

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik diwujudkan dalam penguasaan kompetensi yang meliputi: kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian hasil belajar dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan [1].

Sistem pencatatan dan penilaian prestasi siswa, terutama untuk tingkat SD (Sekolah Dasar), biasanya masih dilakukan secara manual. Hal ini bisa menyebabkan proses penilaian menjadi terlalu lama, dan menyusahkan guru dan orang tua dalam mengakses informasi prestasi siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dapat dibuat sebuah aplikasi raport berbasis Android yang memudahkan proses pencatatan dan penilaian prestasi siswa. Aplikasi ini akan membantu guru dan orang tua dalam mengakses informasi mengenai nilai siswa dengan lebih cepat dan mudah.

Aplikasi raport ini juga dapat membantu meningkatkan transparansi dalam proses penilaian siswa, sehingga orang tua dapat lebih mudah memahami prestasi siswa dan memberikan dukungan yang tepat untuk pembelajaran siswa.

Dalam pembuatan aplikasi ini, perlu dilakukan beberapa langkah seperti mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, merancang tampilan dan fitur yang akan dibuat, serta mengembangkan dan melakukan pengujian aplikasi. Sangat penting juga untuk memperhatikan keamanan dan privasi data siswa, serta mempertimbangkan kebutuhan dan keinginan guru, dan orang tua dalam proses pembuatan aplikasi ini.

Pembuatan aplikasi raport berbasis Android ini juga perlu memperhatikan kompatibilitas dengan perangkat pengguna, serta kemudahan penggunaan aplikasi bagi guru dan orang tua. Aplikasi ini juga perlu dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa aplikasi ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana dan kebutuhan.

Oleh karena itu dibuatlah aplikasi yang bernama Sisdapor, yaitu sebuah aplikasi Android yang merupakan aplikasi sistem pencatatan dan penilaian siswa di Sekolah Dasar

Dengan demikian , pada aplikasi ini menghadirkan fitur dapat membantu proses pencatatan dan penilaian prestasi siswa menjadi lebih cepat dan mudah, serta meningkatkan transparansi dalam proses pembelajaran siswa. Selain itu, aplikasi ini juga dapat dilengkapi dengan fitur-fitur lain yang dapat membantu proses memonitoring pembelajaran siswa selama di sekolah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengimplementasikan sistem pencatatan nilai yang efektif ?
2. Bagaimanakah membangun sebuah sistem yang user friendly ?
3. Bagaimanakah mengintegrasikan peran Guru dan Orang tua murid ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

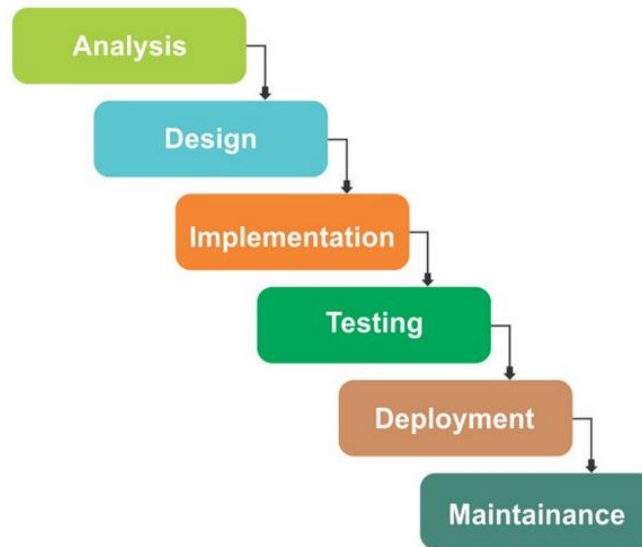
1. Aplikasi diimplementasikan pada *smartphone* Android minimal versi Lollipop.
2. Aplikasi hanya berbasis android.
3. Aplikasi berjalan pada perangkat *smartphone* android yang memiliki koneksi internet

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Aplikasi ini dapat meningkatkan efektifitas dalam pencatatan nilai sehingga guru maupun orang tua dapat terlibat dalam perkembangan siswa disekolah secara mudah
2. Aplikasi ini dirancang agar pengguna seperti orang tua maupun guru bisa lebih mudah dalam menggunakan aplikasi ini
3. Membuat aplikasi untuk memudahkan guru dalam pencatatan nilai setiap murid dan memudahkan Orang tua agar lebih tahu perkembangan anak di sekolah

1.5 Metode Penyelesaian Masalah



Gambar 1. 1 *Gambar Waterfall Model*

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

1. Analisis

Melakukan komunikasi dengan orang – orang sekitar SDN 3 Cipagalo dengan melakukan wawancara mengenai kesulitan dalam proses monitoring belajar bagi orang tua maupun guru dan kebutuhan yang diinginkan sehingga akan didapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan calon pengguna, Dalam hal ini kami juga melakukan melakukan pencarian mengenai kebutuhan pengguna melalui internet dalam informasi terbaru yang memungkinkan akan mendapatkan data yang dapat menunjang kebutuhan pengguna dari fitur yang dibutuhkan oleh pengguna pada aplikasi yang akan dikembangkan.

2. Design

Pada tahap ini dilakukan pembahasan mengenai design sistem seperti teknologi apa saja yang akan digunakan, design aplikasi , waktu dan pengerjaan target aplikasi , serta pembagian tugas terhadap anggota tim.

3. Implementation

Di tahap ini akan dilakukan pengcodingan terhadap fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Testing

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan calon pengguna aplikasi nantinya.

5. Deployment

Pada tahapan ini setelah testing aplikasi dinyatakan berhasil maka aplikasi dapat di publish ke playstore agar aplikasi dapat di coba secara umum oleh penggunanya

6. Maintenance

Pada tahap ini akan dilakukan proses maintenance atau perbaikan sistem jika terjadi adanya bug atau error ketika digunakan oleh pengguna

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Rifki Padilah

Peran : Mobile Developer, Back End

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi
- Membuat rancangan database
- Membuat dokumen
- Melakukan Pengujian
- Membuat Manual Book Guru

b. Si Gede Ngurah Chandra Adi Natha

Peran : Mobile Developer, Front End

Tanggung Jawab :

- Membuat design antarmuka aplikasi
- Membuat Fungsi Aplikasi
- Membuat dokumen
- Membuat Video Promosi
- Membuat Poster
- Membuat Manual Book Orang Tua