



ISSN 2088-060X

Jurnal Sains & Teknologi
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DARMA PERSADA

Volume X. No 2. September 2020

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDUKUNG KEPUTUSAN BANTUAN LANGSUNG TUNAI (BLT) COVID-19 PADA WARGA KELURAHAN BABELAN
Endang Ayu Susilawati, Oki Saputra

IMPLEMENTASI K-NN DAN AHP UNTUK REKOMENDASI MODEL PAKAIAN TOKO ONLINE
Herianto, Nila Cahyaningrum

IMPLEMENTASI FORWARD CHAINING PADA GAME INTERAKTIF "BERSIHKAN KOTAKU" DENGAN PENDEKATAN GAMIFICATION BERBASIS ANDROID
Alpin, Suzuki Syofian

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAGEMENT SISWA BERPRESTASI BERBASIS ANDROID PADA SMK PGRI RAWALUMBU
Bagus Tri Mahardika

MENENTUKAN PENERIMA ZAKAT MENGGUNAKAN METODE SIMPLE MULTI ATTRIBUTE RATING TECHNIQUE (SMART)
Timor Setiyaningsih, Wiwin Mafiroh, Eva Novianti

PENERAPAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) PADA PEMILIHAN ANGGOTA PENGURUS UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM) UNSADA MUSIC CLUB
Nur Syamsiyah, Herianto, Muhammad Ridwan

RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI PENATAAN BARANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES PADA BENGKEL USAHA LARIS
Eka Yuni Astuty, Renaldo Pangihutan

PERANCANGAN MEJA KERJA YANG ERGONOMIS UNTUK MEMBANTU PROSES REPAIR STRIPPING MIRRORS DENGAN METODE RULA
Atik Kurnianto, Yoga Andrian

THE ALUMINUM AIR BATTERY PERFORMANCE BY USING RED BRICK AS THE CATHODE TO TURN ON THE LED LIGHTS ON SHIPBOARD
Ayom Buwono, Shahrin Febrian

KAJIAN DASAR PERANCANGAN MESIN PENGUPAS KULIT ARI PADA BIJI JAGUNG
Husen Asbanu, Yefry Chan, Ade Supriatna

ANALISA EFEK PENCAHAYAAN LAMPU NATRIUM PADA MATA MANUSIA
Nur Hasnah

ISSN 2088-060X



Diterbitkan Oleh :
Fakultas Teknik Universitas Darma Persada
© 2020

**REDAKSI JURNAL SAINS & TEKNOLOGI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

Penasehat : Dr. Tri Mardjoko, SE, MA

Penanggung Jawab : Ir. Agus Sun Sugiharto, MT

Pimpinan Redaksi : Yefri Chan, ST, MT

Redaksi Pelaksana : Yendi Esye, ST, M.Si

Mohammad Darsono, ST, MT

Didik Sugiyanto, ST, M.Eng

Drs. Eko Budi Wahyono, MT

Adam Arif Budiman, ST. M.Kom

Mitra Bestari : Prof. Dr. Kamaruddin Abdullah, IPU

Prof. Dr. Ir. Raihan

Dr. Ir. Asyari Daryus

Dr. Aep Saepul Uyun

Dr. Liska Waluyan

Dr. Hoga Saragih

Dr. Iskandar Fitri

Alamat Redaksi : Fakultas Teknik

Universitas Darma Persada

Jl. Radin Inten II, Pondok Kelapa, Jakarta Timur

Telp (021) 8649051, 8649053,8649057

Fax (021) 8649052/8649055

E-mail : jurnalteknikunsada@yahoo.co.id

Pengantar Redaksi

Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada pada Volume X. No. 2. September 2020 ini menyuguhkan sembilan (9) tulisan bidang teknologi. Tulisan tersebut ditulis oleh dosen-dosen Fakultas Teknik dan dosen-dosen Fakultas Teknologi Kelautan Universitas Darma Persada, Jakarta yang tentu saja kami harap dapat menambah wawasan pembaca.

Jurnal Volume X. No. 2 September 2020 ini diawali dengan tulisan Perancangan Sistem Informasi Pendukung Keputusan Bantuan Langsung Tunai (BLT) Covid-19 Pada Warga Kelurahan Babelan, Implementasi K-NN dan AHP Untuk Rekomendasi Model Pakaian Toko Online, Implementasi Forward Chaining Pada Game Interaktif "Bersihkan Kotaku" Dengan Pendekatan Gamification Berbasis Android, Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada SMK PGRI Rawalumbu, Menentukan Penerima Zakat Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART), Penerapan Simple Additive Weighting (Saw) Pada Pemilihan Anggota Pengurus Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Unsada Music Club, Rancang Bangun Sistem Aplikasi Penataan Barang Dengan Menggunakan Metode Naive Bayes Pada Bengkel Usaha Laris, Perancangan Meja Kerja Yang Ergonomis Untuk Membantu Proses Repair Stripping Mirrors Dengan Metode Rula.

Jurnal Volume X No. 2 September 2020 ini ditutup dengan dua tulisan The Aluminum Air Battery Performance By Using Red Brick As The Cathode To Turn On The Led Lights On Shipboard, dan Kajian Dasar Perancangan Mesin Pengupas Kulit Ari Pada Biji Jagung dan Analisa Efek Pencahayaan Lampu Natrium Pada Mata Manusia.

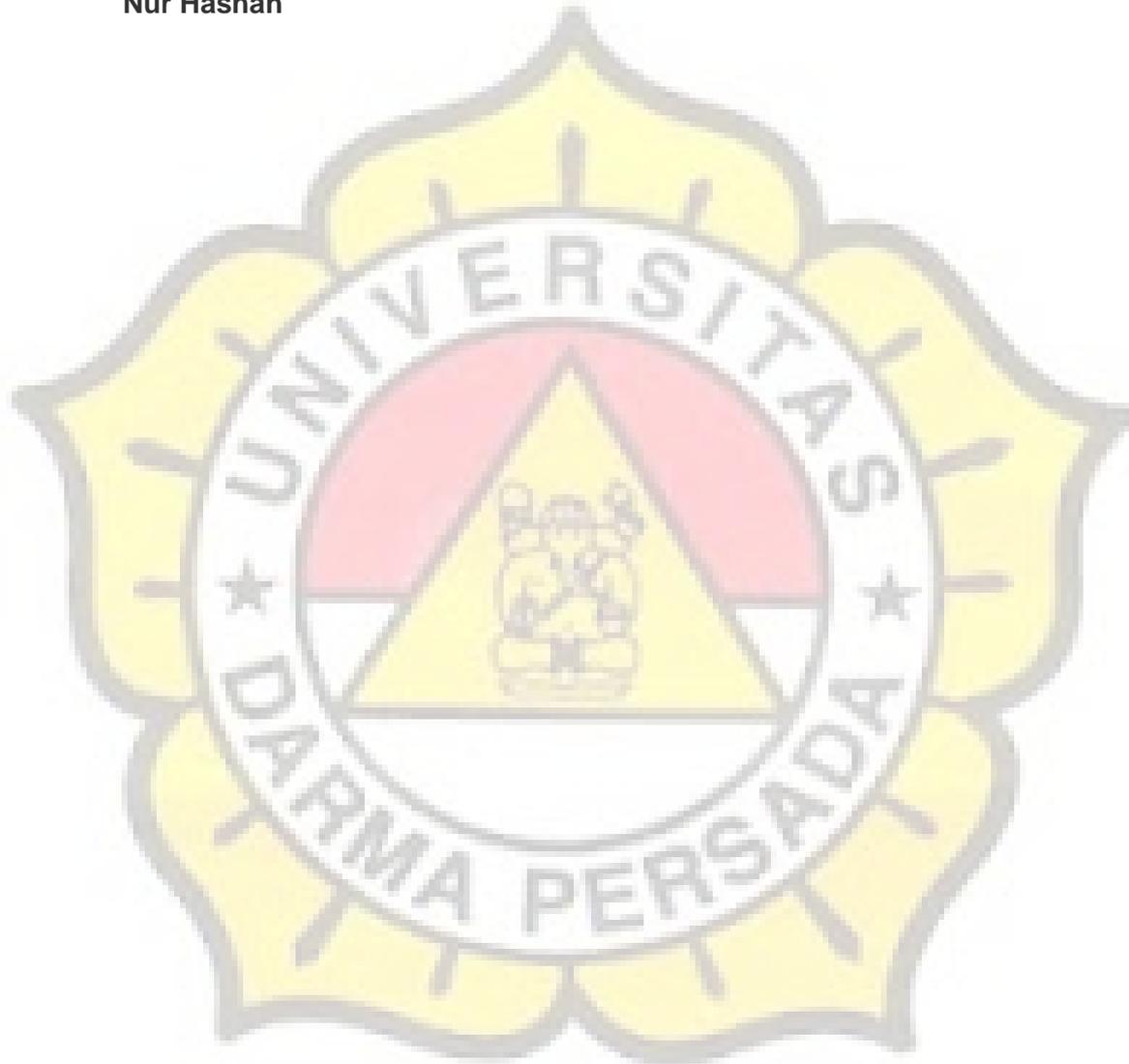
Kami mengharapkan untuk edisi berikutnya bisa menampilkan tulisan-tulisan dari luar Universitas Darma Persada lebih banyak lagi, selamat membaca dan kami berharap tulisan-tulisan ini dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan minat pembaca.

Redaksi Jurnal

DAFTAR ISI

		Halaman
1	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDUKUNG KEPUTUSAN BANTUAN LANGSUNG TUNAI (BLT) COVID-19 PADA WARGA KELURAHAN BABELAN Endang Ayu Susilawati, Oki Saputra	1 - 8
2	IMPLEMENTASI K-NN DAN AHP UNTUK REKOMENDASI MODEL PAKAIAN TOKO ONLINE Herianto, Nila Cahyaningrum	9 - 19
3	IMPLEMENTASI FORWARD CHAINING PADA GAME INTERAKTIF “BERSIHKAN KOTAKU” DENGAN PENDEKATAN GAMIFICATION BERBASIS ANDROID Alpin, Suzuki Syofian	20 - 29
4	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAGEMENT SISWA BERPRESTASI BERBASIS ANDROID PADA SMK PGRI RAWALUMBU Bagus Tri Mahardika	30 - 39
5	MENENTUKAN PENERIMA ZAKAT MENGGUNAKAN METODE SIMPLE MULTI ATTRIBUTE RATING TECHNIQUE (SMART) Timor Setyaningsih, Wiwin Mafiroh, Eva Novianti	40 - 50
6	PENERAPAN <i>SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING</i> (SAW) PADA PEMILIHAN ANGGOTA PENGURUS UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM) UNSADA MUSIC CLUB Nur Syamsiyah, Herianto, Muhammad Ridwan	51 - 61
7	RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI PENATAAN BARANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE <i>NAIVE BAYES</i> PADA BENGKEL USAHA LARIS Eka Yuni Astuty, Renaldo Pangihutan	62 - 77
8	PERANCANGAN MEJA KERJA YANG ERGONOMIS UNTUK MEMBANTU PROSES REPAIR STRIPPING MIRRORS DENGAN METODE RULA Atik Kurnianto, Yoga Andrian	78 - 86
9	THE ALUMINUM AIR BATTERY PERFORMANCE <i>BY USING RED BRICK AS THE CATHODE TO TURN ON THE LED LIGHTS ON SHIPBOARD</i> Ayom Buwono, Shahrin Febrian	87 - 92

- 10 KAJIAN DASAR PERANCANGAN MESIN PENGUPAS KULIT ARI
PADA BIJI JAGUNG 93 - 102
Husen Asbanu, Yefry Chan, Ade Supriatna
- 11 ANALISA EFEK PENCAHAYAAN LAMPU NATRIUM PADA MATA
MANUSIA 103 - 110
Nur Hasnah



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAGEMENT SISWA BERPRESTASI BERBASIS ANDROID PADA SMK PGRI RAWALUMBU

Bagus Tri Mahardika¹

¹Dosen Program Studi Teknologi Informasi Universitas Darma Persada

ABSTRAK

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang luas, istilah sistem informasi sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dengan adanya sistem informasi ini dapat mempermudah aktivitas atau tugas orang yang menggunakannya. Karena pada sistem informasi biasanya akan menghasilkan suatu informasi yang dibutuhkan oleh pengguna tersebut. Pada sistem informasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam menentukan siswa berprestasi. Sehingga tugas guru dapat lebih ringan dan berkurang dan juga para siswa dapat mendapat informasi tentang kegiatan belajar mengajar dengan mudah. Agar siswa dan guru dapat lebih efektif dalam mengerjakan tugas masing – masing dan bisa lebih efisien dalam mengerjakannya. Adapun Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membuat sistem tersebut adalah JAVA, PHP, dan Firebase sebagai penyimpanan datanya. Penyusunan penelitian ini dimulai dengan merumuskan masalah, mengidentifikasi masalah, penentuan tujuan dan manfaat. Dapat disimpulkan aplikasi ini ditujukan untuk mempermudah siswa dalam mengetahui informasi kegiatan belajar mengajar dan guru dalam menentukan siswa berprestasi.

Kata kunci : Sistem Informasi, Java, PHP, Firebase.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Dimana informasi yang cepat, akurat, dan terarah sangat dibutuhkan untuk melakukan pengolahan data yang efektif dan efisien. Efektifitas merupakan factor penting dalam pengolahan data, tidak kalah juga dengan efisiensi yang juga dibutuhkan agar data yang diolah dapat berguna. Salah satu bidang yang membutuhkan aplikasi yang dapat mengolah data dengan cepat adalah bidang pendidikan. Untuk memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi kegiatan belajar mengajar dan memudahkan guru dalam mengelola data siswa. Pada bidang Pendidikan ini dibutuhkan pengolahan data yang cepat dan tepat untuk melihat kemampuan hasil belajar siswa selama disekolah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem

Pengertian sistem menurut Romney dan Steinbart (2016:3): Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Definisi sistem menurut Mulyadi (2016:5), Sistem adalah “suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan”.

2.2. Pengertian Aplikasi

Menurut Rachmad Hakim S (2018), Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows &, permainan (game), dan sebagainya.

Menurut Harip Santoso (2017), Aplikasi adalah suatu kelompok file (form, class, rePort) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dan lain-lain. Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan lamaran penggunaan.

Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Contohnya adalah Microsoft Office dan OpenOffice.org, Bahasa Pemrograman yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya.

2.3. SmartPhone

Menurut Garini dalam Rohman (2017: 27), “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Gadget (smartphone) memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan.

Menurut yang Ety Shofiah (Shofiah 2016 : 2) smartphone merupakan cellphone yang menggabungkan fungsi-fungsi Personal Digital Assistant (PDA) seperti kalender, personal schedule, address book, dan memiliki kemampuan untuk mengakses internet, membuka email, membuat dokumen, bermain game, serta membuka aplikasi lainnya.

2.4 Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan dalam mengambil setiap pengambilan keputusan. Secara Etimologi, Informasi berasal dari bahasa Perancis kuno yaitu informacion (tahun 1387) yang diambil dari bahasa latin informationem yang berarti “garis besar, konsep, ide” Definisi menurut Agus Mulyanto (2009:12), informasi adalah “data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata”.

Pengertian menurut Krismaji (2015:14), Informasi adalah “data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”. Hal serupa disampaikan oleh Romney dan Steinbart (2015:4) : Informasi (information) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi penggunaannya.

2.5 Pengertian Sistem Informasi

Pengertian menurut Kadir (2014:9), Sistem informasi adalah “sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai”. Pengertian menurut Krismaji (2015:15) Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian

rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Definisi menurut Diana dan Setiawati (2011:4): Sistem informasi, yang kadang kala disebut sebagai sistem pemrosesan data, merupakan sistem buatan manusia yang biasanya terdiri dari sekumpulan komponen (baik manual maupun berbasis komputer) yang terintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi mengenai saldo persediaan.

Hal serupa juga disampaikan oleh Laudon (2014) yang mendefinisikan sistem informasi : Secara teknis sebagai sesuatu rangkaian yang komponen-komponennya saling terkait yang mengumpulkan (dan mengambil kembali), memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan mengendalikan perusahaan. Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan data yang terintegritasi dan saling melengkapi dengan menghasilkan output yang baik guna untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan.

2.6. Sistem Operasi Android

Menurut Rumopa (2015, h.12). Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android, Inc. didirikan di Palo Alto, California, pada bulan Oktober 2003 oleh Andy Rubin (pendiri Danger), Rich Miner (pendiri Wildfire Communications, Inc.), Nick Sears (mantan VP T-Mobile), dan Chris White (kepala desain dan pengembangan antarmuka WebTV) untuk mengembangkan "perangkat seluler pintar yang lebih sadar akan lokasi dan preferensi penggunanya".

Tujuan awal pengembangan Android adalah untuk mengembangkan sebuah sistem operasi canggih yang diperuntukkan bagi kamera digital, namun kemudian disadari bahwa pasar untuk perangkat tersebut tidak cukup besar, dan pengembangan Android lalu dialihkan bagi pasar telepon pintar untuk menyaingi Symbian dan Windows Mobile(iPhone Apple belum dirilis pada saat itu). Meskipun para pengembang Android adalah pakar-pakar teknologi yang berpengalaman, Android Inc. dioperasikan secara diam-diam, hanya diungkapkan bahwa para pengembang sedang menciptakan sebuah perangkat lunak yang diperuntukkan bagi telepon seluler

2.7. Firebase

Firebase adalah suatu layanan dari Google yang digunakan untuk mempermudah para pengembang aplikasi dalam mengembangkan aplikasi. Dengan adanya Firebase, pengembang aplikasi bisa fokus mengembangkan aplikasi tanpa harus memberikan usaha yang besar. Dua fitur yang menarik dari Firebase yaitu Firebase Remote Config dan Firebase Realtime Database. Selain itu terdapat fitur pendukung untuk aplikasi yang membutuhkan pemberitahuan yaitu Firebase Notification. lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan interbase.

2.8. Sekolah Menengah Kejuruan

Menurut Evans (dalam Muliaty, 2007:7) mendefinisikan bahwa pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya.

3. METODOLOGI

3.1. Naive Bayes

Menurut (Saleh) Naive Bayes merupakan sebuah pengklasifikasian probalistik sederhana yang menghitung sekumpulan probabilitas dengan menjumlahkan frekuensi dan kombinasi nilai dari dataset yang diberikan. Algoritma menggunakan teorema bayes dan mengansumsikan semua atribut independen atau tidak saling ketergantungan yang diberikan oleh nilai pada variabel kelas. Naive Bayes juga didefinisikan sebagai pengklasifikasian dengan metode probabilitas dan statistik yang dikemukakan oleh ilmuwan inggis Thomas Bayes, yaitu memprediksi peluang di masa depan berdasarkan pengalaman di masa sebelumnya.

Naive Bayes didasarkan pada asumsi penyederhanaan bahwa nilaiatribut secara kondisional saling bebas jika diberikan nilai output. Dengan kata lain, diberikan nilai output, probabilitas mengamati secara bersama adalah produk dari probabilitas individu. Keuntungan penggunaan Naive Bayes adalah bahwa metode ini hanya membutuhkan jumlah data pelatihan (Training Data) yang kecil untuk menentukan estimasi parameter yang diperlukan dalam proses pengklasifikasian. Naive Bayes sering bekerja jauh lebih baik dalam kebanyakan situasi dunia nyata yang kompleks dari pada yang diharapkan

Persamaan dari teorema Bayes dapat dilihat di bawah ini :

$$P(H|X) = \frac{P(X|H).P(H)}{P(H)} \quad (1)$$

Dimana :

X : data dengan class yang belum diketahui

H : hipotesis data menggunakan suatu class spesifik

P(H|X) : probabilitas hipotesis H berdasar kondisi X (parteriori probabilitas)

P(H) : probabilitas hipotesis H (prior probabilitas)

P(X|H) : probabilitas X bedasarkan kondisi pada hipotesis H

P(X) : probabilitas H

Untuk menjelaskan metode Naive Bayes, perlu diketahui bahwa proses klasifikasi memerlukan sejumlah petunjuk untuk menentukan kelas apa yang cocok bagi sampel yang di analisis tersebut. Karena itu, metode Naive Bayes di atas disesuaikan sebagai berikut :

$$P(C|F_1 \dots F_n) = \frac{P(C).P(F_1 \dots F_n|C)}{P(F_1 \dots F_n)} \quad (2)$$

Di mana Variabel C mempresentasikan kelas, sementara variabel F1...Fn mempresentasikan karakteristik petunjuk yang dibutuhkan untuk menentukan klasifikasi. Maka rumus tersebut menjelaskan bahwa peluang masuknya sampel karakteristik tertentu dalam kelas C (Posterior) adalah peluang munculnya kelas C (sebelum masuknya sampel tersebut, seringkali disebut prior), dikali dengan peluang kemunculan karakteristik – karakteristik sampel pada kelas C (disebut likelihood), dibagi dengan peluang kemunculan karakteristik – karakteristik secara global (disebut juga evidence). Karena itu, rumus di atas dapat pula ditulis secara sederhana sebagai berikut:

$$\text{posterior} = \frac{\text{prior} \times \text{likelihood}}{\text{evidence}} \quad (3)$$

Nilai Evidence selalu tetap untuk setiap kelas pada satu sampel. Nilai dari Posterior tersebut nantinya akan dibandingkan dengan nilai – nilai posterior kelas lainnya untuk menentukan ke kelas apa suatu sampel akan diklasifikasikan.

4. PEMBAHASAN

a. Analisa Kebutuhan

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Tujuan sistem informasi adalah menghasilkan informasi. Sistem informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Data yang diolah saja tidak dapat dikatakan sebagai suatu informasi. Untuk dapat berguna, maka informasi harus didukung oleh tiga pilar sebagai berikut: tepat kepada orangnya atau relevan, tepat waktu, dan tepat nilainya atau akurat. Keluaran yang tidak didukung oleh tiga pilar ini tidak dapat dikatakan sebagai informasi yang berguna, tetapi merupakan sampah.

b. Perancangan (Design)

Perancangan aplikasi *sistem informasi management siswa berprestasi berbasis android* ini memerlukan beberapa tambahan seperti database untuk penyimpanan data serta. Perancangan database ini memiliki beberapa tabel. Dan webservice untuk admin.

c. Implementasi

Menjabarkan tentang penggunaan dari perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk membangun prototipe atau program aplikasi ini.

1. Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun program atau aplikasi sebagai berikut :

Sistem Operasi : macOS Catalina

Program Aplikasi : Android Studio

Database : *Firebase*

Bahasa Pemrograman : Java, PHP

2. Perangkat Keras (Hardware)

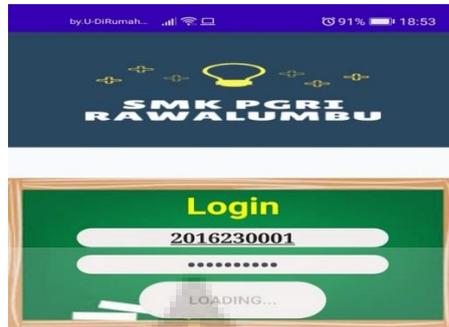
Perangkat keras yang digunakan dalam membangun aplikasi *beginner workoutplan* ini adalah :

Perangkat : MacBook Air 13-inch 2015

d. Pembuatan *User Interface*

1. Tampilan Login Aplikasi

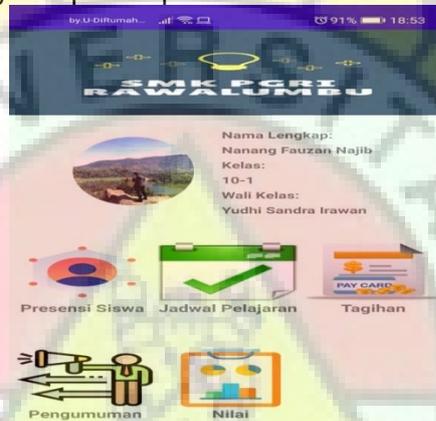
Dibawah ini merupakan tampilan login dari aplikasi *Sistem Informasi Management Siswa Berbasis Android* yang meminta untuk memasukkan username dan password



Gambar 1. Tampilan Login Aplikasi

2. Tampilan Home

Dibawah ini merupakan tampilan home pada aplikasi ini. Dimana pada halaman ini berisi menu menu yang ada pada aplikasi.



Gambar 2. Home

3. Tampilan Presensi Siswa

Dibawah ini merupakan tampilan presensi siswa. Dimana siswa dapat melihat informasi pribadi dan mengubah nya jika salah.



Gambar 3. Tampilan Presensi Siswa

4. Tampilan Pengumuman

Dibawah ini merupakan tampilan pengumuman. Dimana siswa dapat melihat informasi kegiatan belajar mengajar di sekolah.



Gambar 4. Tampilan Pengumuman

5. Tampilan Jadwal Pelajaran

Dibawah ini merupakan tampilan jadwal pelajaran. Dimana siswa dapat melihat jadwal pelajaran setiap harinya.



Gambar 5. Tampilan Jadwal Pelajaran

6. Tampilan Tagihan

Dibawah ini merupakan tampilan halaman tagihan yang berisi tagihan siswa yang belum dibayar.



Gambar 6. Tampilan Tagihan

7. Tampilan Webservice

Dibawah ini merupakan tampilan dari webservice login.



Gambar 7. Tampilan Webservice Login

8. Tampilan Webservice

Dibawah ini merupakan tampilan webservice aplikasi *Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android pada SMK PGRI Rawalumbu.*

	0 s/d 50	3	3	1	0.75	0.6	0.14
51 s/d 80	1	1	1	0.25	0.2	0.14	
81 s/d 100	0	1	5	0	0.2	0.71	
Total	4	5	7				

Perhitungan						
2016230001	Matematika = 100	Fisika = 100	Bahasa Indonesia = 50	Bahasa Inggris = 70	Kimia = 60	Hasil
Kurang	0.25	0	0.5	0.25	0.25	0.25
Cukup	0.38	0.4	0.33	0.43	0.2	0.00431
Baik	0.75	0.43	0.17	0.4	0.14	0.00307

2016230002	Matematika = 100	Fisika = 100	Bahasa Indonesia = 50	Bahasa Inggris = 50	Kimia = 100	Hasil
Kurang	0.25	0	0.5	0.5	0	0
Cukup	0.38	0.4	0.33	0.43	0.2	0.00431
Baik	0.75	0.43	0.17	0	0.71	0

Gambar 8. Tampilan Webservice

Webserver ini dapat mengelola data-data yang ada didalam aplikasi *Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada SMK PGRI Rawalumbu.*

9. Pengujian (Testing)

Pada aplikasi ini, penulis menggunakan model pengujian sederhana, dimana aplikasi akan langsung diuji coba oleh user. Aplikasi ini akan diuji coba kepada seorang operator. Operator akan mencoba satu fitur yang berbeda-beda, dan akan memberikan tanggapannya tentang aplikasi yang digunakan.

10. Evaluasi Sistem

Pada awal pembuatan aplikasi terdapat beberapa kendala seperti penyambungan database Firebase dengan Android studio, tetapi dengan adanya buku dan referensi dapat berjalan dengan baik. Evaluasi berdasarkan per modul aplikasi. Aplikasi ini terdiri dari modul-modul seperti modul login/logout dan modul informasi kegiatan belajar mengajar

11. PENGUJIAN

Setelah aplikasi berhasil dibangun, maka diuji coba oleh seorang operator. Pengujian fungsionalitas sistem dilakukan dengan uji coba secara pemakaian aplikasi langsung

Analisis hasil dari sistem dalam aplikasi dilakukan dengan cara uji coba yang telah dilakukan. Hasil uji coba dapat dilihat pada tabel 4.1 dan tabel 4.2. Diketahui bahwa hasil pengujian dari *Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada SMK PGRI Rawalumbu*.

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Aplikasi

Nama Pengujian	Kriteria Pengujian	Hasil Pengujian
Pengujian terhadap proses login	Menginput username dan password dalam proses login	sudah berjalan dengan baik.
Pegujian terhadap proses keseluruhan menu pada aplikasi dan webservice	Aplikasi berjalan lancar dan webservice juga lancar dalam megelolah data.	

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan prototipe *Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada SMK PGRI Rawalumbu* adalah sebagai berikut:

Perancangan aplikasi sistem informasi management siswa berprestasi berbasis android pada smk PGRI Rawalumbu bertujuan untuk membantu siswa mendapat informasi kegiatan belajar mengajar lebih mudah dan guru dalam menilai kemajuan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Mulyadi, 2016, *Sistem Informasi Akuntansi*
2. Romney, M. B., & Steinbart, P. J, 2016, *Sistem Informasi Akuntansi*
3. Garini, 2017, *Pengertian Smartphone. Smartphone For the Smart People*
4. Priyanto Hidayatullah, Jauhari Khairul Kawistara, 2017, *Pemrograman Web*, Penerbit INFORMATIKA, Bandung.

5. Dicky Nofriansyah, 2018, **Konsep Data Mining Vs Sistem Pendukung Keputusan**, Jakarta
6. Abdul Kadir, 2017, **From Zero to a Pro - Pemrograman Aplikasi Android**, Andi, Jakarta
7. Ting, S.L, W.H, Ip, dan A. H. C Tsang , 2011, **Is Naïve Bayes A Good Classifier For Document Classification?**. *International Journal of Software Engineering and Its Application* 5(3): 37-46
8. Dimarzio, J.F, 2017, **Beginning Android Programming with Android Studio**, Wrox, Birmingham

