

Penerapan Aplikasi Android Untuk Pencatatan Kreatif Siswa Pada SMK N 9 Medan

Hafni¹, Irwan², Muhammad Zen³, Muhammad Rizki⁴

¹²³⁴Fakultas Sains dan Teknologi, Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Pancabudi, Medan, Indonesia

Email: ¹hafni@dosen.pancabudi.ac.id, ²irwan04@dosen.pancabudi.ac.id,

³Muhaamadzen@dosen.pancabudi.ac.id, ⁴alviritongaalvi@email.com

(* : coressponding author)

Abstrak

Sekolah merupakan lembaga atau instansi untuk mewujudkan sarana kegiatan untuk media belajar siswa didik dan mengajar pendidik yang terbentuk dalam suatu organisasi. Salah satu media pembelajaran yang berkembang kedepan ini adalah menciptakan ide kreatif yang cemerlang, sehingga dapat memberikan motivasi kepada siswa didik untuk membuat ide kreatif. Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Adapun pencatatan kreatif siswa selama masih berbasis desktop. Untuk itu perlu sebuah system yang dikembangkan sehingga dapat memberikan informasi siswa-siswi yang kreatif dan siswa-siswi yang tidak kreatif berbasis android, agar dapat mempermudah pengelolaan dan mendata para siswa-siswi yang kreatif maupun tidak kreatif. Dengan adanya pengimplementasian aplikasi Pencatatan kreatif siswa-siswi berbasis android agar dapat untuk mngoptimalkan dalam pengambilan keputusan sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang sudah ditetapkan untuk pengolahan data siswa siswa-siswi yang kreatif maupun yang tidak kreatif. Berdasarkan hasil pengujian system yang sudah diterapkan serta dijalan secara optimal dan dapat memberikan informasi tentang siswa-siswi yang kreatif adalah 90 % dan siswa-siswi yang tidak mempunyai kreatif yaitu 10 %.

Kata Kunci: Kualitas Perancangan, Kreatif, Aplikasi, Sekolah, Android

1. PENDAHULUAN

Aspek fundamental dalam kehidupan manusia adalah pendidikan dimana segala sesuatu yang akan lakukan setiap hari, adalah hasil dari pendidikan. Tujuan Pendidikan Nasional adalah demi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi sudah merambah keberbagai sisi kehidupan manusia. Teknologi informasi adalah salah satu dari perkembangan teknologi yang berkembang pesat, sehingga kebutuhan informasi akan terus bertambah dan dibutuhkan perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan, dalam hal ini khususnya yaitu sistem informasi di sekolah.

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan. Sekolah merupakan lembaga atau instansi untuk mewujudkan sarana kegiatan untuk media belajar siswa didik dan mengajar pendidik yang terbentuk dalam suatu organisasi[1].

Kota Medan merupakan kota Pendidikan yang formal dan berbasis Sekolah Menengah Kejuruan, salah satunya adalah SMK N 9 Medan yang memiliki kejuruan seperti Teknik Dan Bisnis Sepeda Motor, Rekayasa Perangkat Lunak, Tata Busana, Akuntansi Dan Keuangan Lembaga, Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran, Teknik Komputer Jaringan, dan Teknik Kendaraan ringan Otomotif. Dimana lembaga ini dipimpin oleh seorang kepala sekolah, Kepala Sekolah memiliki tugas pokok yang sudah diatur di dalam Pasal 15 Permendikbud No 6 Tahun 2018 Tentang Penugasan Guru Sebagai Kepala Sekolah yaitu Beban kerja Kepala Sekolah sepenuhnya untuk melaksanakan tugas pokok manajerial, pengembangan kewirausahaan, dan supervisi kepada Guru dan tenaga kependidikan. Seorang pemimpin yang loyal terhadap ilmu akan selalu memberikan dukungan yang terhadap guru-guru, pegawai yang lain serta siswa-siswa untuk dapat terus mengembangkan bakat serta kreatif yang ada pada diri masing-masing guru-guru, pegawai dan siswa-siswa tersebut[2].

Kreatif adalah merupakan proses membantu kepada seseorang (siswa) untuk mencapai pemahaman dan pengarahan diri yang dilakukan dalam rangka menyesuaikan diri kepada sekolah, keluarga, serta masyarakat secara maksimal[3]. Kreatif siswa mempunyai ikatan yang erat yang merupakan kegiatan integral, bahkan dalam kaitan sehari-hari kedua kata ini saling bergandengan. Dengan adanya pengarahan tentang kreatif siswa ini di sekolah diharapkan berjalan dengan baik untuk mencapai tujuan Pendidikan. Kreatif merupakan bidang pelajaran yang berbasis untuk membina karakter dan sikap para siswa selama berada di sekolah maupun di kehidupan sehari-hari, dimana bertujuan agar para siswa dapat mencerminkan sebagaimana sikap seorang pelajar seharusnya.

Kreatif siswa tidak lepas dari mengurus ide-ide cemerlang para siswa yang akan dicatat ke dalam buku catatan kegiatan yang bertujuan untuk memberi pengembangan diri dan kreatif yang ada pada siswa-siwi tersebut. Hal ini merujuk untuk dibuatnya sebuah sistem yang memudahkan dalam mengurus dan menentukan point sebelum diberikan surat penghargaan kepada siswa yang melakukan kreatif[4].

Dengan melihat keadaan saat ini di SMK N 9 Medan masih melakukan pencatatan kreatif siswa dengan system yang sudah ada dengan berbasis desktop[5][6], penulis akan melanjutkan dengan pengembangan system yang sudah ada dengan berbasis android[7] diharapkan system ini akan lebih sempurna dalam pengambilan keputusan dalam menentukan siswa kreatif dan yang tidak kreatif.

2. TINJAUAN TEORITIS

2.1 Pengertian Kreatif

Kreatif merupakan salah satu ide yang baik dari siswa-siswi yang akan menambah ilmu pengetahuan dari siswa-siswi, dimana sebuah kreatif yang bagus akan untuk dijadikan sebagai pertandingan kreatif siswa pada SMK N 9 Medan.

Kreatif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang (atau sekelompok orang) yang memberikan kemungkinan bagi mereka untuk menemukan pendekatan-pendekatan atau terobosan baru dalam menghadapi situasi atau masalah tertentu yang biasanya tercermin dalam pemecahan masalah dengan cara yang baru dan juga unik yang berbeda dan lebih baik dari sebelumnya[8].

Kata "*kreatif*" berasal dari Bahasa Inggris yaitu *To Create*, yang merupakan singkatan dari :

1. *Combine* (menggabungkan), artinya menggabungkan suatu hal dengan hal lain
2. *Reverse* (membalik), artinya membalikan beberapa bagian atau proses
3. *Eliminate* (menghilangkan), artinya menghilangkan beberapa bagian
4. *Alternatif* (kemungkinan), artinya menggunakan cara, dengan yang lain
5. *Twist* (memutar), artinya memutarakan sesuatu dengan ikatan
6. *Elaborate* (memerinci), artinya memerinci atau menambah sesuatu

2.2 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam piranti bergerak[9][10][11]. Android sudah menjadi platform sistem operasi smartphone yang semakin populer dan banyak digemari hampir semua kalangan masyarakat karena selain berguna sebagai alat komunikasi juga terdapat banyak manfaat aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalamnya[12][13][14].

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah sistem untuk merancang sistem pencatat kreatif siswa yang dimulai dengan proses identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, perancangan sistem, serta hasil dan pembahasan bentuk dan pengujian agar dalam pembuatan aplikasi sistem pencatatan kreatif siswa ini supaya dapat berjalan dengan lancar. Dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini[15].



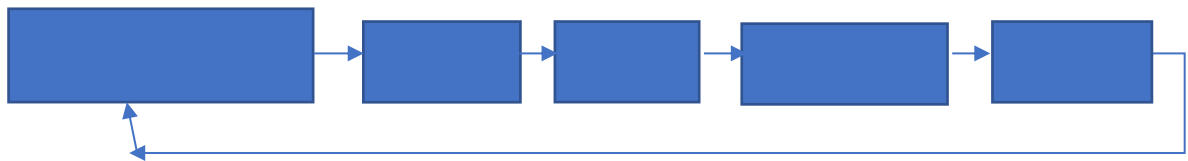
Gambar 1. Tahap Penelitian

2.2 Android

Pencatatan kreatif siswa-siswi yang berbasis android merupakan proses yang sangat mudah dan efisiensi baik dari sisi waktu, perangkat dan teknologi efektif untuk diakses dan dapat diakses kapan saja sehingga dalam pencatatan kreatif siswa-siswi lebih cepat untuk mengambil keputusan dibanding system yang sudah ada da selama ini yaitu system berbasis desktop dan atas dasar penulis perlu mengembangk system pencatatan kreatif siswa tersebut dikembangkan.

2.3 Tahapan Berbasis Android

Pembuatan rancangan dengan menentukan kriteria-kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan, dengan menginputkan data siswa setelah dilakukan penyimpanan data tersebut kedalam database yang sudah ditentukan, lalu data tersebut akan ditampilkan serta data tersebut akan diproses untuk menentukan siswa yang kreatif dan tidak kreatif setelah barulah dilakukan evaluasi kembali terhadap system yang sudah dibangun,



Gambar 2 Tahapan Berbasis Android

Dalam penelitian ini mengumpulkan data yang melibatkan pertemuan antara pengembang dan siswa untuk menentukan siswa yang kreatif dan tidak kreatif tujuan dibuatnya perangkat lunak; mengidentifikasi kebutuhan berupa garis besar kebutuhan dasar dari sistem pencatatan kreatif siswa yang akan dibuat. Desain berfokus pada representasi dari aspek perangkat lunak dari sudut pengguna; ini mencakup input, proses dan format output.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil studi dan pembahasan yang komprehensif. Hasilnya bisa disajikan dalam bentuk gambar dan spesifikasi yang detail untuk memudahkan pembaca dalam memahaminya. Bab ini berisi mengenai tahapan metode saw yang akan diterapkan.

4.1 Tampilan Android

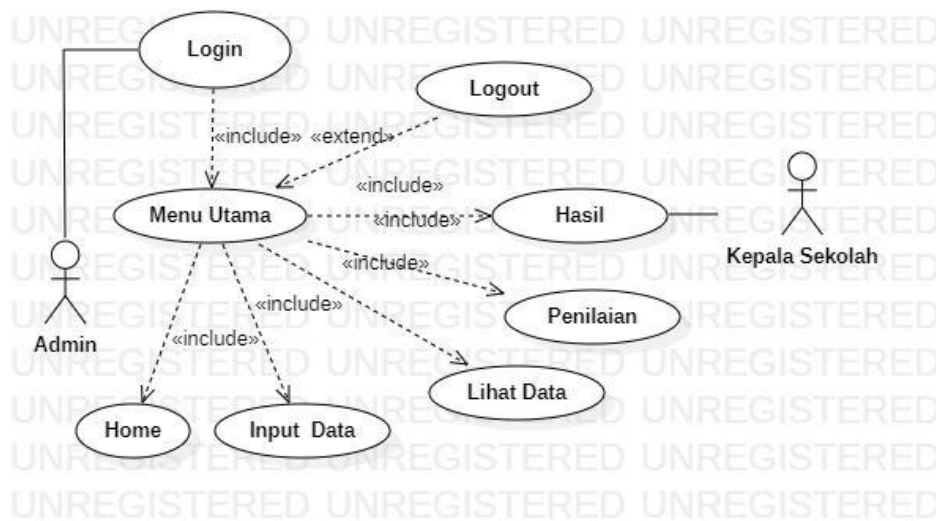
Pada tahapan ini digunakan untuk menganalisa kebutuhan dalam pengembangan dan pembuatan sistem yang akan dikembangkan dan dibuat. Menu yang akan dikembangkan adalah seperti pada tabel :

Tabel 1. Tampilan Berbasis Android

No	Nama Kebutuhan	Deskripsi
1	Beranda Menu Utama	Halaman Utama dari tampilan Sistem Pencatatan Kreatif Siswa
2	Beranda Input Data	Halaman yang memuat input data siswa kreatif
3	Beranda Lihat Data	Halaman yang memuat sistem data siswa yang kreatif
4	Beranda Prosen Siswa Kreatif	Halaman proses kreatif siswa
5	Beranda Hasil	Halaman persentase siswa kreatif yang diterima atau diterima kreatif siswanya
6	Beranda Logout	Halaman Keluar dari sistem

4.2 Rancangan Diagram Use Case

Rancangan pengembangan sistem pencatatan kreatif siswa dibuat dengan metode sistem berorientasi objek yaitu UML yang ditampilkan pada gambar 2 :

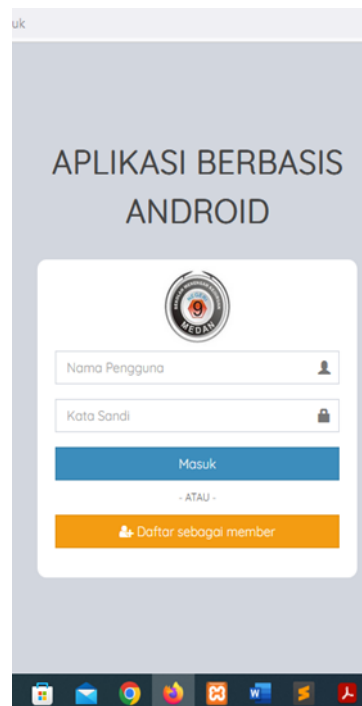


Gambar 3. Rancangan *Diagram Use Case* Sistem Pencatatan Kreatif Siswa

Use case ini terdiri dari satu sub sistem yaitu sistem yang dirancang. Dalam sub-sistem ini aktor admin harus login terlebih dahulu untuk masuk ke sistem agar dapat mengelola data *admin*, kelola home, input data, kelola *admin*, dan *input data* siswa serta dapat *logout* setelah melakukan *login*.

4.3 Rancangan Diagram Use Case

Pada bagian ini akan ditampilkan bagaimana perancangan dari pengembangan sistem informasi berbasis Android ditampilkan pada gambar 3 :



Gambar 4.1 . Rancangan Tampilan Beranda Pada Sistem Informasi Desa

Pada gambar 4.1 menunjukkan tampilan awal atau tampilan beranda utama yang nantinya akan menjadi perancangan sistem informasi desa. Maka dengan itu akan ada perubahan tampilan awal dari sistem informasi desa sebelumnya.



Gambar 4.2 Input Data Siswa Kreatif

Pada gambar 4.2 merupakan tampilan input data – data siswa yang kreatif pada SMK N 9 Medan, dimana data yang di inputkan adalah : nama siswa, nomor induk siswa, jenis kreatif, nilai dan ciri-ciri kreatif siswa tersebut.



Gambar 4.3 Tampilan Laporan data Siswa Kreatif

Pada gambar 4.3 merupakan gambar untuk menampilkan semua data siswa yang kreatif yang sudah diinputkan dan, dan pada gambar ini akan menampilkan penilaian1, penilaian 2, penilaian 3 dari siswa – siswa yang kreatif pada SMK Negeri 9.

5. KESIMPULAN

Merancang suatu sistem pencatatan kreatif siswa berbasis android suatu aplikasi yang sangat membantu untuk melakukan pencatatan kreatif diri masing-masing dan dapat sebagai pengembangan bakat dari siswa-siswa. Dan untuk dapat mencatat seluruh siswa-siswa yang kreatif di SMK Negeri 9 Medan, sehingga dari pengujian terhadap system dapat ditetapkandan menentukan siswa yang kreatif didapat 90 % sedangkan siswa yang tidak kreatif diproleh 10%..

REFERENCES

- [1] D. Wiryany, S. Natasha, and R. Kurniawan, "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perubahan Sistem Komunikasi Indonesia," *J. Nomosleca*, vol. 8, no. 2, pp. 242–252, 2022, doi: 10.26905/nomosleca.v8i2.8821.
- [2] S. Supiyandi, H. Hermansyah, and K. A. P. Sembiring, "Implementasi dan Penggunaan Algoritma Base64 dalam Pengamanan File Video," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 2, p. 340, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i2.2042.
- [3] S. Supiyandi, C. Rizal, B. Fachri, M. Eka, and I. Zufria, "Penerapan Spiral Method Dalam Pengembangan Sistem Informasi Desa Sebagai Keterbukaan Informasi Publik," vol. 4, no. 2, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2960.
- [4] S. Supiyandi *et al.*, "Implementasi Metode Weighted Sum Model Dalam Menentukan Pemilihan Mobil Bekas," in *SENASHTEK: Prosiding Seminar Nasional Sosial, Humaniora, dan Teknologi*, 2022, pp. 106–111.
- [5] S. Komputeri, U. Pembangunan, and P. Budi, "Perancangan sistem Pencatatan Kreatif Siswa Berbasis Desktop Pada SMK N 9 Medan," vol. 6, no. November, pp. 843–846, 2022, doi: 10.30865/komik.v6i1.5875.
- [6] I. Hafni, "Aplikasi sistem Pencatatan Kreatif Siswa Berbasis Desktop Pada SMK N," vol. 3, no. 3, pp. 234–238, 2023.
- [7] R. N. Fuad, H. Hafni, and F. Pratama, "Implementation of restaurant location searching Geographic Information Systems using Android-based local based services method," *Brill. Res. Artif. Intell.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–26, 2021, doi: 10.47709/brilliance.v1i1.1087.
- [8] D. Mardhiyana and E. O. W. Sejati, "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah," *Prism. Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 1, no. 1, pp. 672–688, 2016.
- [9] S. Dan, D. I. Universitas, and W. Internasional, "Aplikasi Pendamping Pembelajaran Bahasa Korea," vol. VIII, no. 1, pp. 14–27.
- [10] N. K. Nisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus Dan Balok Kelas Viii Smp," vol. 5, no. 3, pp. 248–253, 2020.
- [11] J. Hendrawan and I. D. Perwitasari, "Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional Dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android," *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 34, 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i1.685.
- [12] S. Supeno, S. Bektiarso, and A. Munawaroh, "Pengembangan Pocketbook berbasis Android untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMA," *Pros. Semin. Nas. Fis.*, vol. 2, pp. 76–83, 2018.
- [13] S. S. Engineering, "PERANCANGAN APLIKASI SISTEM ABSENSI PEGAWAI BERBASIS ANDROID Muhammad Syahputra Novelan 1 , Dian Kurnia 2 , Rizky Putro Nugroho Dwi Cahyo 3 Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi," pp. 88–94, 2021.
- [14] A. Fadhillah, SUheri, and A. Khaliq, "Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Untuk Belajar Huruf Hijaiyah," *J. Nas. Teknol. Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 28–36, 2021, doi: 10.61306/jnastek.v1i1.5.
- [15] R. Alfi, D. Ramadian, P. Pharmayeni, and R. Sardani, "Evaluasi Implementasi Modul SAP Material Management (MM) Untuk Pengadaan Material Menggunakan Process Mining," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 115–122, 2022, doi: 10.25077/teknosi.v8i3.2022.115-122.