

# APLIKASI PENILAIAN SISWA PADA LEMBAGA BIMBINGAN BELAJAR VIARA 58 BATANG

Liliyana Purwandani, Heru Agus Santoso

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula No. 5-11, Semarang, 50131, (024) 3515261

E-mail : liliyanapurwandani@gmail.com, [herezadi@gmail.com](mailto:herezadi@gmail.com)

---

## **Abstrak**

*Mengingat pembelajaran di sekolah waktunya sangat terbatas, sehingga siswa kurang memahami. Oleh karena itu peran Lembaga Bimbingan Belajar dinilai sangat penting dalam membantu siswa memperoleh pendidikan tambahan. Salah satunya Lembaga Bimbingan Belajar Viara 58 Batang merupakan sebuah lembaga yang membantu siswa untuk menunjang keberhasilan pendidikan mereka. Sistem penghitungan nilai siswa yang meliputi nilai kuis, nilai tugas, nilai mid dan nilai uas pada lembaga bimbingan ini masih bersifat manual, sehingga sering timbul kesalahan dan perlu adanya pengulangan. Hal ini dapat memperlambat informasi yang disampaikan pihak lembaga bimbingan ke siswa, maka dari itu diperlukan sistem komputerisasi untuk pengolahan data nilai siswa. Dalam sistem ini aplikasi yang digunakan adalah visual basic 6.0 dan menggunakan metode prototyping karena metode ini dapat mengetahui proses-proses penyelesaian sistem sesuai yang diinginkan, sehingga hasil yang didapat lebih cepat dan akurat.*

**Kata Kunci:** Penilaian Siswa, Lembaga Bimbingan Belajar, Prototyping, Visual Basic 6.0

## **Abstract**

*Remember learning in school time is very limited, so students do not understand. Therefore the role of the Institute Tutoring is considered very important in helping students gain additional education. One of them Tutoring Institute Viara 58 Batang is an institution that helps students to support their educational success. Counting system which includes the student's score quiz value, value assignments, mid value and the final value of the institution is still manual guidance, often resulting in errors and the need for repetition. This can slow the information submitted to the guidance of the student body, and therefore required a computerized system for data processing students. In this system is the application used Visual Basic 6.0 and using prototyping methods because this method can find out the processes according to the desired settlement system, so that the results obtained more quickly and accurately.*

**Keywords:** Students Assessment, Tutoring Institution, Prototyping, Visual Basic 6.0

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Namun, apabila kita hanya mendapatkan pendidikan di sekolah saja, maka hal ini dinilai belum cukup karena waktu pembelajaran di sekolah sangat terbatas. Banyak sekali siswa siswi sulit untuk memahami pelajaran yang ada di sekolah dan seringkali mengalami kegagalan dalam menghadapi ujian. Oleh karena itu peran suatu Lembaga Bimbingan Belajar sa-

ngat penting bagi siswa untuk menunjang keberhasilan mereka. Salah satunya LBB Viara 58 Batang yang merupakan sebuah LBB yang membantu siswa untuk menunjang keberhasilan belajar mereka. Hal ini dikarenakan adanya pengolahan nilai yang dilakukan secara manual. Pelayanan informasi dalam hal ini adalah informasi tentang penilaian siswa dan siswi yang cepat dan akurat sangat dibutuhkan karena dapat membantu manajemen dalam pelayanan yang tepat dan menguntungkan.

Pada LBB Viara, dimana pengolahan data nilai siswa masih bersifat single user atau manual. Hal ini dirasakan kurang dapat menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh siswa siswi maupun guru dengan tepat, karena dalam sistem manual sering terjadi ketidaktepatan, ketidakakuratan data sehingga tidak dapat menjamin informasi yang baik dan benar serta tidak jarang terjadi kekeliruan dalam hal pelayanan informasi bagi para siswa siswi dan membutuhkan waktu yang lama untuk memperbaikinya.

Dengan ini secara tidak langsung penulis dapat mengetahui permasalahan yang ada di bagian penilaian siswa di LBB Viara 58 Batang dan penulis menyusun laporan untuk penyelesaian permasalahan tersebut dengan judul “Aplikasi Penilaian Siswa Pada Lembaga Bimbingan Belajar Viara 58 Batang”.

### 1.2 Perumusan Masalah

Melihat latar belakang diatas bahwa selama ini Lembaga Bimbingan Belajar Viara 58 (LBB Viara 58) dalam mengolah dan melakukan penilaian nilai tiap-tiap peserta didik menggunakan perhitungan secara manual dengan menggunakan kalkulator tentu akan menimbulkan berbagai masalah yang muncul seperti tingkat ketelitian data rendah, terjadinya redudansi data, tingkat keakuratan data rendah, memakan waktu dan biaya yang sangat banyak, maka dari itu penulis membangun aplikasi penilaian siswa pada Lembaga Bimbingan Belajar Viara 58 agar dapat menyelesaikan masalah tersebut.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat permasalahan mengenai pelayanan informasi penilaian siswa dalam hal ini mengenai data siswa, data mata pelajaran, nilai tugas, nilai kuis, nilai mid, dan nilai uas serta perhitungan nilai total yang didapat dari siswa

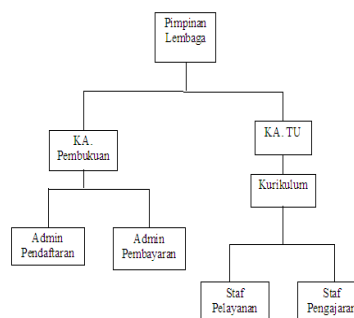
selama mengikuti bimbingan belajar. Maka penulis mengambil kebijakan untuk memberikan batasan masalah penulisan tugas akhir ini pada informasi tentang penilaian siswa dalam mengikuti bimbingan belajar di Lembaga Bimbingan Belajar Viara 58 Batang.

## 2. METODE

### 2.1 Lokasi

Lembaga Bimbingan Belajar Viara 58 berlokasi di Jalan Kenari 60 Batang, dengan memiliki luas tanah dan luas bangunan sekitar 1.200 meter persegi. LBB ini juga memiliki cabang di Jalan Kenari no.58 dengan luas tanah dan luas bangunan sekitar 900 meter persegi. Lokasi ini tidak pernah pindah sampai sekarang.

### 2.2 Struktur Organisasi



Gambar 1. Struktur Organisasi LBB Viara

### 2.3 Uraian Tugas Organisasi

Jabatan : Pimpinan Lembaga

Tugas:

1. Merumuskan sasaran, memimpin, mengelola Lembaga serta mengawasi jalannya Lembaga.
2. Melakukan peningkatan dengan pihak luar.

Jabatan : KA. Pembukuan (Kepala Pembukuan )

Tugas : mengatur dan mengontrol administrasi Lembaga.

Jabatan : KA.TU(Kepala TU )  
Tugas : mengatur dan mengontrol kurikulum sistem pembelajaran di LBB.

Jabatan : Bagian Kurikulum  
Tugas : mengontrol dan menyusun kurikulum pembelajaran di LBB.

Jabatan : Staff Admin Pendaftaran  
Tugas : melayani dan mengurus pendaftaran peserta didik di LBB.

Jabatan : Admin Pelayanan Pembayaran  
Tugas : mengurus segala macam tentang perihal pembayaran pendidikan peserta didik.

Jabatan : Staff Pengajaran  
Tugas : mengajar peserta didik di LBB

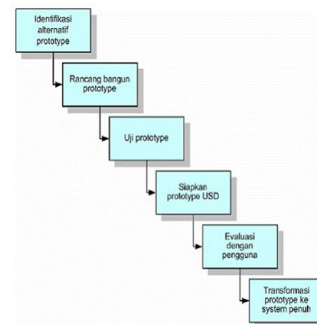
## 2.4 Metode Pengumpulan Data

- 1) Observasi  
Adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap obyek penelitian, dalam metode ini penulis memperoleh data melalui tujuan secara langsung berdasarkan keadaan dan kegiatan ditempat penelitian.
- 2) Interview  
Adalah metode pengumpulan data dengan melakukan tatap muka dan tanya jawab dengan bagian administrasi, staff, dan pimpinan sehingga sasaran dan yang diambil sesuai pokok pembahasan yang akan disusun.
- 3) Studi Pustaka  
Adalah metode pengumpulan data melalui buku-buku yang dapat menunjang penelitian, dalam metode ini penulis mengamati buku-buku yang berisi data yang dibutuhkan dan yang menunjang kedua metode sebelumnya.

## 2.5 Metode RPL

*Prototyping* adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak

yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan. *Prototyping* merupakan salah satu pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Metode ini akan menghasilkan *prototype* yaitu rancang bangun sistem yang akan dibuat atau biasa disebut dengan *blueprint*.



Gambar 2. Tahapan Dalam Prototype

Tahapan pada model prototype adalah:

1. Pengumpulan dan identifikasi kebutuhan : pada tahap ini pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Rancang bangun prototyping : pada tahap ini dibangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).
3. Uji prototyping : tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah *prototyping* yang dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan atau belum. Jika sudah sesuai, maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 dan 3.
4. Mengkodekan sistem : pada tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati diterjemahkan atau dikodekan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

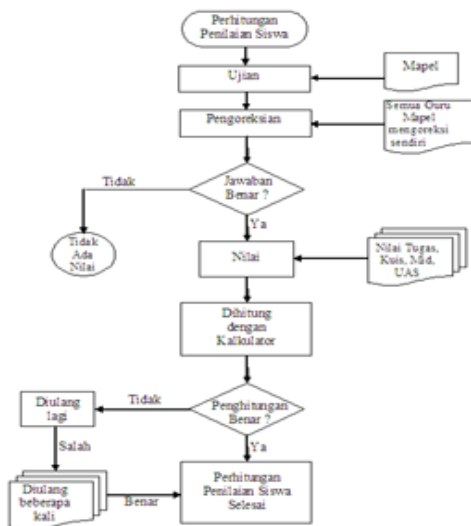
- Menguji sistem : setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dulu sebelum digunakan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

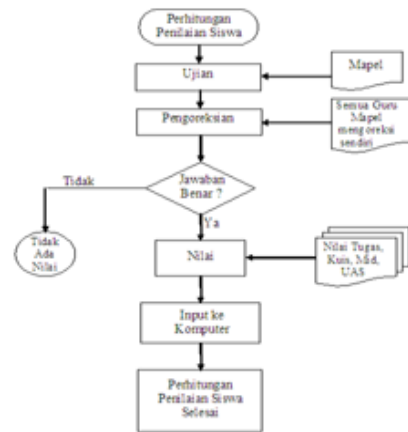
#### 3.1 Analisis Pembuatan Perancangan

Setelah melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem pengolahan dan perhitungan penilaian siswa pada Lembaga Bimbingan Belajar Viara 58 Batang, maka sistem manual yang digunakan sudah tidak efisien dari segi waktu dan tidak efektif dari segi sumber daya manusianya.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan pembuatan perancangan dari sistem manual ke sistem komputerisasi. Dengan adanya sistem tersebut diharapkan proses yang tadinya memakan waktu lama dapat dilakukan lebih cepat dan akurat. Pembuatan perancangan sistem komputerisasi ini diharapkan dapat diterapkan dalam Lembaga Bimbingan Belajar tersebut.



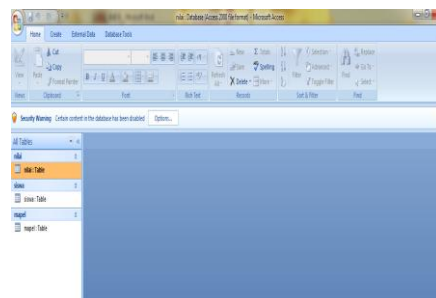
Gambar 3. Sistem Manual



Gambar 4. Sistem Komputerisasi

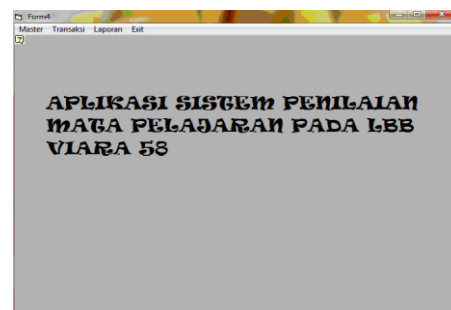
#### 3.2 Desain Database

Sebuah sistem database dapat memiliki beberapa basis data. Setiap basis data dapat berisi atau memiliki sejumlah satu objek basis data seperti file atau tabel, indeks. Disamping berisi atau menyimpan data, setiap basis data juga dapat mengandung atau menyimpan definisi struktur.



Gambar 5. Desain Database

#### 3.3 Implementasi Program

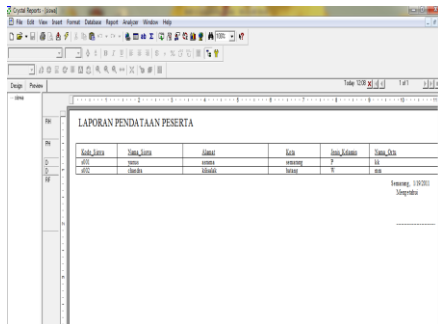


Gambar 5. Halaman Menu Aplikasi

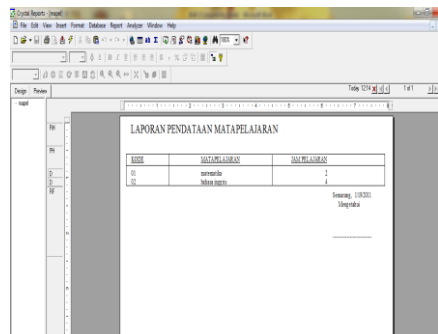
Pada halaman menu aplikasi terdapat beberapa menu yaitu master (yang berisikan data siswa dan data mapel), transaksi (data nilai), laporan (laporan

siswa, laporan mapel, laporan nilai), dan menu exit.

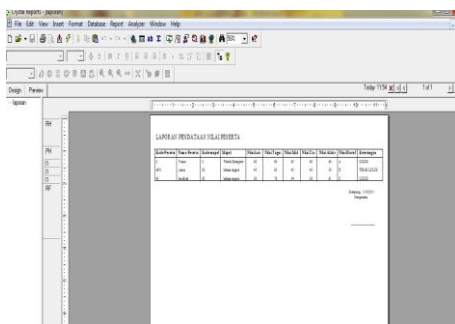
### 3.4 Laporan Aplikasi Penilaian Siswa



Gambar 6. Laporan Data Siswa



Gambar 7. Laporan Data Mapel



Gambar 8. Laporan Data Nilai Siswa

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Dengan adanya aplikasi penilaian siswa maka gambaran tentang perhitungan total nilai siswa yang berkaitan dengan nilai tugas, kuis, mid, dan nilai akhir akan lebih mudah, cepat dan akurat

digambarkan, sehingga dalam memasukkan data tidak ada lagi kerangkapan disamping itu dapat meminimalisasikan kesalahan-kesalahan dalam pembuatan laporan data penilaian siswa.

### 4.2 Saran

Perlu adanya peningkatan terhadap kemampuan sumber daya manusia yang terampil dan paham akan kerja dari aplikasi penilaian siswa, sehingga mampu mengatasi kesalahan dan kerusakan data maupun perangkat komputer dan agar dapat mengoperasikan komputer dengan baik dan lancar untuk itu diperlukan sebuah pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Bimo Walgito, 2006, *Bimbingan Dan Konseling (Study dan Karir)*, Yogyakarta: Andi.
- [2]. Sadirman, 2009, *Interaksi dan Moti-vasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [3]. Tohirin, 2007, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integritas)*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [4]. Jamal Ma'mur Asmani, 2010, *Panduan Efektif Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Yogyakarta: Diva Press.
- [5]. Jogiyanto Hartono, 2007, *Metodologi Penelitian Sistem*, Yogyakarta : Andi.
- [6]. Alam M, A. J, 2007, *Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0*, Jakarta : PT. Elexmedia Computindo.
- [7]. Fauzan, 2010, *Pemrograman Visual Basic 6.0*, Jakarta : Elek-media Computindo, kelompok Gramedia.
- [8]. Promono Djoko, 2006, *Aplikasi Database Visual Basic*.
- [9]. Susanta, 2006, *Panduan Praktis Basis Data*, Penerbit : Liberty, Yogyakarta.