E-MADING WEB AKSES INFORMASI SISWA SMK PLUS MULTIMEDIA AS-SAADAH 2

Rifkir Fajar[1], Qonita fidela[2]
rifkir.fajar@raharja.info[1], qonita.fidela@raharja.info[2]
Universitas Raharja

ABSTRAK

Majalah dinding menjadi sebuah tempat esensial bagi para pelajar SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 untuk mendapatkan informasi dari berbagai ragam informasi baik akademik maupun non-akademik yang dipajang melalui dinding sekolah. Majalah dinding yang tak luas menyebabkan penempatan informasi yang tidak tersusun rapi sesuai dengan jenisnya misalnya sesuai dengan kategori informasi membuat majalah dinding terlihat sangat berantakan tak hanya itu penyampaian informasi kurang terlihat menarik dimata. Didasari dengan adanya banyak pelajar yang enggan membaca pada majalah dinding sekolah maka dilakukannya penelitian pada SMK tersebut karena dorongan ingin meningkatkan minat membaca pada siswa dan siswi di SMK Plus Multimedia As-Saadah 2. Menggunakan metode PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Security) desain sistem menggunakan UML (Unified Modelling Language) dengan visual paradigm, bahasa pemrograman PHP, database MySQL dan pengujian dengan blackbox testing. Hasil penelitian menghasilkan majalah dinding menjadi lebih menarik, mudah diakses dan tertata rapi. Media komunikasi memanfaatkan media interaktif dapat menimbulkan arus informasi timbal balik yang tepat sasaran, tepat guna dan menguntungkan sehingga informasi dapat tersalurkan ke pengguna pada saat itu juga.

***Kata Kunci**:* E-Mading, Informasi, Media Membaca.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang mutakhir memberikan keuntungan untuk khalayak banyak, khususnya pada dunia pendidikan. Tak hanya itu meningkatnya keefisienan dan keefektifitasan dalam menunjang setiap pekerjaan menjadi keuntungan atas eratnya kemajuan ilmu pengetahuan terhadap pendidikan. Mading sekolah menjadi salah satu pusat tempat saling berbagi informasi pada pelajar SMK Plus Multimedia As-Saadah 2. Mading sebagai media pembelajaran siswa secara kreatif untuk mengeksplor segala potensi baik itu dalam dunia tulis menulis maupun dalam berorganisasi (Rahmat Nasir M.pd (2020). Kendati demikian terdapat juga siswa yang berat hati untuk membaca informasi melalui majalah dinding terlebih lagi ruangan pada majalah dinding tidak mencukupi untuk seluruh informasi yang akan disampaikan. Para pelajar lebih menyukai mengakses media online untuk mendapatkan sebuah informasi karena lebih mudah dan bisa dilihat dimana saja tak hanya itu media online juga dalam penggunaannya lebih mudah dimengerti.

Diperlukannya majalah dinding online berbasis web sebagai sarana berbagi informasi yang up to date baik akademik maupun non-akademik. e-mading adalah kumpulan data yang disimpan dalam bentuk data yang dipindahkan secara elektronik atau dilakukan dengan digital (Murdowo & Nugroho, 2018). Kurang akan sumber informasi seputar pendidikan seperti SBMPTN dan SNMPTN yang ada di sekolah akibat wabah COVID-19 sehingga pelajar dapat mengikuti kegiatan tersebut untuk melanjutkan pendidikan yang

lebih tinggi lagi. Beralaskan permasalah yang ada dibutuhkannya sistem yang dapat menampung berbagai macam informasi

METODOLOGI

1. Metode pengumpulan data

Dalam penelitian menggunakan 3 pendekatan untuk memperoleh data:

2. Metode Observasi (Observation Research)

Memahami permasalahan yang ada dilakukan pengamatan sumber data dengan lebih baik secara langsung ke Smk multimedia as-saadah 2 dari berbagai pihak seperti guru dan staff untuk mendapatkan catatan dan dokumen yang diperlukan

3. Metode Wawancara (Interview Research)

Dilakukannya wawancara dengan responden yakni Bapak Muh Dedi sebagai Kesiswaan dan Ibu Nurhayanah sebagai bendahara menggunakan metode tanya dan jawab agar data yang akurat dapat diterima

4. Metode Pustaka (Library Research).

Rangka dilakukannya studi literatur adalah untuk memperkuat landasan teori melalui buku maupun internet dan juga memahami konsep yang relevan.

5. Metode Analisis Data

Digunakannya metode PIECES sebagai bentuk pelajar dalam mendapatkan informasi secara mudah untuk pembangunan website ini yang tidak lagi membutuhkan kertas dan juga alat tulis. PIECES merupakan cara yang diperlukan dalam memperjelas masalah, peluang maupun arahan yang terkandung bagian definisi ruang lingkup, analisis serta perancangan sistem (Fadilla et al., 2021).

6. Metode Perancangan Sistem

Pemodelan secara visual untuk mendesain dan membuat model diagram sistem.UML singkatan dari Unified Modelling Language sebagai metode pemodelan visual sebagai perancangan sistem berbasis objek (Salamah, 2021). Disamping itu langkah untuk coding digunakan PHP yaitu codeignighter dan MySQL sebagai basis data dari sistem. PHP atau Hypertext Preprocessor bahasa pemrograman open-source untuk web server-side (Siregar & Sari, 2018). MySQL sering sekali dijumpai terutama pada pemrograman web (Fauzia, 2020).

7. Metode Pengujian

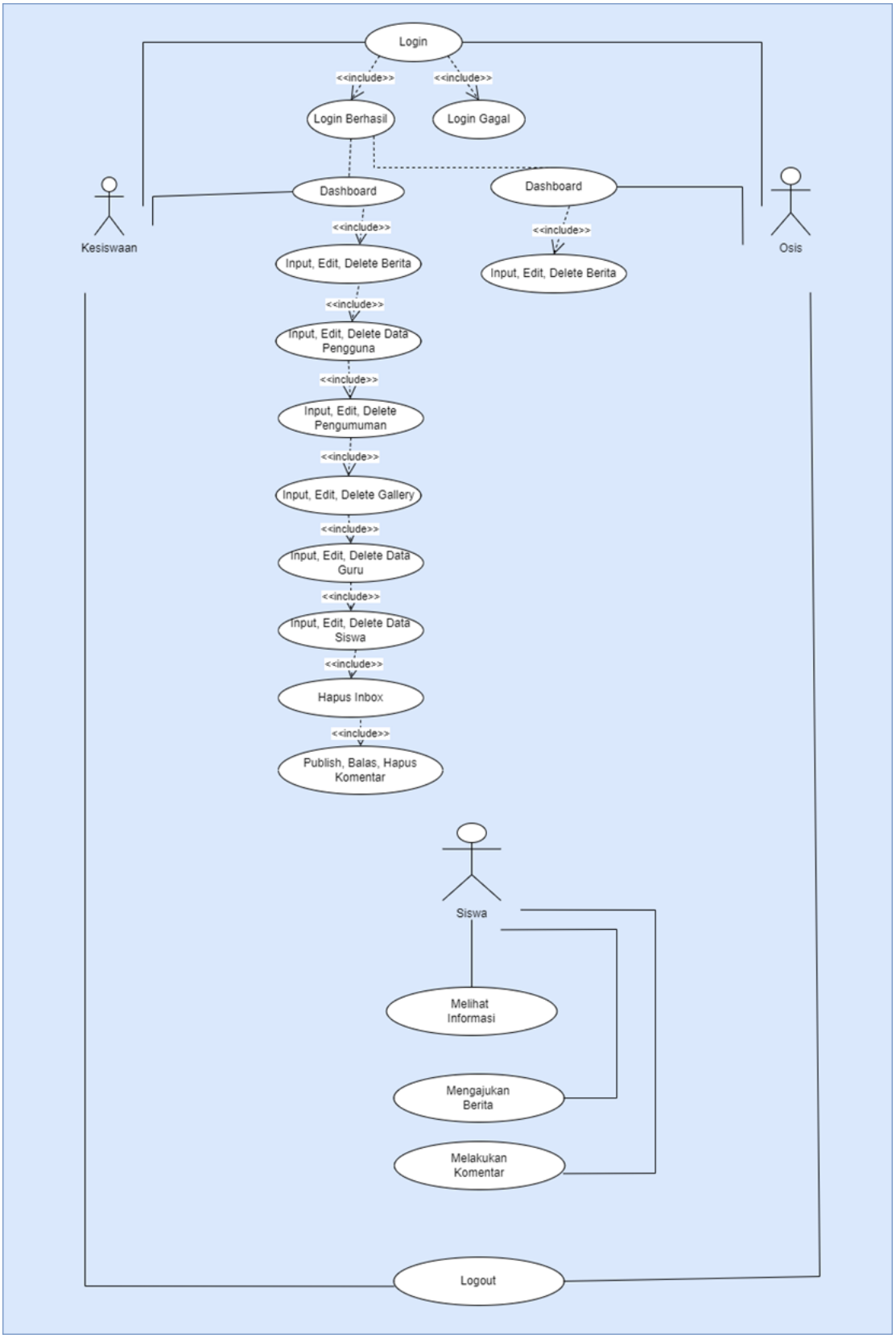
Pada proses pengujian Black Box Testing lebih mengedepankan pengujian pada tampilan luar (interface) seperti pada tampilan aplikasi, fungsi aplikasi, dan kesesuaian alur fungsi dengan bisnis agar sesuai ekspektasi yang diinginkan customer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prosedur Sistem Usulan

Menurut analis yang ditemukan, proses yang dilakukan dengan cara manual seperti pengumpulan data yang kurang tepat menjadikan sistem pengolahan data masih kurang cepat. Oleh karena itu. Meskipun demikian penggunaan majalah dinding yang terhubung ke internet untuk mengoptimalkan produktivitas dalam menghasilkan data yang akurat. Sementara itu, majalah dinding SMK Plus Multimedia As-Saadah 2 petugas dan pelajar mampu membagikan informasi mengenai berita yang dibutuhkan seperti pelajar dapat melihat kegiatan ataupun berita.

2. Use Case Diagram yang Diusulkan

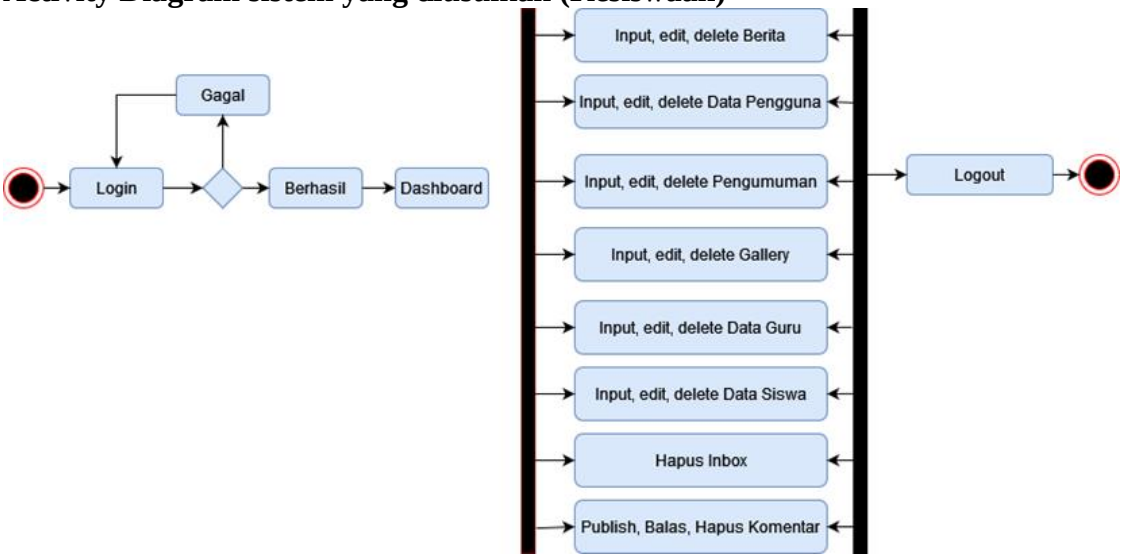


Gambar 1 Use Case Diagram

Berdasarkan Gambar 1, Use Case diagram sistem yang diusulkan terdapat :

a. 1 (satu) Sytem yang mencakup seluruh kegiatan sistem mading.
b. 3 (tiga) Actor yang melakukan kegiatan yaitu : Kesiswaan, osis dan siswa.
c. 18 (delapan belas) Use Case yang dilakukan oleh actor.

3. Activity Diagram sistem yang diusulkan (Kesiswaan)

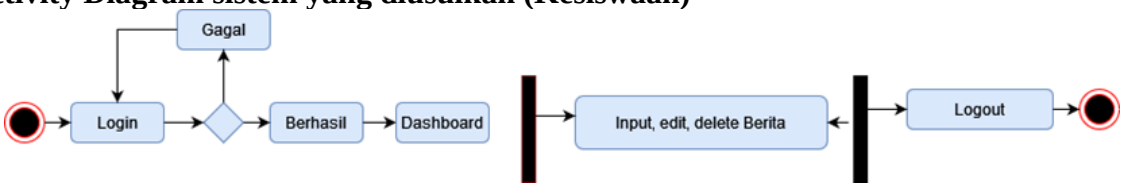


Gambar 2 Activity Diagram Sistem yang Diusulkan (Kesiswaan)

Berdasarkan Gambar 2, Activity Diagram sistem usulan diatas terdapat :

a. a.1 (satu) Initial Node
b. b.13 (tiga belas) Action, state dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
c. c.1 (satu) final node.

4. Activity Diagram sistem yang diusulkan (Kesiswaan)

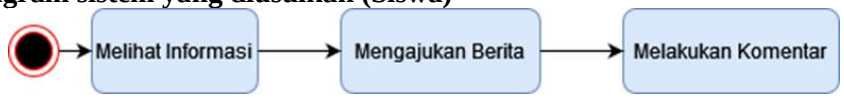


Gambar 3 Activity Diagram yang Diusulkan (Siswa)

Berdasarkan Gambar 3, Activity Diagram sistem usulan diatas terdapat :

a. 1 (satu) initial node, sebagai awal objek.
b. 1 (satu) Action, state dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
c. 1 (satu) final node.

5. Activity Diagram sistem yang diusulkan (Siswa)

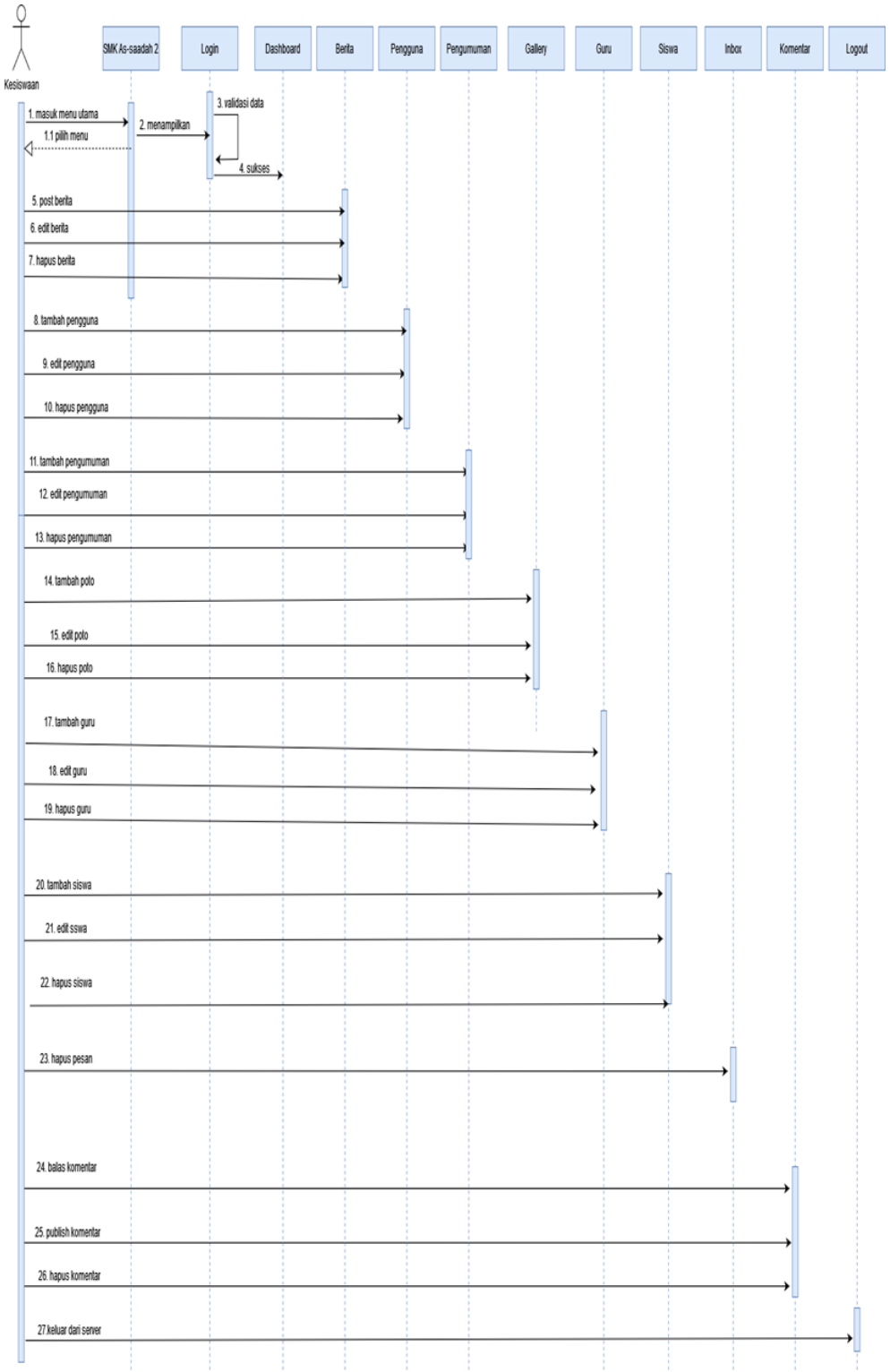


Gambar 4 Activity Diagram yang Diusulkan (Osis)

Berdasarkan gambar 4, Activity Diagram sistem usulan diatas terdapat :

a. 1 (satu) initial node, sebagai awal objek.
b. 3 (tiga) Action, state dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
c. 1 (satu) final node

6. Sequence Diagram yang diusulkan (Kesiswaan)



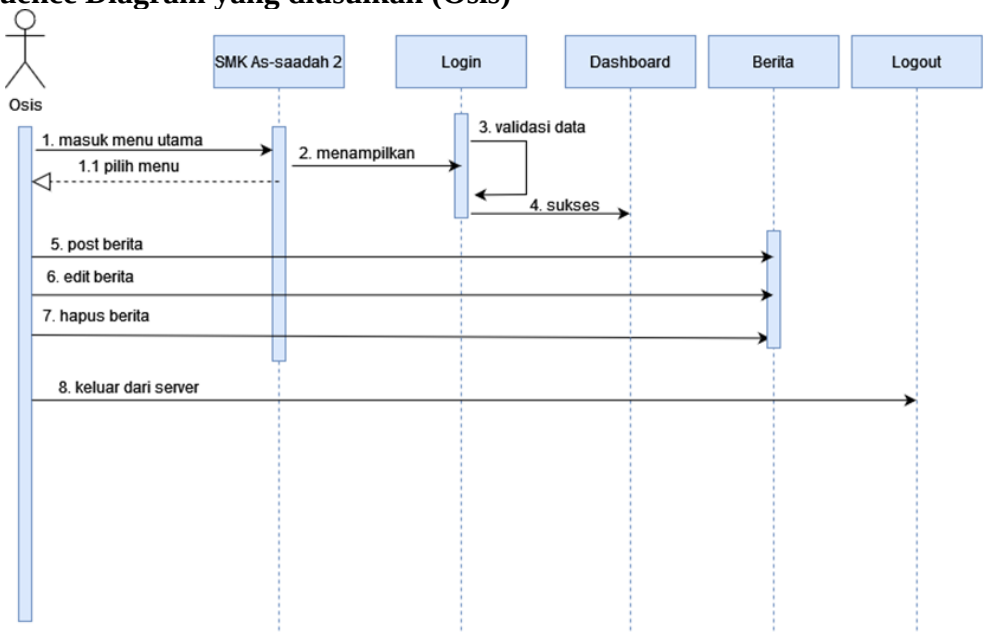
Gambar 5 Sequence Diagram yang diusulkan (Kesiswaan)

Berdasarkan gambar 5, Sequence Diagram sistem usulan di atas terdapat :

a. 1 (satu) actor, yaitu kesiswaan
b. 12 (dua belas), Life Line.

c. 27 (dua puluh tujuh) Massage dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktivitas yang terjadi.

7. Sequence Diagram yang diusulkan (Osis)

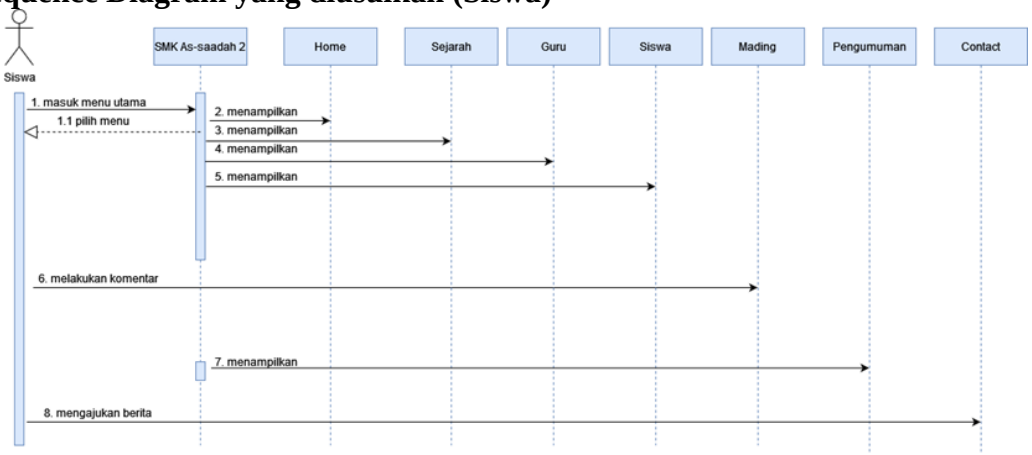


Gambar 6 Sequence Diagram yang Diusulkan (Osis)

Berdasarkan gambar 6 Sequence Diagram sistem usulan di atas terdapat :

a. 1 (satu) actor, yaitu osis
b. 5 (lima), Life Line.
d. 8 (delapan), Massage dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi.

8. Sequence Diagram yang diusulkan (Siswa)



Gambar 7 Sequence Diagram yang diusulkan (Siswa)

Berdasarkan gambar 7 Sequence Diagram sistem usulan di atas terdapat :

a. 1 (satu) actor, yaitu osis
b. 5 (lima), Life Line.
d. 8 (delapan), Massage dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi.

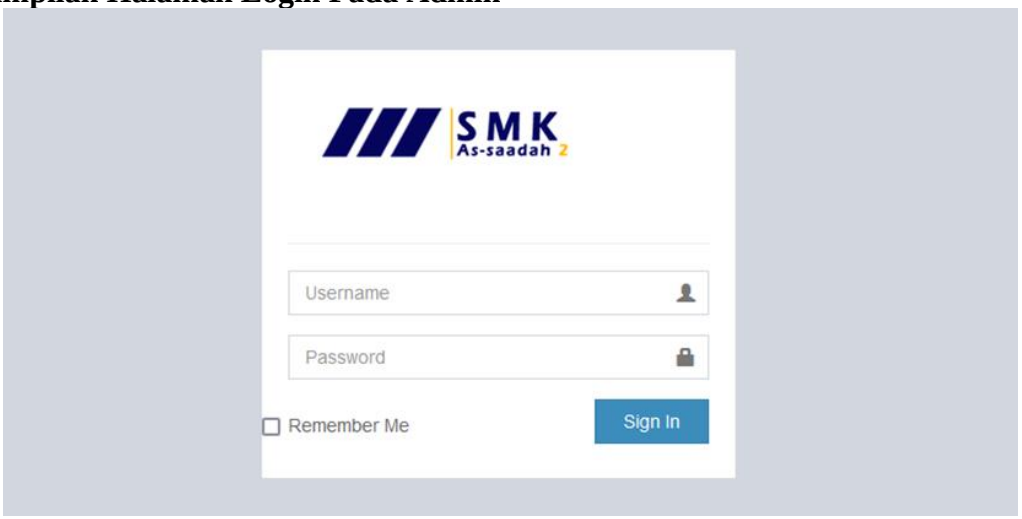
9. Mockup Sistem

a. Tampilan Halaman Utama User

Gambar 8 Halaman utama

Tampilan diatas merupakan tampilan halaman utama untuk siswa dapat melihat informasi yang tersedia.

b. Tampilan Halaman Login Pada Admin



Gambar 9 Halaman login

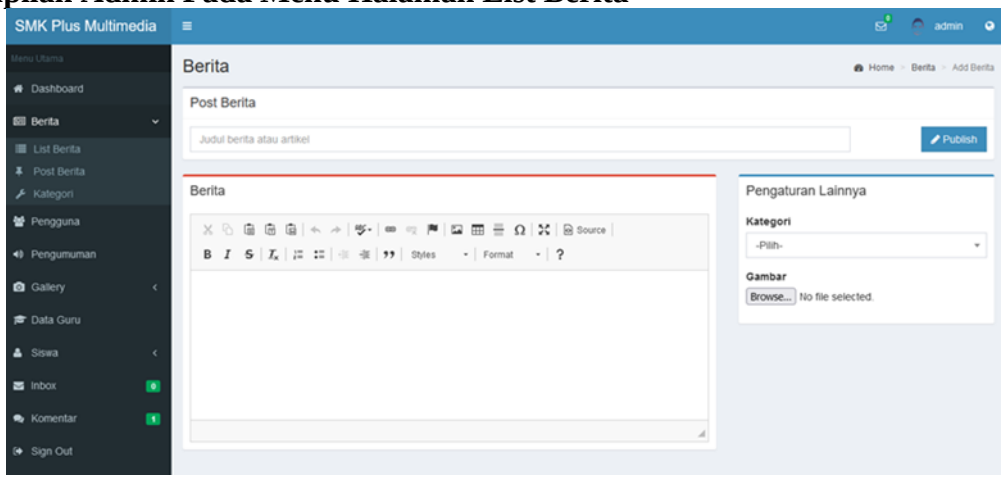
Tampilan diatas merupakan tampilan awal sebelum masuk kehalaman sistem, setiap user harus melakukan login dengan memasukan username dan password yang benar agar dapat masuk kedalam sistem.

c. Tampilan Admin Pada menu Dashboard

Gambar 10 Halaman dashboard

Tampilan diatas merupakan tampilan utama atau dashboard SMK, Tampilan diatas akan muncul apabila user telah memasukan username dan password dengan benar.

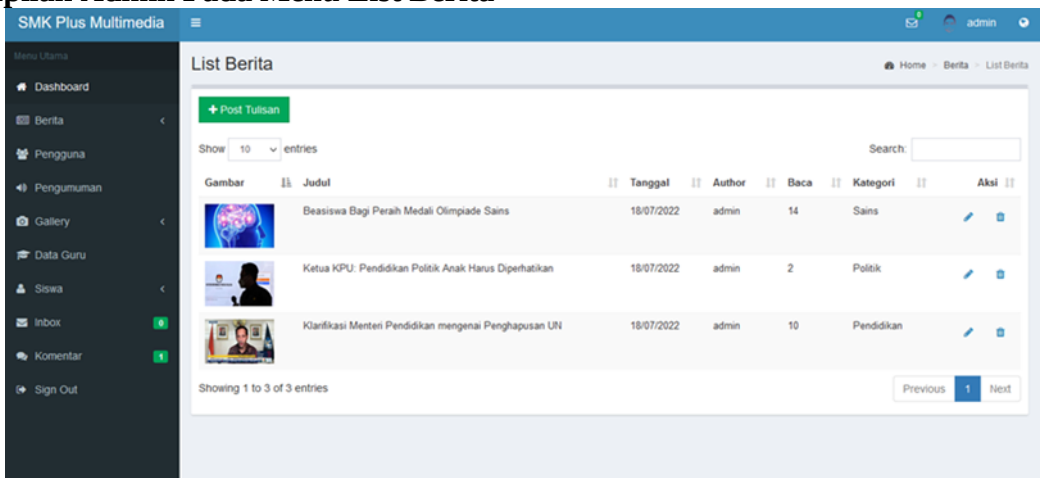
d. Tampilan Admin Pada Menu Halaman List Berita



Gambar 11 Halaman list berita

Tampilan diatas merupakan tampilan berita pada admin, setiap user dapat melakukan post berita pada SMK Plus Multimedia As-saadah 2

e. Tampilan Admin Pada Menu List Berita



Gambar 12 Tampilan list berita

f. Tampilan Siswa Memberikan Informasi

Gambar 13 Tampilan contact

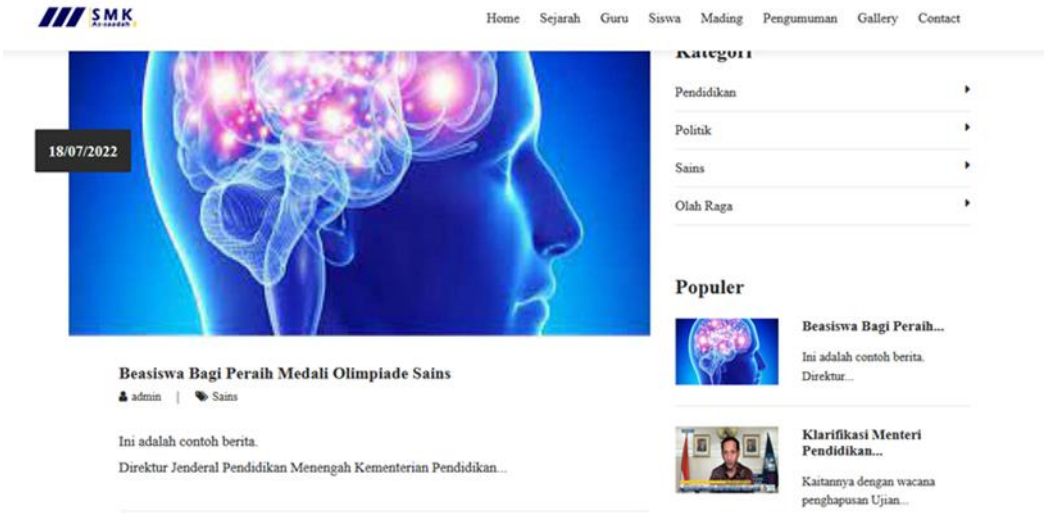
Tampilan diatas merupakan tampilan user ketika ingin memberikan informasi, setiap user dapat mengajukan berita pada website SMK Plus Multimedia As-saadah 2.

g. Tampilan Admin Melihat Siswa Mengajukan Informasi

Gambar 15 Tampilan menu pada mading

Tampilan diatas merupakan tampilan inbox pada admin, admin dapat melihat siswa mempunyai informasi yang ingin dipublikasikan di website berita pada SMK Plus Multimedia As-saadah 2.

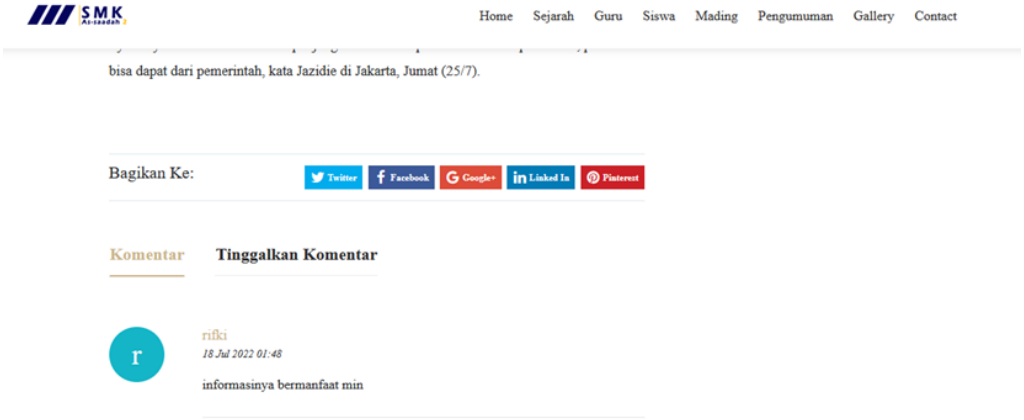
h. Tampilan User Melihat Mading



Gambar 15 Tampilan menu pada mading

Tampilan diatas merupakan tampilan berita pada user, setiap user dapat melihat informasi berita pada website SMK Plus Multimedia As-saadah 2.

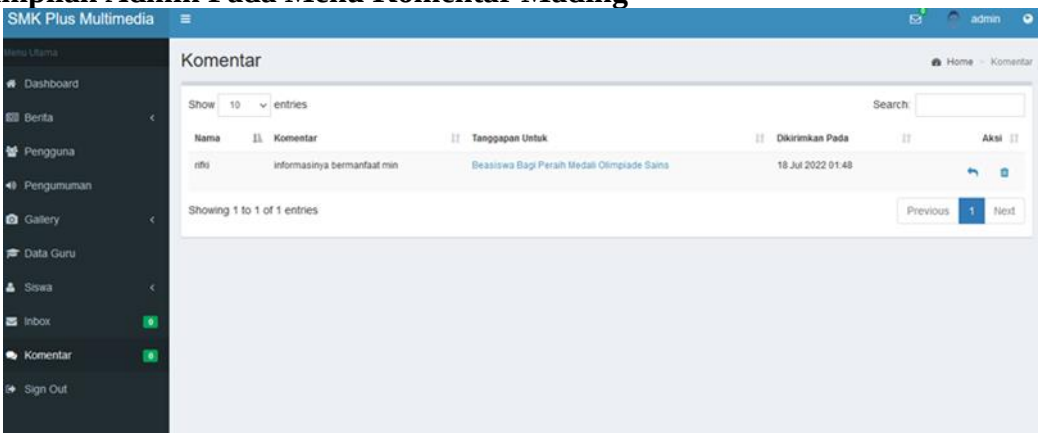
i. Tampilan User Komentar Pada Mading



Gambar 16 Tampilan komentar

Tampilan diatas merupakan tampilan komentar pada user, setiap user dapat berkomentar pada informasi berita pada website SMK Plus Multimedia As-saadah

j. Tampilan Admin Pada Menu Komentar Mading



Tampilan diatas merupakan tampilan komentar pada admin, admin dapat mempublish komentar, menghapus komentar dan membalas komentar pada website SMK Plus Multimedia As-saadah 2.

10. Pengujian Sistem Yang Diusulkan

No	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Melakukan Login	Jika mengisi username atau password yang benar langsung masuk ke dashboard	Valid
2	Melakukan Login	Jika mengisi username atau password yang salah akan muncul username atau password salah	Valid
3	Tampilan Halaman Post Berita	Menampilkan list berita	Valid

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Penyebaran informasi di media masih dilakukan secara manual. Akibatnya, osis harus mencari berita secara manual dan siswa harus datang ke mading sekolah untuk melihat informasi.
2. Membutuhkan banyak waktu dan tenaga hanya untuk menayangkan sebuah berita di mading sekolah sehingga kurang efektif dalam sisi waktu dan kurang minta untuk dibaca.
3. Dengan adanya mading online siswa dapat menayangkan sendiri karya dan ide kreatif seperti puisi, cerpen, ataupun informasi perlombaan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Rifki Fajar., 2021, Perancangan Sistem Informasi E-Mading Berbasis Web Sebagai Sarana Informasi Siswa dan Siswi Pada (SMK Plus Multimedia As-Saadah 2), Univ. Raharja, Tangerang

[2] Rahmat Nasir,. 2020, MADING SEKOLAH PENDEKATAN PRAKTIK.

[3] Murdowo, S., & Nugroho, K. (2018). Perancangan Uml Sistem Digital Archives Proposal dan Tugas Akhir Mahasiswa dengan Cloud Computing. Prosiding SENDI_U,178–184.

[4] Fadilla, U., Syaifullah, & Khairil Ahsyar, T. (2021). Analisa Tingkat Kepuasan dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi Akademik dengan PIECES Framework. November, 2579–5406.

[5] Siregar, H. F., & Sari, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Simpan Pinjam Uang Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Asahan Berbasis Web. Jurnal Teknologi Informasi, 2(1), 53. https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.409.

[6] Fauzia, K. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Piutang Usaha Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. Jurnal Tekno Kompak, 14(2),

[7] Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. Jurnal Intra-Tech, 2(2), 64–77.

[8] Tristianto, C. (2018). Penggunaan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Monitoring Dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan. Jurnal Teknologi Informasi ESIT, XII(01), 7–21..

[9] Hajah, Z., Darlis, D., & Nurmantris, D. A. (2021). IMPLEMENTASI MADING ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DI SDN 05

SURABAYO Implementation Online Mading Based on Web Using Laravel Framework in SDN 05 Surabayo. 7(6), 3180–3189.
[10] Nyfantoro, F., Salim, T. A., & Mirmani, A. (2020). Perkembangan Pengelolaan Arsip Elektronik Di Indonesia: Tinjauan Pustaka Sistematis. Diplomatika: JurnalKearsipanTerapan,3(1), 1. https://doi.org/10.22146/diplomatika.48495