

## RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MEDIA KEGIATAN PADA LEMBAGA KARANG TARUNA KECAMATAN SEPATAN TIMUR

Ivan Nur Amanda<sup>1</sup>, Abdul Hafiz Ramadani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Tangerang  
Jl. Perintis Kemerdekaan 1/33 Cikokol Kota Tangerang  
Co Responden Email: ivannuramanda@yahoo.com

### Article history

Received Nov 17, 2020  
Revised Jan 15, 2021  
Accepted Feb 1, 2021  
Available online Feb 27, 2021

### Keywords

Systems, Information Media,  
Activities, UML

### Riwayat

Diterima 17 Nov 2020  
Revisi 15 Jan 2021  
Disetujui 1 Feb 2021  
Terbit 27 Feb 2021

Sistem, Media Informasi,  
Kegiatan, UML

### Abstract

*The purpose of this research is to find out the application of media information system activities in coral institutions in east sepatan subdistrict. The object of this research study is the media information system of activities in the coral institutions of the eastern sepatan subdistrict. Data collection is conducted with observations, interviews, and library studies. The type of research used in this study is qualitative research. The design of this information system uses the development stage of the System Development Life Cycle (SDLC) system with waterfall model, and the system drawing stage using an object-oriented analysis approach with UML (Unified Model Language). The system was developed web-based using the PHP programming language.*

### Abstrak

*Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan sistem informasi media kegiatan pada lembaga karang taruna kecamatan sepatan timur. Objek kajian penelitian ini adalah sistem informasi media kegiatan pada lembaga karang taruna kecamatan sepatan timur. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini penelitian kualitatif. Perancangan sistem informasi ini menggunakan tahap pengembangan sistem System Development Life Cycle (SDLC) dengan model Waterfall. dan tahap penggambaran sistem menggunakan pendekatan analisis berorientasi objek dengan UML (Unified Model Language). Sistem yang dikembangkan berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.*

### PENDAHULUAN

Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur adalah salah satu lembaga yang bergerak dalam bidang Sosial dimana didalamnya terdapat kegiatan-kegiatan yang berhubungan langsung kepada masyarakat khususnya yang ada di wilayah se-Kecamatan Sepatan Timur Kabupaten Tangerang. Kegiatan yang biasanya rutin dilakukan oleh Karang Taruna Kecamatan Sepatan timur seperti melakukan kegiatan bakti sosial, kerja bakti gotong royong, memperingati hari kemerdekaan 17 agustus. Dari beberapa kegiatan tersebut Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur belum memiliki bahan informasi yang sangat luas terkait kegiatan-kegiatan yang dilakukan, sehingga masih banyak masyarakat yang belum tahu tentang kegiatan tersebut. Oleh karena itu peneliti

membuat sistem informasi untuk Karang Taruna Kecamatan Sepatan timur agar masyarakat bisa lebih tahu tentang apa saja kegiatan yang dilakukan Karang Taruna Kecamatan Sepatan timur.

Dengan adanya sistem informasi di Lembaga Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur ini maka diharapkan pengurus di lembaga Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur dapat membuat sistem informasi yang baik dan bisa diakses melalui internet. Dan sistem ini juga dapat menangani proses pengisian data, perubahan data, penghapusan, pencarian data, input data anggota baru dan cetak anggota Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis membuat Skripsi dengan judul “**Rancang Bangun Sistem Informasi Media**

## TINJAUAN PUSTAKA

- **Definisi Sistem**  
Menurut Gordon (2012:17), sistem bisa berupa abstrak atau fisis. Sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan atau konsepsi yang saling bergantung. Sedangkan sistem yang bersifat fisis adalah serangkaian unsur yang bekerja-sama untuk mencapai suatu tujuan
- **Karakteristik Sistem**  
Menurut Kadir (2014) Sistem memiliki sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objectives*), dan tujuan (*goal*).
- **Tujuan Sistem**  
Menurut Kadir (2014) Tujuan adanya analisis sistem informasi adalah untuk mendesain sistem baru atau menyempurnakan sistem yang sebelumnya sudah ada, rincian tujuan dari tahapan analisis sistem informasi
- **Definisi Sistem Informasi**  
Menurut Kadir (2014) Sistem informasi yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer (Computer-Based Informations System atau CBIS). Dalam praktik, istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting. Sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.
- **Kualitas Sistem Informasi**  
Sistem informasi yang bermanfaat, harus memiliki kualitas sebagai berikut:
  - a. Relevan, yaitu menambah telah tersedia.

## METODE PENELITIAN

### Kegiatan Pada Lembaga Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur Berbasis Web”.

- pengetahuan atau nilai bagi para pembuat keputusan, dengan cara mengurangi ketidakpastian, menaikkan kemampuan untuk memprediksi atau menegaskan ekspektasi semula.
- Dapat dipercaya, yaitu bebas dari kesalahan atau bisa secara akurat menggambarkan kejadian atau aktivitas organisasi
- Lengkap, yaitu tidak menghilangkan data penting yang dibutuhkan oleh para pemakai.
- Tepat waktu, yaitu disajikan pada saat yang tepat untuk mempengaruhi proses pembuatan keputusan.
- Mudah dipahami, yaitu disajikan dalam format mudah dimengerti.
- Dapat diuji kebenarannya, yaitu memungkinkan dua orang yang kompeten untuk menghasilkan informasi yang sama secara *independent*
- **Pengertian Karang Taruna**  
Karang Taruna adalah suatu organisasi Kepemudaan yang ada di Indonesia dan merupakan sebuah wadah tempat pengembangan jiwa sosial generasi muda, Karang Taruna tumbuh atas kesadaran dan rasa tanggungjawab sosial dari masyarakat dan untuk masyarakat itu sendiri khususnya generasi muda yang ada di suatu wilayah desa, kelurahan atau komunitas sosial yang sederajat, terutama bergerak pada bidang-bidang kesejahteraan sosial. Seperti dalam bidang ekonomi, olahraga, keterampilan, keagamaan dan kesenian sesuai dengan tujuan didirikannya karang taruna untuk memberikan pembinaan dan pemberdayaan kepada para remaja yang ada di dalam suatu desa atau wilayah itu sendiri, sebagai organisasi sosial kepemudaan Karang Taruna merupakan wadah atau tempat pembinaan dan pengembangan dalam upaya mengembangkan kegiatan ekonomi, sosial, budaya dengan pemanfaatan semua potensi yang ada di lingkungan masyarakat baik sumber daya manusia dan sumber daya alam itu sendiri yang ini memberikan semua kebutuhan pengguna sesuai dengan hasil yang dianalisa, seperti pembelian material

### ➤ **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam proses penulisan ini adalah studi kasus yang dilakukan dengan mempelajari kasus penerapan suatu aktivitas di lapangan, mengamati dan melakukan studi pustaka yang berhubungan dengan objek penelitian. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yakni dengan cara melakukan penelitian studi kasus yang menganalisis bagaimana cara kerja sistem yang ada di Lembaga Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur. Penelitian deskriptif itu sendiri adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, kemudian data diolah, diinterpretasikan dan dianalisis sehingga dapat memberikan gambaran mengenai suatu hal.

### ➤ **Metode Pengembangan Sistem**

Dalam pembuatan sistem ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem yaitu metode *waterfall*. Berikut penulis memaparkan rencana yang dilakukan pada tiap-tiap tahapan menurut metode pengembangan sistem yang telah dipilih, yaitu:

#### a. Analisis kebutuhan

Tahapan ini merupakan proses dimana penulis mengumpulkan kebutuhan untuk sistem yang akan dibuat seperti data pembelian, tujuannya untuk mempermudah membuat program. Penulis mendapatkan data pembelian material (bahan baku) dari observasi dan hasil wawancara dengan karyawan bagian administrasi & keuangan di PT. Perkasa Adiguna Sembada Plant Parung.

#### b. Desain Sistem

Dalam tahapan ini penulis mendesain sistem, penulis memberikan gambaran tentang sistem pembelian material (bahan baku) yang akan dirancang dan bagaimana tampilannya. Tahap desain

(bahan baku) di PT. Perkasa Adiguna Sembada Plant Parung. Penulis menggambarkan desain sistem pembelian material (bahan baku) ini menggunakan Unified Modeling Language (UML).

#### a. Penulisan Kode Program

Pada tahap ini penulis memasukkan kode program dan perintah-perintah bahasa pemrograman yang dimengerti komputer ke dalam desain sistem yang telah dibuat. Sistem rancangan yang akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman java dan memakai *database* MySQL.

#### b. Pengujian Program

Setelah melalui tahap analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program maka langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah pengujian program, agar sistem aplikasi yang telah dirancang dan dibuat dapat berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang optimal. Pengujian program yang penulis lakukan menggunakan *blacbox testing*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### • **Gambaran Sistem Berjalan**

Analisa sistem yang berjalan ini melalui penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan. Pada tahap ini dilakukan penelitian terhadap sistem yang sudah berjalan, diantaranya mengumpulkan data dan informasi langsung dari PT. Perkasa Adiguna Sembada Perkasa Plant Parung, yang dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan dan *interview* atau wawancara langsung dengan bagian administrasi dan keuangan untuk memperoleh data yang diperlukan. Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa pencatatan dan pengolahan pembelian material (bahan baku) di PT. Perkasa Adiguna Sembada Plant Parung masih menggunakan aplikasi *microsoft excel*.

### • **Perancangan Sistem Usulan**

#### 2. Dashboard Admin

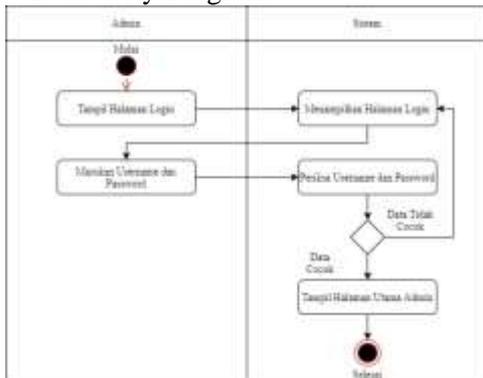
Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka di usulkan suatu perancangan sistem yang baru bertujuan untuk memberikan solusi yang lebih baik dari sistem yang sebelumnya. Berikut perancangan sistem usulan :

1. Use Case Diagram Pembelian Bahan Baku



Gambar 2.1 Use Case

2. Activity Diagram



Gambar 2.2 Activity Diagram Login

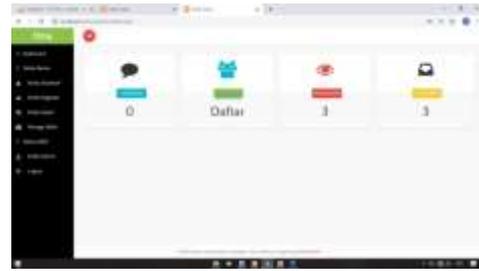
Sebenarnya ada 7 activity, namun di dalam paper ini hanya ditampilkan satu activity sebagai perwakilan dari langkah UML.

• Implementasi Sistem

1. Login



Gambar 3.1 Login



Gambar 3.2 Dashboard Admin

3. Beranda



Gambar 3.3 Beranda

4. Tentang Kami



Gambar 3.4 Tentang Kami

5. Eksekutif



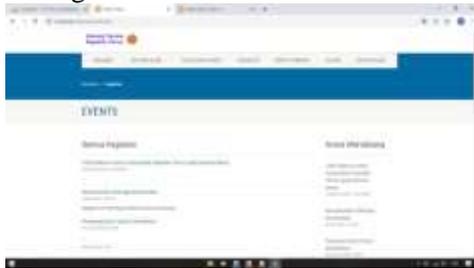
Gambar 3.5 Eksekutif

6. Tugas dan Fungsi



Gambar 3.6 Tugas dan Fungsi

- Kegiatan



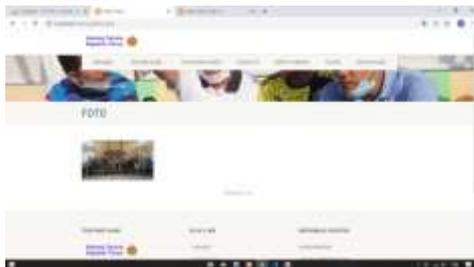
**Gambar 3.7** Kegiatan

- Berita Terbaru



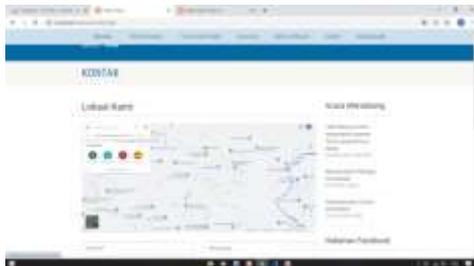
**Gambar 3.8** Berita Terbaru

- Galeri



**Gambar 3.9** Galeri

- Kontak Kami



**Gambar 3.10** Kontak Kami

### KESIMPULAN

Setelah menganalisa aplikasi yang dibuat, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

- Aplikasi sistem Informasi Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur berhasil membuat Sarana Informasi yang lebih efektif dan bisa di akses secara online dengan menggunakan metode *Prototipe* untuk pemecahan masalah tersebut.
- Aplikasi sistem Informasi Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur telah berhasil di bangun menggunakan

pengkodean PHP,HTML dan MySQL, dan mampu digunakan pada Komputer Secara *Online*.

- Berdasarkan hasil uji coba yang telah di lakukan, aplikasi ini mampu membantu pengguna menemukan Seluruh Informasi-Informasi yang perlu di ketahui oleh Masyarakat, dan mempermudah pengurus Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur dalam memberikan informasi.

### Daftar Pustaka

- Aulia Nabilah, Y. A. (2019). Rancang Bangun E-Voting Berbasis Web pada Organisasi Karang Taruna Kelurahan Kedurus. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi* ISSN: 2654-3788 Vol. 2, No. 3, Juli 2019, 5.
- Samopa, C. D. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Beasiswa Internal Direktorat Jenderal Perbendaharaan Menggunakan PHP dan MySQL. *JURNAL TEKNIK POMITS* Vol. 2, No. 2, (2013) ISSN: 2337-3539 , 5.
- Keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia, (2010). *Keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 77 / HUK / 2010 Tentang Pedoman Dasar Karang Taruna*.
- Keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia, (2019). *Keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2019 Tentang Karang Taruna*.
- Tiana Nirmalasari, N. W. (2018). Peran Tokoh Pemuda Dalam Meningkatkan Partisipasi Karang Taruna Di Desa Nanjung Margaasih. *Jurnal Comm-Edu* Issn : 2615-1480 Volume 1 Nomor 2, Mei 2018, 11.
- Gordon. (2012). Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Jumlah Produksi Menggunakan Metode Fuzzy Tsukamoto. *Jurnal Teknik: Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 17.
- Sugiarti, Y. (2013). Analisa Dan Perancangan Unified Modeling Language. *Graha Ilmu*.
- Rosa dan Salahudin. (2014). Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek. *Informatika*.

