

Sistem Informasi Karang Taruna Berbasis Web Sebagai Media Komunikasi Warga Masyarakat Pada Kantor Kelurahan

Arga Sudesta¹, Maichel Cristiano Siregar², Nova Teguh Sunggono³, Siti Maisaroh⁴
^{1,2,3,4}Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global

Email: ¹argasudesta00@gmail.com, ²1123150169@global.ac.id, ³nova.sunggono@gmail.com, ⁴maekayla27@gmail.com

Abstrak – Partisipasi pemuda sering diartikan keikutsertaan dan kesamaan dalam suatu kegiatan baik secara langsung maupun tidak langsung. Partisipasi secara langsung ikut berperan/terlibat di dalam kegiatan yang dilaksanakan. Adapun rumusan masalah tersebut bagaimana membuat sistem aplikasi karang taruna dengan menggunakan aplikasi PHP MySQL. Dalam penelitian ini perancangan sistem yang diusulkan merupakan rancangan *Unified Modeling Language (UML)* dengan metode *Interfall, output, Input, database, struktur user interface* dan algoritma pemrograman. Hasil sistem yang sudah dibangun meliputi halaman *Login, Mengelola Profile, Potensi Daerah, Berita, Agenda dan Foto Kegiatan (Galeri)*. Informasi Karang Taruna Berbasis Web Sebagai Media Komunikasi Warga Masyarakat ini hasil yang diperoleh berupa sebuah aplikasi yang dilakukan di Kelurahan Bojong Jaya Berbasis Website.

Kata Kunci: Partisipasi, Karang Taruna, PHP MySQL, *Unified Modeling Language (UML)*, database

Abstract - Youth participation is often defined as participation and equality in an activity either directly or indirectly. Participation is directly involved / involved in the activities carried out. The formulation of the problem is how to make a youth application system using the PHP MySQL application. In this research, the proposed system design is a Unified Modeling Language (UML) design with Interfall, output, Input, database, user interface structures and programming algorithms methods. The results of the system that has been built include the Login page, Managing Profile, Regional Potential, News, Agenda and Photo Activities (Gallery). Web-Based Youth Organization Information as a Communication Media for Community Citizens, the results obtained are in the form of an application carried out in the Bojong Jaya Village Based on a Website.

Keywords: Participation, Youth Organization, PHP MySQL, *Unified Modeling Language (UML)*, database

I. PENDAHULUAN

Dalam masa globalisasi saat ini, pertumbuhan teknologi sangat berkembang pesat, paling utama dalam bidang komputer. dengan terdapatnya teknologi komputer akan memudahkan serta melancarkan aktivitas dalam mencerna sesuatu informasi. Oleh sebab itu untuk memberikan informasi yang cepat, tepat dan efektif

dibutuhkan sesuatu sistem pengolahan informasi yang dapat menyediakan berbagai informasi dengan cepat serta akurat dalam ketepatan data. Semakin berkembangnya teknologi saat ini terutama dalam bidang sistem informasi,

Berdasarkan Undang-undang No. 40 Tahun 2009 bahwa organisasi kepemudaan dibentuk oleh pemuda dan berfungsi untuk mendukung kepentingan nasional, memberdayakan potensi, serta mengembangkan kepemimpinan, kewirausahaan,[1] serta kepeloporan. Kelompok kepemudaan ini memiliki beberapa kegiatan yang berguna di waktu luangnya. Biasanya pemuda yang menempuh studinya[2] atau bekerja di luar kota tidak ada kesempatan untuk mengikuti kegiatan yang ada di desanya,[3] begitu pula sebaliknya pemuda yang mengalami pernikahan dini sangat disibukkan mengurus rumah tangga mereka dari pada mementingkan kegiatan kepemudaan.[4]

Organisasi-organisasi pemuda yang ada di Indonesia bertujuan untuk menghimpun tenaga remaja dan menyalurkan ke dalam kesibukan yang produktif.[5] Tetapi dalam keadaan yang normal maka himpunan atau organisasi pemuda yang ada, [6]disamping bermanfaat untuk memberikan sumbangan dalam pembangunan negaranya, juga berfungsi sebagai pengembangan sikap sosial remaja.[7]

Karang Taruna adalah suatu organisasi kepemudaan yang ada di Indonesia dan merupakan sebuah wadah tempat pengembangan jiwa sosial generasi muda.[8] Karang Taruna tumbuh atas kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial [9]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.[10]

Dalam mendukung kegiatan dalam masyarakat, mencapai suatu tujuan merupakan keinginan semua masyarakat.[11] Untuk itu didirikanlah organisasi-organisasi untuk mewujudkan suatu keinginan yang ingin dicapai.[12] Organisasi ini diperlukan untuk mengkoordinasikan segala sumber-sumber yang ada agar mendapatkan hasil yang maksimal. Organisasi Karang Taruna ini seharusnya mendapatkan perhatian lebih dari masyarakat, pemerintah[13] serta pihak-pihak yang terkait. Akhir ini banyak pemuda yang kurang mendapatkan perhatian serta sulitnya untuk mengekspresikan diri, sehingga kita dapat [14]melihat apa yang remaja lakukan

saat ini adalah hal-hal yang tidak diharapkan oleh semua pihak.

Organisasi yang akan diteliti dalam karya ilmiah ini adalah organisasi yang berada di lingkungan dan disekitar masyarakat yaitu organisasi di Wilayah Kelurahan Bojong Jaya. Disini, masih banyak pemuda yang tidak peduli atau tidak tanggap oleh kegiatan-kegiatan pemuda, misal pemuda yang bekerja atau meneruskan pendidikannya di luar daerah sehingga membuat mereka tak acuh terhadap kegiatan karang taruna, juga pemuda yang mengalami pernikahan dini lebih banyak waktunya untuk mengurus rumah tangga mereka. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan.[15]

kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Metode pengamatan (*Observasi*) adalah metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung ke objek penelitian (Kelurahan Bojong Jaya) guna memperoleh data atau gambaran serta keterangan terhadap sistem yang sudah berjalan.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara (*Interview*) adalah metode pengumpulan data yang penulis gunakan dengan cara menanyakan langsung kepada *staff* yang ada di wilayah Kelurahan Bojong Jaya untuk memperoleh data dan keterangan yang dibutuhkan untuk membangun sebuah sistem.

3. Penelitian Pustaka (*Research*)

Penulis menggunakan penelitian dengan mempelajari dan memahami catatan-catatan kuliah, buku-buku dan sumber-sumber kepustakaan yang lain yang berhubungan dengan masalah yang teliti untuk memperoleh bahan-bahan yang akan dijadikan landasan pemikiran dalam melihat dan membahas.

B. Metode Analisa Dan Rancangan

1. Metode Analisis Sistem

Penulis menggunakan metode analisis sistem dengan menggunakan *tools Unified Modeling Language (UML)* sehingga sistem Informasi Karang Taruna berjalan lebih optimal.

UML membutuhkan bentuk konsep dari sebuah bahasa model dan mempelajari 3 (tiga) elemen utama dari UML seperti *building block* yang diletakkan secara bersamaan dan beberapa mekanisme umum (*common*).

2. Metode Perancangan

Penulis merancang suatu sistem yang terpadu dan terarah dari suatu objek baru dimana penulis fokus pada metode perancangan terstruktur.

C. Masalah Yang Dihadapi

1. Banyak pemuda yang kurang mendapatkan perhatian serta sulitnya untuk mengekspresikan diri.
2. Masih banyak pemuda yang tidak peduli atau tidak tanggap oleh kegiatan-kegiatan kepemudaan.
3. Pemuda yang bekerja atau meneruskan pendidikannya diluar daerah sehingga membuat mereka tak acuh terhadap kegiatan karang taruna

D. Pemecahan Masalah

1. Merancang sistem sebagai wadah informasi bagi pemuda
2. Sebagai wadah dokumentasi kegiatan karang taruna
3. Agar karang taruna lebih peduli dalam kegiatan dan bermasyarakat.

E. Identifikasi Kebutuhan

Dibutuhkan perangkat keras atau hardware yang memadai untuk menggunakan sistem yang telah dibuat. Berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi, berikut ini adalah spesifikasi yang diperlukan:

1. Perangkat Keras (*Hardware*) meliputi :
Processor Core 2duo, Ram 1GB, Hardisk 250GB Monitor 14"
2. Perangkat Lunak (*Software*) meliputi *MySQL, PHP, XAMPP, Laravel.*

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Usulan Prosedur Yang Baru

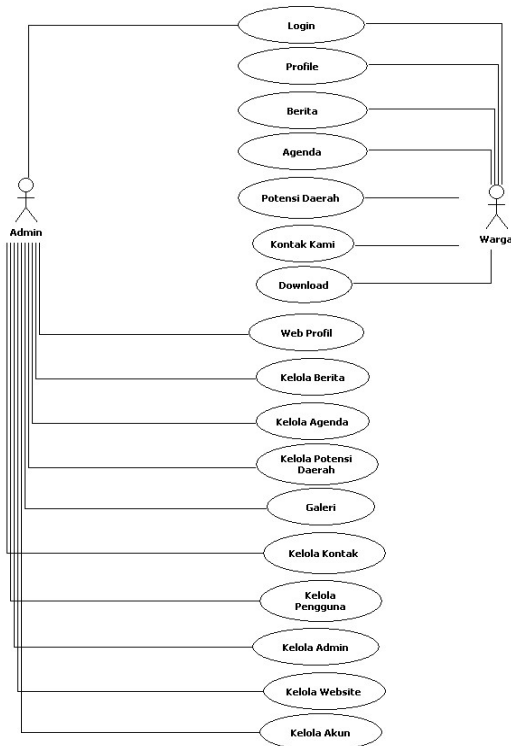
Berdasarkan hasil analisis pada sistem yang sedang berjalan pada Kelurahan Bojong Jaya, dapat diketahui bahwa sistem informasi karang taruna masih menggunakan cara manual dan seni komputerisasi dan kurang efisien. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu sistem aplikasi yang dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat secara tepat dan akurat. Selanjutnya akan dibahas mengenai rancangan sistem aplikasi usulan yang dapat dibangun. Ada beberapa prosedur sistem usulan yang digunakan dalam pembangunan sistem aplikasi informasi karang taruna di Kelurahan Bojong Jaya, agar semua informasi yang berkaitan dengan kegiatan karang taruna di Kelurahan Bojong Jaya dapat di akses oleh semua warga dengan cepat dan mudah.

B. Diagram Rancangan Sistem

1. *Use case Diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsi dari sebuah sistem. Sebuah *use case diagram* mempresentasikan sebuah interaksi antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, *use case diagram* menggambarkan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya *login* ke sistem, membuat gambaran informasi kegiatan dan sebagainya. Dalam *use case diagram*, aktor merupakan

sebuah entitas manusia atau sistem yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.



Gambar 1 Use Case Diagram sistem yang diusulkan

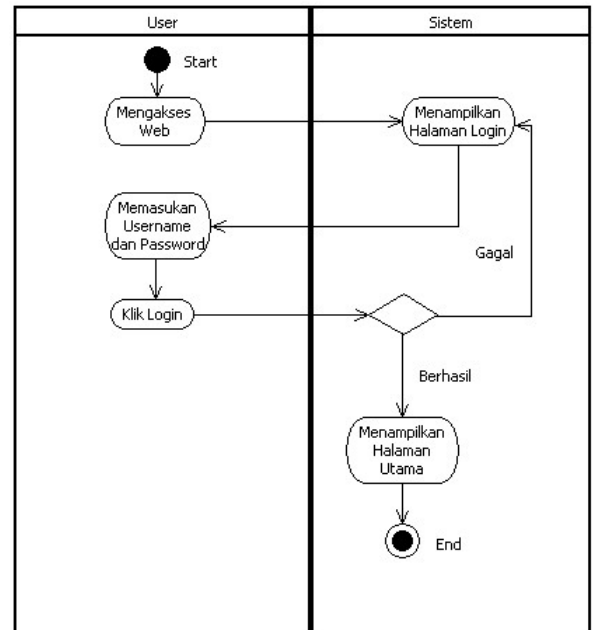
Dalam Use Case di atas, dijelaskan bahwa ada dua aktor yang terlibat dalam sistem ini, aktor tersebut adalah *admin* (ketua karang taruna) dan *user* (warga).

Tabel 1 Deskripsi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	User	User harus mendaftar/registrasi agar dapat login untuk melihat Informasi yang ada dihalaman Website.
2	Admin	Admin ini menggambarkan aktor yang mengakses/mengelola informasi yang ada pada halaman Website.

2. Activity Diagram

Diagram yang diusulkan dalam membangun sebuah Aplikasi Informasi Karang Taruna Berbasis Web Sebagai Media Komunikasi Warga Masyarakat (Studi Kasus Di Kelurahan Bojong Jaya) yang berisi Activity Diagram. Berikut adalah Activity Diagram yang diusulkan

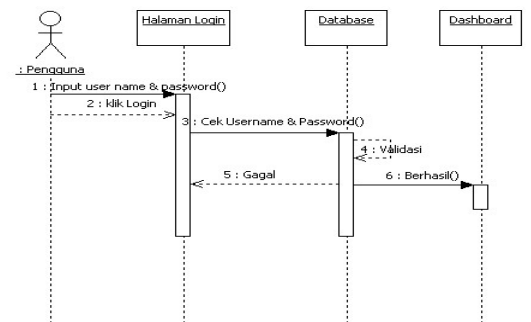


Gambar 2 Activity Diagram Login

User mengakses web, Sistem menampilkan halaman login, User memasukkan username dan password, User klik login, Jika gagal login sistem akan kembali menampilkan halaman login, Jika login berhasil sistem akan menampilkan halaman utama

3. Sequence Diagram Yang Diusulkan

Sequence diagram menjelaskan interaksi object yang disusun dalam suatu urutan waktu. Sequence diagram memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan suatu yang dilakukan dalam use case.

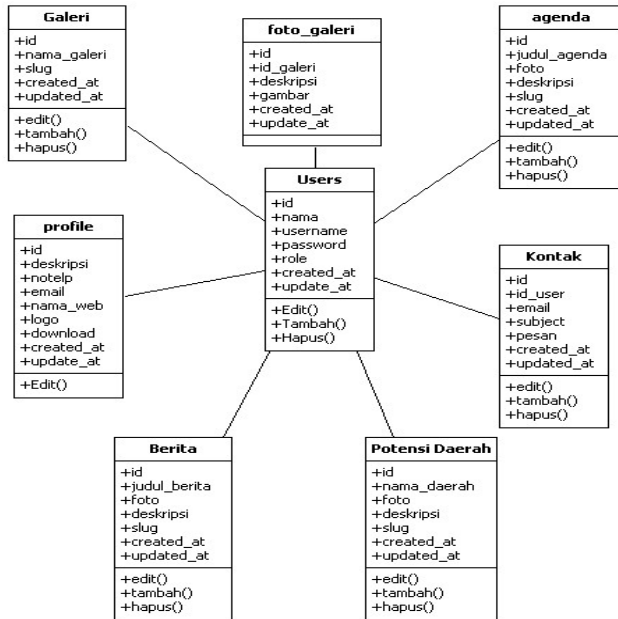


Gambar 3 Sequence Diagram Login

Untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara User ke Database untuk melakukan login kedalam aplikasi

4. Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (attribute/property) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasikan keadaan tersebut (metode/fungsi).



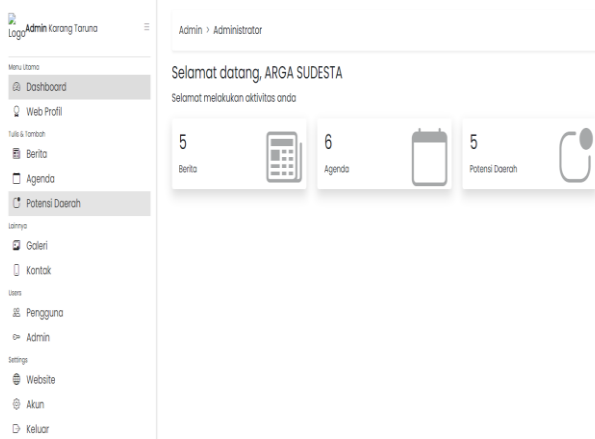
Gambar 4 Class Diagram Sistem Usulan

Class Diagram dikelompokkan dalam Galeri, Foto Galeri, Agenda, Profile, Berita, Potensi Daerah, Kontak

5. Tampilan Aplikasi

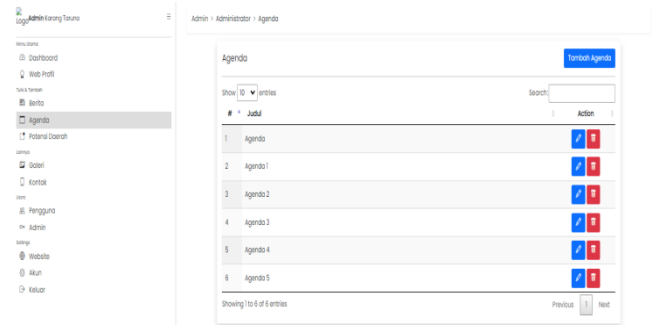
Pada tampilan aplikasi ini menjelaskan tampilan program dari aplikasi informasi Karang Taruna berbasis web sebagai media komunikasi warga masyarakat.

- a. Tampilan halaman dashboard adalah gambaran menu apa saja yang ada pada program Karang Taruna ini



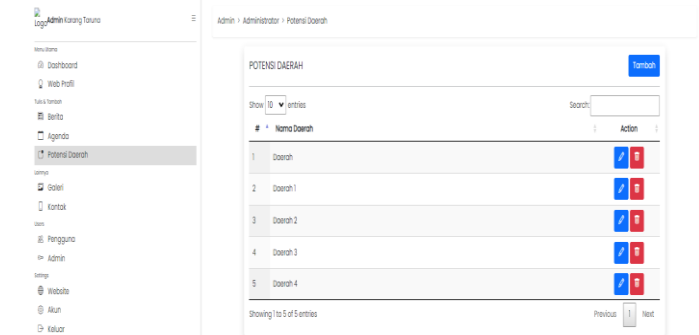
Gambar 5 Tampilan Halaman Dashboard

- b. Tampilan halaman agenda adalah gambaran dari menu agenda pada aplikasi Karang Taruna



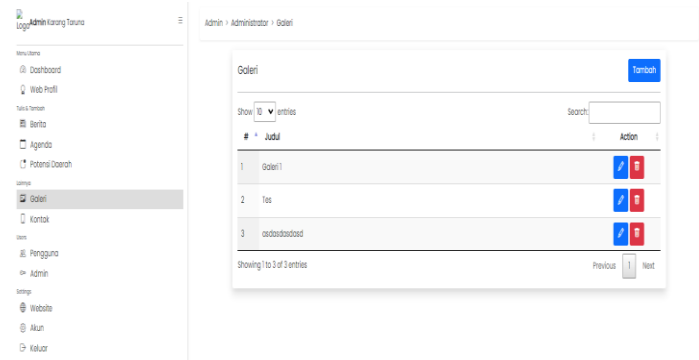
Gambar 6 Tampilan Halaman Agenda

- c. Tampilan halaman potensi daerah
Tampilan halaman potensi daerah adalah gambaran dari menu potensi daerah pada aplikasi Karang Taruna



Gambar 7 Tampilan Halaman Potensi Daerah

- d. Tampilan halaman galeri
Tampilan halaman galeri adalah gambaran dari menu galeri pada aplikasi Karang Taruna



Gambar 8 Tampilan Halaman Galeri

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Merancang sistem informasi Karang Taruna di wilayah desa agar masyarakat dengan mudah mendapat informasi dan juga mengetahui kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh Karang Taruna.
2. Memberikan kemudahan pada para pengguna aplikasi ini untuk berinteraksi dengan perangkat wilayah tersebut.

3. Warga sebagai pengguna lebih mudah dan untuk mengakses informasi yang disampaikan dimanapun hanya menggunakan Web.

B. Saran

Setelah perancangan dan di implementasikan informasi karang taruna berbasis web ini dilakukan, ada beberapa saran peneliti bagi yang mengambil judul yang sama di harapkan dapat mengembangkan sistem ini menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Rizki and A. Setiawan, "Perancangan Sistem Informasi Event Karang Taruna Ujung Menteng Cakung," vol. X, no. 1, pp. 23–30, 2020.
- [2] S. Nirwan, "Rancang Bangun Sistem Aplikasi Pengelolaan Dan Publikasi Kegiatan Karang Taruna Berbasis Web," *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 43–47, 2020.
- [3] F. Akbar, S. setiaji, R. Ishak, D. Saputra, and B. Masruri, "Rancang Bangun Sistem Informasi Karang Taruna Menggunakan Metode Waterfall," *Khatulistiwa Inform.*, vol. VIII, no. 1, pp. 7–12, 2020, [Online]. Available: www.bsi.ac.id.
- [4] S. Supriyadi, A. F. Wijaya, and R. G. Mayopu, "Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis Web," *CCIT J.*, vol. 9, no. 3, pp. 276–289, 2016, doi: 10.33050/ccit.v9i3.459.
- [5] I. N. Nur Amanda, "Rancang Bangun Sistem Informasi Media Kegiatan Pada Lembaga Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur," *JIKA (Jurnal Inform.)*, vol. 5, no. 1, p. 104, 2021, doi: 10.31000/jika.v5i1.4017.
- [6] A. Heryanto and E. Sukmawati, "Implementasi Aplikasi Sensus Penduduk di Kelurahan Bugel Karawaci Tangerang," vol. 3, no. 1, pp. 23–28, 2013.
- [7] M. Yusa, A. Hadinegoro, and A. Fatkhurohman, "IMPLEMENTASI teknologi prosiding IMPLEMENTASI teknologi tepat guna kepada masyarakat," *Semin. Has. Pengabd. Masy.*, vol. ISSN 2615-, no. April, pp. 49–54, 2018.
- [8] M. Huda, S. Wiyono, M. F. Hidayatullah, and S. Bahri, "Studi Kasus: Sistem Informasi dan Pelayanan Administrasi Kependudukan," *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 59–65, 2020, doi: 10.34010/komputika.v9i1.2518.
- [9] M. Goldman, Ian. and Pabari, "Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Web Untuk Pelayanan Publik Pada Desa Tengkurak, Kecamatan Tirtayasa, Kabupaten Serang. Skripsi," no. April, pp. i–xxiii, 2021.
- [10] A. Kurniawan, M. Amalina Rizqi, A. R. Rahim, S. Sukaris, and N. Fauziyah, "Sistem Informasi Kelurahan Berbasis Web Di Kelurahan Lumpur-Kecamatan Gresik- Kabupaten Gresik," *DedikasiMU(Journal Community Serv.)*, vol. 3, no. 1, p. 779, 2021, doi: 10.30587/dedikasimu.v3i1.2358.
- [11] P. T. Rapiyanta and T. B. P. Regen, "Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna (SIPEKATAR) Naralatu Agantuka Berbasis Website," *Pros. Nas. RekayasaTeknologi Ind. dan Inf. XIV Tahun 2019*, vol. 2019, no. November, pp. 324–331, 2019, [Online]. Available: <https://journal.itny.ac.id/index.php/ReTII/article/view/1403>.
- [12] P. Arundini, R. H. Purabaya, and A. Zaidiah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) Pada Desa Sukatani , Kecamatan Cikande , Kabupaten Serang – Banten," no. April, pp. 252–259, 2021.
- [13] J. Asmara, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [14] D. Bachtiar, "Sistem Informasi Dashboard Kependudukan di Kelurahan Manis Jaya Kota Tangerang," vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2015.
- [15] A Buchari ·2018, "PERANCANGAN SISTEM INFOMASI KARANG TARUNA TUNAS BARU BERBASIS WEB," 2018.