

MAKALAH JENIS-JENIS KARYA ILMIAH

Disusun untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah Seminar



oleh :

Muhammad Aldi Surya Putra 1909597

**PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

KATA PENGANTAR

Puji syukur di panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga makalah ini dapat terselesaikan. Adapun makalah ini mengenai Jenis-jenis Karya Ilmiah.

Penyusunan makalah ini di tunjukan untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah Seminar. Yang diharapkan dapat memberikan informasi mengenai jenis-jenis karya ilmiah.

Terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penyusunan makalah ini, yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penyusun ataupun pembaca pada umumnya agar dapat meningkatkan pengetahuan dalam memahami jenis-jenis karya ilmiah.

Bandung, 11 September 2022

Penyusun,

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
BAB II PEMBAHASAN.....	2
2.1 Jenis-jenis Karya Ilmiah.....	2
2.2 5 Contoh Karya Ilmiah Mengenai Pendidikan	3
BAB III PENUTUP	18
3.1 Kesimpulan.....	18

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya ilmiah yang diketahui oleh setiap orang tidak hanya satu, melainkan memiliki berbagai jenis. Karya ilmiah merupakan sebuah teks yang didalamnya berisi penjelasan ataupun jawaban dari suatu masalah yang ada di dunia ini. Tidak hanya di bidang Pendidikan, melainkan berbagai bidang-bidang lainnya pun telah menghasilkan berbagai jenis karya ilmiah yang dapat membantu masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Makalah ini dibuat dengan tujuan memberikan informasi mengenai apa saja jenis-jenis karya ilmiah dan pengertian dari setiap jenis karya ilmiah. Agar kita dapat mengetahui perbedaan dan karya ilmiah yang cocok untuk penelitian kita.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja jenis-jenis karya ilmiah ?
2. Apa pengertian dari jenis-jenis karya ilmiah tersebut ?

1.3 Tujuan

1. Mengetahui jenis karya ilmiah.
2. Mengetahui pengertian setiap jenis karya ilmiah.

BAB II

PEMBAHASAN

1. Jenis-jenis Karya Ilmiah

a. Makalah

Makalah merupakan jenis karya ilmiah yang didalamnya membahas mengenai suatu masalah dan penyelesaiannya dengan mengandalkan data dilapangan. Makalah merupakan karya ilmiah yang bersifat empiris dan objektik, dimana permasalahan yang diambil dapat berupa data maupun masalah yang sedang berkembang di masyarakat. Ide tersebutlah yang kemudian dituangkan ke dalam bentuk tulisan yang disebut makalah.

b. Artikel

Artikel merupakan jenis karya ilmiah yang berisi pendapat penulis mengenai suatu masalah tertentu. Artikel juga merupakan salah satu karya ilmiah yang banyak dijumpai di berbagai media dan juga dibuat untuk dimuat dalam kumpulan jurnal atau artikel.

c. Paper

Paper merupakan jenis karya ilmiah yang dibuat untuk memenuhi tugas yang diberikan dosen, paper biasanya tidak memiliki sub-bab dan isinya pun tidak sebanyak karya ilmiah lainnya. Paper biasa berisi berkaitan dengan pendidikan penulisnya.

d. Skripsi

Merupakan sebuah karya ilmiah yang dihasilkan atau dibuat dari penelitian yang dilakukan oleh seorang mahasiswa untuk mendapatkan gelar sarjananya (S1). Skripsi biasanya berisi mengenai hasil penelitian yang dilakukan oleh pembuatnya yang didapat dari data hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, baik dari hasil penelitian si pembuat maupun penelitian orang lain yang telah melakukan penelitian yang sama sebelumnya. Skripsi juga dapat berisi penelitian lebih lanjut dari penelitian yang ada.

e. Tesis

Tesis merupakan karya ilmiah yang dibuat oleh mahasiswa S2 untuk mendapat gelar magisternya. Tesis berisi penelitian yang lebih mendalam dibandingkan skripsi. Tesis juga berisi penelitian yang mengungkapkan penemuan-penemuan baru, yang diambil dengan metode empiris dan teoritis.

f. Disertasi

Disertasi merupakan karya ilmiah yang dibuat oleh mahasiswa untuk mendapatkan gelar doctoral (S3). Disertasi berisi penelitian orisinal dari si peneliti dan pendapat pribadi yang dapat dibuktikan secara ilmiah kebenarannya.

2. 5 Contoh Karya Ilmiah Mengenai Pendidikan

a. RPL dan perkembangannya

1) Judul:

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERSAMA “TRANSPOFUN” BERBASIS ANDROID

Abstract:

Perkembangan teknologi gadget saat ini berkembang cukup pesat, penggunaan gadget sendiri dapat dijadikan sebagai salah satu media teknologi yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran terutama untuk anak usia dini. Oleh karena itu, penulis membuat penelitian dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bersama Transpofun berbasis Android” sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengenalkan bahasa Inggris kepada anak khususnya untuk anak usia dini, disini anak-anak akan diajak bermain dan secara tidak langsung mengenal macam-macam alat transportasi dalam bahasa Inggris. Aplikasi ini sendiri menggunakan metode pengembangan sistem multimedia yang meliputi 6 tahap yaitu concept, design, collecting content material, assembly, testing, dan distribution.

2) Judul:

Rancang Bangun Sistem E-Learning untuk Sarana Belajar pada Wahidev.com

Abstract:

Sistem belajar mengajar yang ada di wahidev.com masih secara konvensional yaitu proses belajar mengajar di dalam kelas dan lingkungan kampus melalui tatap muka langsung. Seiring perkembangan teknologi maka dari itu tujuan penelitian ini ingin membuat sebuah rancang bangun sistem e-learning yang diharapkan proses pembelajaran akan beralih konvensional menjadi digital sehingga siswa akan mendapatkan waktu dan wawasan ilmu pengetahuan lebih banyak. Tidak hanya dengan datang ke kampus, tetapi juga dapat mengakses website dari rumah maupun tempat yang menyediakan layanan internet dan siswa menjadi aktif belajar secara mandiri. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode waterfall dengan tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, integrasi dan pengujian, serta pemeliharaan. Website ini dibuat menggunakan Framework Laravel. Hasil dari penelitian ini adalah Sistem E-learning yang menampilkan video materi pembelajaran dari wahidev.com yang dapat mempermudah dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa.

3) Judul:

Game Aksara Jawa Jawa dengan Accelerometer

Abstract:

Aksara Jawa merupakan budaya peninggalan leluhur bangsa Indonesia khususnya di pulau Jawa yang digunakan masyarakat Jawa pada masa lampau untuk menulis dan membaca. Pada kemajuan ilmu teknologi saat ini belajar aksara jawa semakin kurang diminati dibandingkan dengan bermain. Setelah adanya observasi dan wawancara pada SDN Pedalangan 03 Semarang dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran, siswa kurang tertarik untuk belajar aksara jawa, oleh karena itu diperlukan metode yang membuat siswa tertarik untuk belajar. Pengembangan game edukasi aksara jawa 3D dengan accelerometer merupakan salah satu upaya untuk menarik minat siswa dalam belajar aksara jawa. Game ini menggunakan metode pengembangan sistem multimedia yang meliputi 6 tahap yaitu concept, design, collecting content material, assembly, testing, dan distribution. Terbukti aplikasi dapat menarik minat siswa untuk mengenal dan belajar aksara jawa.

4) Judul:

APLIKASI PEMBELAJARAN CLASS DIAGRAM BERBASIS WEB
UNTUK PENDIDIKAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Abstract:

Tahapan pembangunan perangkat lunak atau lebih dikenal dengan istilah SDLC (Software Development Life Cycle) memiliki beberapa tahapan termasuk tahapan analisis. Dalam tahap analisis pemodelan ke dalam bentuk diagram biasanya dilakukan secara mendalam untuk memodelkan masalah yang dihadapi. UML merupakan bahasa de facto dalam pemodelan kebutuhan perangkat lunak berorientasi objek. Aplikasi pemodelan yang berkembang mayoritas lebih ditujukan untuk dunia industri serta memerlukan instalasi dan lisensi yang terbatas. Penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi pemodelan kebutuhan perangkat lunak khususnya pemodelan class diagram. Aplikasi dikembangkan berbasis web, sehingga tidak perlu ada instalasi dan tidak perlu membayar lisensi. Fitur yang dikembangkan yakni pengenalan notasi-notasi class diagram beserta penjelasannya. Aplikasi juga menyediakan area kerja untuk menggambarkan diagram beserta fitur cetak hasil diagram yang telah dibuat. Aplikasi dikembangkan menggunakan metode pengembangan prototyping, sehingga didapatkan prototipe aplikasi. Prototipe aplikasi dapat terus dikembangkan sehingga mendapat hasil yang maksimal. Hasil pengujian fungsionalitas menggunakan metode pengujian black box didapatkan bahwa 100% fungsi berjalan dengan baik. Sedangkan pengujian user acceptance dengan tiga parameter didapatkan bahwa 92% responden

setuju bahwa aplikasi memiliki kinerja yang baik, 90% responden setuju aplikasi mudah digunakan dan 89% responden puas terhadap aplikasi yang dibangun.

5) Judul:

Perancangan E-learning pada SMK Negeri 1 Bandung

Abstract:

The quality of education will affect the quality of the nation and state. Indonesia is a country whose quality of education still low, to improve education in Indonesia needed an educational system that is responsive to changes and demands of the times. E-learning for SMK Negeri 1 Bandung is intended to facilitate students and teachers in sharing material and digital information that can be accessed anytime and anywhere. This web-based application is designed using Object Oriented Programming (OOP) with Unified Modeling Language (UML) tools. And using prototype system development method that aims to in the process of design and the end result of the application made can be used in accordance with the needs of SMK Negeri 1 Bandung. With the construction of this e-learning students and teachers can share information whenever and wherever.

b. Teknik jaringan komputer dan perkembangannya

1) Judul:

Perancangan Sistem Jaringan Komputer Pada Fakultas Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi Menggunakan Metode Enterprise Architecture Planning

Abstract:

Pada saat ini, kemajuan teknologi informasi dan berkembangnya berbagai jenis alat elektronik telah berdampak besar pada kehidupan sehari-hari semua orang termasuk juga kegiatan belajar mengajar dan perkantoran. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi disingkat dengan nama FKTI merupakan salah satu fakultas dalam lingkungan Universitas Mulwarman, fakultas ini berfokus pada pengembangan teknologi informasi dan penerapan aplikasi ilmu komputer. Namun, pada saat ini Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi belum memiliki jaringan komputer yang baik dan kurang optimal untuk menghubungkan semua kelas dalam gedung yang terpisah pada Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan perancangan sistem jaringan komputer pada Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi menggunakan metode Enterprise Architecture Planning dan akan disimulasikan menggunakan aplikasi Cisco Packet Tracer. Hasil dari perancangan sistem jaringan komputer pada Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi

Informasi diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembuatan cetak biru rancangan jaringan pada saat yang akan datang.

2) Judul:

ENTERPRISE ARCHITECTURE PLANNING DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERGURUAN TINGGI.

Abstract:

Teknologi informasi saat ini yang semakin berkembang mengarahkan perguruan tinggi harus memanfaatkannya. Kegiatan yang berlangsung pada perguruan tinggi sangat berpengaruh untuk mencapai tujuan dan sasaran perguruan tinggi. Salah satu contoh kegiatan yang sering dilakukan dalam perguruan tinggi adalah kegiatan akademik. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini membutuhkan data dan informasi. Seiring berkembangnya teknologi informasi, data dan informasi ini diolah dengan menggunakan sistem informasi. Banyak perguruan tinggi saat ini sudah menggunakan sistem informasi dalam kegiatan akademiknya untuk mengolah data dan informasinya. Informasi tidak hanya diolah saja tetapi juga harus menghasilkan output sehingga nantinya informasi menjadi lebih baik dan akurat. Dalam merancang/membangun sebuah sistem informasi dibutuhkan perencanaan yang baik agar sistem informasi yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik. Pengembangan suatu sistem informasi pada suatu perguruan tinggi membuat perguruan tinggi sebagai enterprise pelaksana perlu menghasilkan cetak biru pengembangan sistem informasi sebagai acuan, panduan dan rencana yang jelas bagi pengembangan sistem informasi secara keseluruhan pada perguruan tinggi tersebut. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metodologi Enterprise Architecture Planning (EAP) yang merupakan proses pendefinisian arsitektur dalam penggunaan informasi untuk mendukung bisnis dan rencana untuk mengimplementasikan arsitektur tersebut. EAP dinyatakan bahwa pemakaian istilah arsitektur terdiri dari arsitektur data, arsitektur aplikasi dan arsitektur teknologi.

3) Judul:

RANCANG BANGUN JARINGAN MENGGUNAKAN MODE PPOE CLIENT MIKROTIK DAN METODE PCQ DI JARINGAN INTERNET SMA NEGERI 20 MEDAN

Abstract:

Penelitian ini akan menggunakan modem ADSL yang disetting bridge agar dapat memanfaatkan mikrotik sebagai PPoe client yang dapat terkoneksi langsung ke IP Public dengan username dan password yang diberikan oleh ISP pada setiap modem. Kemudian akan dilanjutkan dengan pembagian bandwidth dengan metode PCQ pada routerboard mikrotik di jaringan wifi lingkungan sekolah SMAN 20 Medan. Pada jaringan wifi tersebut akan terkoneksi beberapa user kemudian akan

dimonitoring antrian queue tree yang aktif dengan batasan IP Address yang telah ditentukan pada list firewall dan pengukuran dilakukan dengan berdasarkan parameter kualitas jaringan berupa ukuran data download, delay dan loss bandwidth. Pengumpulan data akan dibantu dengan aplikasi Wireshark. Penelitian ini diharapkan dapat analisis QoS pada trafik sibuk dengan memodelkan persamaan yang cocok untuk performansi jaringan wifi di lingkungan SMAN 20 Medan pada metode management bandwidth PCQ, sehingga dapat meningkatkan kualitas jaringan internet di SMAN 20 Medan. Apalagi dipermudah dengan trouble shooting jarak jauh.

4) Judul:

PENGEMBANGAN MODEL ARISTEKTUR ENTERPRISE SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN EAP PADA PERGURUAN TINGGI
(*STUDI KASUS DI UNIVERSITAS DEHAZEN BENGKULU*)

Abstract:

Perguruan tinggi adalah sebuah enterprise yang bergerak di bidang pendidikan. Pada era sekarang ini untuk mendukung aktifitas utama di perguruan tinggi sangat dibutuhkan adanya dukungan sistem informasi. Kegagalan dalam penerapan sistem informasi dalam sebuah perguruan tinggi seringkali disebabkan karena tidak ada perencanaan yang matang. Perencanaan sistem informasi dalam perguruan tinggi biasa diwujudkan dalam blueprint. Enterprise Architecture Planning (EAP) adalah suatu proses pendefinisian arsitektur untuk penggunaan informasi dalam rangka mendukung bisnis dan perencanaan untuk mengimplementasikan arsitektur tersebut. EAP dapat digunakan dalam membuat sebuah blueprint teknologi pada sebuah enterprise.

5) Judul:

PEMODELAN ARSITEKTUR ENTERPRISE SISTEM INFORMASI AKADEMIK PADA PERGURUAN TINGGI MENGGUNAKAN ENTERPRISE ARCHITECTURE PLANNING

Abstract:

Perguruan tinggi adalah sebuah enterprise yang bergerak di bidang pendidikan. Pada era sekarang ini untuk mendukung aktifitas utama di perguruan tinggi sangat dibutuhkan adanya dukungan sistem informasi. Kegagalan dalam penerapan sistem informasi dalam sebuah perguruan tinggi seringkali disebabkan karena tidak ada perencanaan yang matang. Perencanaan sistem informasi dalam sebuah perguruan tinggi bisa diwujudkan dalam bentuk blueprint. Enterprise Architecture Planning (EAP) adalah suatu proses pendefinisian arsitektur untuk penggunaan informasi dalam rangka mendukung bisnis dan perencanaan untuk mengimplementasikan arsitektur tersebut. EAP dapat digunakan untuk membuat sebuah blueprint teknologi pada sebuah enterprise. Pada

jurnal ini akan membahas penggunaan konsep EAP untuk membuat blueprint sistem informasi akademik di perguruan tinggi yang berisikan berbagai arsitektur diantaranya arsitektur data, aplikasi dan teknologi.

c. Multimedia dan perkembangannya

1) Judul:

Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan

Abstract:

Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) menghasilkan produk digital book interaktif yang didesain untuk mata kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY, dan (2) mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Metode penelitian ini mengacu pada model pengembangan Allesli & Trollip yang dikelompokkan atas tiga prosedur pengembangan, yakni: (a) planning, (b) design, dan (c) development yang dilengkapi dengan komponen atribut mencakup standards, ongoing evaluation, dan project management. Penelitian ini menghasilkan produk digital book interaktif berupa Compact Disk (CD) berserta buku petunjuk. Hasil skor penilaian kelayakan produk melalui uji alpha pada ahli materi sebesar 3,39 (sangat layak) dan pada ahli media sebesar 3,54 (sangat layak). Selanjutnya pada uji betha kelompok kecil diperoleh skor hasil penilaian sebesar 3,64 (sangat layak) dan pada kelompok besar sebesar 3,37 (sangat layak). Penilaian kelayakan produk pada aspek pembelajaran didukung oleh perolehan rerata skor hasil belajar mahasiswa dan hasil unjuk kerja mahasiswa sesuai capaian pembelajaran.

2) Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL ANGKA DAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Abstract:

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini yang layak ditinjau dari aspek materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, Pringwulung, Yogyakarta dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Lee dan Owens. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) tahap perencanaan, (2) tahap desain dan (3) tahap pengembangan. Hasil penelitian

menunjukkan: produk multimedia yang dihasilkan adalah multimedia pembelajaran mengenal angka (1-10) dan huruf (A-Z) untuk anak usia dini, produk multimedia yang dihasilkan layak sebagai media pembelajaran mengenal angka dan huruf berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi dengan hasil penilaian sangat baik (4,66), validasi oleh ahli media dengan hasil penilaian sangat baik (5) dan penilaian oleh anak pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba operasional dengan hasil sangat baik, hal ini dibuktikan dengan rerata masing-masing aspek yang dicapai adalah di atas 81%. Hasil penilaian oleh anak mencakup aspek kemenarikan, kemudahan dan kejelasan petunjuk materi.

3) Judul:

MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF PEMBELAJARAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN SAINS

Abstract:

Metode penulisan yang digunakan dalam karya ilmiah ini adalah deskriptif yaitu mendeskripsikan sebuah gagasan yang berisi ide untuk memecahkan suatu persoalan. Tujuan penulisan yaitu untuk mengetahui kondisi kekinian pendidikan dalam bidang sains, solusi terhadap permasalahan pendidikan, multimedia interaktif dalam pembelajaran sains, implementasi dari multimedia interaktif, pihak-pihak yang dapat berkontribusi. Siswa Indonesia memperoleh nilai yang rendah pada domain literasi sains yaitu peringkat 64 dari 65 negara berdasarkan hasil evaluasi PISA. Kondisi ini cukup mengkhawatirkan. Pemerintah menawarkan pendekatan saintifik pada pembelajaran sains sesuai dengan kurikulum 2013 sebagai solusi akan permasalahan tersebut. Perkembangan multimedia interaktif saat ini dapat dipadankan dengan model pembelajaran dalam pendekatan saintifik pada pembelajaran sains. Sehingga diharapkan dapat menjadi salah satu cara dalam mengatasi permasalahan pendidikan dalam bidang sains khususnya untuk memperbaiki nilai literasi sains siswa Indonesia pada ajang PISA di tahun berikutnya. Saran yang dapat diberikan yaitu bagi pengembang media hendaknya dalam mengembangkan multimedia interaktif memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Selanjutnya, bagi pendidik hendaknya penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan ketersediaan media yang ada.

4) Judul:

PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS TEKNOLOGI BAGI PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG): ANALISIS USER EXPERIENCE (UX)

Abstract:

Pembelajaran yang baik harus memanfaatkan semaksimal mungkin media pembelajaran untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, tidak semua guru mampu membuat dan menggunakan multimedia berbasis komputer. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman pengguna multimedia menggunakan teknologi terbaru bagi para Pendidikan Profesi Guru (PPG). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrument 26 item dengan enam skala yang dimiliki User Experience Questionnaire (UEQ) versi Indonesia di www.ueq-online.org. Partisipan sebanyak 22 guru peserta workshop Pendidikan Profesi Guru (PPG) pada IAIN Samarinda tahun 2019. Pengumpulan data menggunakan Google Form sesuai instrumen dan di kerjakan dalam waktu 10-15 menit, kemudian dianalisis Mean, Varian dan Standar Deviasi menggunakan situs ueq-online. Hasil penelitian dari uji UEQ terdapat lima skala yang dikategorikan Excellent yaitu skala Attractiveness, Efficiency, Dependability, Stimulation dan Novelty. Sedangkan skala Perspicuity dikategorikan Above Average sesuai dengan interval benchmark UEQ. Semua nilai rata-rata diatas $<0,08$ menunjukkan bahwa evaluasi pengalaman penggunaan multimedia adalah positif. Simpulan bahwa pembelajaran multimedia menggunakan program autoplay media studio.8 sangat baik - memuaskan dipakai bagi Pendidikan Profesi Guru (PPG) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Saran penelitian akan datang memperhatikan kolaborasi guru, keterampilan ICT dan kesesuaian karakter siswa dengan multimedia yang dihasilkan.

5) Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA SMA KELAS X SEMESTER II MATERI POKOK TRIGONOMETRI

Abstract:

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran trigonometri menggunakan ADOBE FLASH CS3 untuk pembelajaran matematika siswa SMA kelas X semester II dan mengetahui kelayakan produk multimedia dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan untuk pembelajaran SMA Kelas X. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran matematika dengan

model pengembangan Borg dan Gall yang dilaksanakan melalui tiga tahapan meliputi: pendahuluan, yang meliputi studi pustaka dan studi lapangan; pengembangan, yang meliputi perencanaan dan pengembangan produk awal; dan uji lapangan meliputi, uji pengembangan terbatas, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dihasilkan dalam pengembangan multimedia pembelajaran matematika trigonometry adalah baik dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebuah multimedia pembelajaran.

d. Sistem informasi jaringan dan administrasi dan perkembangannya

1) Judul:

Sistem Informasi Administrasi Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus: SMK Negeri 16 Jakarta)

Abstract:

SMK Negeri 16 Jakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang terletak di Jakarta Pusat. Selama ini sistem yang berjalan untuk kegiatan administrasi di SMK Negeri 16 Jakarta belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi, sehingga hal tersebut menimbulkan banyak berita. Di masa pandemi ini, kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam jaringan sehingga membuat pengelolaan kegiatan administrasi sekolah semakin terbatas dan terhambat. Beberapa hal yang mendasari permasalahan dalam penelitian ini terletak pada proses pengelolaan siswa yang berpengalaman, berpengalaman guru, pembuatan jadwal pelajaran, pembagian kelas siswa, serta pemantauan siswa berprestasi dan bermasalah. Perancangan dan pembangunan sistem tersebut bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa untuk mengolah dan mendapatkan informasi seputar kegiatan administrasi SMK Negeri 16 Jakarta. Dalam pengembangannya, metode yang digunakan adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. Sedangkan, sistem pengujian dalam penelitian menggunakan teknik *Black Box Testing* dengan kuesioner kepada 30 responden. Adapun, pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner terbagi menjadi 4 kelompok, yaitu *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), Fungsionalitas, dan Skalabilitas. Hasil dari kuesioner tersebut dapat membuktikan bahwa *User Experience* (UX) tergolong sangat baik dengan proporsi 70%. Selain itu, Fungsionalitas dan Skalabilitas tergolong baik dengan proporsi 53%.

2) Judul:

Rancang Bangun Sistem Administrasi Sekolah Berbasis Jaringan (Study Kasus Pada Sma Perintis 1 Bandar Lampung)

Abstract:

Jurnal ini mempublikasikan rancang bangun sistem administrasi terintegrasi pada sekolah. Data penelitian ini yaitu data siswa, nilai, dan data pembayaran pada SMA Perintis 1 Bandar Lampung. Hasil penelitian ini terbangun rangan bangun sistem administrasi sekolah diterapkan pada bagian tata usaha menjadi alat bantu dalam memberikan informasi siswa aktif, nilai, data pembayaran siswa dan mengendalikan dokumen sekolah. Mengantikan sistem administrasi yang bersifat konvensional, yaitu dalam bentuk buku besar dan belum terkontrol dengan baik, informasi data siswa aktif, data pembayaran belum memiliki database. Rancangan dan dibangun sistem administrasi terintegrasi sehingga data siswa, nilai, dan pembayaran tersimpan aman dalam database dan terintegrasi dan siapnya laporan saat dibutuhkan. Data siswa mulai dari biodata, status aktif tidak aktif, siswa sudah melakukan pembayaran ataupun belum dan dokumen nilai semua terkontrol dalam database terintegrasi, bagian tata usaha sebagai server dan guru serta bendahara sebagai client server. Hak akses terintegrasi, dan dibagi sesuai dengan hak akses admin difasilitasi sistem informasi terintegrasi masing – masing laporan bagian. Rancang bangun sistem administrasi terintegrasi dirancang dengan UML (*Unified Modeling Language*) mulai dari tahapan pemodelan bisnis, perencanaan, analisis dan desain, implementasi, penguji dan evaluasi sehingga terbangun sistem administrasi yang sesuai kebutuhan sekolah.

3) Judul:

Perancangan Sistem Informasi Administrasi Berbasis Web Pada MI Raudhatuttauhid Purwakarta

Abstract:

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Raudhatuttauhid merupakan salah satu lembaga pendidikan di daerah Purwakarta. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya sarana untuk mempercepat kinerja dan efisiensi dalam administrasi sekolah khususnya administrasi pembayaran sekolah seperti pembayaran infaq, pembayaran tabungan dan pengambilan tabungan serta pembelian baju seragam sekolah. Sistem pengolahan administrasi di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Raudhatuttauhid tersebut masih dilakukan secara konvensional menggunakan kertas dan buku sehingga menyebabkan penumpukan kertas, keterbatasan berbagi data dan ketidakakuratan data. Pelayanan yang diberikan pada orangtua siswa tidak maksimal dikarenakan kemungkinan dalam ketidakakuratan data. Dari

permasalahan tersebut penulis bertujuan untuk membuat rancangan sistem informasi administrasi sekolah. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode waterfall yang dapat membantu dalam proses perancangan sistem informasi administrasi yang akan penulis rancang. Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat mempermudah dalam mengelola administrasi keuangan sekolah menjadi lebih cepat, tepat dan akurat.

4) Judul:

SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI SEKOLAH BERBASIS JARINGAN DI SMK ISLAM MAHKOTA AL-MUNAWAROH TEGAL

Abstract:

Analisis sistem dilakukan untuk mengetahui alasan-alasan adanya pengembangan sistem administrasi sekolah pada SMK Islam Al-Munawaroh Tegal yaitu: Pengolahan data nilai siswa dan administrasi keuangan siswa di SMK Islam Mahkota Al Munawaroh Tegal masih bersifat manual dimana pencatatan data dilakukan kedalam buku besar karena proses tersebut dapat menyita waktu. Masih sulitnya memperoleh informasi siswa yang sudah melakukan pembayaran administrasi maupun yang belum sehingga dalam pembuatan laporan memerlukan waktu yang lama. Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem administasi pendataan nilai dan pembayaran uang sekolah berbasis multi user dan menampilkan transaksi pembayaran uang sekolah yang sudah tersimpan di database sehingga memudahkan dalam melakukan pencarian data transaksi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan 3 metode yaitu wawancara, observasi atau pengamatan dan studi pustaka. Dari hasil analisa sistem kemudian digunakan untuk membuat desain sistem yang baru. Desain sistem dilakukan dengan membuat Use Case Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, User Interface. Dari analisis data yang dilakukan dapat diketahui bahwa sistem administrasi sekolah terdiri dari 4 proses yaitu pendataan, pengolahan data nilai, informasi pembayaran, dan laporan.

5) Judul:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
AKADEMIK BERBASIS WEB

Abstract:

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui jenis sistem yang digunakan dalam pengolahan arsip data yang ada dalam SDN Pondok Labu 12 Pagi dan apa kendala yang dihadapi dalam menerapkan sistem seperti itu. Selain itu, penulis berharap pembaca dapat memahami penggunaan sistem aplikasi sistem informasi akademik. Selama penulis penelitian menemukan bahwa pada SDN Pondok Labu 12 Pagi tidak memiliki sistem pengolahan data administrasi akademik terkomputerisasi sehingga dapat membantu mencari informasi cepat dan efektif. Hal ini karena kurangnya sumber daya manusia yang ahu tentang sistem informasi. Setelah melakukan beberapa penelitian, penulis menyimpulkan bahwa SDN Pondok Labu 12 Pagi membutuhkan sistem komputerisasi sehingga dapat membantu guru dalam membuat administarsi. Penulis mencoba untuk membuat suatu sistem Administarsi Akademik menggunakan Bahasa pemrograman PHP.

BAB III

PENUTUP

Kesimpulan

Karya ilmiah terdiri dari banyak jenis, seperti artikel, paper, makalah, skripsi, tesis, dan disertasi. Selain itu, karya ilmiah juga banyak dijumpai di berbagai media baik itu media cetak maupun media elektronik. Beberapa contoh karya ilmiah di atas merupakan karya ilmiah yang berhubungan dengan Pendidikan.