhadap data agar data itu berguna sesuai dengan diinginkan. Pengolahan data sangat penting peranannya didalam menghasilkan informasi, sebab dengan pengolahan data maka informasi dapat tersaji secara tepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan informasi.



Gambar 1. Siklus Pengolahan Data

2.3 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Mengenai Standar Penilaian Pendidikan

Penilaian yang dilakukan oleh pendidik, dilakukan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007.

1. Pengertian

1. Standar penilaian pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan mekanisme, prosedur dan instrument penilaian hasil belajar peserta didik.
2. Penilaian pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi

untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik.

3. Ujian sekolah/madrasah adalah kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi peserta didik yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk memperoleh pengakuan atas prestasi belajar dan merupakan salah satu persyaratan kelulusan dari satuan pendidikan. Mata pelajaran yang diujikan adalah mata pelajaran kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak diujikan di ujian nasional dan aspek kognitif atau psikomotorik kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia serta kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian yang akan diatur dalam POS Ujian Sekolah/Madrasah.
4. Ujian nasional yang selanjutnya disebut UN adalah kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi peserta didik pada beberapa mata pelajaran tertentu dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka menilai pencapaian Standar Nasional Pendidikan.

2. Teknik dan Instrumen Penilaian

1. Penilaian hasil belajar oleh pendidik menggunakan berbagai teknik penilaian berupa tes, observasi, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik.
2. Teknik tes berupa tes tertulis, tes lisan dan tes praktik atau tes kinerja.
3. Teknik observasi atau pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dan/atau di luar kegiatan pembelajaran. Teknik penugasan baik perseorangan maupun kelompok dapat berbentuk tugas rumah atau proyek.
4. Instrumen penilaian hasil belajar yang digunakan pendidik memenuhi persyaratan (a) substansi, adalah mempresentasikan kompetensi yang dinilai, (b) konstruksi, adalah memenuhi persyaratan teknis sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan, dan (c) bahasa, adalah menggunakan bahasa yang baik dan benar serta komunikatif sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik.
5. Instrumen penilaian yang digunakan oleh satuan pendidikan dalam bentuk ujian sekolah/madrasah memenuhi persyaratan substansi, konstruksi, dan bahasa, serta memiliki bukti validitas empirik.
6. Instrumen penilaian yang digunakan oleh pemerintah dalam bentuk UN memenuhi persyaratan substansi, konstruksi, bahasa dan memiliki bukti validitas empirik serta menghasilkan skor yang dapat diperbandingkan antarsekolah, antardaerah dan antartahun.

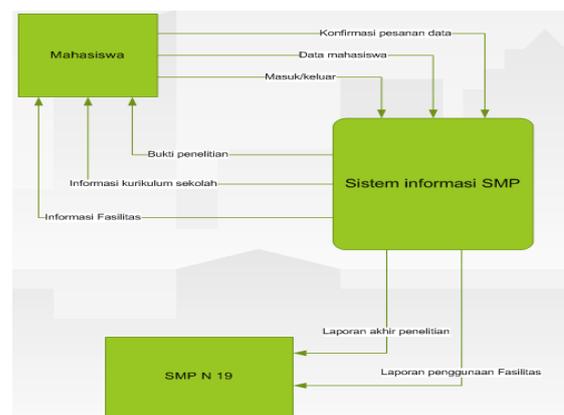
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Perancangan

Hasil pada tahap perancangan berkaitan erat dengan hasil tahap analisis. Karena pada tahap analisis telah ditemukan fungsi-fungsi dan metode-metode yang digunakan, sistem perangkat keras dan perangkat lunak yang dipakai, serta antar muka yang diharapkan. Hasil perancangan aplikasi harus sesuai dengan perancangan metode-metode dalam perancangan, yaitu antara lain:

3.1.1 Diagram Konteks

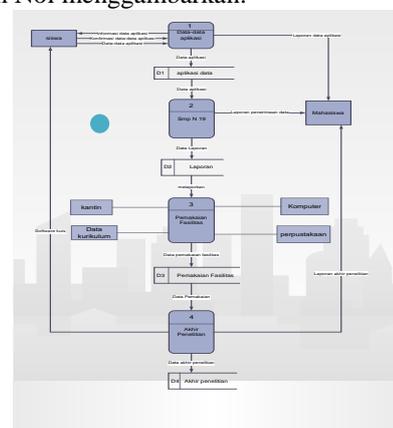
Diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan hubungan input dan output antar sistem dengan dunia luar (Kesatuan Luar). Pemrosesan yang terjadi pada diagram konteks mewakili proses dari seluruh sistem. Diagram konteks dibawah ini akan menggambarkan bentuk aliran data dari sistem informasi data masukan dari SMP kota Jambi.



Gambar 3.1.ContextDiagram

3.1.2 Diagram Nol (Zero)

Diagram Nol merupakan diagram konteks menjadi beberapa model proses yang saling terkait, sehingga lebih memperjelas perancangan sistem Diagram Nol menggambarkan.



Gambar 3.2 Diagram Level Nol (Zero)

3.2 Perancangan Basis Data (DataBase)

Basis data (database) merupakan basis penyediaan informasi bagi para pemakainya semua data yang dimasukkan oleh user akan disimpan aman dan efektif sehingga komponen ini menjadi salah satu komponen terpenting. Berikut ini basis data pada program Quisioner untuk Jenjang SMP.

3.3 Hasil Implementasi

Pada bab ini akan dibahas tentang implementasi perangkat lunak yang dirancang dengan menggunakan pemograman visual basic 6.0. Adapun perangkat yang dirancang adalah tentang aplikasi Quisioner tryout. Adapun bentuk-bentuk perangkat lunak yang akan diimplementasikan terdiri dari implementasi antarmuka yaitu di antaranya menu utama, menu pelajaran, Form game, laporan score dan keluar aplikasi. Pada bagian ini juga membahas tentang Dokumentasi dari implementasi perangkat lunak yang terdiri dari : tampilan menu utama, menu pelajaran, Form game, dan Form score atau laporan nilai score.

3.3.1 Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama berikut ini terdiri dari tiga sub yaitu pertama data input yang terdiri dari input nama peserta, yang kedua submit nama peserta, yang ketiga yaitu cancel atau keluar dari aplikasi.



Gambar 4.1 Rancangan Menu Utama

3.4 Rancangan Pilihan Menu pelajaran

Form menu pelajaran untuk para siswa memilih pelajaran mana yang akan di lakukan tes.



Gambar 4.2 Rancangan Menu pelajaran

3.5 Rancangan Antarmuka Input Data Nama Siswa

Form input Input Data Nama Siswa digunakan untuk memasukan data nama peserta quis.



Gambar 4.3 Rancangan Antarmuka Input Data Nama peserta

3.6 Rancangan Antarmuka Output Laporan Score quis.

Pada tabel rancangan output laporan dibawah ini ialah menampilkan laporan data Score quis



Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Output Laporan Score game.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Pada bab terakhir ini penulis mencoba untuk menyimpulkan dari uraian-uraian yang telah ditemukan sebelumnya akan lebih mudah untuk mengetahui isi dari laporan ini secara ringkas berdasarkan data yang penulis dapatkan dari beberapa SMP di kota Jambi dan dengan analisa yang telah dilakukan maka penulis mencoba mengambil kesimpulan dari uraian-uraian tersebut yaitu :

1. Pengolahan data input Soal di SMP kota Jambi diperlukan aplikasi khusus seperti Microsoft Visual Studio 6.0.
2. Dengan menggunakan aplikasi khusus untuk tryout para siswa SMP, hal ini akan dapat membantu para siswa kelas 3 SMP dalam melaksanakan UAN dan diharapkan dapat mengurangi resiko tidak lulusnya Siswa siswa.
3. Aplikasi yang dirancang untuk para siswa SMP dikota Jambi dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0.
4. Dengan menerapkan dan menggunakan aplikasi Quisioner Tryout diharapkan memudahkan kinerja dalam pelayanan untuk proses Tryout.

4.2 Saran

Penulis kemukakan saran untuk meningkatkan dan kelangsungan di SMP kota Jambi dimasa yang akan datang dalam pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu :

1. Dalam melakukan pengolahan data kurikulum untuk bank soal sebaiknya menggunakan tenaga ahli dibidang komputer atau dengan mengadakan pelatihan terhadap karyawan.

2. Sebaiknya diadakan pengawasan dan perawatan terhadap aplikasi yang baru dirancang agar dapat dilihat apakah ada kekurangannya sehingga dapat segera kembali diperbaiki untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.
3. Untuk lebih menunjang dalam pengoperasian aplikasi, penulis menyarankan untuk menggunakan sistem komputer dengan perangkat hardware yang lebih tinggi atau standar, Dengan kapasitas memory dan hardisk yang lebih mendukung.
4. Dengan menggunakan aplikasi pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 data akan diolah dengan baik dan pengolahan data akan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogiyanto, HM. Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis Yogyakarta ; Andi Ofsey 1990
- [2] Hengky Alexander Mangkulo, Winpec Sulation, *Cara Mudah Menguasai Visual Basic 6.0*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2011.
- [3] Dewobroto Wiryanto, *Aplikasi Sain dan Tekhnik dengan Visual Basic 6.0*, PT Elex Media Komputindo. 2003
- [4] Suryokusumo, Ario. *Buku Latihan Microsoft Visual Basic 6.0*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2000

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS:

Nama : Darex Susanto, M.Kom
TTL : Jambi 22 Oktober 1982
NIK/ NIDN : 11.080/ 1022108201
Pendidikan terakhir : S-2 (Magister Komputer)
Bidang Keahlian : Ilmu Komputer
Jabatan fungsional : Asisten Ahli