

ISSN 2087-0256

# smatika Jurnal

STIKI Informatika Jurnal

Volume 05, Nomor 02 Tahun 2015





**Temu Kembali Informasi Big Data Menggunakan  
K-means Clustering**

Imam Marzuki

**Pengembangan Sistem Login Hotspot dengan Perantara  
Sosial Media**

Alfred Christian Supusepa, Hendry Setiawan, Antonius Duty Susilo

**Implementasi Teknologi Interoperabilitas Web Service  
Website Portal Informasi Kegiatan Ilmiah Universitas  
Ma Chung**

Antony Hilary, Paulus Lucky Tirma Irawan, Hendry Setiawan

**Strategi Pemasaran Menggunakan Metode Kombinasi  
SWOT Dan AHP**

**(Studi Kasus : STMIK Pradnya Paramita)**

Dwi Safiroh Utsalina, Weda Adistianaya Dewa

**Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan  
Pengeluaran Kas Pada Lembaga Pendidikan**

Jauharul Maknunah

**Implementasi Augmented Reality Visualisasi Rumah  
Berbasis Unity**

Hans Kristian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana

**Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik pada  
PAUD Omah Bocah Annaafi'**

Ponco Warni, Soetam Rizky Wicaksono

**Implementasi Augmented Reality Untuk Visualisasi  
Pakaian Wanita**

Priska Mariana, Hendry Setiawan, Paulus Lucky Tirma Irawan

**Sistem Monitoring Tugas Akhir Berbasis User Generated  
Content Pada Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Kanjuruhan Malang**

Moh. Sulhan

**Optimasi Strategis Pemilihan Rumah Toko Dengan  
Metode Naïve Bayesian Classification**

Erwien Tjipta Wijaya

**Pengolahan Nilai Berbasis Database Di Mts Miftahul  
Ulum Wonokoyo**

Setyorini, Suastika Yulia Riska, Fadhli Almu'ini Ahda,  
Rina Dewi Indah Sari

**Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat  
Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak**

Nicholas Febrian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana

**Implementasi Teknik Kriptografi Stream Cipher Salsa20  
Untuk Pengamanan Basis Data**

Paulus Lucky Tirma Irawan

**Model Dan Implementasi Teknik Query Realtime  
Database Untuk Mengolah Data Finansial Pada Aplikasi  
Server Pulsa Reload Berbasis .Net**

Fitri Marisa



Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat  
**SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA &  
KOMPUTER INDONESIA**

# **PENGANTAR REDAKSI**

STIKI Informatika Jurnal (SMATIKA Jurnal) merupakan jurnal yang diterbitkan oleh Lembaga Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang.

Pada edisi ini, SMATIKA Jurnal menyajikan 14 (*empat belas*) naskah dalam bidang sistem informasi, jaringan, pemrograman web, perangkat bergerak dan sebagainya. Redaksi mengucapkan terima kasih dan selamat kepada Pemakalah yang diterima dan diterbitkan dalam edisi ini, karena telah memberikan kontribusi penting pada pengembangan ilmu dan teknologi.

Pada kesempatan ini, redaksi kembali mengundang dan memberi kesempatan kepada para Peneliti di bidang Teknologi Informasi untuk mempublikasikan hasil-hasil penelitiannya melalui jurnal ini. Bagi para pembaca yang berminat, Redaksi memberi kesempatan untuk berlangganan.

Akhirnya Redaksi berharap semoga artikel-artikel dalam jurnal ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya dan bagi perkembangan ilmu dan teknologi di bidang Teknologi Informasi pada umumnya.

**REDAKSI**

---

# smatika Jurnal

ISSN 2087-0256

STIKI Informatika Jurnal

Volume 05, Nomor 02 Tahun 2015

---

## **Pelindung**

Yayasan Perguruan Tinggi Teknik Nusantara

## **Penasehat**

Ketua STIKI

## **Pembina**

Pembantu Ketua Bidang Akademik STIKI

## **Mitra Bestari**

Prof. Dr. Ir. Kuswara Setiawan, MT (UPH Surabaya)  
Dr. Ing. Setyawan P. Sakti, M.Eng (Universitas Brawijaya)

## **Ketua Redaksi**

Subari, M.Kom

## **Section Editor**

Jozua F. Palandi, M.Kom

## **Layout Editor**

Saiful Yahya, S.Sn, MT.

## **Tata Usaha/Administrasi**

Dimas Setiawan

## **SEKRETARIAT**

**Lembaga Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat  
Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)  
Malang**

## **smatika Jurnal**

Jl. Raya Tidar 100 Malang 65146

Tel. +62-341 560823

Fax. +62-341 562525

Website: [jurnal.stiki.ac.id](http://jurnal.stiki.ac.id)

E-mail: [lppm@stiki.ac.id](mailto:lppm@stiki.ac.id)

## DAFTAR ISI

---

<b>Temu Kembali Informasi Big Data Menggunakan K-means Clustering .....</b>	<b>01 - 07</b>
Imam Marzuki	
<b>Pengembangan Sistem Login Hotspot dengan Perantara Sosial Media .....</b>	<b>08 - 12</b>
Alfred Christian Supusepa, Hendry Setiawan, Antonius Duty Susilo	
<b>Implementasi Teknologi Interoperabilitas Web Service Website Portal Informasi Kegiatan Ilmiah Universitas Ma Chung .....</b>	<b>13 - 17</b>
Antony Hilary, Paulus Lucky Tirma Irawan, Hendry Setiawan	
<b>Strategi Pemasaran Menggunakan Metode Kombinasi SWOT Dan AHP (Studi Kasus : STMIK Pradnya Paramita) .....</b>	<b>18 - 26</b>
Dwi Safiroh Utsalina, Weda Adistianaya Dewa	
<b>Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Lembaga Pendidikan .....</b>	<b>27 - 39</b>
Jauharul Maknunah	
<b>Implementasi Augmented Reality Visualisasi Rumah Berbasis Unity ...</b>	<b>40 - 44</b>
Hans Kristian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana	
<b>Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik pada PAUD Omah Bocah Annaafi' .....</b>	<b>45 - 50</b>
Ponco Warni, Soetam Rizky Wicaksono	
<b>Implementasi Augmented Reality Untuk Visualisasi Pakaian Wanita ..</b>	<b>51 - 57</b>
Priska Mariana, Hendry Setiawan, Paulus Lucky Tirma Irawan	
<b>Sistem Monitoring Tugas Akhir Berbasis User Generated Content Pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Kanjuruhan Malang .....</b>	<b>58 - 68</b>
Moh. Sulhan	

<b>Optimasi Strategis Pemilihan Rumah Toko Dengan Metode Naïve Bayesian Classification .....</b>	<b>69 - 75</b>
Erwien Tjipta Wijaya	
<b>Pengolahan Nilai Berbasis Database Di Mts Miftahul Ulum Wonokoyo .....</b>	<b>76 - 81</b>
Setyorini, Suastika Yulia Riska, Fadhli Almu'ini Ahda, Rina Dewi Indah Sari	
<b>Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak .....</b>	<b>82 - 87</b>
Nicholas Febrian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana	
<b>Implementasi Teknik Kriptografi Stream Cipher Salsa20 Untuk Pengamanan Basis Data .....</b>	<b>88 - 92</b>
Paulus Lucky Tirma Irawan	
<b>Model Dan Implementasi Teknik Query Realtime Database Untuk Mengolah Data Finansial Pada Aplikasi Server Pulsa Reload Berbasis .Net .....</b>	<b>93 - 98</b>
Fitri Marisa	

---

**Undangan Makalah**

**smatika** Jurnal Volume 06, Nomor 01 Tahun 2016



# Pengolahan Nilai Berbasis Database Di MTS Miftahul Ulum Wonokoyo

Setyorini<sup>1)</sup>, Suastika Yulia Riska<sup>2)</sup>, Fadhli Almu'ini Ahda<sup>3)</sup>,  
Rina Dewi Indah Sari<sup>4)</sup>

<sup>1,2,3,4)</sup>Program Studi Teknik Informatika, STMIK ASIA Malang  
Jl. Rembeksari 1A Malang  
Email

<sup>1</sup> [hutriny@gmail.com](mailto:hutriny@gmail.com),

<sup>2</sup> [suastikayr@gmail.com](mailto:suastikayr@gmail.com)

<sup>3</sup> [adhi3\\_22@yahoo.com](mailto:adhi3_22@yahoo.com)

<sup>4</sup> [rideinsar30@yahoo.com](mailto:rideinsar30@yahoo.com)

## ABSTRAK

*Kegiatan yang dilakukan merupakan sosialisasi penggunaan software pengolah nilai siswa dan penggunaan software pendataan guru dan siswa berbasis database. Software berbasis database dibangun menggunakan microsoft access. Software pengolahan nilai dapat mempermudah wali kelas untuk melakukan perangkingan dalam satu kelas di mata pelajaran yang sama. Tujuan adanya perangkingan ini adalah untuk memberikan reward kepada siswa yang memiliki prestasi. Sehingga siswa tersebut dapat termotivasi untuk terus meningkatkan prestasinya dan dapat memotivasi teman-teman lain untuk lebih berprestasi.*

**Kata kunci:** *database access, software nilai, pengolahan nilai, reward siswa*

### 1. PENDAHULUAN

MTS Miftahul Ulum Wonokoyo merupakan sekolah menengah tingkat pertama yang di kepalai oleh Bapak Drs. Sholehuddin. MTS Miftahul Ulum Wonokoyo didirikan pada tahun 2010 dengan jumlah siswa 12 anak. MTS Miftahul Ulum Wonokoyo berada di Jalan Kalianyar RT.03 RW.01 Kelurahan Wonokoyo Kecamatan Kedungkandang, Malang. Setiap tahunnya jumlah siswa bertambah, meskipun ketika menjelang kelulusannya untuk setiap jenjang mengalami penurunan.

Saat ini masih sering dijumpai guru yang mengabaikan pemberian *reward* kepada siswa yang berprestasi. Hal itu berdampak siswa kurang termotivasi untuk belajar lebih giat. Contohnya dalam proses belajar mengajar dikelas siswa lebih banyak diam dan hanya mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Sehingga, kualitas siswa kurang tergal. Kebanyakan siswa merasa sudah cukup ketika mereka sudah bisa mengerjakan apa yang diminta oleh guru. Pemberian *reward* memberikan dampak yang positif untuk membentuk kepribadian anak yang dapat memicu motivasi untuk melakukan hal yang baik selama proses belajar mengajar,

sehingga dapat mengembangkan hasil belajar siswa.

Pemberian reward kepada siswa yang berprestasi berdasarkan nilai akademik yang dicapai siswa tersebut. Sistem penilaian yang manual membutuhkan waktu yang lama untuk melakukan pendataan data siswa yang berprestasi. Selain itu, dengan menggunakan sistem manual membuat guru membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih untuk pencarian data yang sebelumnya. Hilangnya data yang tersimpan manual juga menjadi masalah untuk pendataan siswa-siswa yang berprestasi. Perkembangan teknologi dengan penerapan database dapat mengurangi resiko kehilangan data yang disimpan. Selain tidak membutuhkan ruang untuk penyimpanan berkas dengan menerapkan database akan menghemat waktu untuk melakukan pendataan terhadap siswa.

Sosialisasi penggunaan software yang dimaksud adalah pengolah nilai siswa dan penggunaan software pendataan guru dan siswa berbasis database. Software berbasis database dibangun menggunakan microsoft access. Software pengolahan nilai dapat mempermudah wali kelas untuk melakukan perangkingan dalam satu kelas di mata pelajaran yang sama. Tujuan adanya

perangkingan ini adalah untuk memberikan *reward* kepada siswa yang memiliki prestasi. Sehingga siswa tersebut dapat termotivasi untuk terus meningkatkan prestasinya dan dapat memotivasi teman-teman lain untuk lebih berprestasi.

Suatu kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem pengolahan nilai akademik siswa ini memiliki pencapaian yang diinginkan.

Adapun tujuan dan manfaat kegiatan ini adalah:

### Tujuan Kegiatan

- a. Untuk mengetahui cara pengolahan nilai menggunakan sistem berbasis database yang dapat meringankan kinerja guru.
- b. Untuk mengetahui dan memahami proses yang dilakukan untuk memberikan *reward* kepada siswa berdasarkan prestasi yang diraih.

### Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan ini agar guru dapat melakukan pengolahan nilai lebih mudah, ditinjau dari segi waktu dan tenaga. Selain itu dengan adanya sistem pengolahan nilai berbasis database, setiap wali kelas memiliki *record* dari setiap siswa untuk melihat perkembangan nilai siswa tersebut berdasarkan nilai akademis yang dicapai. Sehingga, sistem pengolahan nilai ini dapat melakukan perangkingan untuk memberikan *reward* kepada siswa-siswa yang berprestasi.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil yang diperoleh dari sesuatu yang dilakukan. Sedangkan prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan keterampilan terhadap mata pelajaran yang dibuktikan melalui hasil tes. Prestasi belajar menggambarkan hasil penguasaan siswa terhadap materi-materi yang telah dipelajari yang dapat dilihat dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Menurut (Mulyasa, 2005) prestasi Menurut Anderson & Krathwohl 2001 (dalam Ustadi, 2011), prestasi belajar siswa adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Prestasi belajar siswa mengacu pada aspek kognitif yang dikembangkan oleh Bloom yang telah direvisi terdiri dari enam aspek, yakni mengingat (*remember*), mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*),

menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan mencipta (*create*).

### Reward

Pemberian *reward* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *reward* antara lain:

- a. Dapat mempengaruhi jiwa siswa untuk terus maju dalam melakukan hal positif.
- b. Dapat memberikan pengaruh terhadap siswa yang lain untuk mendapat *reward* dari guru, sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

Adapun kelemahan dari *reward* antara lain:

- a. Munculnya pengaruh buruk, jika pendidik memberikan *reward* yang berlebihan. Misalnya terbentuknya sifat sombong dari siswa karena merasa dirinya lebih dari siswa yang lain.
- b. Adanya kebutuhan tambahan, yaitu dari segi alat maupun biaya yang harus dikeluarkan.

### Motivasi

Motivasi merupakan suatu usaha yang bertujuan untuk mendorong dan memberikan semangat kepada peserta didik agar mendapatkan prestasi yang lebih baik (Prawira, 2012). Bagi seorang pendidik dengan memberikan motivasi kepada peserta didik diharapkan dapat muncul keinginan untuk meningkatkan semangat dan prestasi belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai (Purwanto, 2007). Menurut (Malik, 2001) fungsi motivasi antara lain:

- a. Mendorong adanya kelakuan dan suatu perbuatan.
- b. Berfungsi sebagai pengarah, yaitu mengarahkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- c. Berfungsi sebagai penggerak, yaitu besar atau kecilnya motivasi akan menentukan kecepatan dari pekerjaan yang dilakukan.

Adapun prinsip motivasi meliputi:

- a. Sebagai dasar penggerak yang dapat mendorong aktifitas belajar.
- b. Motivasi yang berasal dari diri siswa lebih besar pengaruhnya daripada motivasi yang diberikan berupa *reward*.
- c. Memberikan pujian lebih baik dari pada hukuman. Namun pemberian hukuman tetap diperlukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

- d. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar.
- e. Dapat memotivasi siswa untuk lebih optimis dalam menyelesaikan pekerjaannya.
- f. Dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

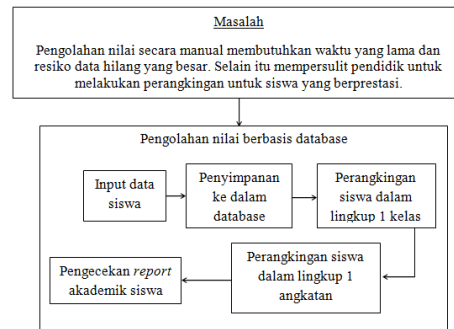
**Database dengan Ms.Access**

Data dapat didefinisikan sebagai bahan keterangan tentang kejadian-kejadian nyata atau fakat-fakta yang tidak acak yang menunjukkan jumlah, tindakan, atau hal. Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam didalam suatu organisasi. Database merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi untuk user. Suatu sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

Microsoft Access merupakan salah satu software pengolah database yang berjalan di bawah sistem operasi Microsoft Windows. Keberadaan Microsoft Access sudah beberapa kali mengalami perubahan, perkembangan dan penambahan fasilitas. Microsoft Access adalah salah satu program yang dapat melakukan manajemen database merupakan cara pengolahan data terutama dalam teknologi komputer dan digunakan sebagai pengaturan data. Database terdiri dari kumpulan beberapa table yang terintegrasi menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan. Tabel merupakan kumpulan dari beberapa record dan fields. Jadi yang dimaksud dengan fields adalah atribut yang dimiliki oleh suatu tabel. Sedangkan record adalah isian data yang dimiliki oleh tabel.

**Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



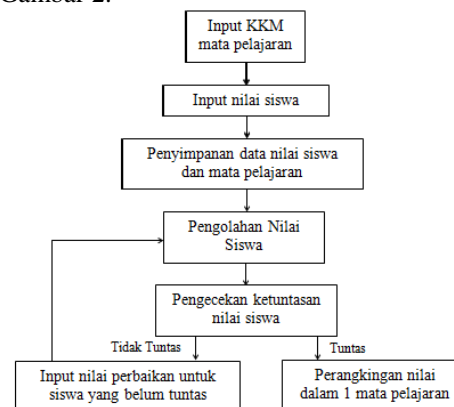
**Gambar 1.** Kerangka Pemikiran

**3. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

Kegiatan yang dilakukan merupakan sosialisasi penggunaan software pengolah nilai siswa yang ditujukan untuk wali kelas. Software berbasis database dibangun menggunakan microsoft access. Dengan software pengolahan nilai setiap wali kelas dapat melakukan input data dari setiap siswa. Sehingga, dengan menggunakan pengolahan nilai dapat mempermudah wali kelas untuk melakukan perangkingan dalam satu kelas. Selain itu dengan menggunakan software pengolah nilai dapat melakukan perangkingan dalam satu angkatan. Tujuan adanya perangkingan ini adalah untuk memberikan *reward* kepada siswa yang memiliki prestasi. Sehingga siswa tersebut dapat termotivasi untuk terus meningkatkan prestasinya dan dapat memotivasi teman-teman lain untuk lebih berprestasi.

**Rancangan Software Pengolah Nilai**

Adapun penggunaan software pengolah nilai dapat ditunjukkan pada Gambar 2.



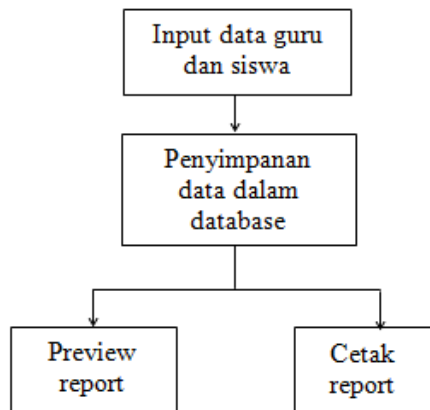
**Gambar 2.** Rancangan Proses Pengolahan Nilai Berbasis Database

Berdasarkan Gambar 2, penggunaan software pengolah nilai dimulai dengan melakukan input nomor induk siswa, nama, mata

pelajaran yang ditempuh, nilai mata pelajaran, dan nama guru yang mengejar mata pelajaran tersebut. Sebelum diinputkan nilai, terlebih dahulu guru menentukan nilai KKM dari matapelajaran. Adapun kondisi yang memungkinkan terjadi antara lain:

- Jika nilai lebih dari atau sama dengan nilai KKM, maka siswa dinyatakan tuntas.
- Jika nilai yang diinputkan kurang dari nilai KKM, maka siswa tersebut dianggap belum tuntas dan harus melakukan perbaikan.
- Jika siswa yang melakukan perbaikan mendapatkan lebih dari nilai KKM, maka nilai akhir yang diperoleh adalah nilai KKM.

### Rancangan Software Pendataan Guru dan Siswa



Gambar 3. Pendataan Guru dan Siswa

Pendataan guru dan siswa dikembangkan berbasis database. Tujuan dari pembuatan sistem ini adalah untuk memudahkan MTS. Miftahul Ulum melakukan perekapan data guru dan siswa. Data guru yang diinputkan ke sistem ini antara lain NIP, nama, tempat lahir, tanggal lahir, alamat, jenjang pendidikan terakhir guru, mata pelajaran yang diampu, jabatan, dan jenis kelamin. Adapun data siswa yang diinputkan ke sistem antara lain NISN, nama, tempat lahir, tanggal lahir, kelas, jenis kelamin, nama ibu kandung, dan alamat.

Setelah melakukan input data siswa dan guru, sistem ini dapat melakukan penambahan data dan juga menyimpan data yang diinputkan. Setelah data tersimpan dengan sistem ini dapat dilakukan preview report dan juga mencetak report dari data yang tersimpan. Fitur mencetak dapat langsung terhubung dengan printer, sehingga sangat memudahkan admin.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang telah dicapai dalam kegiatan ini adalah :

### Pendataan Guru dan Siswa

Tampilan aplikasi bagian pendataan guru dan siswa adalah sebagai berikut : Tampilan input data guru ini terdiri dari, form NIP, nama guru, tempat lahir, tanggal lahir, alamat, lulusan (pendidikan terakhir yang diraih), mata pelajaran (matapelajaran yang diajarkan), jabatan, dan jenis kelamin.

Setelah semua form diisikan, maka user memilih button yang sudah tersediakan, yaitu simpan untuk menyimpan semua data yang sudah di inputkan edalam database Ms.Access. button tambah berfungsi untuk menambahkan data baru.

Tampilkan database untuk me review data yang sudah tersimpan. Button yang ber icon buku adalah berfungsi untuk melihat daftar report. Sedangkan button yang ber icon print adalah button untuk mencetak data dalam bentuk hard copy.

Gambar 4. Tampilan aplikasi data guru.

Berikut adalah tampilan report data guru, pada gambar 5.

NIP	Nama Guru	Tempat Lahir	Jenis Kelamin	Lulus	Mata Pelajaran	Jabatan	Jenis Kelamin
001	Dr. Sholehuddin	Malang	L	S2	Fiqih	Kepala Madrasah	L
002	M. H. H.	Malang	L	S1	Fiqih	Kepala Madrasah	L
003	M. H. H.	Malang	L	S1	Fiqih	Kepala Madrasah	L
004	M. H. H.	Malang	L	S1	Fiqih	Kepala Madrasah	L
005	M. H. H.	Malang	L	S1	Fiqih	Kepala Madrasah	L

Gambar 5. Report Data Guru

Tampilan report data guru ini berfungsi untuk melihat data inputan yang sudah tersimpan dan siap untuk di cetak.

Berikut adalah tampilan halaman input data siswa yang terdiri dari form NISN, Nama siswa, tempat lahir, tanggal lahir, kelas, jenis kelamin, nama ibu kandung , dan

alamat. Setelah semua form inputan di isikan maka user dapat memilih jenis-jenis button yang sudah tersedia, dan perintah jenis button sama seperti button inputan data guru.

Gambar 6. Tampilan aplikasi data siswa

Tampilan halaman report data siswa memiliki fungsi yang sama dengan report data guru.

No	Nama Siswa	Tempat Lahir	Tempat Lahir	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Kelas	Nilai
001	ANA ANITA	Malang	03/09/07	P	8	8	80
002	FADHLI	Pekanbaru	08/16/86	L	8	8	80
003	DEVI	Malang	08/16/86	P	8	8	80
004	ANITA	Malang	03/09/07	L	8	8	80
005	ANITA	Malang	03/09/07	P	8	8	80
006	ANITA	Malang	03/09/07	P	8	8	80

Gambar 7. Report data siswa

Berikut adalah tampilan halaman utama pengolahan nilai pada gambar 8. Tampilan halaman utama pengolahan utama terdiri dari input data pokok dan input data nilai.

Gambar 8. Halaman utama pengolahan nilai

Input data pokok ada 3 data yang harus di inputkan, yaitu sekolah, data guru dan data maple, siswa, kelas dan masa penilaian. Isi form sesuai dengan kebutuhan. Contoh, untuk mengisi form KKM anda bias mengisi sesuai standard nilai KKM di tempat anda mengajar.

Gambar 9. Halaman input data pokok

Didalam input nilai pada gambar 10 terdapat inputan beberapa nilai, yaitu Ulangan Harian (UH) di inputkan sesuai berapa kali guru melakukan ulangan harian, nilai tugas, UTS, UAS.

Jika sudah mengisi semua inputan data, maka anda dapat memilih tombol menu **“input data siswa?klik disini”**. Saat anda meng klik menu tersebut, maka akan keluar halaman seperti berikut :

No	Induk	NAMA
1	0001329	ANA DIATUS SOFYAH
2		ANISA
3	0015539	CINTYA MARSELLA PUTRI
4		EVI RAHMAWATI
5		INDAH AMELIA
6	0015539	IRFANI FERRIAN
7	0015539	MUCH. SAPUDJUN ZUHRI
8	0001329	MUHAMMAD SUHEL
9		MUHAMMAD
10	0015539	M. HAMDAN NAIMIN
11	0015539	M. HAMDAN SYAKRIN
12		NUR HASANAH
13	0001329	ONGKI HASAN
14		SITI CHUSNUL KHOTIMAH

Gambar 10. Tampilan Data Siswa

Halaman ini menunjukkan daftar nama siswa. Halaman Utama akan kembali ke halaman utama input data. Lihat Rapor akan menampilkan hasil akhir rapor seluruh siswa dalam 1 kelas.

Untuk halaman input nilai dapat dilihat pada gambar 11.

Gambar 11. Halaman input nilai

