

**Aplikasi Penilaian Softskill Mahasiswa
(Studi Kasus : Universitas Widyatama Bandung)**

Sri Lestari¹ , Tri Apriani²

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama Bandung

Jl. Cikutra No. 204 A Bandung Telp 022 7278860

Email: sri.lestari@widyatama.ac.id, rieyani,808@gmail.com

Abstrak

Saat ini perguruan tinggi sedang dihadapkan pada tantangan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya mempunyai kemampuan *hard skill* tetapi juga kemampuan *soft skill*. Terdapat suatu realita bahwa pendidikan di Indonesia masih memberikan porsi yang lebih besar pada muatan *hard skill* daripada berorientasi pada pembelajaran *soft skill*. Namun kenyataan di lapangan berkata lain, para pengguna tenaga kerja menginginkan lulusan perguruan tinggi (PT) yang tangguh yang mampu bekerja secara tim dan mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis dengan baik. Universitas Widyatama mencoba memasukkan komponen softskill ke dalam metode pembelajaran SBTLM (Softskill Based Teaching Learning Methodology). Berkaitan dengan hal di atas, diperlukan suatu media yang sesuai untuk mengukur sejauh mana nilai *soft skill* mahasiswa mengalami peningkatan dalam kurun waktu tertentu agar dapat diantisipasi dengan berbagai cara agar peningkatan *soft skill* mahasiswa lebih signifikan.

Aplikasi dibuat menggunakan pendekatan berorientasi objek, menggunakan metodologi Waterfall, Visual Basic sebagai bahasa pemrograman dan Microsoft Access sebagai pengolahan databasenya. Aplikasi dirancang untuk 3 pengguna, yaitu penilai (dosen), mahasiswa dan admin.. Bagi admin, aplikasi ini dapat memudahkannya melakukan pemeliharaan informasi. Bagi penilai (dosen) aplikasi ini dapat memudahkan dalam mengolah dan mengukur sejauh mana nilai *soft skill* mahasiswa apakah mengalami peningkatan dalam kurun waktu tertentu sehingga dapat diantisipasi cara peningkatannya , sementara bagi mahasiswa aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang kemampuan softskill yang dimilikinya

Kata kunci : Softskill, hardskill, SBTLM

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Saat ini perguruan tinggi sedang dihadapkan pada tantangan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya mempunyai kemampuan *hard skill* tetapi juga kemampuan *soft skill*. *Hard skill* adalah kemampuan yang berdasarkan bidang yang benar-benar dikuasai, dimana kemampuan seseorang dilihat dari secara teknikal. *Hard skill* diperoleh mahasiswa selama mereka mengikuti studi di Perguruan Tinggi, biasanya kemampuan ini diukur dari nilai indeks prestasi mahasiswa. Sedangkan *soft skill* adalah kemampuan diluar kemampuan teknis dan akademis (*hard skill*), yang lebih mengutamakan kemampuan pribadi seseorang dalam bersosialisasi, berkomunikasi, kemampuan beradaptasi, dengan diri sendiri serta bersikap optimis dalam semua bidang. (<http://www.widyatama.ac.id>)

Terdapat suatu realita bahwa pendidikan di Indonesia masih memberikan porsi yang lebih besar pada muatan *hard skill* daripada berorientasi pada pembelajaran *soft skill*. Namun kenyataan di lapangan berkata lain, para pengguna tenaga kerja menginginkan lulusan perguruan tinggi (PT) yang tangguh yang mampu bekerja secara tim dan mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis dengan baik. Universitas Widyatama mencoba memasukkan komponen softskill ke dalam metode pembelajaran SBTLM (Softskill Based Teaching Learning Methodology). Berkaitan dengan hal di atas, diperlukan suatu media

yang sesuai untuk mengukur sejauh mana nilai *soft skill* mahasiswa mengalami peningkatan dalam kurun waktu tertentu agar dapat diantisipasi dengan berbagai cara agar peningkatan *soft skill* mahasiswa lebih signifikan.

Media komputer merupakan salah satu komponen untuk mempercepat proses pengelolaan data dan diharapkan bisa memberikan sebuah informasi yang akurat tentang penilaian *soft skill* mahasiswa.

Rumusan Masalah

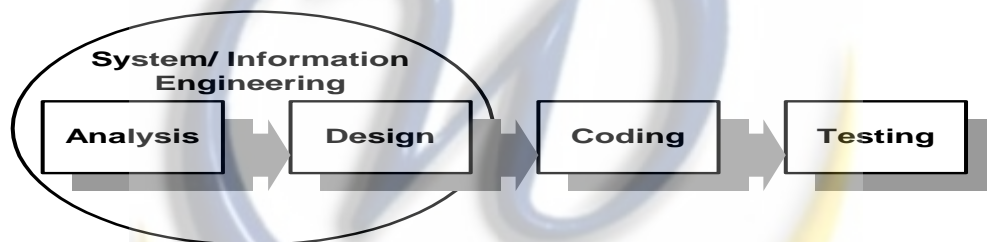
Bagaimana membuat aplikasi yang mempermudah penggunaannya didalam mengolah dan mengukur sejauh mana nilai *soft skill* mahasiswa apakah mengalami peningkatan dalam kurun waktu tertentu sehingga dapat diantisipasi cara peningkatannya.

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu aplikasi penilaian *soft skill* mahasiswa khususnya di lingkungan Universitas Widyatama, yang bermanfaat untuk memantau sejauh mana nilai *soft skill* yang diberikan dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan *soft skill* mahasiswa ke tingkat berikutnya.

Metodologi

Pembangunan aplikasi ini menggunakan metode waterfall (Pressman,2002)



Gambar 1 Model Waterfall/Sequensial Linear

Model ini melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut :

Sistem/Information Engineering (Rekayasa dan Pemodelan system/informasi), kerja dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen system dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan ke perangkat lunak. Kegiatan ini meliputi analisis kebutuhan perangkat lunak dan desain perangkat lunak.

Coding, desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Pada pembangunan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic dan untuk menyimpan informasinya menggunakan Ms Access.

Testing/Pengujian, proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan telah diuji, dan pada eksternal fungsional—yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan

Tinjauan Pustaka

Penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan instrument tes maupun non-tes. Jadi maksud penilaian adalah memberi nilai tentang kualitas sesuatu. [A.Zainul,2005]

Soft Skill adalah kemampuan diluar kemampuan teknis dan akademis (*hard skill*), yang lebih mengutamakan kemampuan pribadi seseorang dalam bersosialisasi, berkomunikasi, kemampuan beradaptasi, mengelola diri sendiri dan orang lain serta bersikap optimis dalam semua bidang. Terdapat 4 kategori utama dalam penilaian *soft skill* yang kemudian dibagi lagi menjadi beberapa kelompok yaitu [Evers,1998] :

1. *Mobilizing Innovation and Change*, yang di bagi lagi menjadi :
 - a. *Ability to conceptualize* yaitu kemampuan untuk mengkombinasikan informasi dari berbagai sumber.
 - b. *Creativity, Inovation, Change* yaitu kemampuan beradaptasi pada saat perubahan situasi
 - c. *Risk Taking* yaitu mampu mengambil resiko yang tinggi.
 - d. *Visioning* yaitu mampu menetapkan visi kedepannya.
2. *Managing People and Tasks*, yang di bagi lagi menjadi:
 - a. *Coordinating* yaitu kemampuan mengkoordinir pekerjaan dalam bekerja sama dengan orang lain.
 - b. *Decision making* yaitu membuat keputusan dengan cepat dengan berbasis pada perencanaan jangka pendek dan juga perencanaan jangka panjang.
 - c. *Leadership and Influence* yaitu kemampuan untuk memberikan arah dan petunjuk kepada orang lain dan memberikan tugas dengan sikap yang tepat dan memotivasi mereka untuk melakukan apa yang terbaik yang mereka bisa.
 - d. *Managing Conflict* yaitu kemampuan mengidentifikasi sumber dari suatu masalah dengan masalah lainnya, atau dengan orang lain.
 - e. *Planning and Organizing* yaitu kemampuan untuk mengurutkan tugas yang lebih objektif dari tugas lainnya.
3. *Communicating*, dibagi lagi menjadi :
 - a. *Interpersonal* yaitu mampu bekerja dengan baik, serta pengertian kepada orang lain dan juga memberikan simpati kepada mereka.
 - b. *Listening* memberikan perhatian penuh kepada mereka yang sedang berbicara dan memberikan tanggapan sesuai pembicaraan.
 - c. *Oral Communication* yaitu kemampuan untuk menyampaikan informasi secara lisan kepada orang lain baik itu kepada satu orang atau kepada grup.
 - d. *Written Communication* yaitu mampu menyampaikan pesan tertulis baik dalam bentuk formal atau dalam bentuk informal.
4. *Managing Self*, dibagi lagi menjadi :
 - a. *Learning* adalah kemampuan untuk mencapai / memperoleh pengalaman setiap hari.
 - b. *Personal Organization and Time Management* yaitu mengatur beberapa tugas dengan cepat serta mengeset prioritas dan alokasi waktu yang efektif sebelum melewati batas waktu yang diberikan.
 - c. *Personal Strength* yaitu mampu menghadapi berbagai tantangan.
 - d. *Problem Solving and Analytic* yaitu dengan mengidentifikasi, memprioritas dan memperbaiki masalah dengan individual atau group

Salah satu alat ukur untuk mengukur *soft skill* yaitu dengan menggunakan rubrik. Yang dimaksud dengan rubrik adalah panduan penilaian yang menggambarkan kriteria yang digunakan dosen dalam menilai hasil pekerjaan mahasiswa. Rubrik juga memuat daftar karakteristik yang diinginkan yang perlu ditunjukkan dalam suatu pekerjaan mahasiswa disertai dengan panduan untuk mengevaluasi masing-masing karakteristik tersebut.

Rubrik yang digunakan dalam penilaian *soft skill* yaitu rubrik deskriptif. Bentuk umum dari rubrik deskriptif adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Bentuk Umum Rubrik Deskriptif

| | Skala 1 | Skala 2 | Skala 3 |
|-----------|--------------------|--------------------|--------------------|
| Dimensi 1 | Tolak ukur dimensi | Tolak ukur dimensi | Tolak ukur dimensi |
| Dimensi 2 | Tolak ukur dimensi | Tolak ukur dimensi | Tolak ukur dimensi |
| Dimensi 3 | Tolak ukur dimensi | Tolak ukur dimensi | Tolak ukur dimensi |

2. Pembahasan

Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan para dosen universitas dalam mengolah Aplikasi dirancang untuk 3 pengguna, yaitu penilai (dosen), mahasiswa dan admin.. Bagi admin, aplikasi ini dapat memudahkannya melakukan pemeliharaan informasi. Bagi penilai (dosen) aplikasi ini dapat memudahkan dalam mengolah dan mengukur sejauh mana nilai *soft skill* mahasiswa apakah mengalami peningkatan dalam kurun waktu tertentu sehingga dapat diantisipasi cara peningkatannya , sementara bagi mahasiswa aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang kemampuan softskill yang dimilikinya. Fungsi-fungsi utama dari sistem penilaian *soft skill* mahasiswa di Universitas Widyatama adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengolah data rubrik serta mencetak rubrik
2. Dapat mengolah data penilaian agar terintegrasi dengan baik
3. Dapat mencetak transkrip nilai *soft skill* mahasiswa
4. Mengelola data user agar tidak dapat diakses oleh *user* yang tidak berhak.

Salah satu contoh disain rubrik :

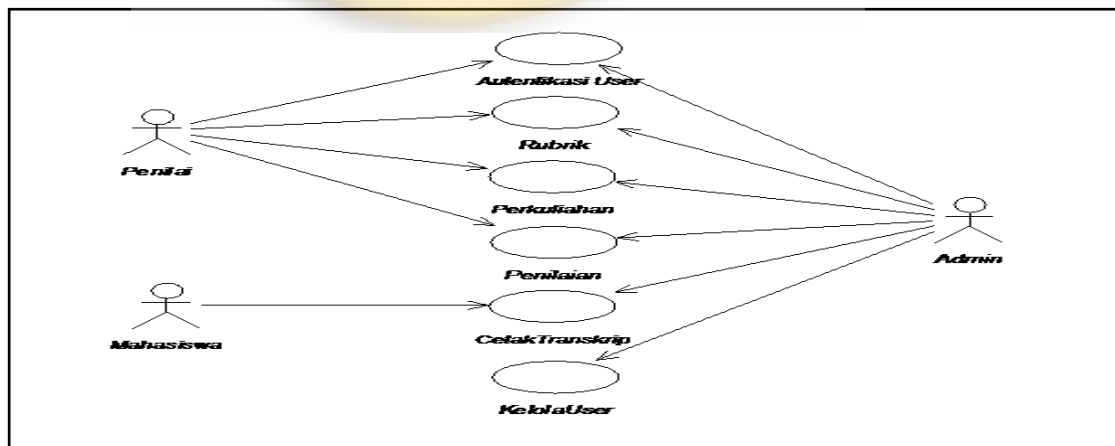
| Dimensi | Kompetensi | | | | |
|----------------|---|---|--|---|--|
| | Sangat rendah (1) | Rendah (2) | Rata-rata (3) | Tinggi (4) | Sangat Tinggi (5) |
| Delegasi tugas | Jika diberi tugas kelompok hanya dikerjakan sendiri | Jika diberi tugas kelompok hanya dibebankan kepada 1orangi anggota kelompok | Jika diberi tugas kelompok hanya dibebankan kepada setengahnya dari anggota kelompok | Jika diberi tugas kelompok semua anggota kelompok diberi porsi yang berbeda i | Jika diberi tugas kelompok dikerjakan bersama dengan semua anggota kelompok dengan porsi yang sama |

Aplikasi dirancang untuk tiga pengguna yaitu penilai, admin dan mahasiswa

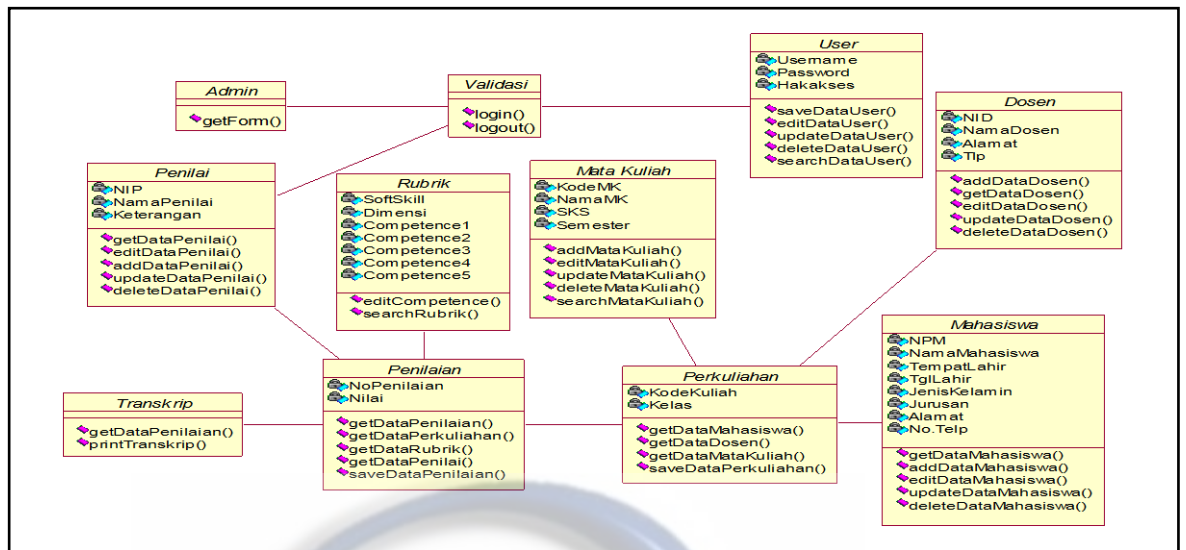
Tabel 2 Deskripsi Aktor

| No | Actor | Deskripsi |
|----|-----------|---|
| 1. | Penilai | Melakukan penginputan <i>soft skill</i> mahasiswa |
| 2. | Admin | Mengolah aplikasi serta memberikan hak akses kepada <i>user</i> |
| 3. | Mahasiswa | Menerima hasil akhir berupa transkrip <i>soft skill</i> |

Diagram *use case* dari aplikasi penilaian *soft skill* mahasiswa adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Model Use Case Business Diagram Aplikasi Penilaian Softskill Mahasiswa

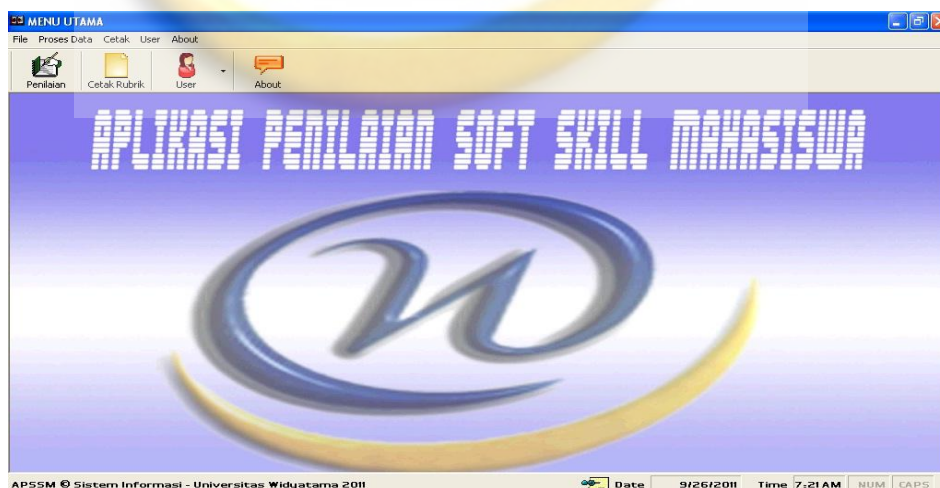


Gambar 3 Class Diagram

Berikut adalah rancangan antarmuka Menu Utama



Gambar 4 Rancangan Antarmuka Menu Utama



Gambar 5 Tampilan Menu Home

Hasilnya adalah bagi admin, aplikasi ini dapat memudahkannya melakukan pemeliharaan informasi. Bagi penilai (dosen) aplikasi ini dapat memudahkan dalam mengolah dan mengukur sejauh mana nilai *soft skill* mahasiswa apakah mengalami peningkatan dalam

kurun waktu tertentu sehingga dapat diantisipasi cara peningkatannya , sementara bagi mahasiswa aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang kemampuan softskill yang dimilikinya

3. Kesimpulan

Bagi admin, aplikasi ini dapat memudahkannya melakukan pemeliharaan informasi. Bagi penilai (dosen) aplikasi ini dapat memudahkan dalam mengolah dan mengukur sejauh mana nilai *soft skill* mahasiswa apakah mengalami peningkatan dalam kurun waktu tertentu sehingga dapat diantisipasi cara peningkatannya , sementara bagi mahasiswa aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang kemampuan softskill yang dimilikinya Dengan dibuatnya aplikasi ini maka penyedia kerja dapat langsung mempostingkan

Daftar Pustaka

1. A, Zainul, Nasoetion N., Penilaian Hasil Belajar, 2005
2. Evers, Frederick T., James C. Rush, and Iris Berdrow. The Bases of Competence: Skills for Lifelong Learning and Employability. San Francisco: Jossey-Bass, 1998
3. Madcoms, Mahir Dalam 7 Hari Pemrograman Visual Basic 6.0, Andi Offset, Madiun, 2005
4. Madcoms, Seri Panduan Pemrograman Aplikasi Database Visual Basic 6.0 dengan Crystal Report, Andi Offset, 2003
5. Pressman,R,S, 2002, Rekayasa Perangkat Lunak, Buku Satu, edisi 2, Andi and Mc GrawHill Book,Co, Jogjakarta
6. Sholoq, *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi dengan UML*, GRAHA ILMU: Yogyakarta.2006
7. <http://www.widyatama.ac.id/assets/file/pengumuman/RENSTRA%20UNIVERSITAS%20WIDYATAMA%20%202003-2013.pdf> (Akses bulan Desember 2012)