

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI EVENT KARANG TARUNA UJUNG MENTENG CAKUNG

Chairul Rizki<sup>1</sup>, Aji Setiawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Darma Persada

### ABSTRAK

Karang taruna didirikan dengan berlandaskan kesejahteraan sosial, proses berjenjang dari petugas karang taruna kelurahan dimulai dari pendaataan anggota, pencatatan event hingga peminjaman gedung SKKT (Sasana Krida Karang Taruna) dilakukan masih sangat terbatas dan pencatatan masih berupa catatan buku. Keterbatasan ini menjadi hambatan yang perlu di carikan jalan keluarnya mengingat tingginya aktifitas yang dilakukan karang taruna membuat permasalahan tersebut harus segera di selesaikan. Berdasarkan masalah tersebut kami berupaya mengembangkan sebuah system informasi event karang taruna untuk mengakomodir permasalahan tersebut. Metodologi melalui studi literatur, survei dan wawancara kami gunakan untuk menampung permintaan dari user, sedangkan dalam pengembangan softwrenya kami menggunakan metode waterfall dengan diagram UML. Sistem ini dibangun berbasiskan web, beberapa tools yang kami gunakan diantaranya apache sebagai web server, HTML sebagai script view, PHP sebagai script logic, dan MYSQL sebagai basisdata. Hasil pengujian sistem yang dilakukan oleh pengurus menyimpulkan bahwa proses input dan output yang dihasilkan telah sesuai dengan permintaan dan berjalan dengan baik.

**Kata kunci :** UML, Web, Sistem Informasi Event

### 1. PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia NO: 77/HUK/2010 menjelaskan tentang karang taruna adalah kesejahteraan sosial. Organisasi sosial kemasyarakatan sejak awal sebuah Karang Taruna didirikan bukan untuk mencari keuntungan, akan tetapi tujuannya adalah untuk kesadaran dan tanggung jawab oleh dan masyarakat terutama generasi muda dimulai dari wilayah RW sampai kota terutama bergerak di bidang usaha kesejahteraan sosial.

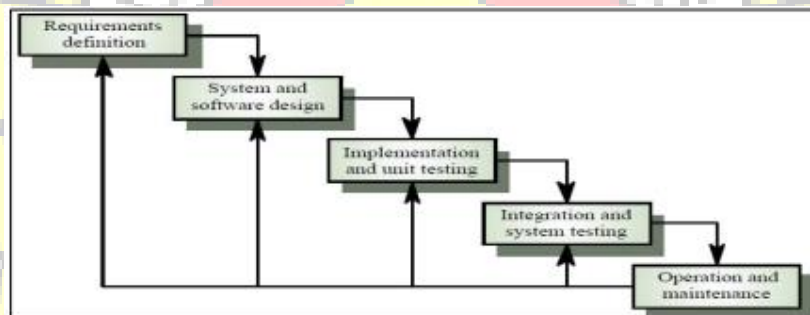
Diberbagai daerah, khususnya DKI Jakarta dan sekitarnya pasti ada banyak karang taruna. Dimana karang taruna tersebut system pendataannya masih menggunakan cara manual sehingga setiap humas unit karang taruna yang ingin melakukan mendataan anggota baru harus mengisi form lalu form tersebut disimpan oleh petugas karang taruna kelurahan. Sehingga masih terlalu beresiko apabila form tersebut hilang atau rusak. Lalu ada juga system peminjaman gedung SKKT (Sasana Krida Karang Taruna) yang masih dilakukan secara manual dan hanya dilakukan pada sebuah buku. sehingga apabila ingin merekap data peminjaman gedung bisa saja buku tersebut hilang atau rusak, sudah tidak ada salinan atau rekap dari buku tersebut.

Sistem ini bertujuan untuk memudahkan Karang Taruna dalam memproses data-data anggota baru, peminjaman gedung dari tiap unit karang taruna serta agenda kegiatan, dari para anggota unit karang taruna yang sudah mendaftar. Hal ini dapat meminimalisir adanya kemungkinan kehilangan form peminjaman gedung dan agenda kegiatan yang dilakukan secara manual.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan menggunakan pendekatan *Waterfall*. Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang runtut: *requirement* (analisis kebutuhan), desain sistem (*system design*), *Coding & Testing*, Penerapan Program, pemeliharaan.

1. Requirement (analisis kebutuhan).  
Dalam fase ini penulis melakukan analisa kebutuhan, seperti mengumpulkan data-data yang dibutuhkan sebagai bahan untuk melakukan pembuatan aplikasi.
2. Desain Sistem (*Design system*)  
Dalam fase ini penulis membuat tampilan-tampilan layout sistem yang akan dibangun dalam aplikasi.
3. Penulisan Kode Program / Implementasi (*Coding & Testing*)  
Dalam fase ini penulis melakukan pembuatan aplikasi dengan menggunakan kode-kode program yang sesuai dengan tujuan awal yaitu dengan pemrograman web.
4. Penerapan / Pengujian Program (*Integration & Testing*)  
Dalam fase ini penulis melakukan pengujian apakah setelah dikerjakan ada kesalahan atau tidak.
5. Pemeliharaan (*Operation & Maintenance*)  
Dalam fase ini adalah dengan melakukan pengembangan dan pemeliharaan terhadap aplikasi, apakah nantinya ada kesalahan atau tidak.



Gambar 1. Diagram Metodologi *Waterfall*

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karang Taruna Kelurahan Ujung Menteng sebelumnya memang tidak memiliki sebuah aplikasi yang bisa menampung dan mengolah data anggota yang ada, karena selama ini pengelolaan datanya masih dilakukan penginputan secara manual. Dengan adanya aplikasi berbasis web ini diharapkan dapat membantu melakukan pendataan anggota Karang Taruna secara efektif, sehingga tidak perlu takut bahwa data akan hilang dan rusak.

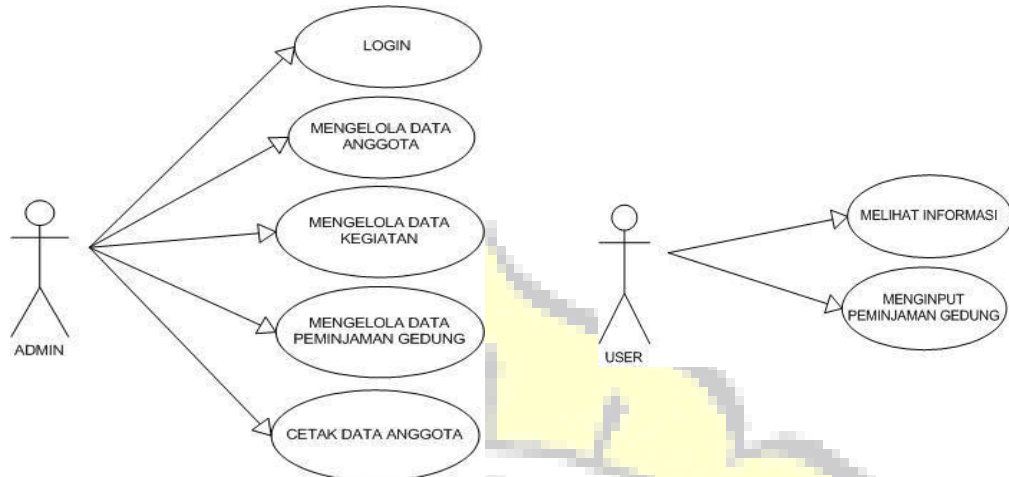
### Analisis sistem yang diusulkan

#### 3.1. Perancangan Software

Dari hasil pengamatan dan permintaan pengurus Karang Taruna, maka diperoleh sistem yang diinginkan :

1. Pendataan anggota Karang Taruna yang terkomputerisasi dengan baik, sehingga dapat memudahkan pengurus dalam melakukan penginputan dan pencarian data anggota baru maupun lama secara efektif.

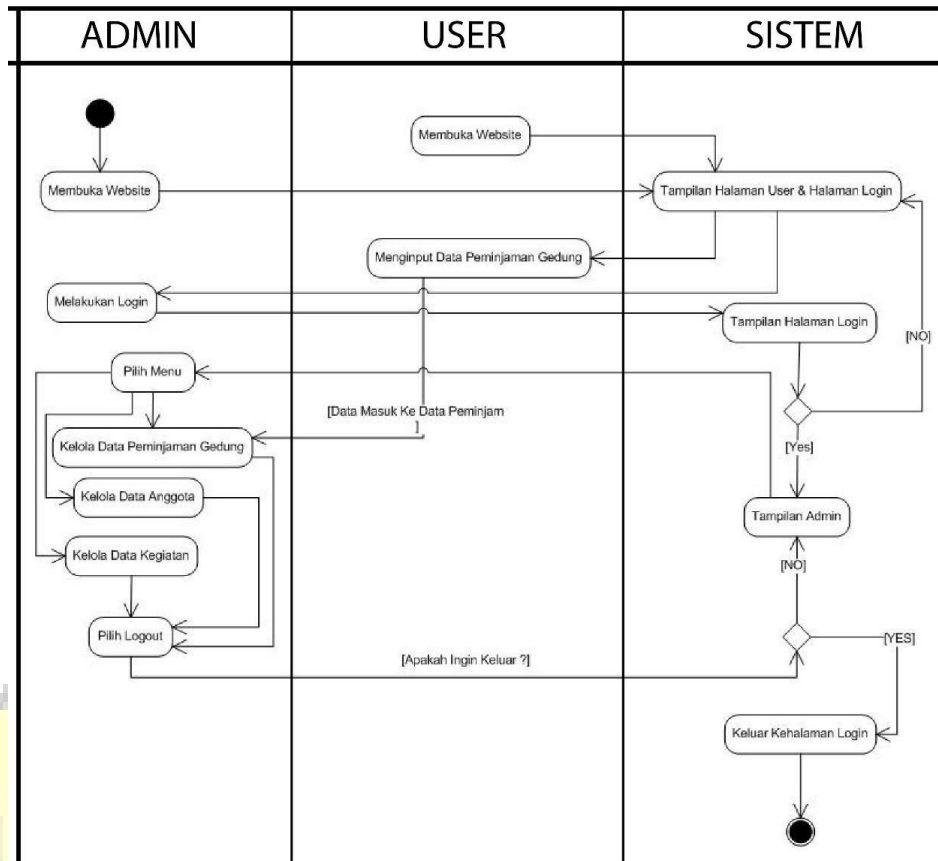
2. Dapat mencetak data diri anggota.



Gambar 2. Use case diagram admin dan user

Gambar 2 menjelaskan tentang bagaimana sistem yang dibuat hanya dapat diakses oleh Admin dan user, dimana admin dapat melakukan pengelolaan data-data anggota pada Karang Taruna Kelurahan Ujung Menteng, sedangkan hak akses pada user hanya bisa membaca data pada form pendataan anggota dan input peminjaman pada sistem Karang Taruna Kelurahan Ujung Menteng.

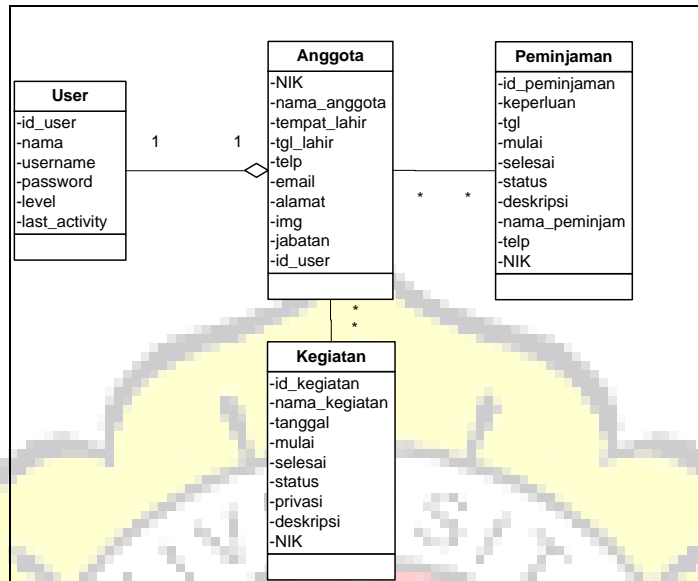
Pada gambar 3 *activity* diagram admin, dapat dilihat bahwa saat admin membuka sistem event dengan login kemudian admin akan langsung masuk kehalaman sistem admin, setelah login admin dapat menajemen peminjaman gedung, data anggota dan event (kegiatan), selanjutnya dari *activity* diagram user dapat dilihat bahwa user dapat memasukkan data peminjaman gedung.



Gambar 3. Activity Diagram Admin & User

Perancangan sistem informasi pendataan anggota berbasis web pada Karang Taruna Kelurahan Ujung Menteng memerlukan database untuk pengolahan data, distribusi data dan penyimpanan data. Perancangan database ini memiliki beberapa tabel yang di dalamnya terdapat beberapa field. Berikut merupakan rancangan database yang dibutuhkan untuk pembuatan Perancangan sistem informasi pendataan anggota berbasis desktop pada Karang Taruna Kelurahan Ujung Menteng.

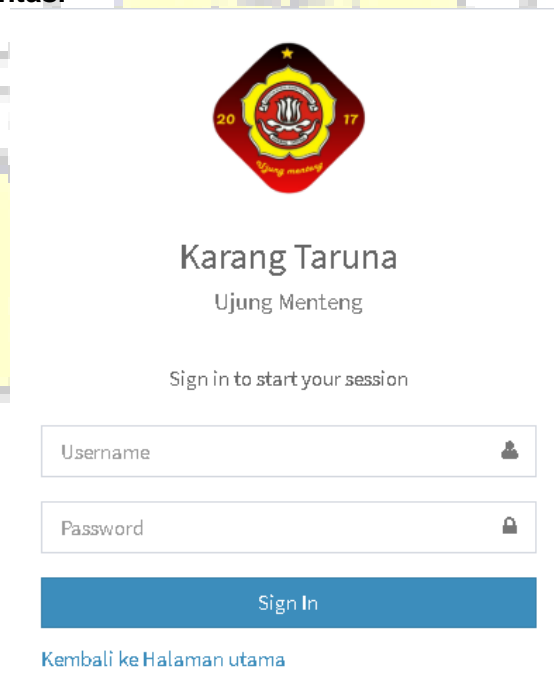
### 3.2. Perancangan Database



Gambar 4. Class Diagram Sistem

Gambar 4. merupakan relasi antar tabel dimana tabel – tabel tersebut saling berkaitan untuk memproses data-data yang diperlukan. Relasi tabel memudahkan dalam mencari data yang dibutuhkan jika dari tabel yang sudah ada.

### 3.3. Tahap Implementasi



Gambar 5. Login admin

Gambar 5 adalah halaman login dimana admin harus menginputkan *username* dan *password* untuk login kedalam sistem.

#	NIK	Nama	TTL	No. Telp/WA	E-mail	Alamat
1	2016230000000000	Anggini Eka Putri	Kalapa Dua, 1998-01-01	089889898988	Angginiiep@gmail.com	Tinggal dikosan atau di Cibitung, RT 01, RW 02
2	1234567891011857	dafi	Jakarta, 1999-05-12	73123618032881	dafi87@gmail.com	kampung besar, RT 01, RW 02
3	1222222222222222	Kuyang	Kalimantan, 1970-01-01	666	Kuyang@kalimantan.com	Borneo Island, RT 01, RW 02

Gambar 6. Halaman Manajemen Anggota

Gambar 6 merupakan tampilan halaman yang dapat digunakan admin untuk mengatur data anggota dan tambah anggota baru di Karang Taruna.

#	Nama Acara	Tanggal Pelaksanaan	Jadwal	Status	Deskripsi
1	Evaluasi Kinerja Bulan Maret	2020-03-31	09:00 - 15:00	Dibatalkan	Evaluasi Kinerja Bulan Maret. Demi meningkatkan performe kerja pengurus
2	Rapat Bulanan	2020-03-07	09:00 - 13:00	Tertunda	Rapat Bulanan dalam rangka evaluasi kinerja pengurus dan anggota karang taruna Ujung Menteng, Jakarta. <a href="#">Read more</a>

Gambar 7. Halaman Manajemen Kegiatan

Pada gambar 7 adalah tampilan halaman yang berisi mengenai data kegiatan dan tambah kegiatan baru di Karang Taruna yang hanya di lakukan oleh admin.

Gambar 8. Halaman Managemen Peminjaman Gedung

Gambar 8 merupakan tampilan halaman yang berisi mengenai data peminjaman dan tambah peminjaman baru di Karang taruna yang hanya di lakukan oleh admin.

### 3.4. Tahap Pengujian

Analisis hasil dari setiap form dalam aplikasi dilakukan dengan cara uji coba yang dilakukan oleh pembimbing lapangan selaku admin/pengurus. Program yang dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengurus Karang Taruna Kelurahan Ujung Menteng, untuk membantu mempermudah admin/pengurus dalam melakukan pendataan, kegiatan dan peminjaman gedung.

Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem

Nama Penguji	Jabatan	Bagian yang Diuji	Komentar
Rahmat Arifin	Pengurus	Pengujian Terhadap Proses Login	Menginput username dan password dalam proses login sudah berjalan dengan baik.
		Pengujian Terhadap Proses Input Data	Penyajian form input data sudah berjalan dengan baik
		Pengujian Terhadap Proses Edit dan Hapus Data	Fitur edit dan hapus data sudah berjalan dengan baik dan semestinya.
		Pengujian Terhadap Tombol Cetak	Semua tombol yang berfungsi untuk mencetak dokumen untuk print berjalan dengan baik dan dapat mencetak hasil dokumen yang diinginkan.

## 4. PENUTUP

### 4.1. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Implementasi sistem informasi pendataan dan kegiatan anggota Karang Taruna Kelurahan Ujung Menteng diawali dengan wawancara kebutuhan pengurus / admin Karang Taruna, kemudian dilanjutkan dengan perancangan tampilan keseluruhan lalu proses implementasi pengkodean berbasis web.
2. Berdasarkan pengujian yang dilakukan oleh petugas system ini berjalan baik dalam penyimpanan data anggota dan kegiatan yang baru baru, dan dapat melakukan penginputan data anggota baru dan kegiatan yang bisa dilakukan oleh admin. Sehingga memudahkan admin jika ingin memeriksa data kembali.

#### 4.2. SARAN

Saran yang diberikan untuk pengembangan berikutnya diantaranya :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk lebih memudahkan pengguna misalnya dengan mempersiapkan versi mobile nya.
2. Informasi yang ditampilkan lebih lengkap lagi pada halaman user.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Madcoms, 2016, **Pemograman PHP dan SQL untuk Pemula**, Andi Offset, Yogyakarta
2. Masnur, Muhammad, 2014, **Pemograman Dinamis Dengan Database MySQL**, Andi, Jakarta
3. Munawar, 2005, **Pemodelan Visual Dengan UML**, Graha Ilmu, Jakarta
4. Plew, Stephens, 2005, **Basis Data**, Andi Offset, Yogyakarta
5. Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia NO: 77/HUK/2010
6. Tohani, Hamim, 2014, **Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML**, Andi Offset, Yogyakarta
7. Whitten, Jeffery L, 2004, **System Analysis and Design Methods**, Edisi Internasional. Diterjemahkan oleh: Andi, Andi Offset, Yogyakarta