

TUGAS AKHIR

**APLIKASI EVALUASI GURU MENGAJAR OLEH SISWA
DI SMK N 1 KARANGANYAR**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya
Program Diploma III Ilmu Komputer



Diajukan Oleh:

GANIF YUSEM YANUARDI

NIM. M3108035

**PROGRAM DIPLOMA III ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**
commit to user
2011

HALAMAN PERSETUJUAN

**APLIKASI EVALUASI GURU MENGAJAR OLEH SISWA
DI SMK N 1 KARANGANYAR**



Disusun Oleh:

GANIF YUSEM YANUARDI

NIM. M3108035

Tugas akhir ini telah disetujui untuk dipertahankan
di hadapan dewan penguji pada tanggal 8 Juli 2011

Pembimbing Utama

WISNU WIDIARTO, S.Si, M.T

NIP. 19700601 200801 1 009

commit to user

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI EVALUASI GURU MENGAJAR OLEH SISWA
DI SMK N 1 KARANGANYAR**

**Ganif Yusem Y
NIM.M3108035**

Pembimbing Utama

**Wisnu Widiarto, S.Si, M.T
NIP. 19700601 200801 1 009**

Tugas akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji tugas akhir
Program Diploma III Ilmu Komputer
pada hari jum'at tanggal 8 juli 2011

Dewan Penguji:

1. Wisnu Widiarto, S.Si, M.T (_____)
NIP. 19700601 200801 1 009
2. Muhammad Asri Safi'ie, S.Si (_____)
NIDN. 0603118103
3. Sakroni, S.Kom (_____)
NIP. 19700603 200112 1 001

Disahkan Oleh:

Dekan
FMIPA UNS

Ketua Program
Diploma III Ilmu Komputer
FMIPA UNS

Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc(Hons), Ph.D

NIP. 196102231986011001 *commit to user*

Drs. Y.S. Palgunadi, M.Sc.

NIP. 19560407 198303 1 004

ABSTRACT

Ganif Yusem Yanuardi. 2011. APPLICATION TEACHING EVALUATION BY STUDENT AT SMK N 1 KARANGANYAR. DIII programmer Informatics. Faculty of Mathematics and Natural Sciences. Sebelas Maret University of Surakarta.

The purposes of this technology are to improve the teaching learning processes quality of a certain school and to overcome the problems emerging due to the ineffective and inefficient manual method used. One of the schools aims to actualize higher grade of education, which teacher's target in learning process can be reached, typically at SMKN 1 Karanganyar. The writer has conducted a research at academic department to make an application teaching evaluation by students at SMK N 1 Karanganyar.

There is a login form on the front page of the application which will continue to complete the evaluation matter and option of teaching-learning activity that will be evaluated and evaluation result. The application uses programming language, such as PHP, CSS, JavaScript and MySQL database as data storage.

The result of this study can be concluded that the application teaching evaluation by students has been made by the writer. Hopefully, the application can facilitate the teachers in taking assessment of learning process evaluation.

Keywords: application of evaluation system, SMKN 1 Karanganyar

ABSTRAK

Ganif Yusem Yanuardi. 2011. APLIKASI EVALUASI GURU MENGAJAR OLEH SISWA DI SMK N 1 KARANGANYAR. Program DIII Teknik Informatika. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penggunaan teknologi sistem informasi berperan penting dalam memperbaiki kualitas proses guru dalam mengajar suatu instansi sekolah, diharapkan mampu mengatasi masalah yang timbul karena penggunaan cara manual yang tidak praktis dan memakan banyak waktu. SMK N 1 Karanganyar sebagai salah satu sekolah yang ingin mewujudkan pendidikan yang semakin bermutu yang mana ketepatan target guru dalam proses pembelajaran dapat tercapai. Penulis telah melakukan penelitian di bagian pembelajaran untuk membuat sebuah aplikasi evaluasi guru mengajar oleh siswa di SMK N 1 Karanganyar.

Pada halaman utama aplikasi terdapat form login yang nantinya akan berlanjut ke soal evaluasi dan pilihan kegiatan belajar mengajar yang akan di evaluasi serta hasil evaluasi. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, JavaScript dan database MySQL sebagai penyimpan data.

Dari hasil tugas akhir ini dapat disimpulkan aplikasi evaluasi guru mengajar oleh siswa sudah dibuat. Aplikasi yang disediakan diharapkan dapat memudahkan tim sekolah dalam mengambil penilaian evaluasi proses pembelajaran.

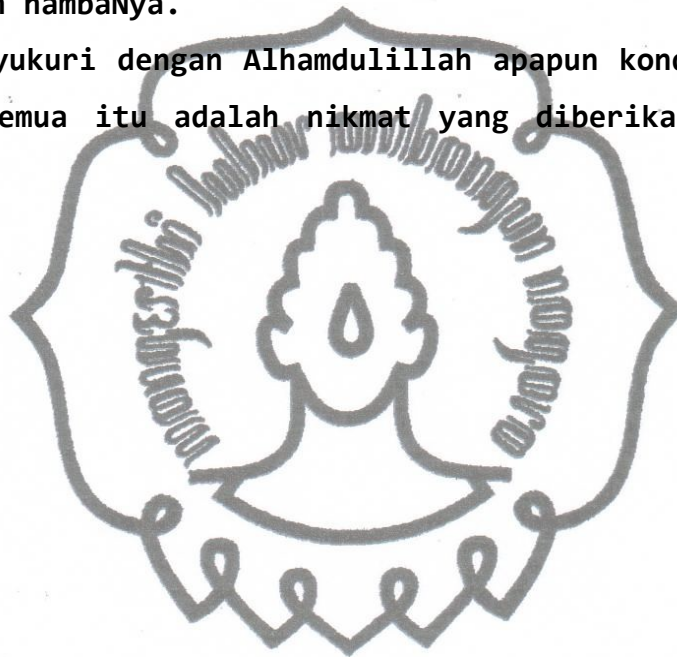
Kata kunci : Aplikasi Sistem Evaluasi, SMKN 1 Karanganyar

HALAMAN MOTTO

Sesulit apapun cobaan pasti ada penyelesaian tergantung dari niat kemauan dan tekad kita sendiri.

Allah tidak akan menguji hambaNya dengan cobaan di luar kemampuan hambaNya.

Selalu syukuri dengan Alhamdulillah apapun kondisi yang ada karena semua itu adalah nikmat yang diberikan oleh Allah SWT.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karyaku ini untuk :

Keluarga kecilku tercinta Bapak, Ibu, Kakak, adik dan teman special peri kecil yang selalu ada disampingku. .

Teman teman D3 TI UNS 08 , Bradda Sista Sebelas Maret

Scooter, KERIS serta teman vespaholic lainnya.

commit to user

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh.

Bismillahirrohmanirrohim, Yang pertama dan paling utama saya panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan segala kemudahan dan nikmatnya hingga akhirnya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dan menuliskan laporannya sesuai jadwal.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh kelulusan Diploma III Ilmu Komputer Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dalam pelaksanaan Tugas Akhir sampai selesai tak lepas dari bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam beberapa baris tulisan kertas ini penulis menghaturkan terima kasih kepada:

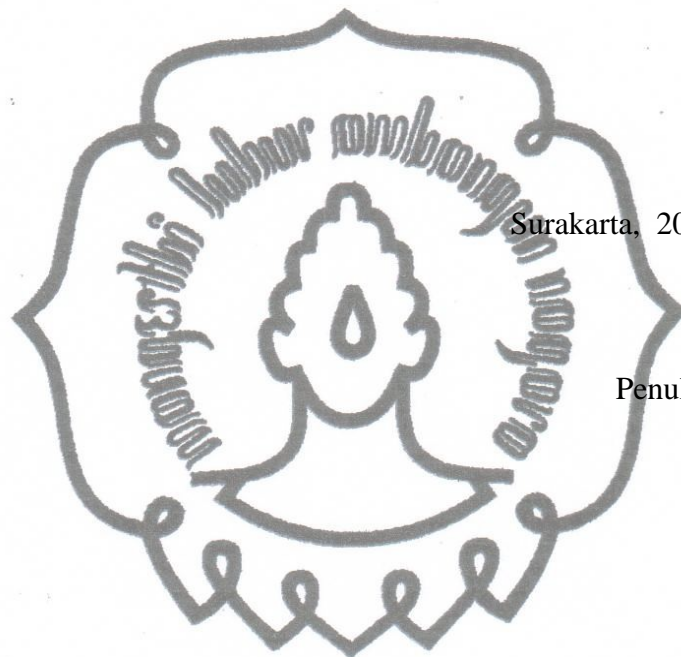
1. Drs. YS. Palgunadi, M.Sc., selaku Ketua Program Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Wisnu Widiarto, S.Si, M.T selaku pembimbing, yang telah merelakan pengorbanan yang cukup besar dari waktu hingga ilmu yang ikhlas diberikan pada penulis.
3. Drs Casudi, M.Pd selaku kepala sekolah SMK N1 Karanganyar
4. Agus Tri Marwanto, S.Pd selaku ketua program studi multimedia di SMK N 1 Karanganyar yang membantu proses penelitian.
5. Bapak ibu dan Iyan tercinta serta kakak adik tersayang yang terus memberikan dukungan tiada henti baik lewat SMS maupun lisan.
6. Teman teman Teknik Informatika 2008 Andi, Rossy, Chandra, Ruly dan teman sepembimbing Ava, Sofih, Ipul dan lain lain.
7. Bradda dan Sista Vespa dari SMS (Sebelas Maret Scooter) dan KERIS (Kebakkramat Scooteris) yang selalu perhatian dan memberikan dukungan diantaranya mas Solikin, Icol, Yoga, Andi, Dodi, Boha , Hendro, Cokrik, Jabrix, Kipli, Ririe, Desticka dan lainnya.

commit to user

8. Seluruh pihak-pihak yang tidak dapat penulis cantumkan satu persatu, atas segala bimbingan, bantuan, kritik dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.

Semoga Allah memberikan balasan atas segala kesediaan dan bantuan yang telah diberikan. Penulis memohon kemakluman pembaca sekalian untuk menerima kekurangan yang ada dalam laporan Tugas Akhir ini.

Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh.



Surakarta, 20 Juli 2011

Penulis

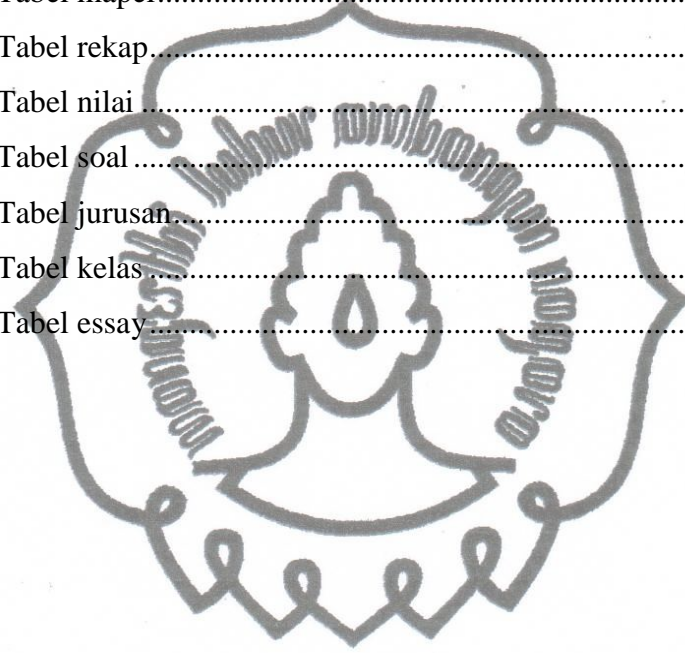
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Dasar Teori	7
2.1.1 Pengertian Website.....	7
2.1.2 Evaluasi Pembelajaran	7
2.1.3 PHP dan JavaScript.....	8
2.1.4 Database dan MySQL	12
2.1.5 CSS.....	13
2.1.6 DFD (Data Flow Diagram)	14

2.1.7 XAMPP	15
BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN	16
3.1 Spesifikasi Sistem	16
3.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak dan Keras.....	16
3.1.1 Analisa Kebutuhan Software.....	16
3.1.2 Analisa Kebutuhan Hardware	16
3.3 Gambaran Kerja Sistem	17
3.4 Deskripsi Data.....	18
3.5 Analisa dan Perancangan Sistem.....	18
3.5.1 Conteks Diagram	19
3.5.2 <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	20
3.5.3 <i>Data Flow Diagram Level 1</i>	22
3.6 Analisa dan Perancangan Database	26
3.6.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	27
3.6.2 Schema Database.....	28
3.6.3 Deskripsi Tabel	28
3.7 Desain Rancangan Interface.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM.....	36
4.1 Analisa Sistem.....	36
4.2 Implementasi Sistem	36
BAB V PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

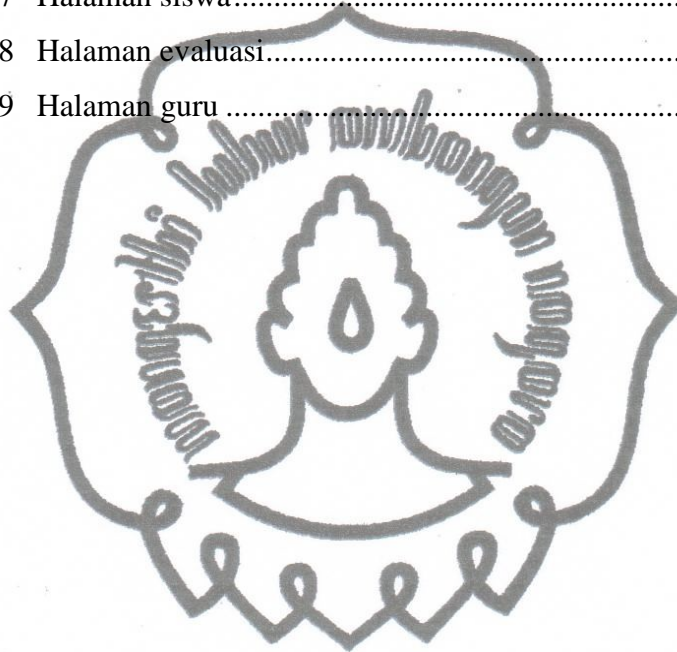
Tabel 2.1	Tabel Notasi DFD	14
Tabel 3.1	Tabel guru	28
Tabel 3.2	Tabel siswa.....	29
Tabel 3.3	Tabel KBM	29
Tabel 3.4	Tabel mapel.....	30
Tabel 3.5	Tabel rekap.....	30
Tabel 3.6	Tabel nilai	31
Tabel 3.7	Tabel soal	31
Tabel 3.8	Tabel jurusan.....	31
Tabel 3.9	Tabel kelas	32
Tabel 3.7	Tabel essay.....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Mekanisme pemanggilan aplikasi web bertipe PHP	9
Gambar 2.2	Contoh tabel	12
Gambar 3.1	Gambar Kerja Sistem	17
Gambar 3.2	Conteks Diagram.....	19
Gambar 3.3	DFD Level 0.....	21
Gambar 3.4	DFD Level 1 Proses Olah User	22
Gambar 3.5	DFD Level 1 Proses Olah Mapel	23
Gambar 3.6	DFD Level 1 Proses Olah Soal	23
Gambar 3.7	DFD Level 1 Proses Evaluasi.....	24
Gambar 3.8	DFD Level 1 Proses Lihat Hasil	25
Gambar 3.9	DFD Level 1 Proses Cetak Hasil.....	26
Gambar 3.10	Entity Relationship Diagram(ERD)	27
Gambar 3.11	Skema Diagram	28
Gambar 3.12	Rancangan Login Interface	33
Gambar 3.13	Rancangan Interface Menu Siswa.....	33
Gambar 3.14	Rancangan Interface Menu Guru	34
Gambar 3.15	Rancangan Interface Menu Admin	34
Gambar 3.16	Rancangan Interface Evaluasi	35
Gambar 3.17	Rancangan Interface Hasil Evaluasi.....	35
Gambar 4.1	Halaman Login	37
Gambar 4.2	Halaman Menu Admin	38
Gambar 4.3	Form input siswa	38
Gambar 4.4	Form lihat siswa	39
Gambar 4.5	Form edit siswa.....	39
Gambar 4.6	Form lihat siswa terhapus.....	39
Gambar 4.7	<i>Form</i> lihat guru.....	40
Gambar 4.8	Halaman lihat soal	41
Gambar 4.9	Form edit soal	41
Gambar 4.10	Form lihat matapelajaran.....	42

Gambar 4.11 Form lihat KBM 43
Gambar 4.12 Form input kelas 43
Gambar 4.13 Halaman hasil evaluasi 44
Gambar 4.14 Hasil essay per KBM..... 45
Gambar 4.15 Hasil evaluasi per guru 46
Gambar 4.16 Hasil essay per guru..... 46
Gambar 4.17 Halaman siswa..... 47
Gambar 4.18 Halaman evaluasi..... 48
Gambar 4.19 Halaman guru 48



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Moderenisasi kemajuan teknologi terutama teknologi informasi saat ini secara bersamaan berkembang sangat pesat di Indonesia. Hal ini dapat kita lihat di lingkungan sekitar kita salah satunya dalam hal pendidikan, di instansi – instansi sekolah implementasi teknologi di dunia pendidikan sudah terjadi terutama dalam penggunaan komputer dan teknologi informasi. Penerapan teknologi informasi ini adalah sistem informasi, banyak dari instansi sekolah telah menggunakan sistem informasi contohnya yaitu penggunaan sistem penerimaan siswa baru online, pembayaran spp online, sistem pembelajaran online melalui E-Learning, dan sebagainya.

Penggunaan teknologi sistem informasi berperan penting dalam memperbaiki kualitas suatu instansi, diharapkan mampu mengatasi masalah yang timbul karena penggunaan cara manual yang tidak praktis dan memakan banyak waktu. Apalagi dunia pendidikan adalah salah satu penopang dari kemajuan bangsa dan negara di masa yang akan datang sehingga perlu bergerak maju untuk mengikuti perkembangan agar tidak tertinggal oleh karena itu kecepatan dan ketepatan informasi menjadi acuan dalam mengantarkan keberhasilan.

Dalam sistem pembelajaran di suatu sekolah banyak sekali kekurangan, kesalahan dan juga kelebihan serta prestasi guru dalam mengajar tidak di ketahui oleh guru itu sendiri sehingga untuk meningkatkan mutu pembelajaran kadang kala guru tersebut tidak mengerti darimana dan dari sudut mana akan mengawali perubahan seorang guru yang harus dibenahi. Siswa sendiri juga akan cenderung takut, malu dan bahkan sungkan jika akan memberi suatu masukan, kritik dan saran secara langsung kepada guru meskipun pada kenyataanya seorang guru akan senang dan menerima dengan lapang kalau ada saran dan kritik dari murid. Hal ini terjadi juga di SMK N 1 Karanganyar ini, maka penulis munculah suatu ide yaitu dengan membuat suatu aplikasi penilaian pembelajaran yang berbasis web.

commit to user

Sistem penilaian evaluasi pembelajaran ini diharapkan dapat memecahkan salah satu masalah di SMK N 1 Karanganyar yakni dapat menghasilkan sebuah laporan penilaian guru yang langsung dari muridnya, adapun penilaian dalam sistem ini yaitu berupa polling meliputi penilaian dari kompetensi pedagogik, profesional, Kepribadian, dan Sosial. Dengan adanya hasil laporan tersebut maka pada bagian pendidikan akan membawa dalam rapat tahunan evaluasi guru sehingga secara tidak langsung keefektifan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan akan meningkat secara lambat laun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah tersebut dan terpapar diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah adalah "Bagaimana membuat aplikasi evaluasi guru mengajar oleh siswa di SMK N 1 Karanganyar?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir perlu untuk membatasi masalah agar tidak menyimpang ataupun terjadi pelebaran masalah serta tetap pada tujuan di awal.

Batasan masalah dalam Aplikasi Evaluasi Guru Mengajar ini meliputi:

1. Aplikasi dapat digunakan siswa untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan guru berdasarkan mata pelajaran dan guru pengampu yang berbentuk polling kuis dengan masing – masing soal dari kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial. Selain polling juga terdapat form untuk penginputan evaluasi essay yang terdiri dari kritik serta saran yang ditujukan pada matapelajaran dan guru pengampu masing – masing.
2. Aplikasi akan menghasilkan hasil evaluasi atau *report* yang akan ditampilkan dalam dua bentuk yaitu statistik untuk polling kemudian deskripsi kritik saran untuk essay, hasil evaluasi dapat dilihat dan di print oleh guru serta admin pengelola web itu sendiri.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah :

Membuat Aplikasi Sistem Evaluasi Pembelajaran Siswa Pada Guru untuk meningkatkan efisiensi dan mutu pendidikan di SMK Negeri 1 Karanganyar dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat mengisi evaluasi kuisisioner dan menginputkan kritik serta saran kepada guru melalui Aplikasi Evaluasi pembelajaran.

1.4.2 Manfaat

Pelaksanaan tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, pengguna, dan SMK N 1 Karanganyar. Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah :

1. Siswa dapat dengan mudah dan berani untuk mengulaskan kritik dan saran kepada guru dalam mengajar siswa di sekolah.
2. Meningkatkan mutu pendidikan dan ketepatan mengejar target guru dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Karanganyar, karena dengan adanya sistem evaluasi penilaian langsung dari murid terhadap guru ini akan menghasilkan sebuah laporan atau nilai yang nyata bagaimana seorang guru memberikan pelajaran, disiplin mengajar dan juga komunikasi dengan murid yang mana nantinya masing masing guru akan mengambil tindakan yang lebih bagus berdasarkan koreksi yang di hasilkan sistem evaluasi pembelajaran ini.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penyusunan Tuga Akhir ini adalah :

1. Wawancara dengan narasumber

Metode yang paling awal yaitu melakukan wawancara kepada pihak SMK N 1 Karanganyar dalam hal ini adalah kepala sekolah dan kepala jurusan Multimedia. Dimana dengan wawancara dari pihak sekolah mencoba meminta dibangunnya suatu *commit to user* aplikasi evaluasi guru mengajar

oleh siswa berbasis web di SMK N 1 Karanganyar. Dari website tersebut semua keluarga besar di lingkungan SMK N 1 Karanganyar dapat mengakses dengan mudah terutama siswa dalam memberi kritik dan saran kepada guru dalam hal mengajar siswa di sekolah.

2. Melakukan observasi

Dari hasil wawancara yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan observasi atau meninjau kondisi secara langsung untuk mengetahui ada tidaknya sarana pendukung untuk pembuatan website ini, sarana pendukung tersebut antara lain :

- Koneksi intranet yang bagus
- Komputer yang memiliki spesifikasi atau kapasitas server untuk menampung semua hasil evaluasi.
- SDM yang bertugas sebagai admin aplikasi evaluasi pembelajaran.

3. Dokumentasi

Setelah dari observasi dapat diketahui apa saja yang menjadi sarana pendukung dalam pembuatan website, selanjutnya dilakukan dokumentasi atau mencari data – data yang sudah ada yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi evaluasi pembelajaran. Data – data tersebut meliputi data guru, siswa, mata pelajaran beserta guru pengampu masing – masing.

4. Analisa dan Perancangan Sistem

Setelah diketahui dan di dapat data – data yang diperlukan untuk pembuatan website dalam tahap dokumentasi , maka langkah selanjutnya dengan analisa perancangan sistem pada website. Dalam rancangan ini menggunakan Data Flow Diagram (DFD) sebagai gambaran sistemnya, dan Entity Relationship Diagram (ERD) sebagai rancangan relasi tabelnya. Perancangan data flow diagram dimulai dari pemetaan sistem yang berupa diagram konteks, kemudian membuat DFD level 0, dan dari DFD level 0 di buat DFD level 1 yang menunjukkan gambaran sistem secara detail. Sedangkan ERD menjelaskan bagaimana relasi antar tabel dalam suatu database. *commit to user*

5. Implementasi

Untuk implementasi pembuatan website menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai databasenya.

6. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah perancangan dan pembuatan program telah selesai. Pada tahap evaluasi ini di tekan pada bagian soal evaluasi, data siswa, mata pelajaran dan guru pengampu masing – masing. Karena bagian tersebut merupakan komponen yang paling penting dan pokok dalam pembuatan website aplikasi evaluasi guru mengajar di SMK N 1 Karanganyar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari beberapa bab dan sub bab, diataranya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori berisi tentang materi materi yang memuat teori – teori tentang hal yang dapat mendukung dan sebagai acuan mengerjakan Tugas Akhir. Materi materi yang digunakan sebagai landasan teori antara lain : Bahasa pemrograman PHP, teori database MySQL, teori tentang Anapersis(analisa dan perancangan sistem) seperti bisnis proses, data flow diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), dan teori tentang website dan evaluasi pembelajaran. Pada perancangan sistem ini akan dibahas bagaimana merancang sebuah database dan interface.

BAB III: DESAIN DAN PERANCANGAN

Pada bab desain dan perancangan diterangkan bagaimana merancang sebuah aplikasi sistem evaluasi pembelajaran yang mengacu pada data – data yang sudah ada dan bagaimana menjadikan data – data tersebut menjadi satu kesatuan sebagai sebuah database yang akan digunakan pada tampilan aplikasi evaluasi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN ANALISA

Pada bab implementasi dan analisa data memuat hasil perancangan sistem yang ditampilkan dalam bentuk gambar, tabel dan di lengkapi dengan penjelesanya tiap – tiap point dan menganalisa sistem yang dibuat meliputi kekurangan dan kelebihan sistem tersebut.

BAB V: PENUTUP

Bab penutup memuat : Kesimpulan dan Saran

- a. Kesimpulan memuat pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil penelitian dan pembahasan. Jika penelitian mencantumkan hipotesis, kesimpulan ini dihubungkan dengan hipotesis.
- b. Saran adalah sumbang saran pemikiran yang didasarkan pada kesimpulan yang diperoleh. Saran dimaksudkan untuk penyempurnaan dan pengembangan di masa mendatang. Saran ditujukan kepada para peneliti yang ingin melanjutkan atau mengembangkan penelitian sejenis dan pihak – pihak yang terkait.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini definisi dan pengertian yang berhubungan dengan kebutuhan rancangan website dan Evaluasi monitoring pembelajaran online sangat di perlukan. Beberapa teori dan definisi yang di perlukan antara lain tentang Website, Evaluasi pembelajaran, DFD, ERD , PHP, JavaScript, XAMPP, CSS, Database dan MySql.

2.1 Dasar Teori

2.1.1 Pengertian Website

Word Wide Web yang sering disingkat www adalah layanan yang di disediakan server untuk computer client dalam mengakses data di server seperti web. Dengan adanya word wide web seorang pengguna dapat menampilkan halaman virtual yang disebut website.

Berdasarkan kedinamisan, website dapat dibedakan menjadi dua, yaitu website statis dan website dinamis. Website statis bersifat un-real time. Maksudnya, website statis tidak dapat diubah secara simultan dalam sebuah web based administrator, sehingga hanya bisa diubah ketika kita langsung mengakses file pada server dan melakukan perubahan pada source codenya. Sedangkan website dinamis adalah sebuah website yang dilengkapi sebuah pengaturan (administrator) yang dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengubah data website secara real time tanpa menyentuh source codenya dalam server.

2.1.2 Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi menurut Davies merupakan proses untuk memberikan atau menetapkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, maupun objek. Menurut Wand dan Brown, evaluasi merupakan suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu .

commit to user

Pengertian evaluasi lebih dipertegas lagi dengan batasan sebagai proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu (Sudjana, 1990:3). Dengan berdasarkan batasan-batasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, maupun objek) berdasarkan kriteria tertentu.

Evaluasi mencakup sejumlah teknik yang tidak bisa diabaikan oleh seorang guru maupun dosen. Evaluasi bukanlah sekumpulan teknik semata-mata, tetapi evaluasi merupakan suatu proses yang berkelanjutan yang mendasari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang baik. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana efisiensi proses pembelajaran yang dilaksanakan dan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam rangka kegiatan pembelajaran, evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses sistematis dalam menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Apabila lebih lanjut kita kaji pengertian evaluasi dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru adalah proses untuk menentukan nilai pembelajaran yang dilaksanakan guru, dengan melalui kegiatan pengukuran dan penilaian pembelajaran. Pengukuran yang dimaksud di sini adalah proses membandingkan tingkat keberhasilan pembelajaran seorang guru dengan ukuran keberhasilan pembelajaran yang telah ditentukan secara kuantitatif, sedangkan penilaian yang dimaksud di sini adalah proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan pembelajaran secara kualitatif.

(Sudjana, 1990:3)

2.1.3 PHP dan JavaScript

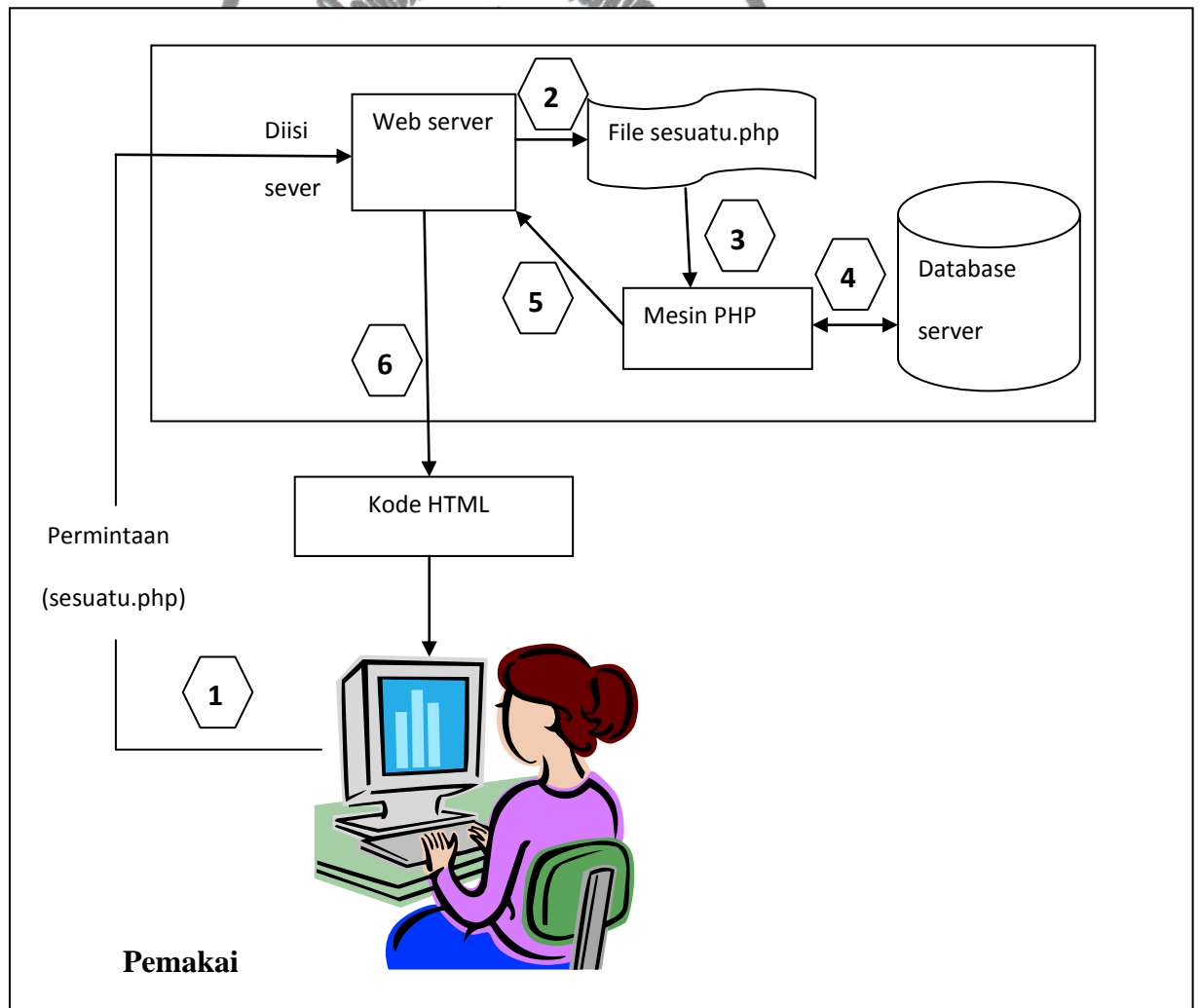
a. PHP

File yang hanya berisi kode HTML tidak mendukung pembuatan aplikasi yang melibatkan database karena HTML dirancang untuk menyajikan informasi yang bersifat statis (tampilan yang isinya tetap hingga web master atau

penanggung jawab web melakukan perubahan isi). Oleh karena itu, selanjutnya muncul pemikiran untuk membuat suatu perantara yang memungkinkan aplikasi bisa menghasilkan suatu yang bersifat dinamis dan berinteraksi dengan database. Akhirnya, lahirlah berbagai perantara seperti PHP, ASP dan JSP.

PHP adalah bahasa pemrograman script yang banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

Contoh pada gambar 2.1 memperlihatkan skema yang memungkinkan suatu aplikasi berinteraksi dengan data base menggunakan PHP.



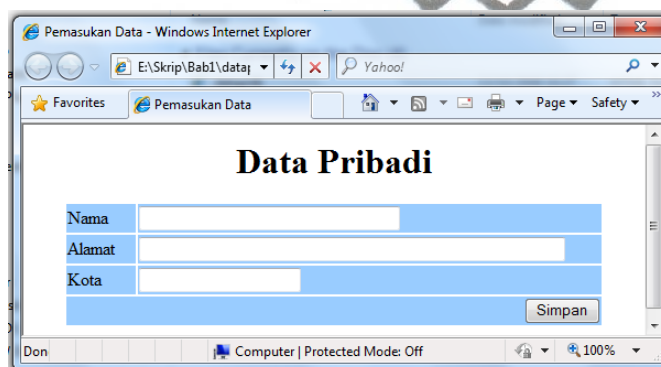
Gambar 2.1 Mekanisme pemanggilan aplikasi web bertipe PHP
commit to user

Pada gambar 2.1 setelah web server menemukan file yang diminta pemakai (sesuatu.php), file tersebut diserahkan ke mesin PHP untuk diproses. Bila PHP mendeteksi adanya interaksi dengan database, maka PHP akan melakukan permintaan pada database server dan hasil dari database server diproses lebih lanjut. Setelah semua isi file diproses, maka hasilnya (berupa suatu kode HTML) diserahkan ke web server. Selanjutnya, web server mengirimkan kode HTML kepada pemakai.

PHP adalah perangkat lunak yang bersifat free (gratis). File bisa diunduh di internet melalui situs www.php.net. Namun, perlu diketahui, PHP terkadang dikemas dalam bundel perangkat lunak, misalnya XAMPP. Hal menarik lainnya adalah PHP bersifat multiplatform. Artinya, PHP dapat berjalan pada berbagai sistem, seperti Windows, Linux, dan UNIX.

Agar skrip PHP dapat diproses, nama file harus berekstensi.php. Web server membedakan perlu tidaknya mengirimkan file ke mesin PHP berdasarkan nama ekstensi.

Bila menuliskan kode yang hanya melibatkan kode HTML dan PHP, maka ada kelemahan yang akan ditimbulkan. Sebagai contoh, terdapat aplikasi yang meminta pemakai untuk memasukkan data, seperti terlihat pada gambar berikut.



menyatakan bahwa jika tombol Simpan di klik, maka skrip prosprib.php akan dijalankan, yaitu menyimpan data formulir.

Ada kemungkinan bahwa ketika mengklik tombol tersebut, pemakai masih belum melengkapi data yang seharusnya diisi (baik nama, alamat maupun kota).

Akibatnya, `prosprib.php` harus dibebani untuk memeriksa apakah ada isian yang kosong atau tidak. Kalau ada yang kosong, maka halaman untuk mengisi data pribadi (`dataprib.html`) harus ditampilkan kembali. Karena skrip `prosprib.php` berada di server, maka proses bolak – balik ke klien membutuhkan waktu, apalagi kalau lalu lintas di internet sedang padat.

b. JavaScript

Ketidaklengkapan data semacam yang telah tersebut ataupun validasi dalam bentuk yang lain yang memungkinkan untuk dilakukan di sisi pemakai (bukan di server) akan memperbaiki kinerja. Hal ini bisa dilaksanakan dengan menggunakan JavaScript karena skrip JavaScript dirancang untuk dieksekusi di sisi klien. Skenario yang perlu dilakukan sangatlah sederhana. Pertama, perlu ditambahkan suatu kode yang akan membuat suatu fungsi JavaScript dijalankan jika tombol Simpan diklik. Kedua, letakkan fungsi JavaScript yang digunakan untuk memvalidasi isian pada skrip (diletakkan pada tag `<head>setelah<title></title>`).

Awalan dan akhiran java script ;

Awalan

```
<script type="text/javascript">
```

Hingga

```
</script>
```

Menandai skrip JavaScript.

Banyak fitur JavaScript yang membuat tampilan lebih bersifat dinamis. Menampilkan jam lokal secara terus menerus, melakukan perhitungan terhadap data formulir, serta mengubah-ubah warna pada baris tertentu dalam suatu tabel dapat dikerjakan dengan menggunakan JavaScript. Seperti halnya PHP, JavaScript bersifat multiplatform, kodenya dapat dijalankan pada berbagai jenis sistem operasi.

2.1.4 Database dan MySQL

Database sering didefinisikan sebagai kumpulan data yang terkait. Secara teknis, yang berada dalam sebuah database adalah sekumpulan tabel atau objek lain (indeks, view, dan lain-lain). Tujuan utama pembuatan database adalah untuk memudahkan dalam mengakses data, Data dapat ditambahkan, diubah, dihapus, atau dibaca dengan relatif mudah dan cepat.

Sebuah tabel (atau kadang disebut relasi) berisi sejumlah baris dan kolom. Perpotongan baris dan kolom menyatakan sebuah data. Gambar 2.2 menunjukkan contoh sebuah tabel. Pada tabel tersebut terdapat 4 buah kolom dan 5 buah baris. Kolom seringkali disebut field dan baris acapkali disebut sebagai record.

Nip	Nama	Alamat	Kota
90023	Ali Hamdan	Jl. Turangga 23	Yogya
90024	Sardi Waskito	Jl. Karya II/7	Yogya
90025	Ida Rohanda	Jl. Timang 98 A	Sleman
91026	Rahmanda	Jl. Gatotkaca 2	Yogya
91027	Prabukusuma	Jl. Amarta 3	Magelang

The diagram shows a table with 4 columns and 5 rows. Below the table, there are two labels: 'Kolom' and 'Sebuah baris'. Arrows point from 'Kolom' to the first three columns of the table, and from 'Sebuah baris' to the first row of the table.

Gambar 2.2 Contoh tabel

Saat ini tersedia banyak perangkat lunak yang ditujukan untuk mengelola database. Perangkat lunak seperti itu biasa dinamakan DBMS (DataBase Management System). Access, MS SQL Server, dan MySQL merupakan segelintir contoh produk pengelola database. Beberapa di antaranya berkelar

database server yaitu jenis yang secara aktif memantau permintaan akses terhadap data. Dalam hal ini, database server akan segera menanggapi permintaan data. Adapun yang bukan termasuk database server adalah Access.

MySQL (baca:mai-se-kyu-el) merupakan software yang tergolong database server dan bersifat Open Source. Open Source menyatakan bahwa software ini dilengkapi dengan source code (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain tentu saja bentuk executable-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara mengunduh di internet secara gratis. Hal menarik lainnya adalah MySQL juga bersifat multiplatform. MySQL dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi.

Pengaksesan data dalam database dapat dilakukan dengan mudah melalui SQL (Structured Query Language). Data dalam database bisa diakses melalui aplikasi non-web (misalnya dengan Visual Basic) maupun aplikasi web (misalnya dengan PHP).

2.1.5 CSS

Cascading Style Sheet (CSS) adalah sebuah elemen penting dalam pembuatan sebuah web. Sama pentingnya saat kita mendesain bentuk web pada Photoshop. Dengan CSS, kita dapat mendesign sejumlah halaman dengan aturan yang sama tanpa mengubah halaman-halaman tersebut satu persatu. Bayangkan saja anda mempunyai ratusan halaman dan anda harus mendesign halaman tersebut satu persatu, hanya akan menghabiskan banyak waktu. Dengan CSS, masalah tersebut akan mudah diatasi. Dengan membuat sebuah file CSS kemudian meng-importnya ke dalam file halaman web. Kita dapat memformat style semua halaman web yang kita buat.



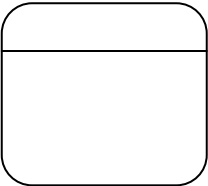
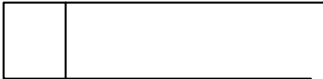
Saat ini CSS merupakan aturan style yang banyak digunakan dikarenakan fleksibilitas dari tag, kemudahan dan lengkapnya atribut yang dimilikinya. Penggunaan CSS dalam web akan lebih efisien dikarenakan CSS dapat digunakan secara berulang pada tag – tag tertentu, sehingga kita tidak perlu mengetikkan ulang seluruh perintah pemformatan desain seperti halnya dalam HTML klasik.

CSS bekerja dengan menggunakan dua buah elemen, yaitu selector dan declaration. Selector berfungsi menempatkan sebuah declaration pada halaman web. Declaration berisi perintah-perintah yang mengatur tampilan sedangkan selector nantinya akan meletakkan declaration tersebut di halaman web.

2.1.6 DFD (Data Flow Diagram) Teori Gane dan Sarson

DFD adalah diagram yang menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika, tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut akan disimpan. Simbol-simbol yang digunakan pada *Data Flow Diagram* (DFD) dapat dilihat dalam table berikut.

Tabel 2.1 Notasi CD & DFD

Simbol Menurut Gane dan Sarson	Nama
	Terminator atau entitas luar
	Alur data
	Proses
	Data store

Beberapa hal yang perlu diperhatikan tentang proses :

1. Proses harus memiliki input dan output.
2. proses dapat dihubungkan dengan komponen terminator, data store atau proses melalui alur data.
3. Sistem/bagian/divisi/departemen yang sedang dianalisis oleh profesional sistem digambarkan dengan komponen proses.

2.1.7 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

Bagian penting dalam XAMPP

Mengenal bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya :

- **htdocs** adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain.
- **phpMyAdmin** merupakan bagian xampp untuk mengelola basis data MySQL yang ada di komputer. Untuk membuka phpMyAdmin dengan cara membuka browser lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
- **Kontrol Panel** yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) XAMPP. Seperti menghentikan (*stop*) layanan, ataupun memulai (*start*).

BAB III

DESAIN DAN PERANCANGAN

3.1 Spesifikasi Sistem

Aplikasi evaluasi guru mengajar oleh siswa ini dirancang dan dibuat untuk mengevaluasi guru di SMK N 1 Karanganyar, sebagai media perantara penilaian, kritik dan saran tindakan guru dari siswa dalam mengajar di sekolah. Sehingga menghasilkan hasil evaluasi masing - masing guru dengan matapelajaran yang diampu dan selanjutnya bisa untuk acuan dimana guru memperbaiki cara mengajar di sekolah. Maka efek dari aplikasi evaluasi pembelajaran ini secara tidak langsung keefektifan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan akan meningkat secara lambat laun.

3.2 Analisa kebutuhan perangkat lunak dan keras

3.2.1 Analisa kebutuhan software

Perangkat lunak atau software yang digunakan dalam pembuatan web antara lain :

1. Sistem operasi : Windows XP
2. Editor Web : Macromedia Dreamweaver dan Notepad ++
3. Web server : XAMPP web server,dengan bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL
4. Software lain seperti Adobe Photoshop dan CorelDraw untuk desain layout bannernya.

3.2.2 Analisa kebutuhan Hardware

Perangkat keras untuk pembuatan dan implementasi evaluasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

commit to user

Pembuatan aplikasi :

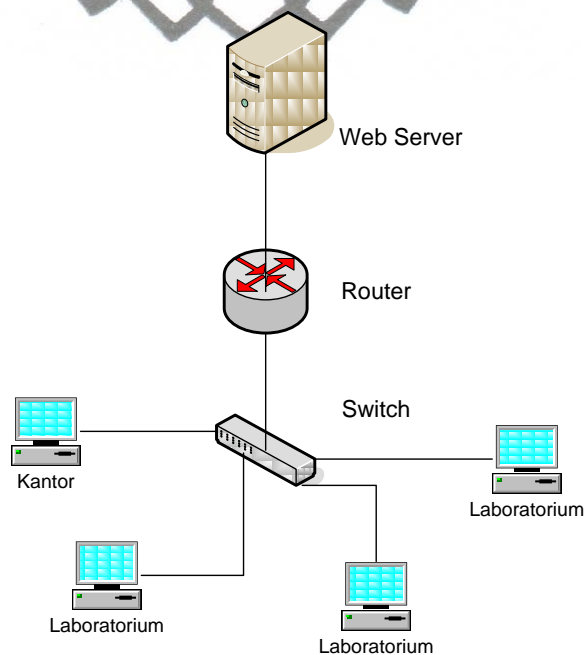
1. Processor Intel pentium 3 500 Mhz
2. Hardisk 20 Gb
3. Memory 256 mb
4. VGA 32 MB
5. Mouse dan printer

Implementasi Aplikasi:

1. Switch 24 port
2. Kabel UTP Cat 5
3. Konektor RJ45 Secukupnya
4. PC Server (Dual core, memori 4G, hardisk 500M)
5. Ethernet nic 1/100Mbps (LAN Card)
6. 1 PC Router

3.3 Gambaran Kerja Sistem

Secara umum gambaran kerja sistem dapat digambarkan sebagai berikut ;



commit to user
Gambar 3.1 Gambar Kerja Sistem

3.4 Deskripsi Data

Rancangan aplikasi evaluasi guru mengajar oleh siswa di SMK N 1 Karanganyar ini mengacu pada sistem yang sudah ada di SMK. Dimana dalam mendapatkan evaluasi pembelajaran dalam mengajar guru masih digunakan cara manual yang kurang efektif. Maka dari itu akan dibuat aplikasi yang dapat menghasilkan sebuah hasil dan laporan evaluasi pembelajaran dari siswa kepada guru di SMK N 1 Karanganyar. Sehingga data yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi pembelajaran online adalah.

1. Data Siswa.
2. Data Guru.
3. Data Kelas.
4. Data Jurusan.
5. Mata pelajaran dan pengampu masing – masing matapelajaran.
6. Soal evaluasi masing-masing kompetensi

3.5 Analisa dan Perancangan Sistem

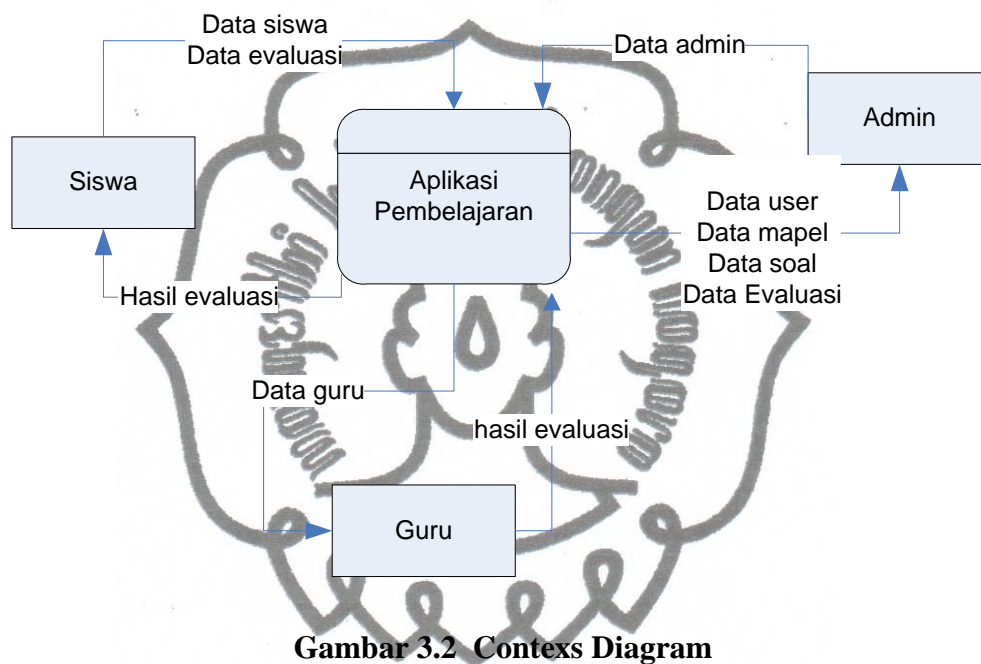
Pengembangan sistem informasi yang berorientasi obyek dan data memerlukan beberapa tahapan analisa yang harus dilalui, pada tahap ini dilakukan pemodelan proses menggunakan DFD (Data Flow Diagram), untuk menggunakan DFD ada beberapa hal yang harus dilakukan antara lain :

1. Membuat daftar skenario dari level tertinggi untuk mendefinisikan aktifitas dan proses yang mungkin muncul.
2. Memetakan diagram konteks dari skenario untuk mendefinisikan secara tepat fungsionalitas yang harus dimiliki sistem.
3. Berdasarkan diagram konteks dibuat DFD level 0.
4. Berdasarkan DFD 0 dibuat DFD level 1 dan seterusnya.

DFD yang digunakan dalam perancangan aplikasi sistem ini menggunakan teori Gane dan Sarson.

3.5.1 Context Diagram

Diagram konteks merupakan gambaran sederhana dari alur sistem pada suatu sistem informasi. Pada diagram terdapat 1 sistem yang pokok yaitu sistem evaluasi pembelajaran online. Diagram konteks perancangan aplikasi pembelajaran online di SMK N 1 Karanganyar sebagai berikut.



Gambar 3.2 Contexts Diagram

Ada 3 aktor dalam Aplikasi evaluasi :

1. Siswa

- Login dan logout dengan Nomor Induk Siswa beserta password NIS masing – masing.
- Mengisi polling evaluasi berdasarkan matapelajaran dan guru pengampunya
- Mengisi essay kritik dan saran pada kegiatan belajar mengajar yang dipilih
- Melihat hasil perKBM /kegiatan belajar mengajar serta indeks prestasi guru
- Melihat hasil perguru *commit to user*

2. Guru

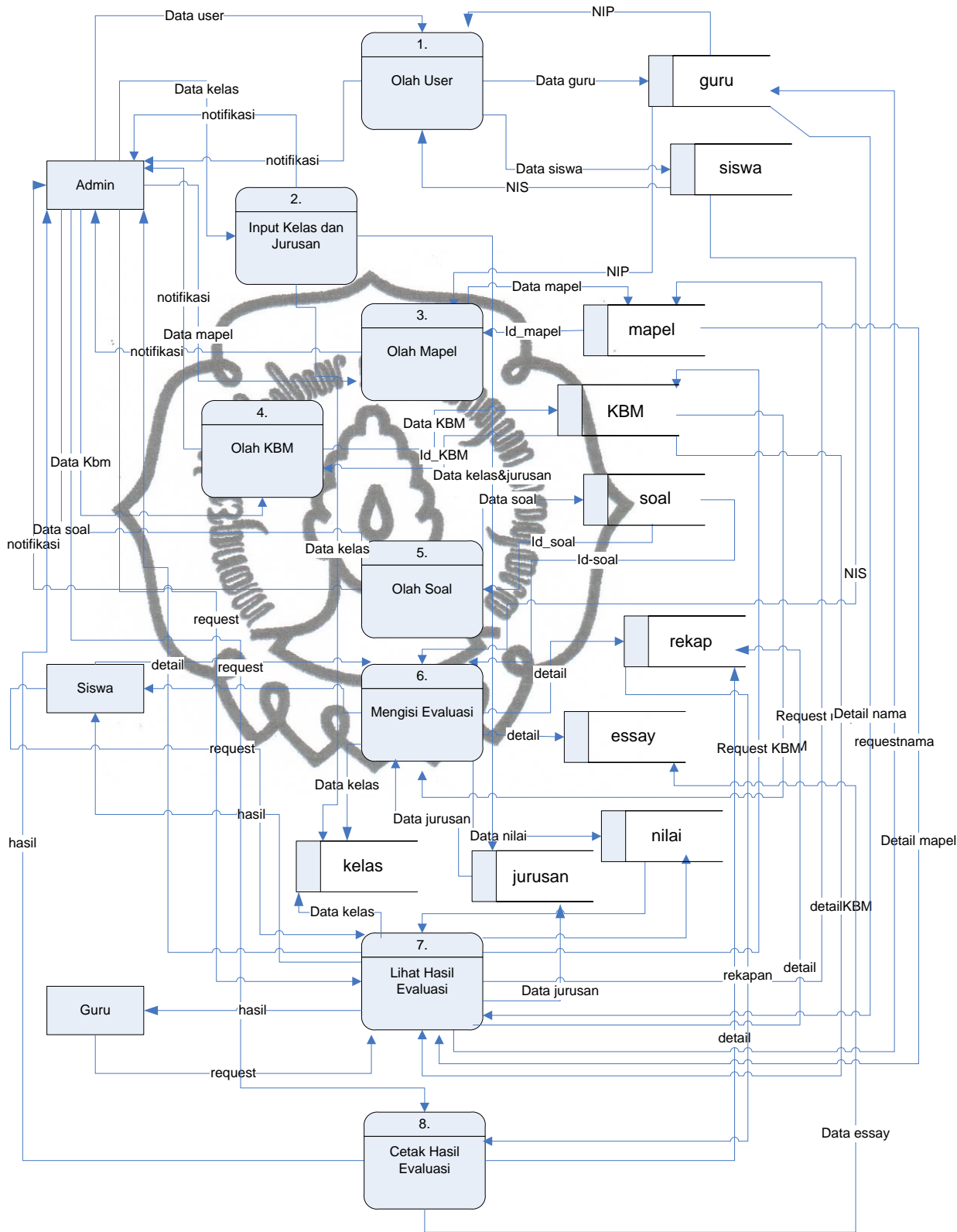
- Login dan logout dengan NIP dan Password yang telah ditentukan oleh admin
- Melihat hasil per KBM serta indeks prestasi yang di ajar
- Melihat hasil perGuru
- Mencetak hasil evaluasi dan kritik saran

3. Admin

- Login dan Logout ke sistem evaluasi pembelajaran sebagai admin
- Mengelola data user siswa dan guru (Tambah, edit, hapus)
- Mengelola jurusan dan kelas (tambah)
- Mengelola matapelajaran (Tambah, hapus)
- Mengelola data Kegiatan belajar mengajar (tambah,hapus)
- Mengelola data soal (Tambah,edit hapus)
- Melihat dan mencetak hasil evaluasi perguru
- Melihat dan mencetak hasil evaluasi perKBM
- Melihat dan mencetak essay kritik saran perguru
- Melihat dan mencetak essay kritik saran perKBM

3.5.2 Data Flow Diagram Level 0

DFD level 0 merupakan pengembangan diagram konteks. Dimana sistem pada diagram konteks menghasilkan beberapa proses antara lain : Olah user, Input kelas dan jurusan, Olah mapel, Olah KBM, dan Olah Soal oleh Admin, Mengisi evaluasi oleh siswa, Lihat hasil evaluasi, Cetak hasil evaluasi. Dimana pada aplikasi evaluasi ini terdapat beberapa tabel diantaranya tabel guru, siswa, mapel, KBM, soal, rekap, essay, nilai, jurusan, dan kelas. Dalam aplikasi ini hanya tiga yang mendapat hak akses yaitu siswa, guru dan admin. Dimana siswa dapat mengevaluasi guru dalam mengampu matapelajarannya, melihat hasil evaluasi serta guru dapat melihat dan mencetak hasil evaluasi sedangkan admin memiliki hak yang lebih luas yaitu melakukan olah user, mapel, kelas, jurusan, soal dan mencetak hasil evaluasi kritik saran. DFD level 0 sebagai berikut.

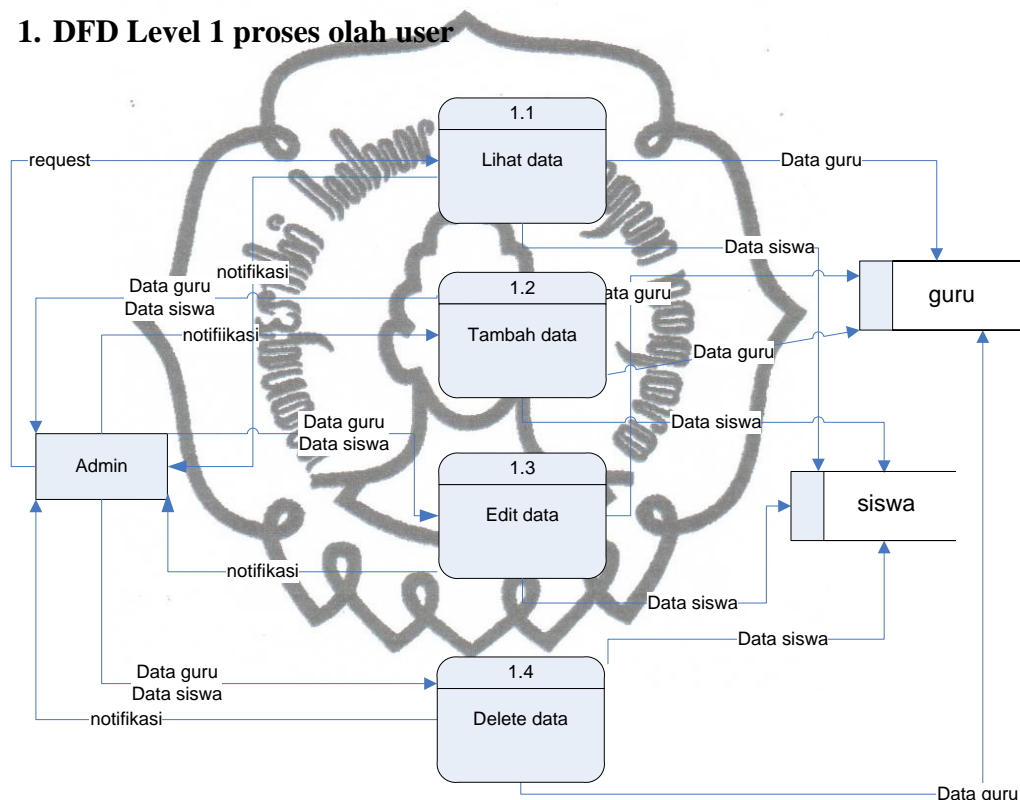


commit to user
Gambar 3.3 DFD Level 0

3.5.3 Data Flow Diagram Level 1

Desain DFD Level 1 merupakan desain penjabaran dari proses-proses yang ada dalam DFD level 0. Pada DFD level 1 ini terdapat 7 proses yaitu Proses olah user, Olah mapel, Olah KBM, Olah soal, Evaluasi, Lihat hasil dan cetak hasil.

1. DFD Level 1 proses olah user

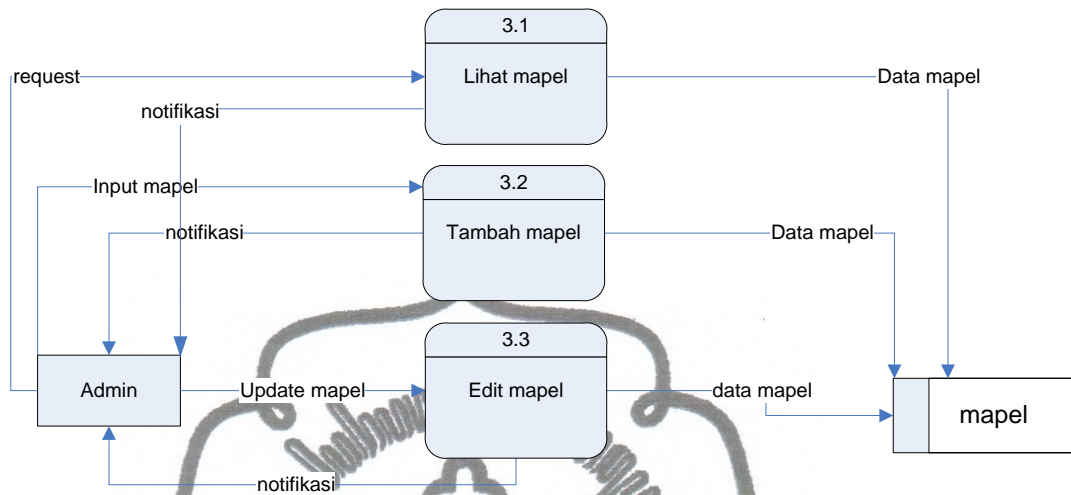


Gambar 3.4 DFD Level 1 Proses Olah User

Pada DFD Level 1 proses olah user terdapat empat proses yaitu proses lihat data, tambah data, edit data dan delete data. Data yang dimaksud disini adalah data user guru dan siswa. Dimana proses lihat data user adalah proses yang pertama sebelum admin dapat menambah, mengedit serta menghapus data user. Proses tambah, edit serta hapus data user siswa masuk dalam tabel siswa dan tambah edit data guru masuk dalam tabel guru.

commit to user

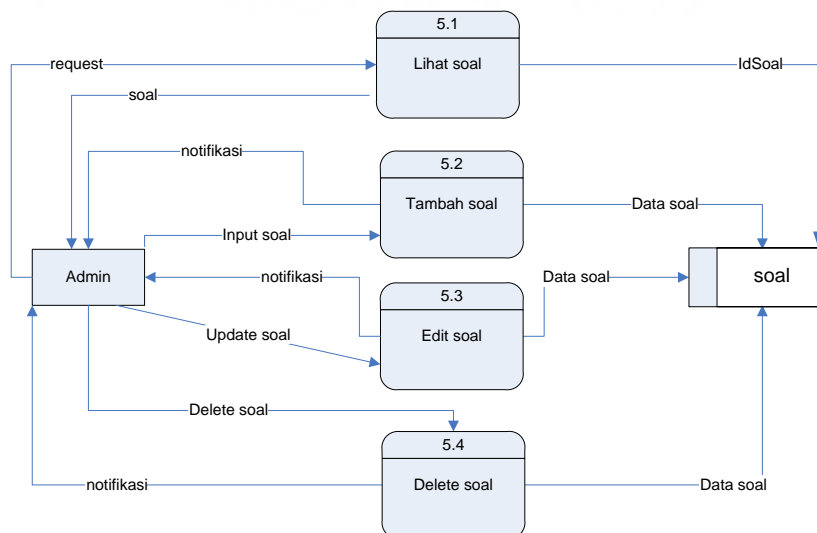
2. DFD Level 1 Proses olah matapelajaran



Gambar 3.5 DFD Level 1 Proses Olah Mapel

Pada perancangan DFD level 1 proses olah mapel terdapat tiga proses, yaitu lihat mapel, tambah mapel dan edit mapel. Lihat mapel merupakan proses pertama sebelum admin dapat menambah dan mengedit data matapelajaran. Proses tambah mapel memasukkan data ke dalam tabel mapel.

3. DFD Level 1 Proses olah soal

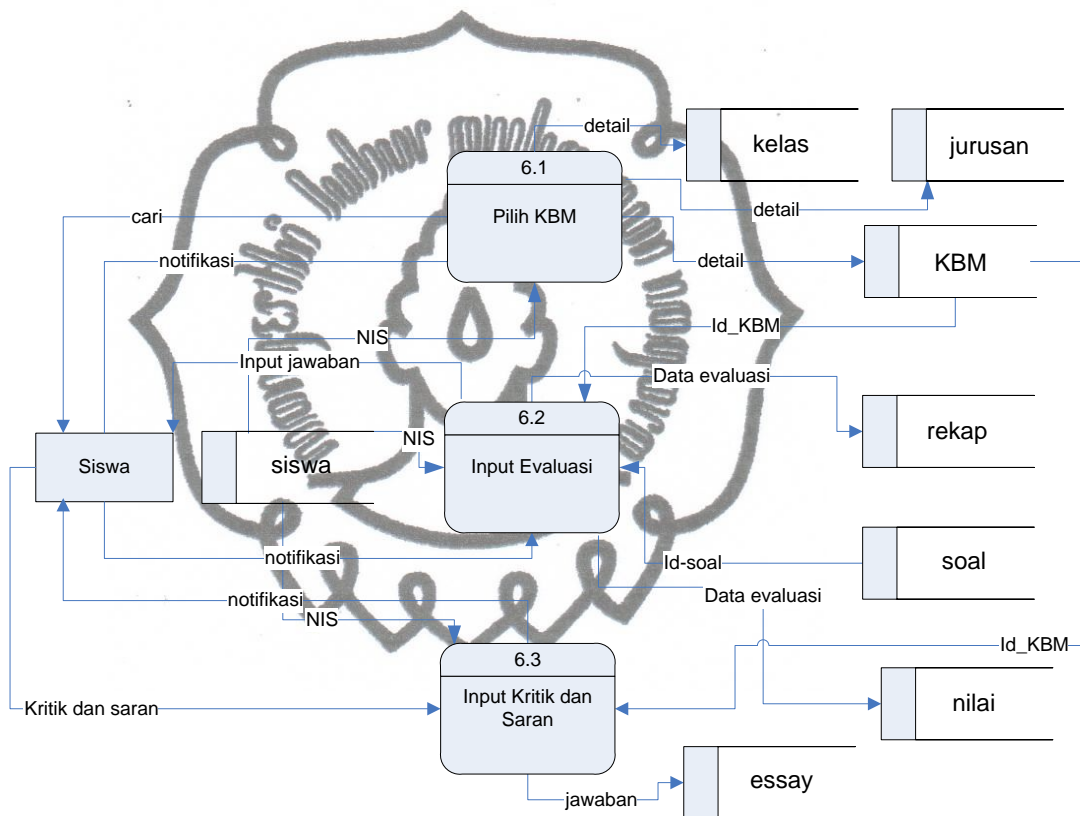


Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses Olah Soal

commit to user

Pada perancangan DFD level 1 proses olah soal terdapat empat proses, yaitu proses lihat soal, tambah soal, edit soal dan delete soal. Dimana proses olah soal dilakukan sepenuhnya oleh admin website. Proses lihat soal merupakan proses pertama sebelum melakukan proses tambah soal, edit soal dan hapus soal yang menggunakan tabel soal.

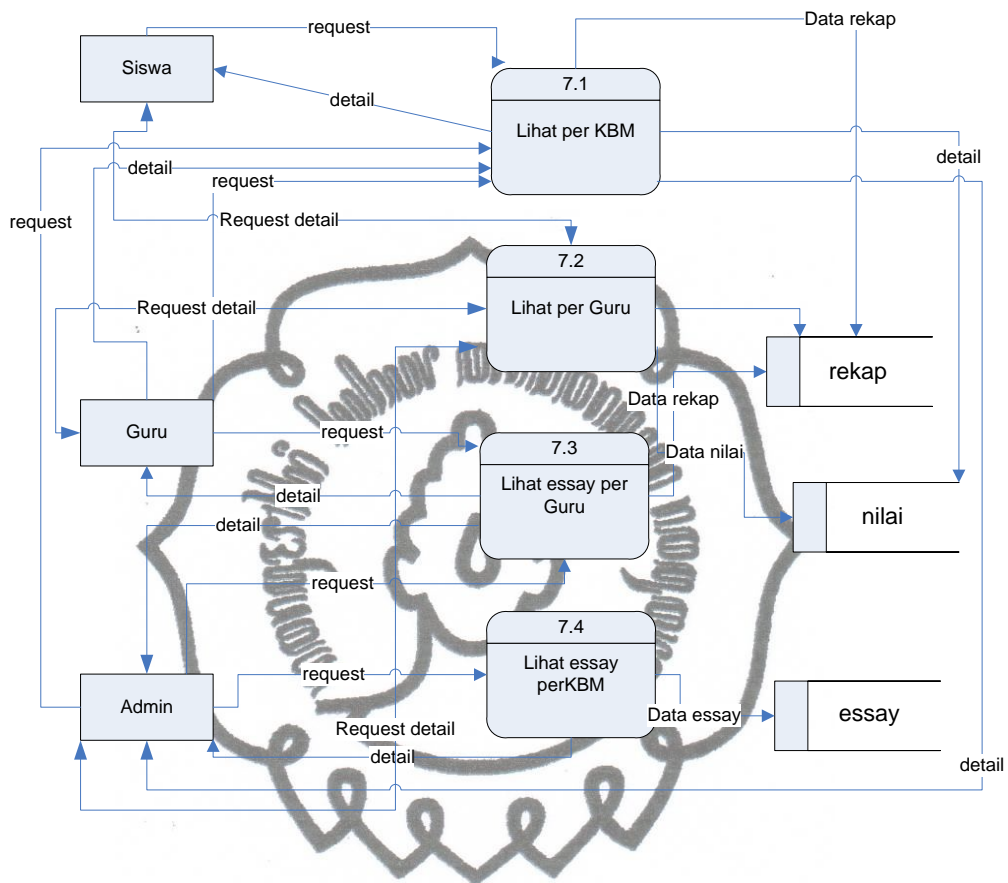
4. DFD Level 1 Proses evaluasi



3.7 DFD Level 1 Proses Evaluasi

Pada perancangan DFD level 1 proses evaluasi terdapat tiga proses, yaitu proses pilih KBM, input evaluasi dan input kritik saran. Dimana pilih KBM merupakan proses pertama sebelum siswa input evaluasi dan input kritik saran. Siswa input evaluasi data akan masuk pada tabel rekap dan nilai, kemudian siswa input kritik saran data akan masuk dalam tabel essay yang nantinya akan diolah menjadi *commit to user* sebuah nilai evaluasi.

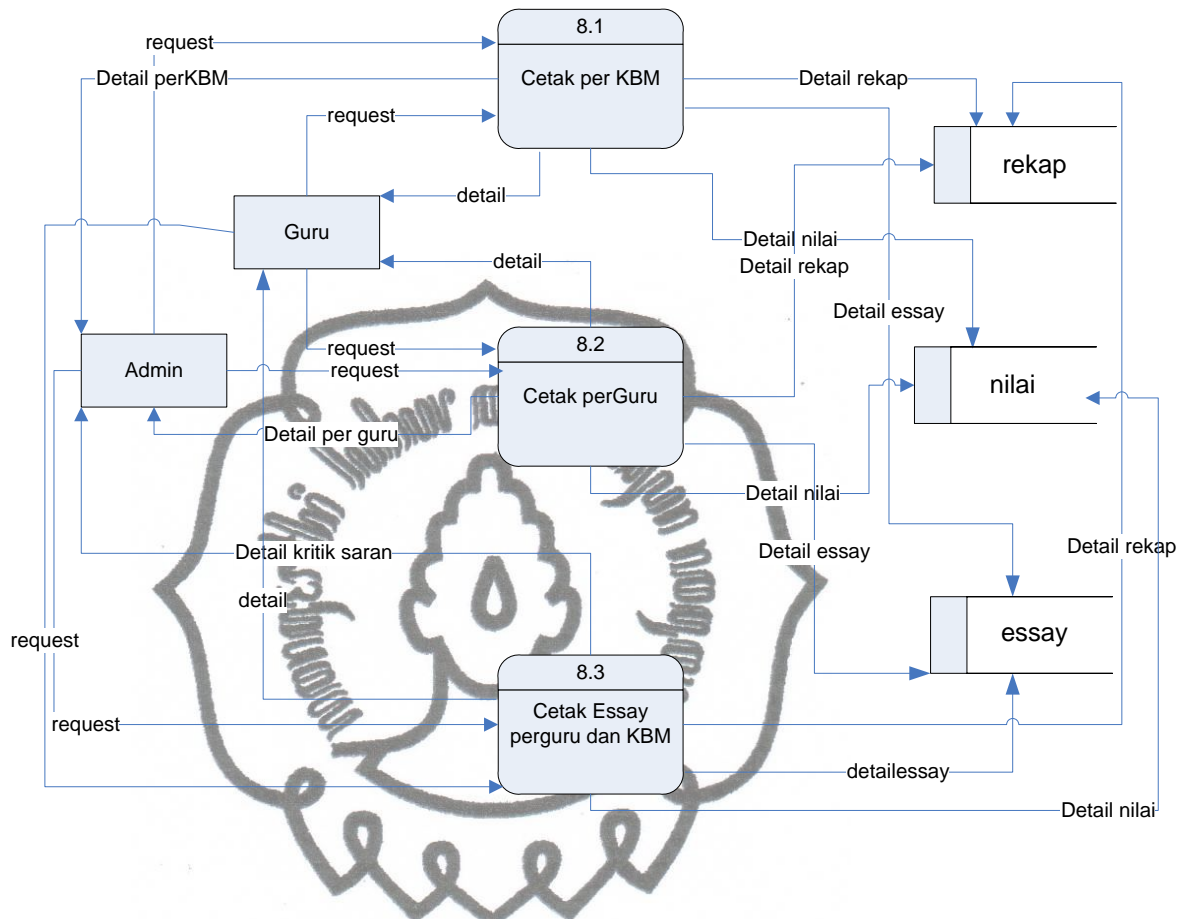
5. DFD Level 1 Proses Lihat hasil evaluasi



Gambar 3.8 DFD Level 1 Proses Lihat Hasil

Pada perancangan DFD level 1 Proses lihat hasil terdapat dua proses saja , yaitu lihat per KBM oleh semua user, lihat essay per guru dan lihat essay perKBM untuk user guru serta admin. Dimana lihat perKBM mengambil data dari tabel rekap dan nilai sedangkan lihat essay baik per guru atau KBM mengambil data dari tabel essay.

6. DFD level 1 Proses



3. 9 DFD Level 1 Proses Cetak Hasil

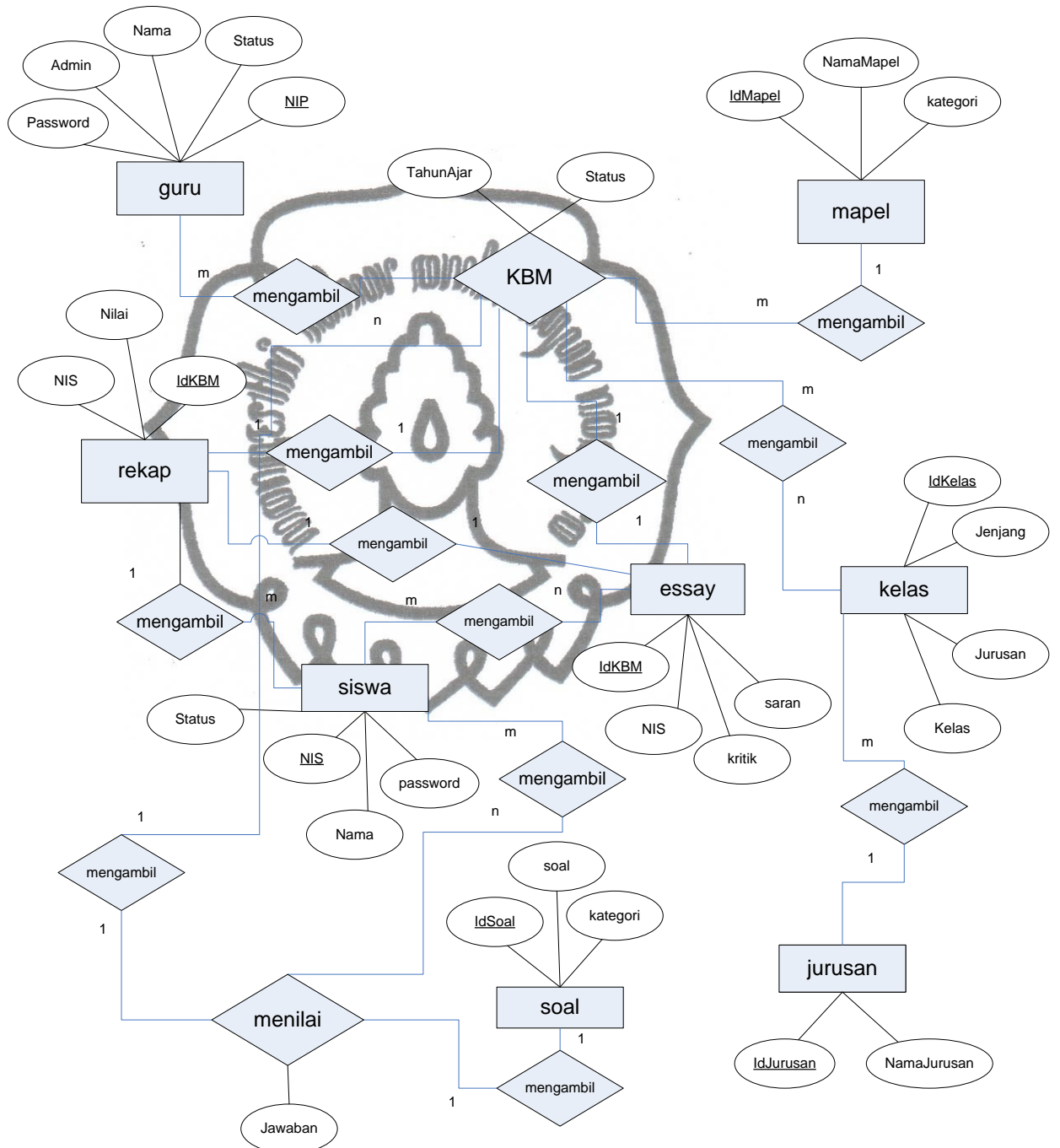
Pada perancangan DFD level 1 proses cetak hasil terdapat tiga proses yaitu proses cetak per KBM, cetak perguru serta cetak essay perguru dan KBM yang semuanya dapat dilakukan oleh guru dan admin.

3.6 Analisa dan Perancangan Database

Perancangan tabel database dalam aplikasi evaluasi ini menggunakan database MySQL sebagai penyimpanan data, dan ERD sebagai pemodelan datanya.

3.6.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

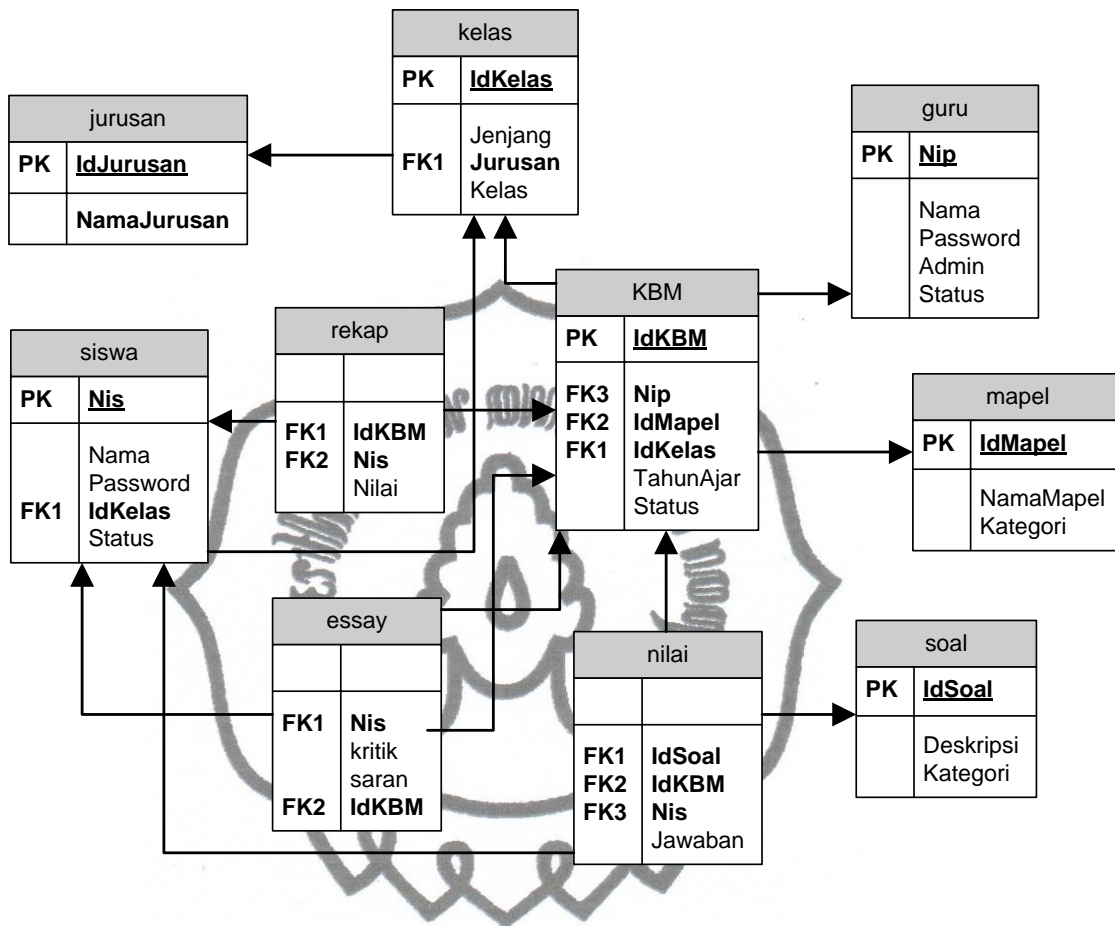
ERD dari tabel-tabel pada database adalah sebagai berikut :



Gambar 3.10 Entity Relationship Diagram (ERD)

commit to user

3.6.2 Schema Database



Gambar 3.11 Skema Diagram

3.6.3 Deskripsi Tabel

Tabel guru berfungsi untuk menyimpan data guru SMK N 1 Karanganyar yang berisi NIP(nomor induk pegawai), Nama, password, admin dan status yang nantinya untuk login untuk hak akses masing – masing guru ke evaluasi pembelajaran online. Berikut struktur tabel guru ;

Tabel 3.1 Tabel guru

Field	Type	Width	Description
<u>NIP</u>	integer	15	Nomor Induk Pegawai (PK)
Nama	varchar	40	Nama guru

Password	varchar	12	Password guru
Admin	enum	'Y','N'	Jabatan admin dalam aplikasi
Status	enum	'aktif','tidak aktif'	Status guru

Tabel siswa berfungsi untuk menyimpan data siswa SMK N 1 Karanganyar yang berisi NIS, Nama dan password, IdKelas dan status yang nantinya untuk login masing – masing siswa ke evaluasi pembelajaran online. Berikut struktur tabel siswa ;

Tabel 3.2 Tabel siswa

Field	Type	Width	Description
<u>NIS</u>	integer	5	Nomor Induk Siswa(PK)
NAMA	text		Nama siswa
PASSWORD	varchar	32	Password siswa
IdKelas	Integer	3	Kode kelas (FK)
Status	Enum	'aktif', 'tidak aktif'	Status siswa

Tabel KBM berfungsi untuk menyimpan data kegiatan belajar mengajar yang berisi idKbm, NIP, idMapel, IdKelas, Tahun dan status guru. Struktur tabel KBM sebagai berikut.

Tabel 3.3 Tabel KBM

Field	Type	Width	Description
IdKbm	integer	4	Kode kegiatan belajar mengajar (PK)
NIP	Integer	15	Nomor Induk Pegawai Pengampu
IdMapel	integer	4	Kode matapelajaran siswa(FK)
IdKelas	integer	3	Kode kelas yang diajar(FK)

Tahun	varchar	9	Tahunajar
Status	enum	'aktif', 'tidak aktif'	Status KBM

Tabel mapel berfungsi untuk menyimpan data matapelajaran kelas 1 sampai kelas 3 dari berbagai macam jurusan yang mencakup IdMapel, Namamatapelajaran dan Kategori matapelajaran. Berikut struktur tabel matapelajaran.

Tabel 3.4 Tabel mapel

Field	Type	Width	Description
<u>IdMapel</u>	integer	4	Kode matapelajaran siswa(PK)
Namamapel	varchar	100	Nama matapelajaran siswa
Kategori	varchar	10	Kompetensi matapelajaran

Tabel Rekap berfungsi untuk menyimpan nilai jadi hasil evaluasi yang meliputi IdKBM, Nis dan nilai. Berikut struktur tabel evaluasi .

Tabel 3.5 Tabel Rekap

Field	Type	Width	Description
IdKbm	integer	4	Kode kegiatan belajar mengajar(FOREIGN KEY)
Nis	Integer	5	Nomor Induk Siswa (FK)
nilai	integer	3	Skala 100

Tabel Nilai berfungsi untuk menyimpan nilai evaluasi sementara dengan 4 macam nilai yaitu 1, 2, 3, dan 4. Berikut struktur tabel nilai.

Tabel 3.6 Tabel nilai

Field	Type	Width	Description
IdSoal	Integer	4	Kode soal (PK)
IdKbm	integer	4	Kode KBM (FK)
Nis	Integer	5	Nomor Induk Siswa (FK)
Jawaban	Integer	2	Nilai jawaban 1, 2 , 3 dan 4

Tabel soal berfungsi untuk menyimpan data soal meliputi idSoal, Deskripsi(soal), dan Kategori. Berikut struktur tabel soal ;

Tabel 3.7 Tabel soal

Field	Type	Width	Description
IdSoal	integer	4	Kode soal (PRIMARY KEY)
Deskripsi	text		Pertanyaan evaluasi
Kategori	Varchar	20	Kode kompetensi “(FOREIGN KEY)

Tabel jurusan berfungsi untuk menyimpan data jurusan yang ada di sekolah yang meliputi IdJurusan dan NamaJurusan. Berikut struktur tabel jurusan.

Tabel 3.8 Tabel jurusan

Field	Type	Width	Description
<u>IdJurusan</u>	Integer	3	Kode jurusan (PK)
NamaJurusan	varchar	25	Nama jurusan

Tabel kelas berfungsi untuk menyimpan data kelas yang meliputi IdKelas, Jenjang, Jurusan dan nama kelas. Berikut struktur tabel kelas.

Tabel 3.9 Tabel kelas

Field	Type	Width	Description
IdKelas	Integer	4	Kode kelas (PK)
Jenjang	Varchar	3	X, XI, atau XII
Jurusan	Integer	3	Nama jurusan (FK)
Kelas	Integer	2	Nama kelas

Tabel Essay berfungsi untuk menyimpan kritik dan saran siswa yang meliputi IdKbm, Nis, Kritik dan saran. Berikut struktur tabel Essay.

Tabel 3.10 Tabel essay

Field	Type	Width	Description
IdKbm	Integer	4	Kode KBM
Nis	Integer	5	Nomor Induk Siswa (FK)
Kritik	Text		Isian kritik
Saran	Text		Isian saran

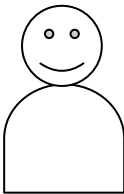
3.7 Desain Rancangan Interface

Desain rancangan interface merupakan perencanaan interface yang akan di implementasikan dalam pembuatan aplikasi evaluasi pembelajaran yang nantinya akan diaplikasikan untuk *web interface* yang sesungguhnya. Karena dengan menciptakan desain terlebih dahulu maka proses pembuatan selanjutnya akan mudah dengan acuan rancangan interface.

3.7.1 Rancangan *Login Interface*

Rancangan *login interface* digunakan pertama kali untuk dapat mengakses aplikasi evaluasi pembelajaran dengan memasukkan *username* dan *password*. Login dapat berlaku untuk semua user siswa, guru dan admin.

Login Sistem Evaluasi Pembelajaran



Username


Password

LOGIN

Gambar 3.12 Rancangan Login Interface

3.7.2 Rancangan *Interface* Menu Siswa

Rancangan *Interface Menu siswa* adalah menu yang hanya bisa diakses oleh siswa yaitu Evaluasi, perKBM dan perGuru.


	SISTEM EVALUASI PROSES PEMBELAJARAN SMK N 1 KARANGNAYAR	
Menu siswa	Logout	
Evaluasi PerKBM perGuru		

Gambar 3.13 Rancangan Interface Menu Siswa

3.7.3 Rancangan *Interface* Menu Guru

Rancangan *Interface Menu guru* hanya terdapat empat proses lihat hasil evaluasi yaitu hasil evaluasi dan essay perguru serta hasil evaluasi dan essay perKBM. Kemudian terdapat juga menu logout guru untuk keluar dari aplikasi.

commit to user

 SISTEM EVALUASI PROSES PEMBELAJARAN SMK N 1 KARANGNAYAR		
Menu Guru	Logout	
perGuru Essay perGuru PerKBM Essay perKBM		

Gambar 3.14 Rancangan Interface Menu Guru

3.7.4 Rancangan *Interface* Menu Admin

Rancangan *interface* Menu admin berisi menu menu untuk memanipulasi data yang ada di Aplikasi evaluasi diantaranya manage user (mengolah data siswa dan guru), Data master (mengolah data soal, mapel dan KBM), Kelas dan menu untuk melihat hasil evaluasi meliputi hasil evaluasi dan essay per guru dan hasil evaluasi dan essay per KBM.

 SISTEM EVALUASI PROSES PEMBELAJARAN SMK N 1 KARANGNAYAR				
Manage User	Data Master	Input Kelas	Hasil Evaluasi	Logout
SELAMAT DATANG ADMINISTRATOR				

Gambar 3.15 Rancangan Interface Menu Admin

3.7.5 Rancangan *Interface* Evaluasi

Rancangan *interface* Evaluasi digunakan untuk mengevaluasi dengan memilih matapelajaran serta pengampu yang akan di evaluasi kemudian memilih jawaban yang telah disediakan dengan mengklik *radio button*.

The screenshot shows a web-based evaluation interface. At the top, there is a dropdown menu for selecting a subject. Below it, a section titled 'A. Kompetensi Pedagogik' is displayed. Under this section, there are two sub-items: 'A.1 Kemampuan menyampaikan pendapat, ide dan gagasan' and 'A.2 Kemampuan menerima kritik, saran dan pendapat dari siswa ataupun orang lain'. For 'A.1', there are four radio button options: 'tidakbaik/rendah/jarang', 'biasa/cukup/kadang-kadang', 'baik/tinggi/sering', and 'sangat baik/sangat tinggi/selalu'. The 'tidakbaik/rendah/jarang' option is currently selected.

Gambar 3.16 Rancangan Interface Evaluasi

3.7.6 Rancangan *Interface* Hasil Evaluasi

Rancangan *interface* Hasil berisi data hasil evaluasi meliputi Keterangan hasil evaluasi yang telah di evaluasi.

The screenshot shows the results page of the evaluation. It starts with a dropdown menu for 'Pilih Matapelajaran'. Below it, a section titled 'B. Kompetensi Pedagogik' is shown. The results are displayed for 'Mata Pelajaran = Menggabungkan Fotografi Digital kedalam Multimedia (MFDkM)', 'Pengampu=Sutopo,S.Kom', 'Kelas=XI-11', 'Jurusan=Multimedia', 'IndeksPrestasi=2.65', and 'Nilai Dalam Huruf = B'. Under 'A.1 Kemampuan menyampaikan pendapat, ide dan gagasan', there are four radio button options, each with a 25% weight: 'tidakbaik/rendah/jarang', 'biasa/cukup/kadang-kadang', 'baik/tinggi/sering', and 'sangat baik/sangat tinggi/selalu'. The 'tidakbaik/rendah/jarang' option is selected. At the bottom right, it says 'Jumlah Pemilih 4'.

commit to user

Gambar 3.17 Rancangan Interface Hasil Evaluasi

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Analisa Sistem

Program aplikasi evaluasi pembelajaran merupakan sebuah aplikasi untuk membantu pihak instansi sekolah dalam mengambil sebuah laporan penilaian proses pembelajaran yang telah dilaksanakan guru kepada siswa selama satu semester. Untuk dapat menggunakan aplikasi ini, pengguna harus menggunakan username dan password untuk login masuk dalam aplikasi. User terbagi menjadi tiga level, masing – masing level mempunyai hak akses yang berbeda. Ketiga user tersebut yaitu :

a. Administrator

Administrator dapat mengolah data siswa, data guru, data matapelajaran, data KBM(Kegiatan Belajar Mengajar), data soal dan melihat maupun mencetak hasil evaluasi dan *essay* dari per guru sampai perKBM.

b. Guru

Guru dapat melihat dan mencetak hasil evaluasi perguru(sendiri) dan melihat serta mencetak hasil evaluasi dan *essay* perKBM yang diampu guru itu sendiri.

c. Siswa

Siswa yang terdaftar di SMK N 1 Karanganyar mempunyai hak akses untuk masuk dalam aplikasi dengan NIS masing – masing siswa. Yang bisa dilakukan oleh siswa yaitu : Mengevaluasi KBM, melihat hasil evaluasi perguru serta hasil evaluasi perKBM.

4.2 Implementasi Sistem

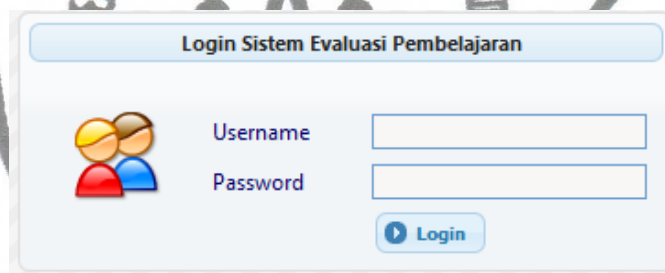
Sesuai dengan perancangan sistem yang telah dijabarkan di bagian BAB III, pada Aplikasi Evaluasi Guru Mengajar SMK Negeri 1 Karanganyar Memiliki tiga tingkatan user yaitu : admin yang merupakan bagian dari guru, guru biasa bukan

admin dan siswa yang akan mengevaluasi guru. Berikut adalah tampilan implementasi Aplikasi Evaluasi Pembelajaran SMK Negeri 1 Karanganyar :

4.2.1 Halaman admin

a. Halaman Login

Pada halaman login user admin, guru dan siswa harus memasukkan username dan password yang telah disetting sebelumnya oleh admin. Administrasi aplikasi evaluasi harus memasukkan username dan password sebagai admin sistem. Dari halaman ini untuk menjaga keamanan dan kerahasiaan data evaluasi pembelajaran. Jika bukan masuk sebagai admin maka tidak akan dapat memanipulasi data yang ada pada aplikasi.



Gambar 4.1 Halaman Login

b. Halaman Menu Admin

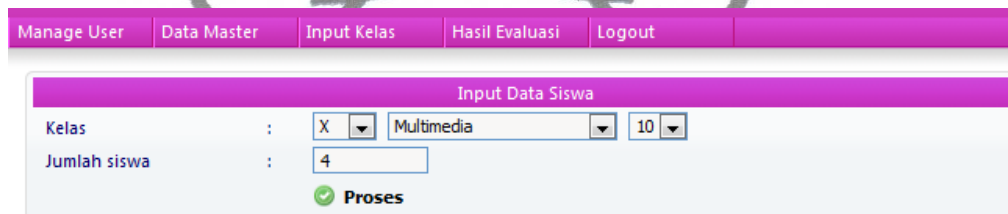
Setelah admin sukses login akan dibawa ke halaman menu admin yang mana terdapat beberapa menu yang hanya bisa dijalankan oleh admin diantaranya menu manage user(siswa dan guru), Data Master (Soal, Matapelajaran dan KBM) , Hasil evaluasi (perKBM dan guru), Input kelas dan logout.



Gambar 4.2 Halaman Menu Admin

c. Form Input Siswa

Pada form ini admin dapat menginputkan data dengan memasukkan terlebih dahulu kelas dan jumlah siswa yang akan di inputkan.



Contoh dengan jumlah siswa empat, maka tampilan sebagai berikut:



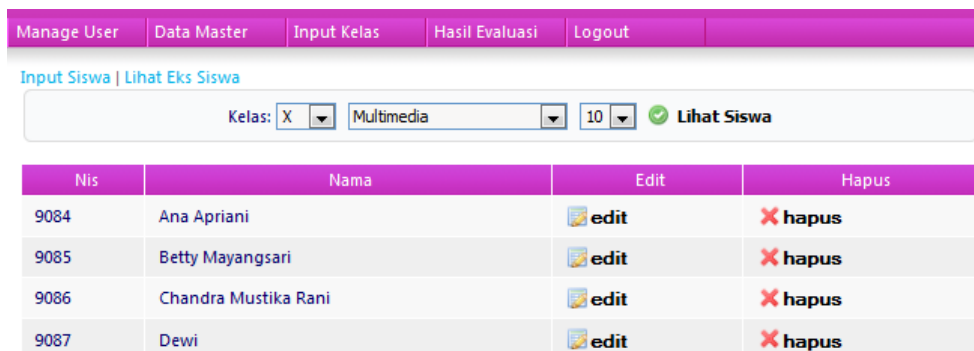
Gambar 4.3 Form input siswa

d. Form Lihat Siswa

Sebelum melihat siswa terlebih dahulu memilih kelas dimana siswa berada kemudian klik link Lihat Siswa barulah terlihat data siswa dengan spesifikasi nis

commit to user

dan nama siswa. Terdapat fungsi yang dapat dilakukan untuk memanipulasi data siswa yaitu fungsi edit, hapus, input siswa dan lihat eks siswa.

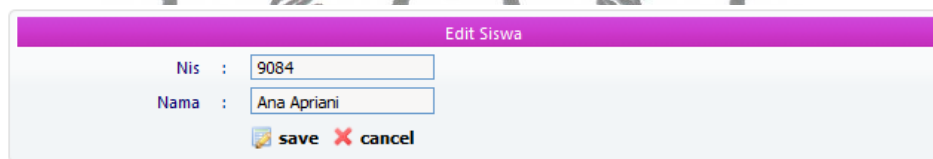


Nis	Nama	Edit	Hapus
9084	Ana Apriani	edit	hapus
9085	Betty Mayangsari	edit	hapus
9086	Chandra Mustika Rani	edit	hapus
9087	Dewi	edit	hapus

Gambar 4.4 Form lihat siswa

e. Form Edit Siswa

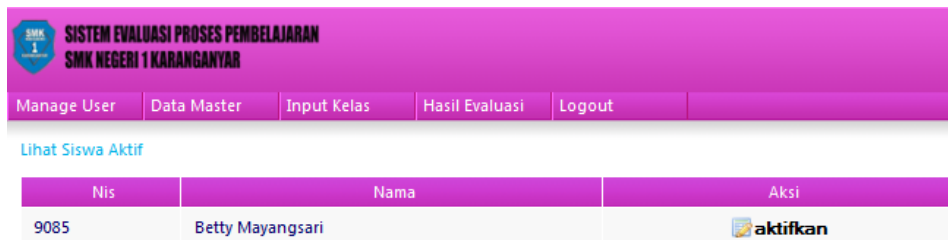
Pada form edit siswa terdapat nis dan nama siswa yang akan di edit, setelah data nama selesai di edit klik link save.



Gambar 4.5 Form edit siswa

f. Form Lihat Siswa Terhapus

Pada form siswa yang terhapus ditampilkan data siswa yang telah terhapus dan dilengkapi link aktifkan untuk fungsi mengaktifkan kembali siswa. Di atas form juga terdapat link untuk melihat kembali siswa yang aktif.



Nis	Nama	Aksi
9085	Betty Mayangsari	aktifkan

Gambar 4.6 Form lihat siswa terhapus

commit to user

g. Lihat Guru

Dalam form ini ditampilkan data guru dengan nomer, nip, dan nama serta terdapat beberapa fungsi untuk memanipulasi data guru diantaranya terdapat link edit, dan hapus. Diatas form juga terdapat link tambah guru serta Lihat guru yang sudah terhapus yang nantinya dapat diaktifkan kembali bila di kehendaki.

No	Nip	Nama	Edit	Hapus
1	131612498	Budi Atmodjo,BA	edit	hapus
2	138632734	Agus Tri Marwanto, S.Pd	edit	hapus
3	163659367	Sri Haryono ,S.Pd	edit	hapus
4	264964278	Sutopo HP,S.Kom	edit	hapus
5	432765344	Anita Iskhayati ,S.Kom	edit	hapus
6	444444444	Andi Saputro,S.Kom	edit	hapus
7	785427865	Budi Santoso ,S.Pd	edit	hapus

Gambar 4.7 Form lihat guru

h. Lihat Soal

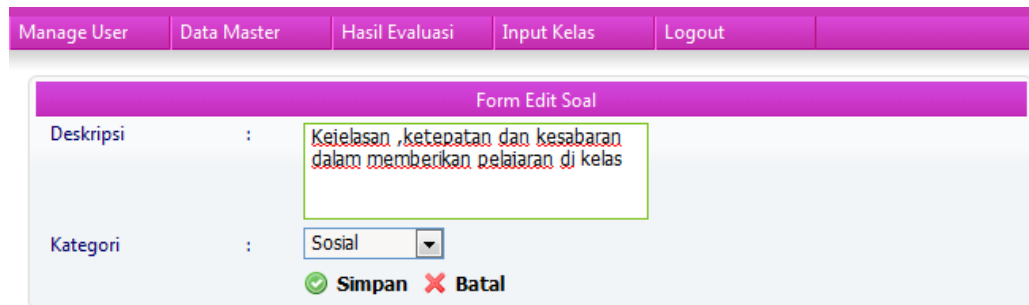
Pada halaman ini soal per kompetensi dapat dilihat dengan meng klik masing – masing link nama kompetensi, di bawah ini merupakan contoh soal pada kompetensi pedagogik yang dilengkapi dengan link edit untuk fungsi mengedit soal.

No	Deskripsi	Edit
1	Kemampuan menyampaikan pendapat, ide dan gagasan	Edit
2	Kemampuan menerima kritik, saran dan pendapat dari siswa ataupun orang lain seprofesi	Edit
3	Mengenal dengan baik siswa yang mengikuti mata pelajarannya	Edit
4	Mudah bergaul di kalangan sejawat staff dan siswa	Edit
5	Toleransi terhadap keanekaragaman macam siswa	Edit
6	Kemampuan menerima keluhan siswa diluar kepentingan akademis	Edit

Gambar 4.8 Halaman lihat soal

i. Input Soal

















Pada form input soal terdapat Deskripsi dan kategori soal yang akan di edit. Setelah data sudah benar klik link Simpan untuk menyimpan data soal.



Gambar 4.9 Form edit soal

j. Form Lihat Matapelajaran

Pada form ini di tampilkan detail matapelajaran meliputi No, Nama mata pelajaran, kategori serta link edit untuk fungsi mengedit data matapelajaran. Diatas form juga terdapat link Tambah Mapel untuk menambah data mata pelajaran ke sistem evaluasi.

No	Nama Mata Pelajaran	Kategori	Edit
1	KKPI	Adaptif	 edit
2	Kewirausahaan (KWU)	Adaptif	 edit
3	Merakit Personal Komputer (MPK)	Produktif	 edit
4	Melakukan Instalasi Sistem Operasi Dasar (MISOD)	Produktif	 edit
5	Menerapkan Prosedur Kesehatan Keselamatan dan Keamanan Kerja (MPKKdKK)	Produktif	 edit
6	Memahami Etimologi Multimedia (MEM)	Produktif	 edit
7	Menyusun Proposal Penawaran (MPP)	Produktif	 edit
8	Memperbaharui Isi Halaman Web (MIHW)	Produktif	 edit
9	Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP)	Produktif	 edit
10	Menguasai Cara Menggambar Clean Up Sisip (MCMCUS)	Produktif	 edit
11	Menguasai Dasar Animasi Stop Motion (MDASM) /bidang datar	Produktif	 edit
12	Menggabungkan Fotografi Digital kedalam Multimedia (MFDkM)	Produktif	 edit
13	Menguasai Cara Menggambar Kunci Animasi (MCMKA)	Produktif	 edit
14	Menggabungkan Teks kedalam Sajian Multimedia (MG2kSM)	Produktif	 edit
15	Memahami Cara Penggunaan Peralatan Tata Cahaya (MCPPTC)	Produktif	 edit
16	Menerapkan Efek Khusus pada Obyek Produksi (MEKpOP)	Produktif	 edit

Copyright © 2011 Sistem Evaluasi Pembelajaran - SMK Negeri 1 Karanganyar

Gambar 4.10 Form lihat mata pelajaran

k. Lihat KBM

Form KBM menampilkan data kegiatan belajar mengajar meliputi No, Nama guru pengampu, nama mata pelajaran, kategori, jurusan, dan kelas serta link hapus untuk fungsi menghapus data KBM yang dipilih. Diatas form KBM juga terdapat link tambah kbm, kbm inactive, dan kbm active untuk memanipulasi data KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dalam aplikasi evaluasi pembelajaran.

No	Nama	Nama Mapel	Kategori	Jurusan	Kelas	Hapus
1	Sutopo,S.Kom	Menguasai Cara Menggambar Kunci Animasi (MCMKA)	Produktif	Multimedia	XII-10	X hapus
2	Andi Saputro,S.Kom	Menguasai Cara Menggambar Kunci Animasi (MCMKA)	Produktif	Multimedia	XII-11	X hapus
3	Agus Tri Marwanto, S.Pd	Kewirausahaan (KWU)	Adaptif	Multimedia	XI-10	X hapus
4	Agus Tri Marwanto, S.Pd	Kewirausahaan (KWU)	Adaptif	Multimedia	XI-11	X hapus
5	Agus Tri Marwanto, S.Pd	Kewirausahaan (KWU)	Adaptif	Multimedia	XII-10	X hapus
6	Agus Tri Marwanto, S.Pd	Kewirausahaan (KWU)	Adaptif	Multimedia	XII-11	X hapus
7	Sutopo,S.Kom	Menguasai Dasar Animasi Stop Motion (MDASM) /bidang datar	Produktif	Multimedia	XI-10	X hapus
8	Sri Haryono ,S.Pd	Menguasai Dasar Animasi Stop Motion (MDASM) /bidang datar	Produktif	Multimedia	XI-11	X hapus
9	Andi Saputro,S.Kom	Menguasai Cara Menggambar Clean Up Sisip (MCMCUS)	Produktif	Multimedia	XI-10	X hapus
10	Budi Santoso ,S.Pd	Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP)	Produktif	Multimedia	XI-10	X hapus
11	Sri Haryono ,S.Pd	Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP)	Produktif	Multimedia	XI-11	X hapus
12	Anita Iskhayati ,S.Kom	Menggabungkan Teks kedalam Sajian Multimedia (MG2kSM)	Produktif	Multimedia	XII-10	X hapus
13	Andi Saputro,S.Kom	Menggabungkan Teks kedalam Sajian Multimedia (MG2kSM)	Produktif	Multimedia	XII-11	X hapus
14	Agus Tri Marwanto, S.Pd	Menggabungkan gambar 2D kedalam Sajian Multimedia	Produktif	Multimedia	XII-10	X hapus
15	Anita Iskhayati ,S.Kom	Menggabungkan gambar 2D kedalam Sajian Multimedia	Produktif	Multimedia	XII-11	X hapus
16	Andi Saputro,S.Kom	Menerangkan Efek Khusus pada Obyek Produksi (MEKnOP)	Produktif	Multimedia	XII-10	X hapus

Copyright © 2011 Sistem Evaluasi Pembelajaran - SMK Negeri 1 Karanganyar

Gambar 4.11 Form lihat KBM

1. Input Kelas

Untuk menambahkan data kelas ke aplikasi evaluasi pada Form ini admin mengisikan data kelas dengan memasukkan jenjang, Jurusan dan kelas. Kemudian setelah data kelas lengkap klik tombol Tambah kelas untuk dieksekusi dalam aplikasi evaluasi pembelajaran SMK N 1 Karanganyar.

**SISTEM EVALUASI PROSES PEMBELAJARAN
SMK NEGERI 1 KARANGANYAR**

Manage User | Data Master | **Input Kelas** | Hasil Evaluasi | Logout

Jenjang : X ▼
 Jurusan : Administrasi Perkantoran ▼
 Kelas : 15

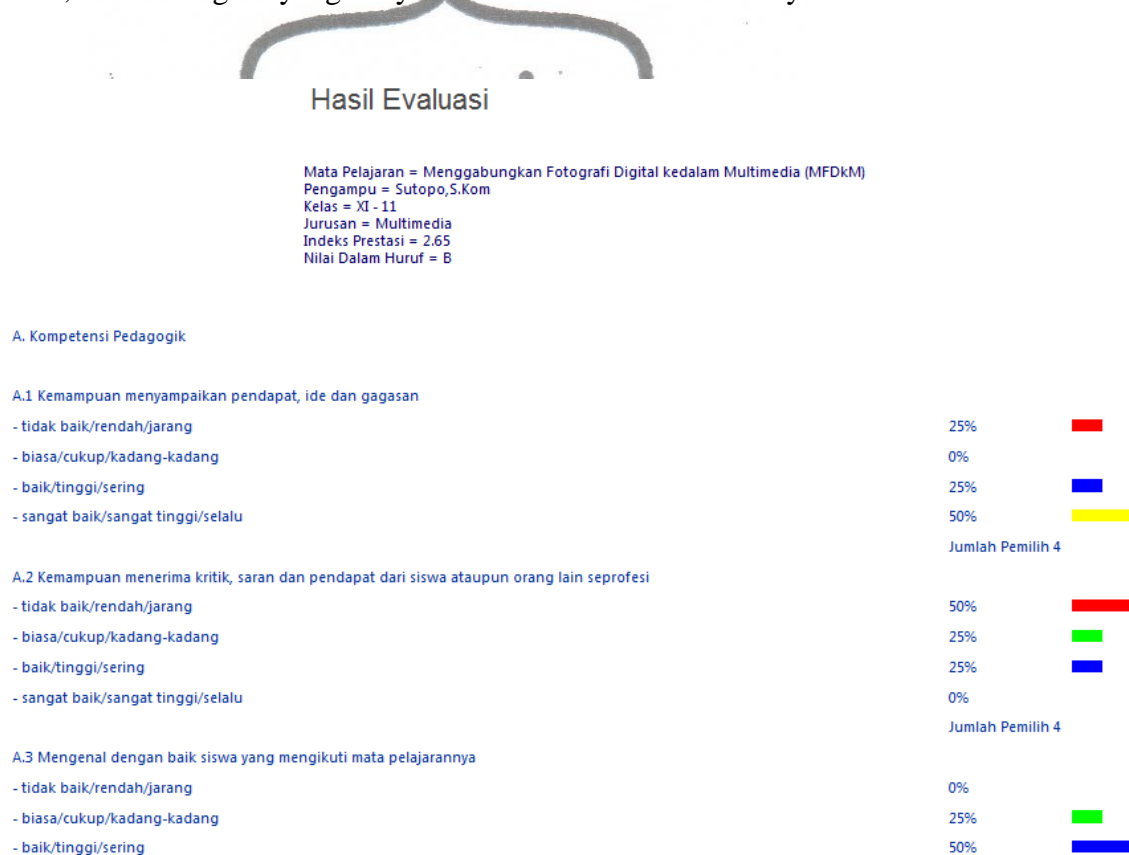
Tambah Kelas

Gambar 4.12 Form input kelas

commit to user

m. Hasil Evaluasi perKBM

Halaman ini menampilkan hasil evaluasi perKBM pada contoh dibawah ini adalah menampilkan hasil evaluasi dari matapelajaran Menggabungkan Fotografi Digital kedalam Multimedia(MFDkM) oleh Sutopo.S.Kom, kelas XI-11 Jurusan Multimedia.Hasil evaluasi perKBM dapat dilakukan oleh semua aktor meliputi admin, siswa dan guru yang hanya bisa melihat hasil evaluasinya sendiri.



Gambar 4.13 Halaman hasil evaluasi

n. Hasil Evaluasi Essay perKBM

Halaman ini menampilkan hasil evaluasi essay perKBM pada contoh dibawah ini adalah menampilkan hasil evaluasi dari matapelajaran Menggabungkan Fotografi Digital kedalam Multimedia(MFDkM) oleh Sutopo.S.Kom, kelas XI-

commit to user

11 Jurusan Multimedia. Hasil evaluasi perKBM dapat dilakukan oleh dua aktor saja meliputi admin dan guru yang hanya bisa melihat hasil evaluasinya sendiri.

DETAIL KRITIK DAN SARAN GURU		
Id	:	8
Mata Pelajaran	:	Menerapkan Efek Khusus pada Obyek Produksi (MEKpOP)
Guru	:	Sutopo,S.Kom
NO	KRITIK	SARAN
1	Pak Topo pilih - pilih dalam memberikan pelajaran terhadap siswa,kurang dekat dan mengerti ap yang menjadi kekurangan Siswa,terlalu cepat dalam menerangkan suatu materi di lab jadi siswa susah memahami.	Mohon di perlakukan adil ntah itu siswa yang pinter atau tidak Pak...Mengjara dengan pelan- pelan jangan tergesa - gesa karena lebih baik telat tetapi siswa paham dan mengerti materi yang diberikan.Ditingkatkan lagi ketepatan dalam mengajar khususnya dalam mengajar di jam pertama atau pagi.Makasi n suwun..I love You full
2	Sering sekali dapat nilai jelek dan tidak ada remidi sehingga di akhir semester tiba tiba njblok nilainya	Setiap ada ulangan mohon di lihatkan nilainya kepada siswa kalau perlu ditempel Pak jadi siswa dapat mengambil sifat atau remidi supaya nilainya bagus
3	Bapak Sutopo yang terhormat sering mengantuk dalam mengajar siswa multimedia terutama dalam mengajar di jam siang bahkan terakhir...	Mohon di persiapkan dengan baik dalam mengajar pak,bawa minuman air putih atau drink lainnya,yah barangX dapat tambah semangat dan tidak menjadikan kantuk disaat mengajar
4	Siswa sering mengantuk karena cara mengajarnya tegang mulu pak dan tugasnya terlalu mepet dan deadline dadakan.	mohon tidak spaneng dalam mengajar di selingi dengan sendau gurau dengan kata lain humor karena dapat menimbulkan semangat belajar siswa selama imbang dan tidak melampoi batas.trus sabar dalam menghadapi bandel2nya anak - anak multimedia kelas dua y Pak,he....

Print



Gambar 4.14 Hasil essay per KBM

o. Hasil Evaluasi Perguru

Halaman ini menampilkan hasil evaluasi per guru pada contoh dibawah ini adalah menampilkan hasil evaluasi dari guru Sutopo.S.Kom, kelas XI-11 Jurusan Multimedia. Hasil evaluasi perguru dapat dilakukan oleh semua aktor meliputi admin, siswa dan guru yang hanya bisa melihat hasil evaluasinya sendiri.



Gambar 4.15 Hasil evaluasi per guru

p. Hasil Evaluasi Essay Perguru

Halaman ini menampilkan hasil evaluasi per guru pada contoh dibawah ini adalah menampilkan hasil evaluasi dari guru Sutopo.S.Kom, kelas XI-11 Jurusan Multimedia. Hasil evaluasi perguru dapat dilakukan oleh dua aktor saja meliputi admin dan guru yang hanya bisa melihat hasil evaluasinya sendiri.

DETAIL KRITIK DAN SARAN GURU		
Nama Guru : Sutopo,S.Kom		
NO	KRITIK	SARAN
1	Pak Topo pilih - pilih dalam memberikan pelajaran terhadap siswa, kurang dekat dan mengerti ap yang menjadi kekurangan Siswa,terlalu cepat dalam menerangkan suatu materi di lab jadi siswa susah memahami.	Mohon di perlakukan adil ntah itu siswa yang pintar atau tidak Pak...Mengjara dengan pelan- pelan jangan tergesa - gesa karena lebih baik telat tetapi siswa paham dan mengerti materi yang diberikan.Ditingkatkan lagi ketepatan dalam mengajar khususnya dalam mengajar di jam pertama atau pagi.Makasi n suwun..I love You full
2	Sering sekali dapat nilai jelek dan tidak ada remedi sehingga di akhir semester tiba tiba njeblok nilainya	Setiap ada ulangan mohon di lihatkan nilainya kepada siswa kalau perlu ditempel Pak jadi siswa dapat mengambil sifat atau remedi supaya nilainya bagus
3	Bapak Sutopo yang terhormat sering mengantuk dalam mengajar siswa multimedia terutama dalam mengajar di jam siang bahkan terakhir...	Mohon di persiapkan dengan baik dalam mengajar pak,bawa minuman air putih atau drink lainnya,yah barangX dapat tambah semangat dan tidak menjadikan kantuk disaat mengajar
4	Siswa sering mengantuk karena cara mengajarnya tegang mulu pak dan tugasnya terlalu mepet dan deadline dadakan.	mohon tidak spaneng dalam mengajar di selingi dengan sendau gurau dengan kata lain humor karena dapat menimbulkan semangat belajar siswa selamaimbang dan tidak melampoi batas.trus sabar dalam menghadapi bandel2nya anak - anak multimedia kelas dua y Pak,he....

Gambar 4.16 Hasil essay per guru

commit to user

4.2.2 Halaman Siswa

a. Menu Siswa

Dalam menu siswa terdapat tiga fungsi pokok yaitu Evaluasi untuk mengevaluasi matapelajaran beserta masing – masing guru pengampu, per KBM untuk melihat hasil evaluasi per KBM, dan per Guru untuk melihat hasil evaluasi per guru serta Logout untuk keluar dari Aplikasi evaluasi ini. Siswa hanya dapat melihat hasil evaluasi perguru dan KBM saja, siswa tidak dapat melihat hasil evaluasi essay.



Gambar 4.17 Halaman siswa

b. Evaluasi

Dalam halaman evaluasi terdapat pilihan Kegiatan Belajar Mengajar yang akan dievaluasi, Siswa menginputkan satu persatu jawaban yang telah disediakan dari soal kompetensi pedagogik sampai sosial, untuk standar jawaban yang belum dijawab bernilai 1(tidak baik/rendah/jarang). Setelah siswa mengisi evaluasi polling kemudian dilanjutkan mengisi evaluasi essay yang meliputi kritik serta saran siswa ke guru.

**SISTEM EVALUASI PROSES PEMBELAJARAN
SMK NEGERI 1 KARANGANYAR**

Menu Siswa Logout

Pilih Mata Pelajaran: Menguasai Cara Menggambar Clean Up Sisip (MCMCUS) oleh Anita Iskhayati, S.Kom

Kewirausahaan (KWU) oleh Agus Tri Marwanto, S.Pd
Menguasai Dasar Animasi Stop Motion (MDASM) /bidang datar oleh Sri Haryono, S.Pd
Menguasai Cara Menggambar Clean Up Sisip (MCMCUS) oleh Anita Iskhayati, S.Kom
Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) oleh Sri Haryono, S.Pd

A.1 Kemampuan menyampaikan:
 tidak baik/rendah/jarang
 biasa/cukup/kadang-kadang
 baik/tinggi/sering
 sangat baik/sangat tinggi/selalu

A.2 Kemampuan menerima kritik, saran dan pendapat dari siswa ataupun orang lain seprofesi
 tidak baik/rendah/jarang
 biasa/cukup/kadang-kadang
 baik/tinggi/sering
 sangat baik/sangat tinggi/selalu

E. Kritik dan Saran

Kritik

Saran

Jawab

Copyright © 2011 Sistem Evaluasi Pembelajaran - SMK Negeri 1 Karanganyar

Gambar 4.18 Halaman evaluasi

4.2.3 Halaman Guru

Dalam menu guru terdapat lima fungsi pokok dapat juga dilakukan oleh admin yaitu per KBM untuk melihat mengeprint hasil evaluasi dan essay per KBM, Per Guru untuk melihat mengeprint hasil evaluasi dan essay guru. Guru hanya bisa melihat hasilnya sendiri tidak bisa melihat serta perguru yang diampu oleh guru yang login, dan Logout untuk keluar dari aplikasi pembelajaran.

**SISTEM EVALUASI PROSES PEMBELAJARAN
SMK NEGERI 1 KARANGANYAR**

Menu Guru Logout

Per Guru
Essay Guru
Per KBM
Essay KBM

Gambar 4.19 Halaman guru

commit to user

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

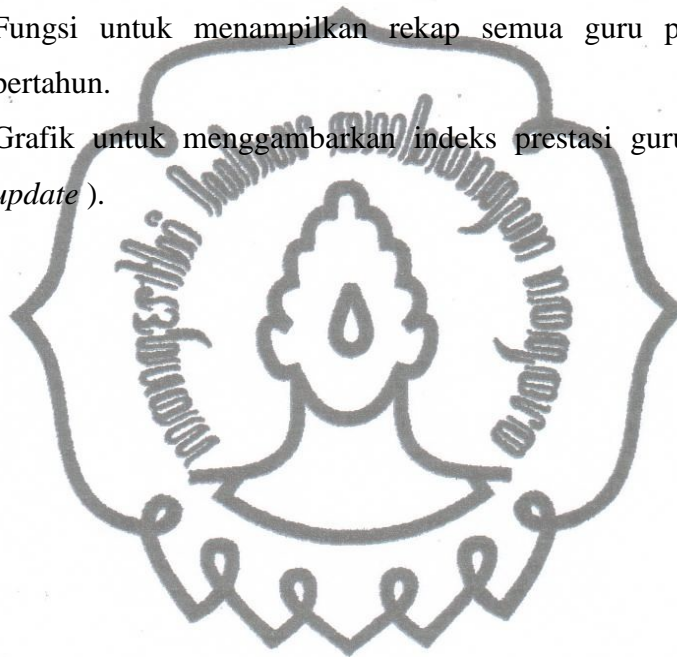
Setelah pembuatan aplikasi evaluasi siswa pada guru di SMK N 1 Karanganyar yang telah dilaksanakan mulai tahap analisis sampai perancangan sistem, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan dan pembuatan *website* ini memberikan sarana *evaluasi* guna mendukung sistem evaluasi pembelajaran secara online
2. Dengan adanya perancangan dan pembuatan *website* ini diperoleh efisiensi dan efektifitas, baik segi waktu maupun biaya dalam pembelajaran
3. Perancangan dan pembuatan *website* sistem *evaluasi pembelajaran online* ini memberikan kemudahan pengambilan hasil evaluasi pembelajaran guru yang telah dilaksanakan pada siswa di SMK Negeri 1 Karanganyar
4. Dengan adanya perancangan dan pembuatan *website aplikasi* sistem *evaluasi pembelajaran* ini hasil evaluasi dari semua siswa dapat terefisien terkumpul dan menghasilkan hasil evaluasi yang detail yang mana akan digunakan untuk evaluasi guru di tahun ajaran berikutnya, secara tidak langsung akan dapat membantu meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di SMK Negeri 1 Karanganyar.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka disarankan perlu adanya pengembangan lebih lanjut oleh tim pengembang di SMK Negeri 1 Karanganyar diantaranya yaitu ;

1. Fungsi untuk menampilkan rekap guru yang mana nilai dan indeks prestasi para guru tertampil semua.
2. Fungsi untuk menampilkan rekap semua guru per semester dan pertahun.
3. Grafik untuk menggambarkan indeks prestasi guru setiap waktu (*update*).



DAFTAR PUSTAKA

Kadir, Abdul. 2009. Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan Database MySQL, halaman 4-15, PT. Andi, Yogyakarta

Wiswakarma, Komang. 2009. Membuat Katalog Online dengan PHP dan CSS, halaman 7-10, PT. Lokomedia, Yogyakarta

Sudjana. 1990. EVALUASI [online] :

<http://kriptk.blogspot.com/archive/2009/01/26/evaluasi-pembelajaran.html> diakses 28 Mei

