

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI KARTU PELAJAR BERBASIS DESKTOP

Marwa Sulehu¹⁾, Nuraida Latif¹⁾, Mursalim¹⁾, Neneng Awaliyah¹⁾, Dhea Monica Taiboko¹⁾

¹⁾STMIK AKBA, Makassar, Indonesia

marwa@akba.ac.id

Proses pembuatan kartu pelajar pada SMA Mahaputra Tello Makassar saat ini masih menggunakan Jasa pihak ketiga dalam hal ini percetakan. Dalam prosesnya Staff TU memberikan data ke percetakan kemudian menunggu selama sebulan untuk proses percetakannya. Hal ini sangat tidak efektif karena waktu pembuatan yang begitu lama. Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan bagi staff SMA Maha Putra Tello Makassar agar dapat membuat kartu pelajar yang berbasis desktop. Nantinya membantu memudahkan staff dalam membuat kartu pelajar. Penerapan aplikasi pembuatan kartu pelajar berbasis desktop pada Sma Maha Putra Tello Makassar sangat dibutuhkan dan dapat membantu pekerjaan staff TU dalam pembuatan kartu pelajar serta memberikan manfaat kepada pihak sekolah dalam hal ini meringankan biaya pembuatan kartu pelajar.

Kata Kunci : Aplikasi, Kartu Pelajar, Desktop

Abstract

The process of making student cards at SMA Mahaputra Tello Makassar is currently still using third party services in this case printing. In the process, the TU staff provides data to the printer and then waits for a month for the printing process. This is very ineffective because of the long build time. This Community Service aims to provide training for the staff of SMA Maha Putra Tello Makassar so that they can make desktop-based student cards. Later it helps facilitate staff in making student cards. The application of desktop-based student card making applications at SMA Maha Putra Tello Makassar is very much needed and can help the work of TU staff in making student cards and provide benefits to the school in this case reducing the cost of making student cards.

Keywords: *Application, Student Card, Desktop*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan kelanjutan dari jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Salah satu identitas yang digunakan di SMA adalah kartu pelajar.

Kartu pelajar merupakan salah satu tanda pengenal bagi siswa atau pelajar. Dengan banyaknya SMA yang ada di kota makassar, maka kartu pelajar merupakan pembeda atau identitas setiap sekolah yang berbeda. Dengan adanya kartu pelajar kita dapat lebih mudah mengenal siswa dan siswa dari sekolah manapun, ketika dalam situasi darurat dan hal-hal lainnya.

Dalam hal pembuatan kartu pelajar, di SMA Maha Putra Tello Makassar belum efektif dan efisien karena dalam proses pembuatannya masih secara manual. Saat ini pembuatan kartu pelajar SMA Maha Putra Tello Makassar menggunakan jasa pihak ketiga dalam hal ini percetakan, Dalam prosesnya Staff TU memberikan data ke percetakan kemudian menunggu selama sebulan untuk proses percetakan.

Aplikasi pembuatan kartu pelajar ini dirancang khusus untuk membantu memudahkan pengguna dalam membuat kartu pelajar tanpa membutuhkan ketrampilan khusus dalam mendesain karena dalam aplikasi tersebut sudah ada desain kartu. Penerapan aplikasi pembuatan kartu pelajar berbasis desktop pada SMA Maha Putra Tello Makassar sangat dibutuhkan dan dapat membantu pekerjaan staff TU dalam pembuatan kartu pelajar serta memberikan manfaat kepada pihak sekolah dalam hal ini meringankan biaya pembuatan kartu, memudahkan staff untuk membuat kartu pelajar, sehingga waktu pembuatannya lebih efektif dan biayanya akan lebih murah.

Melihat kondisi di SMA Maha Putra Tello Makassar tersebut, yang masih membuat kartu pelajar secara manual, maka tim Pengabdian Kepada Masyarakat berupaya untuk melakukan pelatihan terhadap staff SMA Maha Putra Tello Makassar guna memberikan pelatihan bagaimana penggunaan aplikasi pencetakan kartu pelajar berbasis desktop sehingga nantinya memberi kemudahan bagi staff untuk mencetak kartu pelajar.

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yang menyajikan informasi. Organisasi yang menggunakan sistem informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya, dan menghasilkan pendapatan dan sebagai salah satu produk atau pelayanan mereka (Al Bahra, 2013).

Menurut Winarno (2006) sistem merupakan sekumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Setiap komponen memiliki fungsi yang berbeda-beda akan tetapi komponen-komponen tersebut saling bekerja sama dan bergantung satu sama lain. Menurut Hutahaean (2015) sistem merupakan jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan dengan sasaran tertentu. Menurut Sutabri (2012) secara sederhana, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi saling bekerjasama, saling bergantung satu sama lain dan terpadu. Definisi sistem dapat dirinci lebih lanjut dari pengertian umum sistem itu sendiri, yaitu: a. Setiap sistem terdiri dari unsur-unsur dan setiap unsur-unsur terdiri dari subsistem yang lebih kecil dan unsur-unsur yang membentuk subsistem tersebut; b. Unsur-unsur tersebut merupakan bagian terpadu dari suatu sistem. Unsur-unsur sistem berhubungan erat satu dengan lainnya dan bekerja sama; c. Unsur tersebut bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Setiap sistem tentunya memiliki tujuan tertentu; d. Suatu sistem merupakan bagian dari sistem yang lebih besar lagi. Dari pengertian-pengertian tersebut maka sistem secara garis besar merupakan suatu kesatuan dari unsur-unsur atau komponen-komponen yang memiliki fungsi berbeda-beda namun saling berketergantungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan.

Setiap sistem memiliki sifat atau karakteristik tertentu. Menurut Sutabri (2012) karakteristik sistem meliputi: a. Komponen Sistem (*Components*) Sistem terdiri dari komponen-komponen yang membuat suatu kesatuan, bekerja untuk mencapai suatu tujuan. Komponen-komponen

tersebut disebut juga sebagai subsistem. Setiap subsistem memiliki fungsi yang berbeda-beda; b. Batasan Sistem (*Boundary*) Setiap sistem pasti memiliki suatu batasan yang memisahkan antara sistem satu dengan lainnya. Batasan ini juga memisahkan sistem dengan lingkungan luar; c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*) Lingkungan luar juga berpengaruh terhadap kinerja suatu sistem. Lingkungan yang baik dapat menguntungkan bagi sistem dan lingkungan yang kurang baik harus dikendalikan; d. Penghubung Sistem (*Interface*) Penghubung merupakan media yang menghubungkan antara sistem dengan subsistem. Penghubung berfungsi untuk menyalurkan sumberdaya dari suatu subsistem ke subsistem lainnya yang nantinya dapat terjadi suatu integrasi sistem; e. Masukan Sistem (*Input*) Masukkan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*); f. Keluaran Sistem (*Output*) Hasil energi yang diolah menjadi hasil atau keluaran yang berguna. Keluaran ini dapat menjadi masukan subsistem lain; g. Pengolah Sistem (*Process*) Suatu sistem memiliki proses yang mengubah masukan menjadi keluaran; dan h. Sasaran Sistem (*Objective*) Suatu sistem pasti memiliki sasaran dan tujuan. Jika suatu sistem tidak memiliki sasaran atau tujuan maka sistem tersebut tidak ada gunanya. Sistem dikatakan berhasil apabila sistem tersebut dapat mencapai tujuannya.

Menurut Husein dan Wibowo (2006), sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan yang berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pembuatan keputusan dan pengawasan dalam organisasi. Sistem informasi terdiri dari informasi tentang orang, tempat, dan sesuatu dalam organisasi atau lingkungan yang melingkupinya. Menurut Laudon dan Laudon (2017), sistem informasi secara teknis merupakan serangkaian komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan di sebuah organisasi.

Sistem informasi juga membantu manajer dan karyawan dalam menganalisis masalah, menggambarkan hal-hal yang rumit, juga menciptakan produk atau inovasi baru. Sistem informasi berisi informasi-informasi penting berupa, orang, tempat/lokasi, dan hal-hal penting lainnya yang berkaitan dengan organisasi dan lingkungan luar organisasi tersebut. Dari pengertian-pengertian tersebut maka secara garis besar sistem informasi merupakan serangkaian unsur-unsur atau komponen-komponen yang saling berhubungan dan memiliki tugas yaitu mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan mendistribusikan suatu informasi yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan landasan bagi pengambilan keputusan.

Informasi menurut Laudon dan Laudon (2017) yaitu dapat diartikan sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti dan fungsi sehingga dapat dipahami oleh manusia, sedangkan data merupakan fakta-fakta mentah yang belum diolah agar dapat dimengerti oleh manusia.

Menurut Sutabri (2016) informasi dikatakan berkualitas jika informasi tersebut memenuhi kualifikasi sebagai berikut: a. Akurat Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan dan harus jelas dalam mencerminkan arti dari informasi tersebut karena dari sumber informasi hingga penerima informasi ada kemungkinan terjadinya gangguan sehingga informasi yang diperoleh dapat 'rusak'; b. Tepat waktu Informasi yang diterima tidak boleh terlambat, jika terlambat, nilai dari informasi tersebut tidak ada. Informasi merupakan salah satu pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Jika informasi yang diterima terlambat maka akan mengganggu aktivitas pengambilan keputusan dan dapat berakibat fatal bagi organisasi; c. Relevan Relevansi informasi berbeda untuk suatu individu dengan lainnya, suatu divisi dengan lainnya sehingga suatu informasi harus ditujukan kepada penerima yang tepat. Contohnya adalah informasi tentang rusaknya suatu mesin akan lebih relevan bagi staf teknik dalam suatu perusahaan dibandingkan bagi staf administrasi

Dalam pengambilan keputusan, pengawasan kegiatan operasional, analisis

permasalahan, hingga menciptakan produk atau inovasi baru, menurut Laudon dan Laudon (2017) suatu perusahaan memerlukan 3 kegiatan sistem informasi. Kegiatan tersebut yakni: a. *Input* yaitu pengumpulan data yang diperlukan; b. *Process* yaitu memproses data yang telah dikumpulkan menjadi informasi yang dapat dimengerti manusia; c. *Output* yaitu pemyaluran atau penggunaan informasi yang telah diperoleh dalam pengambilan keputusan. Umpan balik bersifat penting dalam suatu sistem agar dapat digunakan untuk perbaikan input.

Menurut O'Brien dan Marakas (2013) komponen-komponen sistem informasi terdiri dari Input berupa sumber-sumber data, memproses data menjadi informasi, Output berupa produk-produk informasi yang didukung oleh *Control System* dan penyimpanan data. Sistem informasi tersebut didukung oleh 5 pilar, yaitu: a. *Hardware Resources* (Perangkat Keras); b. *Software Resources* (Perangkat Lunak); c. *People Resource* (Pengguna); d. *Data Resource* (Sumber Data); e. *Network Resource* (Sumber Jaringan)

Menurut Hutahaean (2015) sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), yaitu: a. Blok Masukkan (*Input Block*) Input merupakan metode dan media dalam pengumpulan data yang dapat berupa dokumen dasar. b. Blok Model (*Model Block*) Blok Model terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan metode matematis untuk mengolah data menjadi keluaran yang diinginkan. c. Blok Keluaran (*Output Block*) Keluaran merupakan informasi, produk dari sistem informasi, yang digunakan untuk semua tingkatan manajemen dan semua pengguna sistem. d. Teknologi (*Technology*) Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari teknisi, perangkat lunak, dan perangkat keras. e. Blok Basis Data (*Database Block*) Kumpulan data yang saling berhubungan satu sama lain yang tersimpan dalam perangkat keras. f. Blok Kendali (*Control Block*) Pengendalian dilakukan untuk menjaga suatu sistem agar sistem dapat mencapai tujuan dengan baik. Hal-hal yang

dikendalikan terdiri dari kerusakan, sabotase, kecurangan, kejanggalan, dan sebagainya.

Menurut Indrayani dan Humdiana (2009) terdapat jenis-jenis sistem informasi yang dihubungkan sesuai dengan level-level manajerial dalam suatu organisasi, antara lain:

a. *Transaction Processing System* (TPS) Transaction Processing System (TPS) adalah sebuah sistem informasi transaksi bisnis yang merekam data berupa penjualan suatu produk seperti harga, jumlah, dan kapan terjadinya transaksi penjualan produk tersebut. Data ini nantinya dapat diolah untuk menentukan produk mana yang penjualannya paling tinggi dan produk mana yang kira-kira kurang diminati oleh pelanggan, sehingga perusahaan dapat mengontrol jumlah pasokan produk-produk tersebut dalam jumlah tertentu.

b. *Management Information System* (MIS) Management Information System (MIS) adalah sistem informasi yang melayani fungsi level manajemen di organisasi, memberikan laporan kepada manajemen menyediakan fasilitas akses secara online dan menyajikan informasi kinerja organisasi dan catatan-catatan historisnya. Tugas utama Management Information System (MIS) yaitu merencanakan, mengendalikan, dan membuat keputusan pada level manajemen. Sistem Informasi Manajemen memberikan laporan secara rutin, harian, mingguan, bulanan, dan tahunan.

c. *Decision Support System* (DSS) Decision Support System (DSS) adalah sistem komputer di level manajemen dalam suatu organisasi yang mengombinasikan analisa dan data yang mendalam dengan menggunakan model berbentuk grafik dan penggunaannya sangat fleksibel. Fungsi utama DSS yaitu untuk mendukung pengambilan keputusan yang bersifat semistruktur dan tidak berstruktur. DSS mempunyai komponen dasar subsistem berupa dialog, basis data, dan model yang memungkinkan seseorang mengambil keputusan untuk menelusuri setiap konsekuensi dengan berinteraksi secara leluasa.

d. *Executive Information System* (EIS) Executive Information System (EIS) adalah suatu sistem yang menyediakan informasi mengenai kinerja seluruh perusahaan, di mana informasi tersebut dapat

diakses dengan mudah dan akses langsung kepada laporan-laporan manajemen. EIS mudah dihubungkan dengan pelayanan informasi online dan melalui surel (surat elektronik). EIS berguna untuk menghemat waktu pengguna dalam mendapatkan informasi yang merupakan bagian penting dalam pengambilan keputusan.

Aplikasi desktop adalah aplikasi yang berjalan lokal dalam lingkungan desktop dan hanya dapat diakses oleh pengguna desktop (Firmansyah Adiputra, 2015).

Aplikasi desktop harus diinstal secara manual di setiap perangkat. Di perusahaan dengan banyak pekerjaan, ini bisa memakan waktu lama. Kabar baiknya adalah Anda tidak harus memilih server atau mencari sumber daya untuk dipublikasikan jika kita tidak berbicara tentang solusi client-server

Aplikasi desktop bekerja secara mandiri, jadi yang utama adalah kualitas kode dan stabilitas perangkat keras tempat kode ini dijalankan. Tetapi jika komunikasi dengan server diperlukan, maka masalah yang sama muncul seperti yang dimiliki "pesaing".

Aplikasi desktop selalu tersedia - tetapi hanya dari perangkat yang menginstalnya. Untuk bekerja dari perangkat yang berbeda, Anda harus menginstalnya di masing-masing perangkat, dan juga mencari tahu di mana harus menyimpan file sehingga Anda selalu memiliki akses ke sana.

Aplikasi desktop tergantung pada sistem operasi, prosesor, kartu video, dan beberapa parameter lainnya. Anda harus mempertimbangkan nuansa setiap lingkungan (termasuk ketika "menangkap" kesalahan), menulis kode dengan mempertimbangkan opsi yang memungkinkan, mempekerjakan pengembang individu atau bahkan seluruh tim untuk versi untuk OS yang berbeda.

Aplikasi desktop memungkinkan Anda untuk mengimplementasikan fungsi apa pun - dalam hal ini, aplikasi ini melampaui web. Bagaimanapun, belum ada yang mengembangkan analog online lengkap dari Photoshop atau Sony Vegas. Utilitas sistem adalah bidang pengembangan desktop. Serta program yang perlu bekerja di latar belakang untuk waktu yang lama - misalnya, obrolan atau klien

torrent - akan merepotkan untuk bekerja dengan mereka melalui browser. Selain itu, perangkat lunak semacam itu lebih sering digunakan untuk proyek tertentu, dengan antarmuka atau fungsi yang tidak standar. Oleh karena itu, pengembangan web belum menimbulkan bahaya bagi pemrogram desktop - teknologi ini akan berkembang secara paralel, hanya untuk tugas yang berbeda.

Adapun kecepatan kerja, semuanya tidak sejelas kelihatannya. Meskipun klien browser terus-menerus bertukar data dengan server, kinerjanya akan sangat bergantung pada seberapa kompeten desainnya, "kemurnian" kode, kemampuan peralatan, dan stabilitas saluran komunikasi. Perbedaan kinerja, yang terlihat jelas selama pengujian, seringkali tidak terlihat oleh pengguna.

Aplikasi desktop dapat dikonfigurasi dengan lebih fleksibel, yang berarti bahwa secara teoritis semua potensi kerentanan dapat diramalkan selama pengembangannya. Dalam praktiknya, itu tidak mungkin. Namun, Anda masih bisa membuatnya benar-benar aman. Tetapi hanya jika perangkat yang dipasang tidak akan terhubung ke mana pun, bahkan ke jaringan lokal yang aman. Jika tidak, masih akan ada risiko.

Sulit (jika bukan tidak mungkin) untuk mengatakan apa yang lebih aman. Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor, terutama faktor manusia. Namun arti dari semua tindakan pengamanan memang terletak pada perlindungan dari faktor manusia.

Kepercayaan pada perangkat lunak desktop lebih tinggi. Beberapa organisasi pada dasarnya tidak setuju dengan browser, dan banyak pengguna masih waspada terhadap mereka. Namun, situasinya berubah - dengan perkembangan teknologi, loyalitas orang kepada mereka tumbuh

METODOLOGI PENGABDIAN

Metodologi pengabdian yang di gunakan ada 3 (tiga) tahapan yaitu:

1. Tahap persiapan

Sebelum melakukan kegiatan pengabdian masysrakat ini, terlebih dahulu dilakukan persiapan

berupa survey lokasi, pengumpulan data-data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi dan meminta kesiapan dari pihak sekolah SMA Maha Putra Tello Makassar. Dari Tim Pengabdian memohon kepada Ketua P3M STMIK AKBA untuk diberikan izin melakukan pengabdian. Setelah kedua pihak bersedia maka tahap persiapan selanjutnya adalah pembentukan tim yang akan bergabung dalam kegiatan pengabdian ini, waktu pengabdian, pembuatan spanduk, transportasi ke lokasi, dan persiapan hal lain yang berhubungan dengan kegiatan pengabdian.

2. Tahap pelaksanaan

Setelah persiapan sudah dilakukan maka tahap selanjutnya melaksanakan pengabdian di SMA Maha Putra Tello Makassar. Dalam pelaksanaannya dilakukan metode ceramah dan tutorial dari materi penggunaan aplikasi kartu pelajar berbasis dekstop.

3. Tahap evaluasi

Evaluasi keberhasilan dari kegiatan ini adalah staff SMA Maha Putra sudah dapat menggunakan aplikasi kartu pelajar berbasis dekstop. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti. Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi terhadap staff SMA Maha Putra Tello Makassar. Peserta akan diberikan sertifikat sebagai bukti keikutsertaan dalam kegiatan ini.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Waktu dan Lokasi Kegiatan

Berikut waktu dan lokasi pelaksanaan pengabdian Masyarakat di SMA Maha Putra Tello Makassar.

Hari/ Tanggal : Kamis, 5 Agustus 2021

Waktu : 09.00 – 14.00 WITA

Alamat : Jln Paccinang Raya No 1 Tello Baru Kec. Panakkukang Makassar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMA Maha Putra Tello Makassar diikuti oleh 9 peserta berjalan sesuai dengan rencana kegiatan. Sebelum dimulai kegiatan pengenalan sistem informasi, terlebih dahulu perkenalan kepada peserta yang ikut dalam pengabdian ini. Pembukaan oleh ketua Tim Pengabdian dari STMIK AKBA, disusul sambutan dari Kepala Sekolah SMA Maha Putra Tello Makassar



Gambar 1. Sambutan dari pihak STMIK AKBA

Setelah selesai sambutan dilanjutkan dengan presentasi materi aplikasi pembuatan kartu pelajar berbasis dekstop. Dalam aplikasi pembuatan kartu pelajar berbasis dekstop terdapat beberapa tampilan sesuai gambar berikut :

Tampilan dari sistem aplikasi kartu pelajar yang diperkenalkan mulai dari tampilan awal untuk login ke aplikasi seperti gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Tampilan awal aplikasi

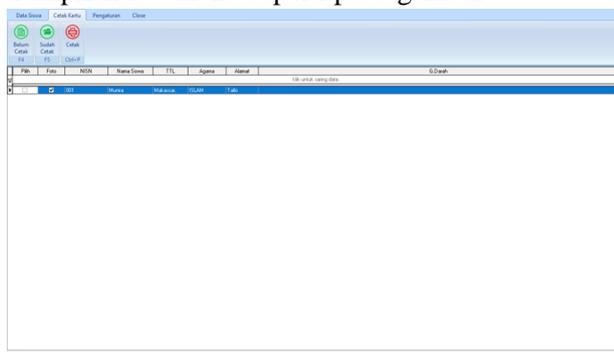


Gambar 3. Tampilan login

Pada tampilan dashboard terdapat menu yang terdiri dari sub menu yaitu:

- Sub menu data siswa : pada sub menu data siswa memiliki form input data siswa dan form edit data siswa
- Sub menu cetak kartu : pada sub menu cetak kartu memiliki 3 tombol fungsi yaitu belum cetak, sudah cetak dan cetak.
- Sub Menu Pengaturan : pada sub menu pengaturan terdapat form pengaturan ganti sandi dan form aturan lokasi foto.
- Sub Menu Close berfungsi untuk keluar dari aplikasi

Tampilan sub menu seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan sub menu

Tampilan untuk menginput data siswa, seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan input data siswa.

Setelah data siswa di input, maka kartu pelajar sudah bisa di cetak, seperti gambar 6.



Gambar 6. Tampilan kartu pelajar

Setelah semua materi selesai di paparkan maka dilanjutkan dengan sesi tanya dari peserta. Sebagai akhir dari kegiatan pengambilan ini dilakukan pemberian cendramata kepada pihak sekolah dan dilanjutkan dengan foto bersama, seperti pada gambar 7.



Gambar 7. Foto Bersama tim pengabdian dengan peserta

PENUTUP

1. Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat melalui pemberian pelatihan penggunaan aplikasi kartu pelajar berjalan dengan baik namun sedikit menemukan kendala yaitu penyesuaian waktu antara pihak sekolah SMA Maha Putra Tello dengan tim pengabdian masyarakat yang sangat sulit untuk mempertemukan jadwal yang tepat. Program ini disambut dan diterima dengan baik oleh pihak sekolah SMA Maha Putra Tello Makassar, sehingga mereka memahami bagaimana efektifitas pembuatan kartu pelajar bisa dicapai dengan menggunakan sentuhan program teknologi komputer bisa mencapai tujuan yang lebih dan biaya yang lebih murah..

2. Saran

Untuk pelatihan selanjutnya bukan hanya sekolah SMA Mahaputra Tello Makassar tetapi tiap sekolah SMA yang ada di makassar yang masih membuat kartu pelajar secara manual bisa di berikan pelatihan yang sama. Sehingga nantinya setiap SMA dapat menerapkan penggunaan aplikasi kartu pelajar ini secara efisien.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P3M) STMIK AKBA yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Mahaputra Tello Makassar, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Al Bahra bin Ladjamuddin. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 49-

55.

- Husein, Muhammad Fakhri dan Amin Wibowo. (2006). *Sistem Informasi Manajemen Edisi Revisi*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN Yogyakarta.
- Hutahaean, Jeperson. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Irham, M. Jurnal Sistem Aplikasi Pembuatan Kartu Tanda Siswa (KTS) pada SMK Sasmita Jaya.
- Latif, N., Disa, S., Ratnawati, R., Halid, A., Sumardin, A., Muniar, A. Y., & Wisda, W. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Sistem Informasi Pelaporan Retribusi Sampah:-. *Jurnal Abdidas*, 2(4), 737-742.
- Laudon, Kenneth C., dan Jane P. Laudon. (2017). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
- O'Brien, James A. dan George M. Marakas. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sentosa, Y., Hadiansa, A., & Rubiati, N. (2017). Aplikasi Pembuatan Kartu Pengenal Siswa Dan Siswi Sekolah Menengah Pertama (Smp) Ykpp Dumai. *Informatika*, 9(1), 44-48.
- Sutabri, Tata. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- , (2016). *Sistem Informasi Manajemen Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Winarno, Wing Wahyu. (2006). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.