



RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI EKSTRAKURIKULER PADA SMAN 7 MAKASSAR BERBASIS WEB

Ahmad Hanafie¹, Muh.Rezki Juandi², Muh.Haris³, Rosmiati^{4 *}

¹Prodi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Islam Makassar,

^{2,3,4}Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Makassar,

Jl. Perintis Kemerdekaan km.9 No. 29 Makassar, Indonesia 90245

Email: ahmadhanafie.dty@uim-makassar.ac.id, rosmiati.dty@uim-makassar.ac.id, muhrezkij@gmail.com,
muhharis0000@gmail.com

ABSTRAK

Sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan tersebut penelitian ini mengacu untuk membuat informasi sekolah dalam kegiatan organisasi ekstrakurikuler di SMAN 7 Makassar, dalam pengelolaan anggota organisasi di sekolah yang sebelumnya pencatatan manual sehingga menjadi komputerisasi. Tujuan penelitian dilakukan untuk membangun sistem informasi ekstrakurikuler pada SMAN 7 Makassar berbasis *web* dan menguji sistem informasi ekstrakurikuler pada SMAN 7 Makassar berbasis *web*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC) yaitu metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara dan menggunakan sistem informasi. Siklus hidup sistem itu sendiri merupakan metodologi, tetapi polanya lebih dipengaruhi oleh kebutuhan untuk mengembangkan sistem yang lebih cepat. Hasil penelitian ini yaitu sistem informasi ekstrakurikuler pada SMAN 7 Makassar berbasis *web*, *Website* ekstrakurikuler menjadi sumber informasi ekstrakurikuler, memberikan informasi mengenai jumlah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler, jadwal maupun kegiatan ekstrakurikuler dan mendaftar ekstrakurikuler sehingga siswa mampu mendaftar secara online tanpa harus registrasi secara langsung. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi yang dirancang ini mempermudah dalam penginputan dan sesuai dengan sistem yang diusulkan. Pengujian dan implementasi sistem ini sesuai dengan hasil yang diharapkan dimana fungsional *input* dan *output* sistem berfungsi dengan baik untuk menggantikan sistem manual yang selama ini digunakan.

Kata kunci : *Sistem informasi, Ekstrakurikuler, Web*

ABSTRACT

In line with the development of educational technology, this research refers to making school information in extracurricular organizational activities at SMAN 7 Makassar, in managing organizational members in schools that previously recorded manuals so that they became computerized. The purpose of the research was to build a web-based extracurricular information system at SMAN 7 Makassar and to test the web-based extracurricular information system at SMAN 7 Makassar. The method used in this research is the System Development Life Cycle (SDLC), which is a classical methodology used to develop, maintain and use information systems. The systems life cycle is itself a methodology, but the pattern is more influenced by the need to develop faster systems. The results of this study are the web-based extracurricular information system at SMAN 7 Makassar, the extracurricular website is a source of extracurricular information, provides information about the number of students who take extracurricular activities, schedules and extracurricular activities and registers extracurricular so that students are able to register online without having to register directly. Based on the results of the study, it can be concluded that the designed information system makes it easier to input and is in accordance with the proposed system. Testing and implementation of this system is in accordance with the expected results where the functional input and output systems function properly to replace the manual system that has been used so far.

Keywords : *Information system, Extracurricular, Web*





PENDAHULUAN

Teknologi digital yang berkembang memiliki dampak yang sangat besar terhadap perubahan perilaku dalam pengelolaan institusi tidak terkecuali di institusi Pendidikan (Susila et al., 2020). Pendidikan yang memiliki pengelolaan yang baik secara kualitas dan kuantitas berperan penting dalam kehidupan manusia serta membentuk manusia yang berkualitas secara pemikiran atau pemahaman yang diperoleh di dunia Pendidikan. Salah satu kegiatan yang dapat menunjang dalam bidang pendidikan adalah dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dapat memiliki wawasan yang luas, meningkatkan penerapan nilai-nilai pengetahuan dan kemampuan dalam berbagai hal. Kegiatan ekstrakurikuler menjadi tempat menyalurkan dan mengembangkan potensi siswa menjadi keterampilan yang terbentuk setelah melakukan latihan khusus sesuai dengan ekstrakurikuler yang diikuti (Mulyani & Fadilah, 2015)

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu upaya pembinaan yang diselenggarakan di lingkungan sekolah. Pada gilirannya keterampilan siswa akan ditingkatkan dengan bentuk-bentuk latihan khusus sesuai cabang olahraga yang diikuti dan diminati. Hal ini sangat penting agar pembiasaan dan pembinaan olahraga dikalangan siswa akan terus meningkat dan mencapai hasil yang maksimal (Mulyani & Fadilah, 2015)

Soandi mengemukakan bahwa pada umumnya sekolah memiliki sistem informasi ekstrakurikuler namun, tidak semua sekolah memiliki informasi ekstrakurikuler yang mengontrol manajemen kegiatan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pengelolaan sekolah menjadi efektif, hemat waktu dan biaya. Sehingga sekolah mampu bersaing secara nasional maupun global (Manu & Tugil, 2020)

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Wakil Kepala Sekolah (WAKASEK) bidang kesiswaan di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 7 Makassar memiliki 12 ekstrakurikuler. Adapun kegiatan ekstrakurikuler tersebut beserta tugasnya yaitu Majelis Perwakilan Kelas (MPK) dan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) mempunyai tanggung jawab terhadap seluruh siswa agar kegiatan yang dilakukan siswa bernilai positif. Pasukan Pengibar Bendera (PASKIBRA) bertugas mengibarkan bendera merah putih pada saat upacara. Palang Merah Remaja (PMR) memiliki tugas di bidang kesehatan. Siswa Pecinta Alam (SISPALA) sebagai organisasi yang menjaga dan melestarikan alam. Ikatan Remaja Masjid Nurul Tarbiyah (IKRAMNUT) dan Persatuan Siswa Kristen (PERSAKRIST) memiliki peran di bidang kerohanian. Sanggar Seni Siri Napacce (SINAC) bergerak di bidang kesenian sehingga siswa dapat melestarikan budaya seni Indonesia. English Conversation Club (ECC) berfungsi sebagai tempat belajar dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Futsal

dan Basket menjadi tempat untuk melatih dan mengembangkan bakat siswa di bidang keolahragaan (Lestari, 2016).

Majelis Perwakilan Kelas (MPK) dan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) mempunyai tanggung jawab terhadap seluruh siswa agar kegiatan yang dilakukan siswa bernilai positif. Pasukan Pengibar Bendera (PASKIBRA) bertugas mengibarkan bendera merah putih pada saat upacara. Palang Merah Remaja (PMR) memiliki tugas di bidang kesehatan. Siswa Pecinta Alam (SISPALA) sebagai organisasi yang menjaga dan melestarikan alam. Ikatan Remaja Masjid Nurul Tarbiyah (IKRAMNUT) dan Persatuan Siswa Kristen (PERSAKRIST) memiliki peran di bidang kerohanian. Sanggar Seni Siri Napacce (SINAC) bergerak di bidang kesenian sehingga siswa dapat melestarikan budaya seni Indonesia. English Conversation Club (ECC) berfungsi sebagai tempat belajar dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Futsal dan Basket menjadi tempat untuk melatih dan mengembangkan bakat siswa di bidang keolahragaan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka penelitian ini bertujuan untuk membuat informasi sekolah dalam kegiatan organisasi ekstrakurikuler di SMAN 7 Makassar, dalam pengelolaan anggota organisasi di sekolah yang sebelumnya pencatatan manual sehingga menjadi komputerisasi. Sistem informasi publikasi kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 7 Makassar sehingga bisa diakses dengan menggunakan jaringan internet. Sehingga dapat membantu sekolah agar bisa dikenal oleh semua kalangan lembaga sekolah dalam ekstrakurikuler.

METODOLOGI PENELITIAN

Alat

Alat yang digunakan dalam pengembangan sistem berupa Perangkat Keras (*Hardware*) seperti *Processor* Intel(R)core(TM) i3-3217u CPU @180GHZ (4CPUs),-18 GHz, *Memory* 4096MB RAM, *Hardisk* 500 GB, *Laptop* ASUS X202E. Perangkat Lunak (*Software*) untuk Sistem Informasi yaitu 10 Enterprise 64-bit (10.0, Build 102040), Tampilan Interface yaitu Google Chrome, Bahasa Program PHP, *Database* yaitu MySQL, *Text Editor* yaitu Visual Studio Code.

Bahan

Adapun bahan yang digunakan yaitu Perangkat Lunak (*Software*) untuk Sistem Informasi yaitu 10 Enterprise 64-bit (10.0, Build 102040), Tampilan Interface yaitu Google Chrome, Bahasa Program PHP, *Database* yaitu MySQL, *Text Editor* yaitu Visual Studio Code.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara dan menggunakan

sistem informasi. Siklus hidup sistem itu sendiri merupakan metodologi, tetapi polanya lebih dipengaruhi oleh kebutuhan untuk mengembangkan sistem yang lebih cepat (Sukirman et al., 2019).

Tahapan-tahapan yang dilakukan pengembangan sistem dengan model SDLC

Merencanakan pembangunan system informasi ekstrakurikuler berbasis web pada SMAN 7 Makassar. System informasi ekstrakurikuler dapat diakses secara online, perencanaan system dilaksanakan dalam 3 pekan.

Menganalisa system informasi ekstrakurikuler pada SMAN 7 Makassar yang informasi ekstrakurikulernya masih dalam bentuk manual sehingga dirancang system yang baru untuk memperbarui system informasi ekstrakurikuler menjadi system informasi yang berbasis web.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Perancangan halaman login sistem informasi ekstrakurikuler pada SMAN 7 Makassar. terdapat halaman *Login* untuk *admin* dan *user* berisikan *username* dan *password* dengan menginputkan *code*. Jika *login* berhasil langsung masuk pada halaman utama. Menurut (Lexy Utomo Mink Poo, Maulindar Joni, 2021) tidak terdapat logo instansi pada rancangan halaman login *web*.



Gambar 1. Perancangan Menu Login

Pada halaman utama admin terdapat menu dashboard, identitas, kegiatan, prestasi, ekstrakurikuler, chat dan galeri. Pada menu identitas terdapat menu tambahan sejarah, visi dan misi, struktur organisasi. Pada dashboard terdapat nomor, nama, email, telepon dan pesan.



Gambar 2. Perancangan Menu Dashboard

Halaman kegiatan untuk *insert*, *update* dan *delete* berita tentang kegiatan apa saja yang ada pada SMAN 7 Makassar. Di halaman ini juga ada nama kegiatan waktu mulai hingga waktu selesai dan juga pada halaman ini kita bisa menambahkan form kegiatan serta mengubah form kegiatan.



Gambar 3. Perancangan Menu Kegiatan

Pada halaman ekstrakurikuler hanya *input*, *update* dan *delete*. Tentang apa saja yang ada disekolah. Dan didalamnya terdapat nama ekstrakurikuler, ketua ekstrakurikuler dan pembina ekstrakurikuler. Selain itu pada menu ekstrakurikuler terdapat menu tambahan absensi kehadiran, jadwal kegiatan ekstrakurikuler dan jenis-jenis ekstrakurikuler kemudian di dalam setiap ekstrakurikuler terdapat menu tambahan yaitu pendaftaran ekstrakurikuler.



Gambar 4. Perancangan Menu Ekstrakurikuler

Hasil Pengujian Sistem



Gambar 5. Halaman Menu Login

Pada penelitian sebelumnya system informasi berbasis web tidak terdapat menu login. Namun *user* langsung dapat mengakses menu dashboard (Andika et al., 2020)

Berdasarkan pada gambar 5, halaman *login* pada saat aplikasi pertama kali dijalankan yaitu *admin* harus memasukan *username* dan *password* untuk masuk menu utama agar dapat mengakses menu pada aplikasi. Secara teknis pun saat ini dalam melakukan login bisa juga di gunakan email atau nomor hp pada sistem tersebut

Halaman dashboard untuk sistem informasi ekstrakurikuler pada SMAN 7 Makassar.



Gambar 6. Halaman Menu Dashboard

Menurut (Susila et al., 2020) tidak terdapat grafik pada menu dashboard. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan pada menu dashboard terdapat grafik pendaftar ekstrakurikuler

Pada tampilan halaman admin terdapat menu

dashboard, SMAN 7 Makassar, Kegiatan, Ekstrakurikuler, Prestasi, Galeri dan Data Pengguna. Pada halaman dashboard terdapat informasi mengenai berita atau kegiatan ekstrakurikuler yang terbaru dan pada halaman admin juga mampu menambahkan, mengedit maupun menghapus.



Gambar 7. Halaman kegiatan

Dalam penelitian sebelumnya hanya terdapat jadwal kegiatan dan tidak memiliki Riwayat kegiatan (Susila et al., 2020).

Pada penelitian yang dilakukan terdapat riwayat kegiatan. Riwayat kegiatan merupakan sesuatu yang telah dilakukan setiap organisasi ekstrakurikuler, pada gambar halaman riwayat kegiatan menampilkan nama kegiatan, jenis ekstrakurikuler mulai waktu kegiatan hingga berakhirnya kegiatan.

Adapun halaman admin ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 8 yang menunjukkan tampilan halaman admin ekstrakurikuler.



Gambar 8. Halaman Admin Ekstrakurikuler

Penelitian sebelumnya tidak terdapat menu *searching* pada halaman admin ekstrakurikuler. Di penelitian ini pada menu halaman admin ekstrakurikuler terdapat menu *searching*. Pada tampilan halaman admin ekstrakurikuler terdapat menu informasi yang menginformasikan nama ekstrakurikuler, ketua ekstrakurikuler, pembina ekstrakurikuler dan pendaftar ekstrakurikuler. Pada halaman ini admin yang menjadikan setiap ketua ekstrakurikuler berfungsi untuk mengecek atau memeriksa data ketika ada pendaftar yang mendaftar di setiap organisasi ekstrakurikuler tersebut (Widhiyanti et al., 2018).



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan tentang Rancang Bangun Sistem Informasi Ekstrakurikuler Pada SMAN 7 Makassar, maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi yang dirancang ini mempermudah dalam pengimputan dan sesuai dengan sistem yang diusulkan. Pengujian dan implementasi sistem ini sesuai dengan hasil yang diharapkan dimana fungsional *input* dan *output* sistem berfungsi dengan baik untuk menggantikan sistem manual yang selama ini digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMAN 7 Makassar, WAKASEK Bidang Kesiswaan, Staff Tata Usaha SMAN 7 Makassar serta siswa-siswi yang telah membantu dan dukungannya sehingga terlaksananya rancang bangun sistem informasi ekstrakurikuler pada SMAN 7 Makassar berbasis web.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, S. G., Kusnadi, K., & Sokibi, P. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Siswa Sma Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Studi Kasus: Sma Santa Maria Cirebon). *Jurnal Digit*, 9(1), 59. <https://doi.org/10.51920/jd.v9i1.133>
- Lestari, R. Y. (2016). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Watak Kewarganegaraan Peserta Didik. *Untirta Civic Education Journal*, 1(2), 136–152. <https://doi.org/10.30870/ucej.v1i2.1887>
- Lexy Utomo Mink Poo, Maulindar Joni, W. (2021). *BERPRESTASI DENGAN METODE SAW BERBASIS WEB*. 5(2), 148–158.
- Manu, G., & Tugil, H. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler (Sime) Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 3(1), 14–20. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v3i1.91>
- Mulyani, A., & Fadilah, R. R. M. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut Berbasis Web. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.177>
- Sukirman, S., Rosmiati, R., Alamsyah, N., & Kamal, K. (2019). Perancangan Sistem Informasi Kartu Kuning (Ak.1) Untuk Pencari Kerja Kantor Dinas Ketenagakerjaan Kota Makassar. *Jurnal Ilmu Teknologi*, 14(2), 2067–2072. <https://doi.org/10.47398/iltek.v14i2.418>
- Susila, M. N., Badriyah, Siregar, A., & Darussalam, M. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Website Ekstrakurikuler SMK Yappika Legok Tangerang. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*,

1(4), 275–284. <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>

Widhiyanti, A. A. S., Pramana, D., Agung, I. G., & Purnama, V. (2018). Aplikasi Ekstrakurikuler Jurnalistik Berbasis Web pada SMAN 5 Denpasar Menggunakan Konsep Gamification. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 12(2), 87–96.