



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 6014-6027

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Perancangan Sistem Informasi Laporan Penilaian Berbasis Aplikasi Microsoft Teams Reading Progress di SMPN 25 Padang

Yuni Revita^{1✉}, Nella Nella², Hamdani Gazali³, Ahmad Sabandi⁴, Yahya Yahya⁵

Administrasi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Email: yunirevita25@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, merancang dan mengimplementasikan sistem informasi laporan penilaian berbasis aplikasi Microsoft teams di SMPN 25 Padang. Metode Penelitian yang digunakan adalah Kualitatif Deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan (observasi), wawancara, dan kajian Pustaka sesuai dengan topik masalah. Sedangkan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan prototype. Dari penelitian yang telah dilakukan terdapat permasalahan yang terjadi, yaitu dalam melakukan pelaporan penilaian menggunakan media kertas dan aplikasi standar sehingga sering terjadi kesalahan olah data bahkan sering terjadi data ganda. Dengan adanya permasalahan tersebut maka perlu adanya rancangan sistem informasi laporan kegiatan berbasis aplikasi Microsoft teams. Dengan adanya aplikasi sistem pelaporan penilaian ini diharapkan menjadi lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: *Perancangan, Penilaian, Microsoft teams.*

Abstract

This study aims to analyze, design and implement an assessment report information system based on the Microsoft Teams application at SMPN 25 Padang. The research method used is descriptive qualitative. Data collection techniques by making observations (observations), interviews, and literature review according to the topic of the problem. While the software development method uses a prototype. From the research that has been done there are problems that occur, namely in reporting assessments using paper media and standard applications so that data processing errors often occur and even duplicate data often occurs. Given these problems, it is necessary to design an activity report information system based on the Microsoft Teams application. With the application of this assessment reporting system, it is hoped that it will become more effective and efficient.

Keywords: Design, Assessment, Microsoft Teams.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi mempunyai peran penting dan membawa dampak positif dalam kehidupan manusia. Peradaban dunia telah memasuki era informasi setelah ditemukannya komputer pada tahun 1955. Dalam hal ini teknologi informasi berbasis komputer sangat membantu segala kegiatan dalam kehidupan manusia ([Muhson, 2010](#)). Hingga saat ini, sudah banyak sistem informasi dengan media komputer yang digunakan orang sebagai alat pengolah data untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan, salah satunya dalam sistem informasi pengolahan data laporan kegiatan.

Laporan kegiatan adalah bentuk pertanggung jawaban yang diberikan kepada atasan sebagai informasi atas terlaksananya suatu kegiatan (Afriansyah, 2019). Laporan kegiatan menjadi hal yang penting bagi perusahaan atau organisasi, dimana laporan kegiatan sebagai dasar kebijakan, pengarahan dan bahan penyusunan rencana kegiatan selanjutnya, serta untuk mengetahui perkembangan proses kegiatan tersebut.

SMPN 25 Padang terkhusus pada bagian tim kurikulum yaitu tim yang menangani sistem pelaporan kegiatan dan penilaian dimana untuk melaporkan hasil kegiatan proses belajar mengajar dan penilaian yaitu belum adanya sistem yang menunjang untuk mengelola data kegiatan tersebut. Sistem berjalan dengan media kertas dan aplikasi standar Microsoft office dalam pencatatan laporan kegiatan pekerjaan, sehingga dirasakan kurang optimal.

Dalam hal ini menimbulkan adanya permasalahan terkait pencatatan kegiatan pelaporan mingguan yang sering terjadi data ganda dan mengalami ketidak efisiensinya pencarian data (Agustinus, 2019). Dengan semakin banyak data sekolah, data kegiatan yang masuk mengakibatkan terjadi penumpukan berkas, sehingga diperlukan sistem

yang mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Melihat keadaan tersebut, Penulis ingin mengembangkan sistem yang berjalan ke sistem elektronik dalam pengolahan data dengan membangun suatu program sistem aplikasi, sehingga akan menunjang kinerja lebih efektif dan efisien. Sistem tersebut dapat mengubah perilaku proses kegiatan yang mampu memberikan kemudahan pengelolaan data.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi maka rancangan sistem aplikasi laporan kegiatan dan penilaian menjadi pilihan yang tepat. Dengan demikian maka Penulis tertarik untuk merancang sistem informasi Laporan kegiatan berbasis aplikasi microsoft teams.

Perancangan merupakan suatu pola yang diciptakan untuk menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang dihadapi baik oleh perusahaan, organisasi atau lembaga setelah dilakukan analisis terlebih dahulu. Menurut(Ladjamudin, 2013)Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang di peroleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

Sistem Informasi menurut (Hutahaean & Azhar, 2018) adalah Suatu system dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan manaemen sehari-hari dari transaksi, penunjang operasi, manajemen, dan operasi. Sedangkan menurut (Putra, 2020) Sistem informasi adalah komponen yang saling berhubungan dari proses menciptakan dan menyediakan informasi dalam suatu perusahaan, memproses input berupa sumber daya, yang kemudian diolah oleh perangkat keras, dan komponen perangkat lunak yang menghasilkan informasi sebagai output. Tahapan Perancangan/desain sistem mempunyai tujuan utama, yaitu untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem dan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik yang terlibat.

Kegiatan adalah aktivitas, usaha, atau pekerjaan suatu peristiwa atau kejadian yang pada umumnya tidak dilakukan secara terus menerus. Penyelenggara kegiatan itu sendiri bisa merupakan badan, instansi pemerintah, organisasi, orang pribadi, lembaga, dan lain-lain. Biasanya kegiatan dilaksanakan dengan berbagai alasan tertentu. Laporan kegiatan merupakan sebuah laporan hasil dari suatu kegiatan, yang biasanya dibuat setelah kegiatan selesai. Melaporkan kegiatan biasanya membuat mereka menyebutkan kegiatan partisipasi (peserta).

Aplikasi Teams bertujuan untuk membantu guru dengan cepat menilai kefasihan siswa dalam membaca melalui rekaman video dan audio. Ini bisa menjadi alat online

yang berguna bagi guru yang memberikan pendidikan jarak jauh untuk pertama kalinya, serta bagi mereka yang menyediakan pembelajaran jarak jauh sebelum pandemi. Aplikasi ini memungkinkan guru mengunggah satu bagian kelancaran membaca untuk seluruh kelas, atau memberikan bagian yang berbeda agar sesuai dengan siswa di berbagai tingkat membaca. Siswa mencatat apa yang mereka baca dan mengirimkannya ke guru mereka untuk ditinjau. Aplikasi Reading Progress disertakan dalam Tugas Microsoft Teams dan tersedia di aplikasi Teams di platform Windows, Mac, web, iOS, dan Android. Microsoft mulai meluncurkannya secara global pada 24 Agustus 2021, tetapi mencatat dalam posting blog bahwa perlu waktu dua minggu untuk tersedia di semua wilayah. Aplikasi ini mengilustrasikan salah satu cara teknologi diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran jarak jauh. Hal ini juga dapat membuka jalan untuk meningkatkan pendidikan -- hikmah kecil bagi banyak siswa yang pendidikannya terhenti selama berbulan-bulan dan kemungkinan akan memiliki dampak jangka panjang pada tingkat pembelajaran setelah satu tahun tidak masuk kelas.

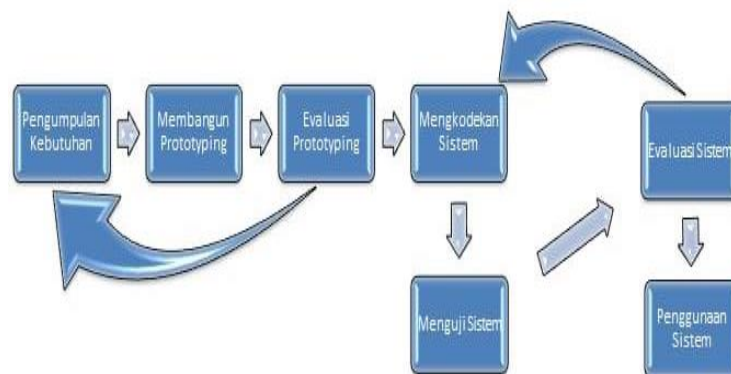
Sebuah studi dari Stanford yang diterbitkan pada bulan Maret menunjukkan bahwa pertumbuhan kefasihan membaca lisan tetap stabil pada awal penguncian yang didorong oleh pandemi pada bulan Maret, tetapi turun sekitar 30% di belakang level yang diharapkan pada musim semi. Di luar pendidikan jarak jauh, alat tersebut dapat memberikan cara yang lebih efisien untuk meningkatkan pendidikan, menurut Microsoft.

"Biasanya, pelacakan kelancaran siswa tidak teratur dan memakan waktu karena memerlukan satu-satu mendengarkan dekat, sementara entah bagaimana masih mengelola sisa kelas. Membuat rekaman memungkinkan pendidik untuk memeriksa kemajuan siswa secara lebih teratur sementara juga meluangkan waktu untuk aktif instruksi," catat Tholfsen.

METODE PENELITIAN

Dalam proses pengumpulan data penelitian, Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dimana menurut (Sugiyono, 2018), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk penelitian pada kondisi objektif yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik penelitian data dilaksanakan secara gabungan, analisa data bersifat induktif, hasil penelitian lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi. Dalam penelitian ini juga menggunakan metode penelitian deskriptif. yaitu gambaran semua data yang kemudian dianalisis dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung dan mencoba untuk memberikan pemecahan selanjutnya.

Pada tahap Perancangan, Penulis menggunakan metode pengembangan prototype. Pada model prototype meliputi proses tahapan yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan dan evaluasi prototype. Selain itu, sistem akan diuji menggunakan metode black box. Metode black box ini bertujuan untuk memeriksa program setelah selesai dirancang, guna untuk mengetahui aplikasi berfungsi dengan baik, dan bekerja secara efisien. Dengan menentukan tujuan dan kebutuhan, kemudian membuat perancangan laporan kegiatan yang dibangun agar dapat berjalan dengan baik pada tahap implementasi dan melakukan evaluasi prototype perancangan sistem informasi yang dibuat.



Gambar 1. Ilustrasi Model Prototyping

Adapun Tahapan-tahapan Prototyping antara lain sebagai berikut :

- a. Analisa Kebutuhan : Pada tahap ini pengembang melakukan analisa, identifikasi software dan semua kebutuhan system yang akan dibuat.
- b. Membangun *Prototyping* : tahap ini membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus penyajian kepada pengguna dengan membuat input dan output.
- c. Evaluasi *Prototyping* : evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah prototyping sudah sesuai dengan yang diharapkan pelanggan.
- d. Pengkodean Sistem : tahap ini *prototyping* yang sudah dibangun dan disetujui akan diubah ke dalam Bahasa pemrograman yang sesuai.
- e. Menguji Sistem : tahap ini diperlukan pengujian system untuk menguji system perangkat lunak yang sudah dibuat.

Evaluasi Sistem : pada tahap ini perangkat lunak yang sudah jadi akan dievaluasi pengguna untuk mengetahui apakah system berjalan sesuai yang diharapkan.
 Penggunaan system/Implementasi system : tahap ini perangkat lunak yang sudah diuji dan disetujui oleh pengguna siap untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Rancangan Penilaian Berbasis Aplikasi Microsoft Teams Reading Progress Di Smpn 25 Padang

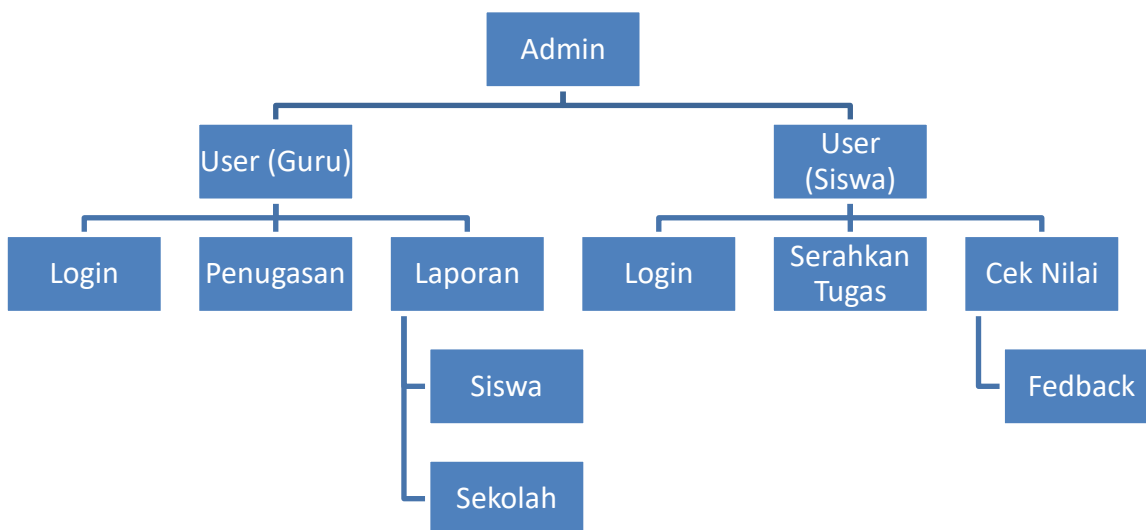
Melihat dari masalah yang sudah dijabarkan di atas, maka kami merancang menu yang diperlukan dalam aplikasi penilaian berbasis aplikasi microsoft teams reading progress di SMPN 25 Padang yaitu;

1. Sistem penilaian guru
2. Jadwal penilaian
3. Penilaian Siswa

B. Rancangan Penilaian Berbasis Aplikasi Microsoft Teams Reading Progress

1. Diagram Use Case

Interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. Diagram use case untuk aplikasi laporan kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut.

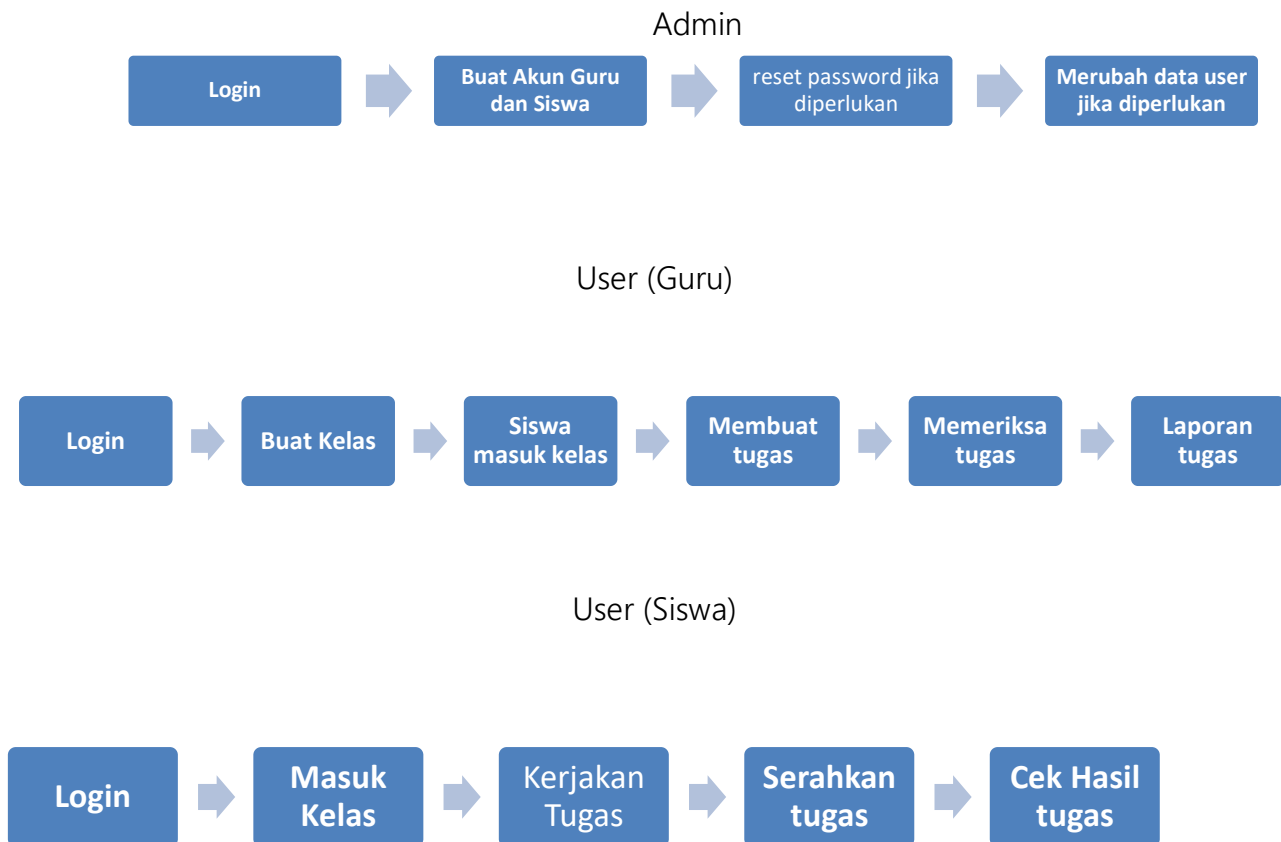


Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Laporan Penilaian

Disini terdapat dua *actor* yaitu admin, Guru dan siswa sebagai *User*. Admin membuat Akun guru dan siswa, user guru mengelola kelas dan memberikan tugas, memeriksa tugas dan memberikan laporan penilaian hasil tugas siswa, sementara user Siswa menerima tugas, menyerahkan tugas, dan menerima hasil tugasnya.

2. Diagram Activity

Diagram aktivitas menggambarkan aliran kerja atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses pelaporan nilai atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktifitas menggambarkan aktifitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh *actor*. Diagram aktivitas untuk aplikasi Laporan Kegiatan untuk admin dapat dilihat pada gambar berikut.

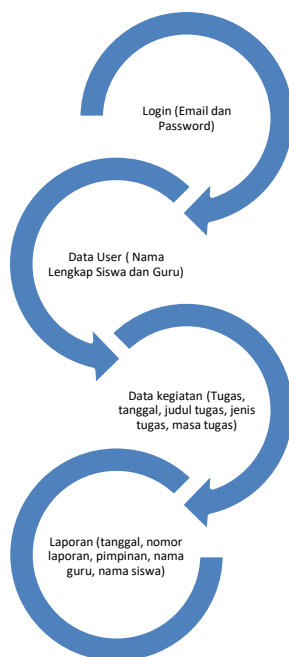


Gambar 3. Activity Diagram Sistem Laporan Kegiatan

Terdapat Lima aktivitas dari diagram aktivitas yang diusulkan yaitu aktivitas *login*, aktivitas *Inputtugasuser (guru)*, *inputpenyerahan tugas user (Siswa)*, *Input Data penilaian dan laporan penilaian siswa*.

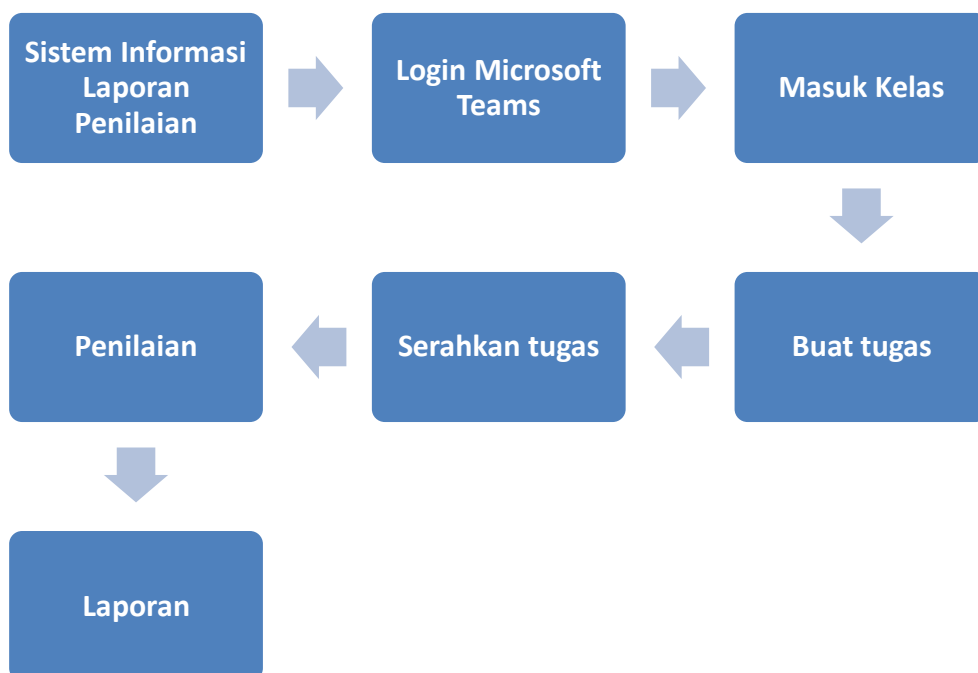
3. Diagram Kelas

Diagram kelas menjelaskan struktur sistem dari segi pendefinisian *class-class* yang akan dibuat untuk membangun sebuah sistem Satzinger (2011:28). Diagram kelas untuk aplikasi Laporan Kegiatan untuk admin dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Diagram Kelas Sistem Laporan Kegiatan

Pada diagram kelas terdapat empat kelas yang terdiri dari kelas *login*, kelas data *user*, kelas data kegiatan, dan kelas laporan. Kelas login memiliki atribut Email dan *password*, kelas data user memiliki atribut nama lengkap siswa dan guru. kelas data kegiatan memiliki atribut tugas, tanggal, judul tugas, jenis tugas, masa tugas. Kelas laporan memiliki atribut tanggal, nomor laporan, pimpinan, nama guru, dan nama siswa.

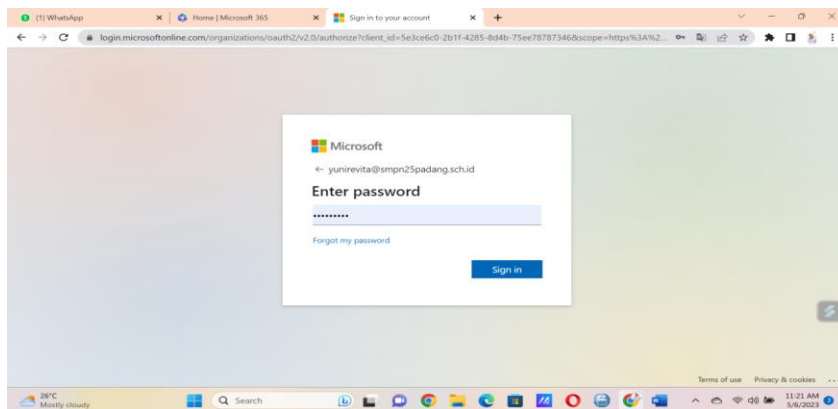
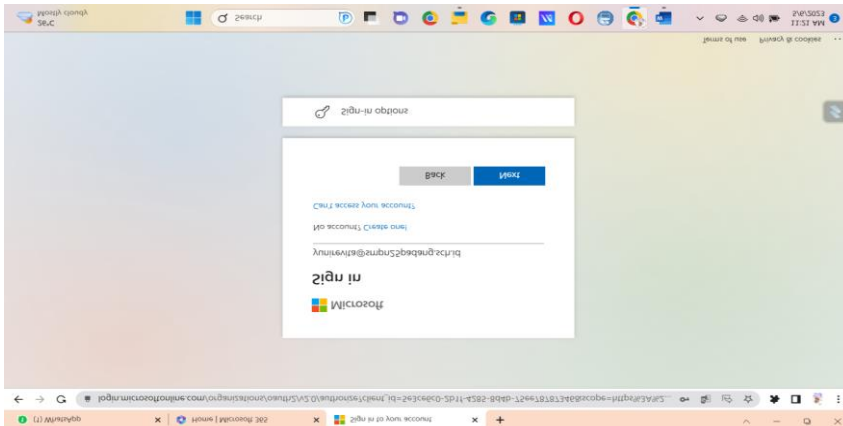


Gambar 5. *Statechart* Sistem Laporan Penilaian

Pada *statechart* ada 6 *state* yang diusulkan yaitu dimulai dari *download aplikasi microsoft teams di google play store, login, masuk kelas sesuai kelas, pemberian tugas, mengirimkan tugas, laporan hasil tugas*

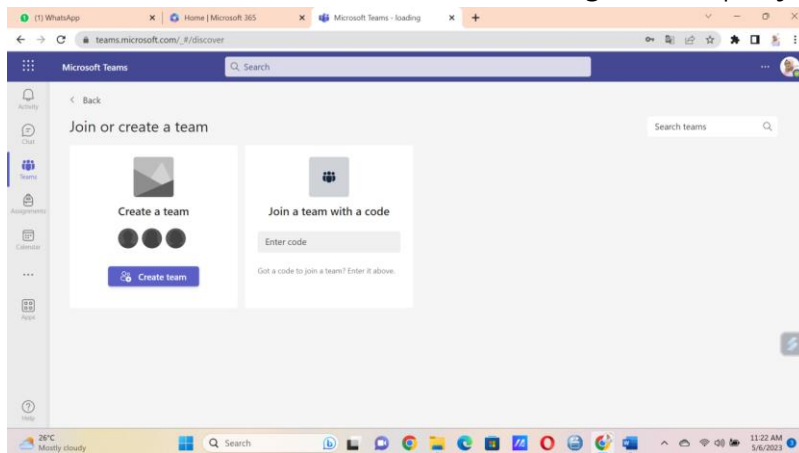
C. Implementasi sistem informasi

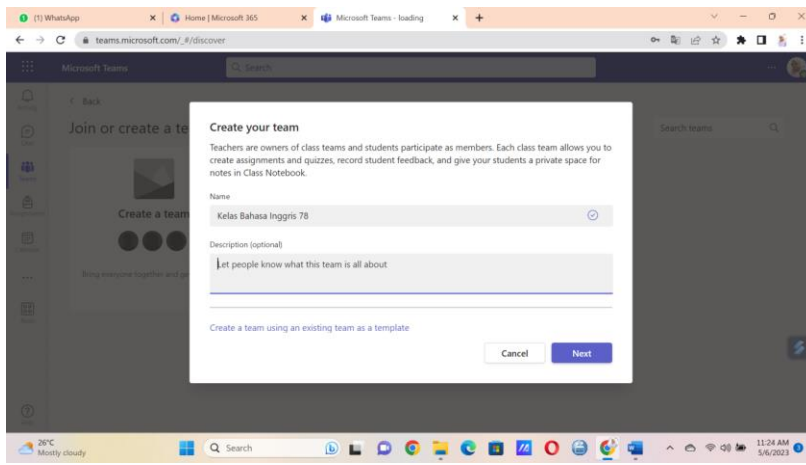
1. Login di HP setelah di install lewat google playstore atau langsung dengan laptop melalui google chrome di portal.office.com



2. Membuat Kelas

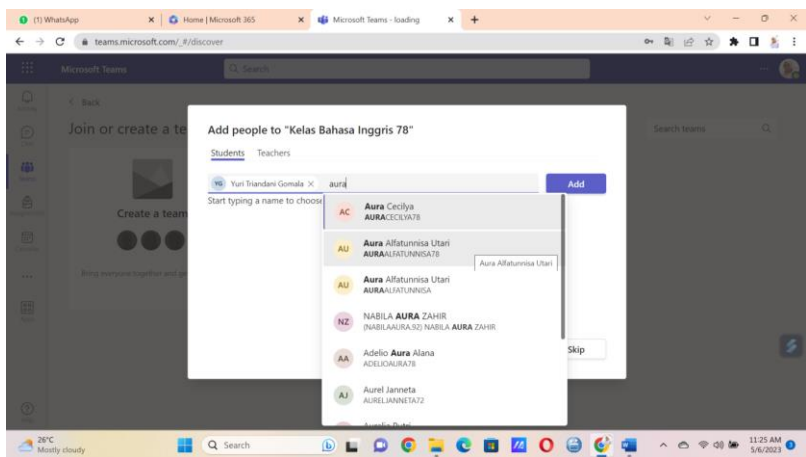
User (Guru membuat kelas) sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya





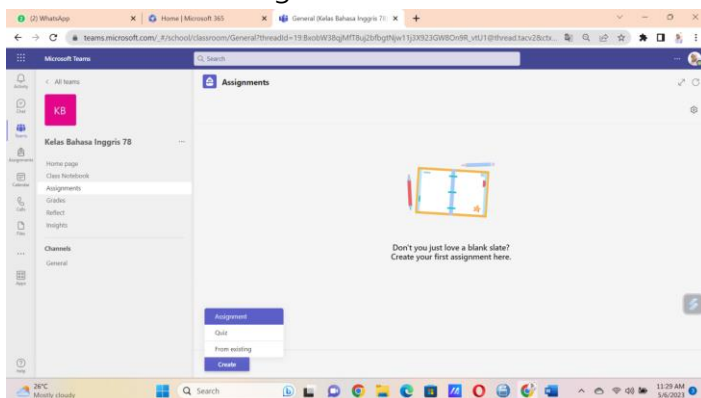
3. Memasukkan siswa ke dalam kelas

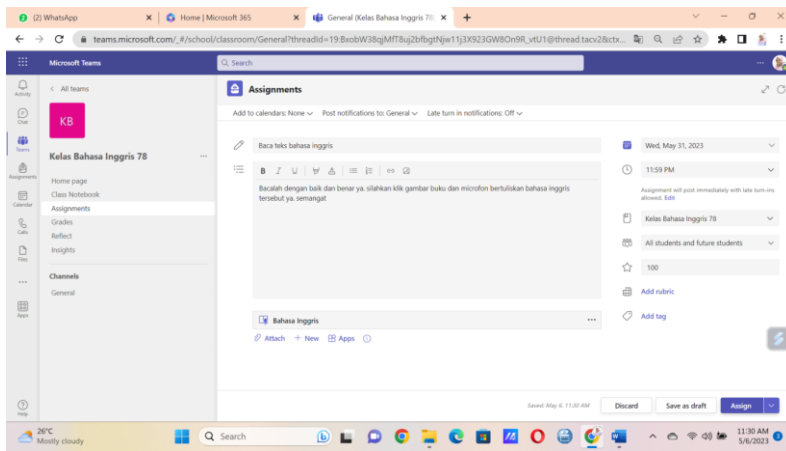
User (Guru) memasukkan siswa satu persatu ke dalam kelasnya atau guru memberikan kode kelas ke siswa dan siswa masuk sendiri.



4. Memberikan tugas siswa

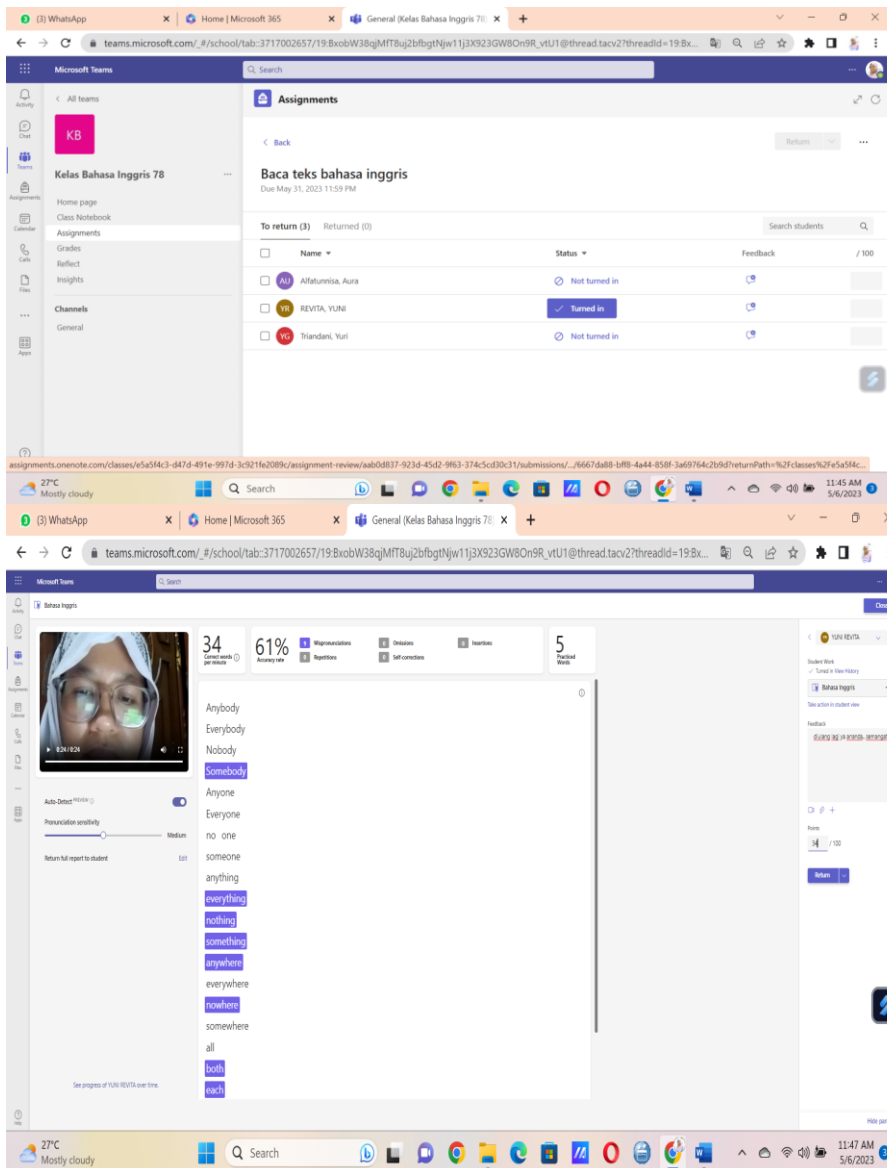
User (Guru) memberikan tugas siswa untuk dikerjakan dengan rentang waktu disesuaikan dengan kebutuhan.





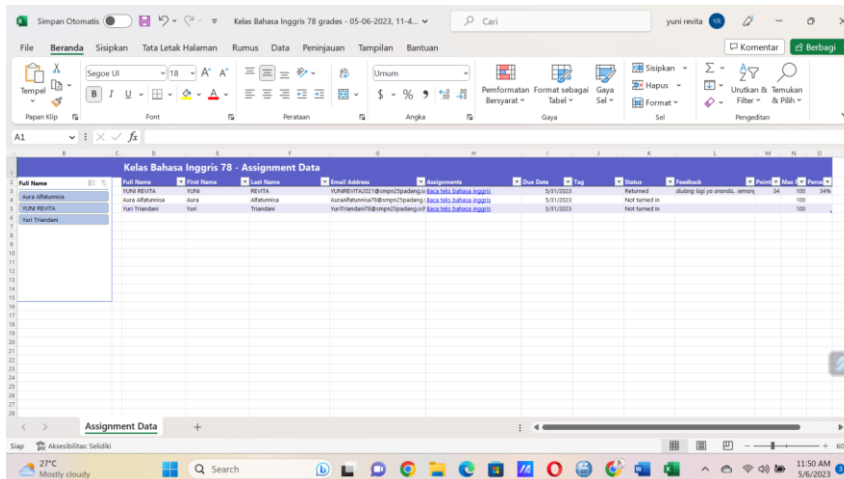
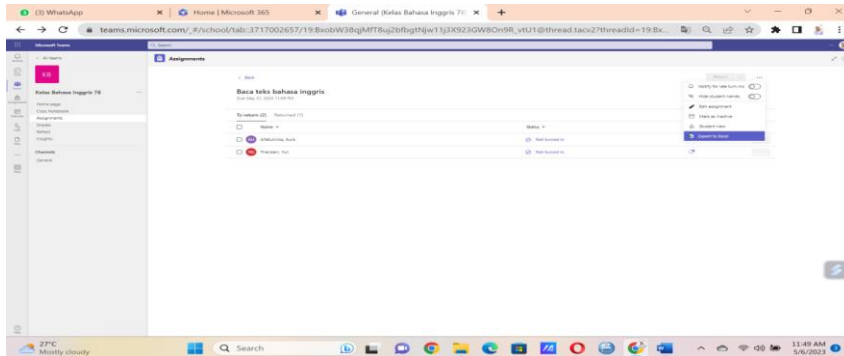
5. Memeriksa tugas siswa

Setelah siswa menyerahkan tugasnya, guru memeriksa tugas tersebut, karena tugasnya sudah menggunakan reading progress otomatis nilainya diperiksa dan dikoreksi oleh sistem. Guru tinggal mengembalikan hasilnya ke siswa. Guru mengklik tulisan Tured In.



6. Laporan penilaian

Setelah semua siswa mengirimkan tugas dan guru memeriksa tugas tersebut. Guru tinggal men download nilainya dalam bentuk microsoft excel.



SIMPULAN

Sistem informasi yang berjalan saat ini menggunakan media kertas catatan dan aplikasi Microsoft office. Pengolahan data tidak tersistem baik dan untuk mengolah data menjadi informasi dibutuhkan waktu yang relatif lama sehingga proses ini kurang efisien. Sistem pelaporan kegiatan memerlukan sebuah sistem aplikasi berbasis aplikasi guna membantu kinerja guru dalam penilaian lebih efektif. Rancangan sistem informasi laporan penilaian menggunakan aplikasi microsoft teams sebagai database yang diharapkan menjadi solusi bagi Sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus, Sulasno. (2019). *Implementasi Sistem Informasi Administrasi Kependudukan (SIK) dalam Proses Pelayanan Kartu Tanda Penduduk (KTP) Pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Suatu Penelitian Deskriptif Kualitatif Di Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Gunung Kidul Daerah Istimewa Yogyakarta)*.
- Hutahaean, Jeperson, & Azhar, Zulfi. (2018). *Sistem Informasi Laporan Penilaian Barang Milik Negara Berbasis Web (Studi Kasus: KPKNL KISARAN)*. Riau Journal Of Computer Science, 4(2), 19–30. <https://doi.org/10.30606/rjocs.v4i2.1627>
- Kirana, F. H., Suryanto, T. L. M., & Safitri, E. M. (2021). *Perspektif Perspektif Pengguna Terhadap Penerapan Aplikasi Microsoft Teams*. Jurnal Informatika dan Sistem Informasi, 2(1), 58-66.
- Ladjudin, Al Bahra Bin. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha ilmu. Yogyakarta.
- Muhson, Ali. (2010). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nasir, Muhammad, & Solikin, Imam. (2018). *Rancang Bangun E-Commerce Toko Raffamart Palembang Menggunakan Macromedia Dreamweaver*. Jurnal Ilmiah Matrik, 20(3), 247–257. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v20i3.473>
- Ogedebe, Peter M., & Jacob, Babatunde Peter. (2012). *Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Processing Experience*.
- Panjaitan, E. S. (2023). *Evaluasi Kesuksesan dan Penerimaan Microsoft Teams Pendekatan Model UTAUT*, Delone & Mclean, Hot Fit. REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer, 7(1), 11-23.
- Pahlevi, Said Mirza. (2013). *Tujuh Langkah Praktis Pembangunan Basis Data*. Elex Media Komputindo.

- Prihandoyo, M. Teguh. (2018). *Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web*. Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT, 3(1), 126–129. <http://dx.doi.org/10.30591/jpit.v3i1.765>
- Putra, G. W., Musthofa, H. T., & Andriyanto, A. (2020). *Deskripsi Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*. Keraton: Journal of History Education and Culture, 2(2).
- Putra, Socrates Sullivan Riadi. (2020). *Rancang Bangun Penerapan Fitur Sistem Informasi Geografis pada Aplikasi Kredit Perusahaan Pembiayaan Kredit Berbasis Android dan Website (Studi Kasus: PT Emas Persada Finance)/Socrates Sullivan Riadi Putra/56150543/Pembimbing: Akhmad Budi*.
- Rahmasari, B. S. (2022). *Aplikasi Microsoft Teams: Alternatif Media Pembelajaran Membaca Bahasa Inggris untuk Siswa SD pada Masa Pandemi*. Jurnal Basicedu, 6(2), 2854-2862.
- Rusdiana, A., Irfan, M., & Irfan, M. (2014). *Sistem informasi manajemen*.
- Sakti, P. P. T. A. D., & PUTRI, R. J. (2007). *Sistem informasi manajemen*.
- Simanjuntak, M. B., Lustyantje, N., & Iskandar, I. (2022). *Pembelajaran Berbasis Telegram Group dan Microsoft Team di Kelas Bahasa Inggris (Penilaian berbasis Persepsi Siswa)*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 11114-11119.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryawinata, Mohammad. (2019). *Buku Ajar Mata Kuliah Pengembangan Aplikasi Berbasis Web*. Umsida Press, 1–144. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-591481-2>
- Sutabri, T. (2012). *Konsep sistem informasi*. Penerbit Andi. Taryanto, Ardi. (2017). *Letters Of Payments Application System Using RAD Studio XE2 (Case Study*. BANDUNG PUBLIC WORKS DEPARTMENT). Jurnal E-Komtek (Elektro-Komputer-Teknik), 1(1), 1–11.
- Tyoso, J. S. P. (2016). *Sistem informasi manajemen*. Deepublish.
- Wahyono, T. (2004). *Sistem informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.