

PERANCANGAN APLIKASI EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA (STUDI KASUS : TAMAN KANAK-KANAK CENDIKIA JAMBI)

Lisdarti¹, Arif Wahyudi²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nurdin Hamzah Jambi
E-mail: lisdartipdg@yahoo.co.id, arifwahyudi45265@gmail.com

Abstract - Schools are one of the organizational means in providing services to the community in the field of education. One of these components describes the stages of building an Application for Evaluation of Kindergarten Learning Outcomes to facilitate the performance of teachers, especially parents of Kindergarten students, in processing value data quickly, precisely and efficiently, as well as making it easier for students and parents of students to check grades. . As for some of the input requirements needed, namely teacher data at Cendikia Kindergarten, student data at Cendikia Kindergarten, maple data at Cendikia Kindergarten. Some of the process requirements needed in the application that was built were admin login process, teacher data processing, student data processing, value data process, subject process. The making of this application uses the PHP script language.

Keywords : Application;Evaluation;Kindergart;Learning;Results;Scholar.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam kehidupan suatu negara, pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi pada era globalisasi ini telah berkembang pesat dan dapat dilihat dari pemakaian sistem informasi penilaian berupa portal di sekolah-sekolah untuk mempermudah pengaksesan informasi penilaian sampai kesemua siswa. Salah satunya adalah Taman kanak-kanak (TK) sudah waktunya mengembangkan sistem informasi manajemennya agar mampu mengikuti perubahan zaman. Pemanfaatan teknologi informasi ini sangat dibutuhkan oleh Taman kanak-kanak (TK) untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas bagi manajemen pendidikan. Guru dan pengurus sekolah tidak lagi disibukkan oleh pekerjaan-pekerjaan operasional, yang sesungguhnya dapat digantikan oleh komputer. Dengan demikian dapat memberikan keuntungan pada efisiensi waktu, biaya dan tenaga. Penghematan waktu dan kecepatan penyajian informasi akibat penerapan teknologi informasi tersebut akan memberikan kesempatan kepada guru/kepala sekolah dan orang tua, untuk meningkatkan kualitas komunikasi dan pembinaan kepadasiswa.

Di Taman kanak-kanak (TK) Cendikia untuk pengolahan data siswa khusus pengolahan data nilai masih menggunakan cara konvensional / manual. Nilai-nilai ulangan harian, tugas, ujian tengah semester, ujian akhir semester siswa dalam bentuk kertas yang jumlahnya banyak dan mempersulit guru

atau wali kelas untuk mengontrolnya.

Permasalahan yang terjadi setelah siswa melaksanakan ulangan harian, mingguan/bulanan kertas dikumpulkan untuk di koreksi, tidak sedikit kertas ulangan, tugas, ujian tengah semester dan ujian akhir semester siswa hilang akibat terselip atau bahkan ada yang hilang karena tidak sengaja terbuang. Kemudian kertas ulangan di koreksi dan hasil nya di input ke rapor harian secara manual sehingga Siswa/orang tua menunggu terlalu lama untuk mengetahui nilai mereka, karena harus menunggu wali kelas membagikan kertas ulangan harian dan kertas tugas yang sudah siswa kerjakan. Setelah itu guru mata pelajaran memberikan nilai tersebut kepada wali kelas untuk dimasukkan kedalam rapor siswa. Nilai yang diberikan berdasarkan hasil evaluasi dari ujian Semester.masih bersifat manual di tulis dikertas ulangan dan rapor sehingga kurang efektif dan efisien.

Oleh karena itu perlu adanya suatu Aplikasi berbasis Web untuk mengolah data-data siswa tersebut. Sehingga dengan adanya Suatu Aplikasi ini guru/pengurus sekolah dan orang tua dapat melihat data siswa dan nilai siswa. Guru dapat melihat data siswa secara *online* dengan id dan *username*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan mempermudah kerja guru dan tata usaha dalam mengolah data/nilai siswa.

Berdasarkan Permasalahan tersebut diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul : “Perancangan Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus : Taman Kanak-Kanak Cendikia Jambi)”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah

bagaimana merancang aplikasi evaluasi hasil belajar siswa pada Taman Kanak-Kanak Cendikia Jambi ? Yang nantinya diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam membuat dan menginformasikan hasil belajar siswanya.

1.3. Batasan Masalah

Dalam analisis sistem informasi pengelolaan data siswa TK Cendikia penulis melakukan pembatasan masalah agar penelitian dapat terarah sesuai dengan yang diharapkan :

1. Aplikasi yang akan di rancang hanya di peruntukkan pada TK Cendikia Jambi, sehingga aplikasi hanya bisa di akses oleh pihak sekolah seperti tatusaha, para guru, para murid dan kepala sekolah.
2. Aplikasi yang di rancang khusus menangani pengelolaan data siswa, hasil belajar siswa, dan menyediakan informasi baik tentang data siswa maupun hasil belajar siswa kehalayak ramai.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk membantu memecahkan permasalahan yang terjadi pada sistem manual yang ada di TK Cendikia.
2. Untuk merancang dan membangun Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar TK Cendikia secara efektif dan efisien.
3. Tools Aplikasi Yang Digunakan yaitu: PHP, Mysql, Xampp dan Bostrap.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun maanfaat penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi TK Cendikia dalam memperbaiki sistem manual yang digunakan khususnya dalam penyajian data dan informasi mengenai nilai siswa.
2. Membantu memudahkan kinerja guru-guru terutama wali kelas pada TK Cendikia dalam mengolah nilai secara cepat, tepat dan efisien.
3. Memudahkan siswa dan orang tua siswa untuk melakukan pengecekan nilai berbasis web.
4. Sebagai Bahan Evaluasi untuk Kemajuan, perkembangan sistem pengajaran di TK Cendikia.
5. Mengenalkan dan menerapkan sistem digital di dunia pendidikan khususnya TK Cendikia.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Definisi Aplikasi

Menurut Fathansyah bahwa aplikasi bersifat definisi-definisi optimal artinya, ada atau tidaknya

tergantung pada kebutuhan kita yang kita gunakan lebih berperan dalam pengorganisasian data dalam basis data, sementara bagi pemakai basis data (khususnya yang menjadi *end-user/naevi-user*) dapat dibuat program khusus untuk melakukan pengisian, pengubahan dan pengambilan data. Program ini ada yang sudah disediakan bersama DBMS-nya, ada juga harus dibuat sendiri dengan menggunakan aplikasi lain yang khususnya untuk (*Development tools*). [1]

2.2. Definisi Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012:38) sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung, operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan penyelidikan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Selain mendukung pembuatan keputusan, koordinasi dan pengawasan, sistem informasi dapat membantu manajer dalam menganalisa masalah, membuat masalah-masalah kompleks dan menciptakan produk-produk baru. [2]

Menurut Hartono (2013:16) sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan, yang bekerja untuk mengumpulkan dan menyimpan data serta mengolahnya menjadi informasi yang digunakan [3]. Menurut Sutarman (2012:13) sistem informasi adalah sistem yang dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas *input* (data, instruksi) dan *output* (laporan, kalkulasi) [4].

2.3. Website

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. Beberapa jenis *browser* yang populer saat ini di antaranya *Internet Explorer* yang diproduksi oleh *microsoft*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, dan *Safari* yang diproduksi oleh *Apple*.

Browser (Perambah) adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen *web* dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi *browser* yang biasa disebut *web engine*. Semua dokumen *web* ditampilkan oleh *browser* dengan cara diterjemahkan.

“Situs *Web* adalah dokumen-dokumen *web* yang terkumpul menjadi satu kesatuan yang memiliki *Unified Resource Locator (URL)* atau domain dan biasanya dipublish di internet [5].”

Situs *web* biasanya ditempatkan pada *server web*. Sebuah *server web* umumnya telah dilengkapi

dengan perangkat-perangkat lunak khusus untuk menangani pengaturan yang ada. Sedangkan *website* dinamis adalah sebuah *web* yang isinya dapat dirubah sewaktu-waktu tanpa melalui perubahan *code* pada *fileweb*, akan tetapi melalui halaman administrator. *Content* yang tampil dalam *web* dinamis tersimpan pada sebuah database sehingga orang awam pun bisa merubah isi *content web* tersebut tanpa penguasaan bahasa pemrograman *web*. Biasanya *web* ini tersusun dari bahasa pemrograman yaitu HTML, CSS dan berhubungan dengan *database MySQL*. Contoh *website* dinamis adalah seperti : *Friendster*, *Multiply*, dan lain-lain.

Menurut Hidayat (2010:6) *website* adalah : keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyaknya halaman *web* yang saling berhubungan. Jadi dapat dikatakan bahwa, pengertian *website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *website* dengan halaman *website* lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.” [6]

Situs *website* dikategorikan menjadi 2 yaitu *website* statis dan *website* dinamis. *Website* statis adalah sebuah *web* yang isinya tidak bisa dirubah-rubah dan tidak memiliki database sebagai tempat penyimpanan kontennya. Apabila ingin mengubah isi dari *website*, harus melakukan perubahan tulisan yang tertanam pada file program tersebut, sehingga penguasaan bahasa pemrograman harus benar-benar dikuasai dengan baik. Contoh dari pemrograman statis ini adalah HTML dan CSS.

2.4. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan menyajikan informasi tentang suatu program untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan maupun menyusun program selanjutnya [7]. Sedangkan menurut pengertian istilah “evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan sesuatu obyek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan” [8]. Evaluasi juga merupakan suatu riset untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan informasi yang bermanfaat mengenai objek evaluasi, selanjutnya menilainya dan membandingkannya dengan indikator evaluasi dan hasilnya dipergunakan untuk mengambil keputusan mengenai objek

evaluasi tersebut [9]. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah proses sistematis yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan informasi yang bermanfaat yang memiliki tolak ukur, dan hasil dari evaluasi tersebut dapat digunakan untuk membuat kebijakan.

2.5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan ataupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran baik pembelajaran formal maupun Nonformal. Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar [10]. “Hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu” [11]. Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan belajar yang diperoleh melalui pengalaman pembelajaran yang bisa dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun penilaian tidak tertulis yang telah dilakukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa perancangan

Sekolah taman Kanak-Kanak atau bisa disebut juga sebagai TK Cendikia terletak di kota Jambi, Kec.Jelutung, masih menggunakan cara Konvensional dalam pencatatan dan pengolahan data siswa, yaitu guru mencatat data siswa masih menggunakan buku.

Dari proses pencatatan nilai tersebut terdapat beberapa kelemahan atau kekurangan dalam sistem pengolahan data siswa pada TK Cendikia yaitu :

1. Pencatatan data siswa secara manual perlu di lakukan pemeriksaan berkali-kali atau ketelitian yang lebih.
2. Pencatatan data siswa secara manual rentan akan terjadinya kesalahan dalam pencatatan data siswa.
3. Jangka waktu penyimpanan berkas nilai berbentuk fisik masih terbatas.
4. Lambat nya kinerja guru dalam hal mengolah data siswa.

Oleh karena itu, penulis ingin menerapkan Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar TK Cendikia, Dimana penulis mengusulkan Aplikasi Evaluasi

Hasil Belajar TK Cendikia yang memiliki keuntungan seperti:

1. Proses pengimputan data siswa menggunakan form khusus yang tersedia di halaman input data.
2. Laporan penginputan data dapat diselesaikan dengan cepat karena ketelitian cukup pada saat melakukan input data nilai siswa.
3. Laporan data siswa tersimpan dengan aman di dalam komputer sesuai kebutuhan dan juga dapat dengan mudah untuk melakukan pencarian data siswa.
4. Meningkatkan jangka waktu penyimpanan dalam bentuk *softcopy*.

3.2. Perancangan Aplikasi

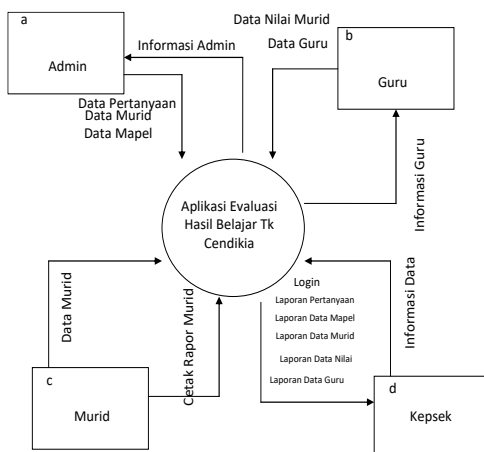
Tahap ini berkaitan erat dengan hasil analisa Aplikasi evaluasi Hasil Belajar TK Cendikia. Proses Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar TK Cendikia harus sesuai dengan metode perancangan yang telah dikemukakan, yakni menggunakan *data flow diagram* (DFD).

3.2.1. Data Flow Diagram (DFD)

Perancangan yang telah dikemukakan, yakni menggunakan *data flow diagram* (DFD).

3.2.2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah suatu diagram yang menggambarkan atau menjelaskan secara keseluruhan atau secara umum dari sistem yang telah dibuat. Berikut adalah diagram konteks Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar TK Cendikia sebagai berikut :

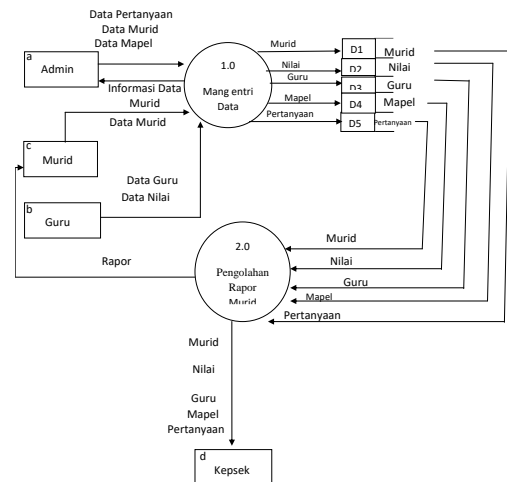


Gambar 1. Diagram Konteks

3.2.3. Diagram Level Nol Proses 1

Pada level nol ini, DFD menggambarkan proses utama sistem aliran data antara proses yaitu proses *Input* dan *Output* pada sistem dan

penyimpanan data yang digunakan untuk menyimpan dan mengambil kembali informasi. Gambar 2 Berikut menjelaskan DFD level nol dari Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar TK Cendikia.



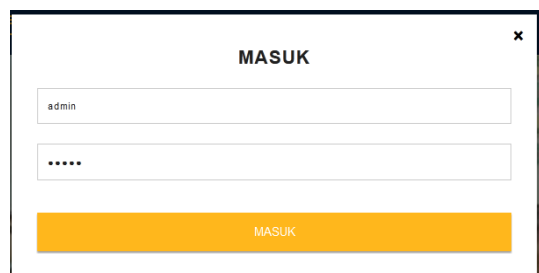
Gambar 2. Diagram Level Nol Proses 1

3.3. Implementasi

Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk memastikan apakah aplikasi evaluasi hasil belajar tk cendikia berbasis web ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Pada bagian ini membahas tentang dokumentasi dan implementasi yang terdiri.

1. Antarmuka Halaman Login

Halaman Login pada gambar 3 berikut di gunakan untuk proses pengisian nama pengguna (*user*) dan kata sandi (*password*) yang digunakan untuk melindungi keamanan sistem informasi dari hal-hal yang tidak diinginkan. *Username* dan *Password* harus sesuai karena jika salah memasukkan *username* dan *password* benar dan yang mengetahuinya hanya administrator.



Gambar 3. Antarmuka Halaman Login

2. Tampilan Halaman Utama

Halaman utama pada gambar 4 merupakan halaman utama Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia Berbasis Web. Halaman ini berisi tentang Profil utama dari menu

Aplikasi Tk Cendikia. Pada halaman ini terdapat beberapa menu yaitu :



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan Menu Jurusan

Halaman tampilan menu Jurusan pada gambar 5 merupakan halaman utama Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia Berbasis Web. Halaman ini berisi tentang Jurusan yang ada di Aplikasi Tk Cendikia. Pada halaman ini terdapat beberapa menu yaitu:



Gambar 5. Tampilan Menu Jurusan

4. Tampilan Menu Fasilitas yang Ada Di TK

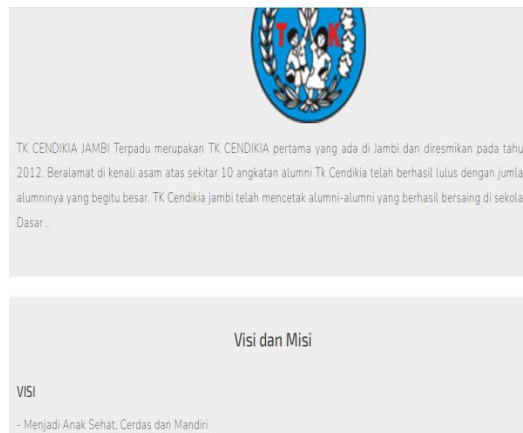
Halaman tampilan menu fasilitas pada gambar 6 merupakan halaman utama Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia Berbasis Web. Halaman ini berisi tentang Fasilitas yang ada di Aplikasi Tk Cendikia yaitu:



Gambar 6. Tampilan Menu Fasilitas yang Ada Di TK

5. Tampilan Profile Sekolah TK

Halaman tampilan *profile* Sekolah pada gambar 7 merupakan halaman utama Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia Berbasis Web. Halaman ini berisi tentang Fasilitas yang ada di Aplikasi Tk Cendikia yaitu:



Gambar 7. Tampilan Profile Sekolah TK

6. Tampilan Menu Pertanyaan

Halaman tampilan Pertanyaan pada gambar 8 merupakan halaman utama Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia Berbasis Web. Halaman ini berisi tentang Fasilitas yang ada di Aplikasi Tk Cendikia yaitu:



Gambar 8. Tampilan Menu Pertanyaan

7. Tampilan Menu Daftar TK

Halaman tampilan Fropil Sekolah pada gambar 9 merupakan halaman utama Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia Berbasis Web. Halaman ini berisi tentang Fasilitas yang ada di Aplikasi Tk Cendikia yaitu:



Gambar 9. Tampilan Menu Daftar TK

8. Tampilan Menu Masuk Admin

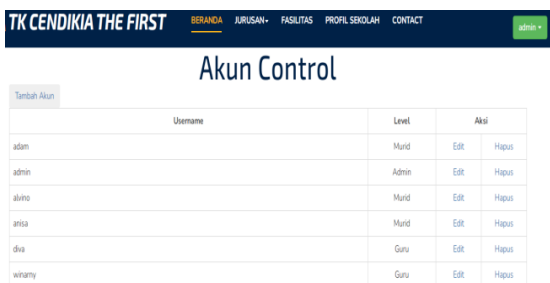
Halaman tampilan *profile* Sekolah pada gambar 10 merupakan halaman utama Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia Berbasis Web. Halaman ini berisi tentang Fasilitas yang ada di Aplikasi Tk Cendikia yaitu:



Gambar 10. Tampilan Menu Masuk Admin

9. Tampilan Menu Masuk Admin di Akun

Halaman tampilan masuk admin di akun Sekolah pada gambar 11 merupakan halaman utama Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia Berbasis Web. Halaman ini berisi tentang Fasilitas yang ada di Aplikasi Tk Cendikia yaitu:



Gambar 11. Tampilan Menu Masuk Admin di Akun

10. Tampilan Menu Masuk Admin Murid

Halaman tampilan Menu masuk di admin Murid pada gambar 12 merupakan halaman utama Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia Berbasis Web. Halaman ini berisi tentang Fasilitas yang ada di Aplikasi Tk Cendikia yaitu:



Gambar 12. Tampilan Menu Masuk Admin Murid

11. Tampilan Menu Masuk Admin di Guru

Halaman tampilan Menu masuk di admin guru pada gambar 13 merupakan halaman utama Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia Berbasis Web. Halaman ini berisi tentang Fasilitas yang ada di Aplikasi Tk Cendikia yaitu:



Gambar 13. Tampilan Menu Masuk Admin di Guru

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil implementasi diatas, dapat diperoleh beberapa hal yang menjadi kesimpulan dan saran sebagai berikut :

4.1. Kesimpulan

1. Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia dapat lebih efisien dalam informasi sekolah seperti mata pelajaran, guru, nilai murid.
2. Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia diharapkan dapat memudahkan untuk mencek nilai rapor siswanya.
3. Dengan adanya Aplikasi ini, maka laporan keseluruhan nilai siswa mudah di cari dan memudahkan guru.
4. Menghasilkan Informasi yang akurat dan tepat.

4.2. Saran

Agar kinerja dari program Aplikasi Evaluasi Hasil Belajar Tk Cendikia yang dirancang lebih optimal, maka peneliti berharap :

1. Untuk waktu penggunaan, perlu dilakukan perawatan terhadap komponen pendukung, termasuk hardware dan software komputernya.
2. Selama pengimplementasian, perlu dilakukan salinan data untuk mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan dan back up data secara berskala.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Fathansyah. (2012). Basis Data. Informatika.
- [2] Sutabri, Tata. (2012). Analisis Sistem Informasi, Yogyakarta: C.V. Andi Offset
- [3] Hartono, Bambang. 2013. Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Sutarman. 2012. Buku Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- [5] Rudyanto, Arief. 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- [6] Hidayat, Rahmat. 2010. Cara Praktis Membangun Website Gratis. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [7] Widoyoko, Eko Putro. (2012). Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- [8] Yunanda. 2009. Istilah Evaluasi. Gramedia Pustaka Utama. Indonesia
- [9] Wirawan. 2012. Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi, Dan Profesi Contoh Aplikasi Evaluasi Program: Pengembangan Sumber Daya Manusia, Program Nasional Pemberdayaan Manusia (PNPM) Mandiri Pedesaan, Kurikulum, Perpustakaan, dan Buku Teks. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- [10] Rusmono. (2017). Strategi Pembelajaran dengan *Problem Based Learning* Itu Perlu. Jakarta: Ghalia Indonesia
- [11] Ahiri, J. 2017. Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran. Jakarta: Uhamka Press, hal. 18.

IDENTITAS PENULIS

Nama : Lisdarti S.Kom., M.S.I
 NIDN/NIK : 1012078001
 Telp. : 0813-6667-4567
 Email : lisdartipdg@yahoo.co.id
 Golongan/Pangkat : IIIc
 Jabatang Fungsional : Lektor

Nama : Arif Wahyudi
 NIM : 1802002
 TTL : Jambi,11 Januari 1996
 Email : arifwah481@gmail.com