

SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ONLINE ANGGOTA BARU EKSTRAKURIKULER BERBASIS WEB PADA SMAN 13 KABUPATEN TANGERANG

Abdul Rohman¹, Budi Haryanto², Jaka Suwita³, Adiyanto⁴

¹Mahasiswa Sistem Informasi, Universitas Insan Pembangunan

^{2,3}Dosen Tetap, Sistem Informasi, Universitas Insan Pembangunan

⁴Dosen Tetap Software Engineering, Universitas Insan Pembangunan

Email: abdulrohman.ipem@gmail.com, inibudiharyanto@gmail.com,
jakahs08@gmail.com, adiet031170@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan adalah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu upaya pembinaan yang diselenggarakan di lingkungan sekolah, pada gilirannya keterampilan siswa akan ditingkatkan dengan bentuk-bentuk latihan khusus sesuai dengan ekstrakurikuler yang diikuti dan diminati. SMA Negeri 13 Kab. Tangerang merupakan salah satu satuan Pendidikan yang berada di Desa Sindang Panon, Kecamatan Sindang Jaya, Kabupaten Tangerang. Dalam proses pendaftarannya menyebar angket atau formulir pendaftaran yang biasanya dilakukan atau disebar ketika hari terakhir Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS), kemudian formulir tersebut dikumpulkan pada koordinator masing-masing ekstrakurikuler. Hal ini menyebabkan tidak efisiennya pada saat mereka ingin mendaftar untuk menjadi anggota ekstrakurikuler tersebut dan hal lain seperti informasi kegiatan, berita, dan kegiatan. Salah satu upaya untuk memperbaiki proses pendaftaran anggota baru dan meningkatkan pelayanan, maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat melakukan proses pendaftaran anggota baru yang tidak dibatasi oleh tempat. Salah satu teknologi yang dapat menyelesaikan permasalahan itu adalah dengan memanfaatkan teknologi website yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja selagi terhubung dengan internet. Pengembangan sistem ini dilakukan menggunakan metode pengembangan waterfall yang terstruktur dari analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, metode perancangan ini menggunakan bahasa pemodelan *Unified Modeling Language* (UML), metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan metode pengujian program menggunakan *Black Box Testing* dan penerapan program. Sistem yang dikembangkan bisa membantu proses pendaftaran dan memberikan informasi yang terkait kegiatan, berita dan kegiatan.

Kata Kunci: *Sistem, informasi, ekstrakurikuler, website*

PENDAHULUAN

Dalam perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata 'didik' serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah

metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisikan pendidikan adalah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.

Menurut pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan bukan hanya mengajarkan tentang hal akademik saja, melainkan juga mengajarkan hal-hal lain diluar akademik, dengan demikian

potensi peserta didik dapat digali dengan baik. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu upaya pembinaan yang diselenggarakan di lingkungan sekolah, pada gilirannya keterampilan siswa akan ditingkatkan dengan bentuk-bentuk latihan khusus sesuai dengan ekstrakurikuler yang diikuti dan diminati. Kegiatan ekstrakurikuler ini dapat berbentuk seni, olahraga, dan kegiatan lain yang bertujuan positif untuk kemajuan dari siswa itu sendiri. Pada umumnya sekolah memiliki sistem informasi ekstrakurikuler, namun tidak semua sekolah memiliki sistem informasi ekstrakurikuler yang mengontrol manajemen kegiatan, antara lain dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pengelolaan sekolah menjadi efektif, hemat waktu dan biaya, dengan mengikuti kegiatan-kegiatan ini diharapkan siswa dapat mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian siswa tersebut, serta terampil dalam berorganisasi, mengelola waktu, menambah wawasan, dan memecahkan masalah, sesuai dengan kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti. Internet adalah salah satu jembatan untuk menghantarkan penerima informasi baik berbentuk teks, gambar, video, suara, atau gambar bergerak, internet dapat diakses dan dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Seiring berjalannya waktu, teknologi berkembang sangat pesat, tidak terkecuali teknologi website. Untuk pengembangan teknologi jaringan yang lebih baik, programmer perlu menerapkan teknologi terbaru pada hal-hal yang dirancangnya. Website adalah deretan page web yang saling terhubung yang dipakai menjadi media informasi. Teknologi web saat ini sering diimplementasikan dalam bidang pendidikan, termasuk saat ini proses pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis web dalam jumlah besar.

Pendidikan di Indonesia sudah memanfaatkan teknologi dalam mengontrol kegiatan pendidikan seperti sistem ujian online, pendaftaran online dan beberapa platform yang mendukung pelaksanaan pendidikan. Selama ini perkembangan teknologi semakin pesat terutama dalam bidang informasi pendaftaran di suatu organisasi. Perkembangan pendidikan sekolah dalam mengelola data siswa yang

mengikuti pendaftaran kegiatan organisasi ekstrakurikuler setidaknya masih tercatat secara manual.

Salah satu penyelesaian untuk meminimalisir pengelolaan informasi pendaftaran ekstrakurikuler dan data siswa agar lebih cepat, tepat, dan akurat dengan membuat aplikasi berbasis web. Sehingga bisa diakses dengan menggunakan internet maka sedikitnya dapat membantu sekolah agar bisa dikenal oleh semua kalangan lembaga sekolah dalam organisasi ekstrakurikuler. SMA Negeri 13 Kab. Tangerang merupakan salah satu satuan Pendidikan yang berada di Desa Sindang Panon, Kecamatan Sindang Jaya, Kabupaten Tangerang. Dalam kegiatan Pendidikan non-akademik atau ekstrakurikuler, SMAN 13 Kabupaten Tangerang memiliki beberapa jenis kegiatan ekstrakurikuler, diantaranya Paskibra, Pramuka, Futsal, Hockey, Basket, Volley, Pencak Silat, Taekwondo dan PMR. Berdasarkan observasi, untuk dapat bergabung dalam kegiatan sebuah ekstrakurikuler, para siswa – siswi harus mendaftar keanggotaan terlebih dahulu, akan tetapi masih ada kebingungan diantara para siswa-siswi terkait bagaimana cara untuk mendaftar menjadi anggota. Permasalahan yang muncul dan selalu terjadi terhadap pengelolaan sistem pendaftaran ekstrakurikuler di SMAN 13 Kabupaten Tangerang ini adalah masih menggunakan cara manual, yakni dengan menyebar angket atau formulir pendaftaran yang biasanya dilakukan atau disebar ketika hari terakhir Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS), kemudian formulir tersebut dikumpulkan pada koordinator masing-masing ekstrakurikuler.

Hal ini menyebabkan tidak efisiennya pada saat mereka ingin mendaftar untuk menjadi anggota ekstrakurikuler tersebut. Dalam hal lain, terkait penyampaian informasi seperti jadwal latihan, kegiatan lomba, galeri dan berita dari masing-masing ekstrakurikuler tidak terdokumentasi dan tidak terpublikasi dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, Subjek penelitian ini adalah

Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian pada Ekstrakurikuler SMAN 13 Kabupaten Tangerang yang beralamat di Jl. Raya Rajeg KM 03, Sindang panon, Kecamatan Sindang jaya, Kabupateng Tangerang, Banten. adapun Waktu penelitian dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dari bulan

September 2023 sampai Januari 2024.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode Observasi atau mengamati langsung kegiatan ekstrakurikuler untuk memperoleh berbagai informasi mengenai kendala kendala yang ada dalam organisasi, serta wawancara merupakan proses tanya jawab untuk mengumpulkan informasi dari responden. Penulis melakukan wawancara dengan ketua organisasi dan pembina guna mendapatkan informasi yang valid terkait permasalahan yang terjadi pada ekstrakurikuler, penulis juga melakukan Studi Literatur yang merupakan proses pencarian data melalui jurnal, buku , internet atau sumber lain yang terkait dengan penelitian. Dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis. (Hardani, 2020).

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sistem pendaftaran yang berjalan pada Ekstrakurikuler di SMAN 13 Kabupaten Tangerang saat ini dan untuk merancang sebuah sistem informasi pendaftaran online anggota baru ekstrakurikuler berbasis web di SMAN 13 Kabupaten Tangerang sehingga memudahkan siswa-siswi dalam melakukan pendaftaran secara efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 13 Kabupaten Tangerang Belum memiliki sistem informasi manajemen yang mengatur terkait kegiatan ekstrakurikuler. Untuk mengatasi hal tersebut, maka saya sebagai penulis memberikan sebuah solusi dengan merancang sebuah sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis web, yang dapat mengontrol serta membuat dokumentasi terkait kegiatan ekstrakurikuler tersebut.

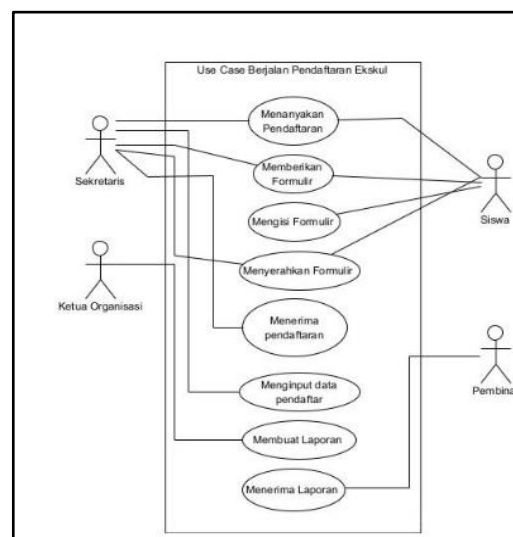
Sistem yang dibuat ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses manajemen kegiatan ekstrakurikuler dan dapat menjadi media informasi bagi siapa saja yang ingin tahu tentang kegiatan serta komponen lain yang ada dalam ekstrakurikuler.

Dengan adanya website ini saya sebagai penulis berharap dapat mempermudah bagi siswa-siswi dalam mendapatkan informasi ekstrakurikuler, melakukan pendaftaran secara online dimana saja dan kapan saja, dan juga bagi pengurus ekstrakurikuler dapat dengan mudah mengelola dan memberikan informasi terkait kegiatan atau hal-hal lain yang berkaitan dengan kegiatan ekstrakurikuler. Oleh karena itu, penulis mencoba membuat sebuah website yang berjudul “Sistem Informasi Pendaftaran Online Anggota Baru Ekstrakurikuler Berbasis Web Pada SMAN 13 Kabupaten Tangerang”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses yang berjalan

Proses yang berjalan dimulai dengan siswa yang menanyakan pendaftaran kepada pihak ekstrakurikuler dalam hal ini yang akan melayani adalah sekretaris, sekretaris memberikan formulir pendaftaran kepada siswa dan kemudian siswa mengisi formulir pendaftaran tersebut. Setelah mengisi formulir pendaftaran, siswa kemudian memberikan kembali formulir pendaftaran kepada sekretaris yang kemudian sekretaris memberikan formulir pendaftaran tersebut kepada ketua untuk dicatat kembali dan divalidasi. Setelah data dicatat dan divalidasi ketua memberikan data tersebut yang berbentuk laporan kepada pembina.



Gambar 1 UML yang berjalan

Berdasarkan masalah yang terjadi pada sistem saat ini, adapun

masalahnya antara lain sebagai berikut :

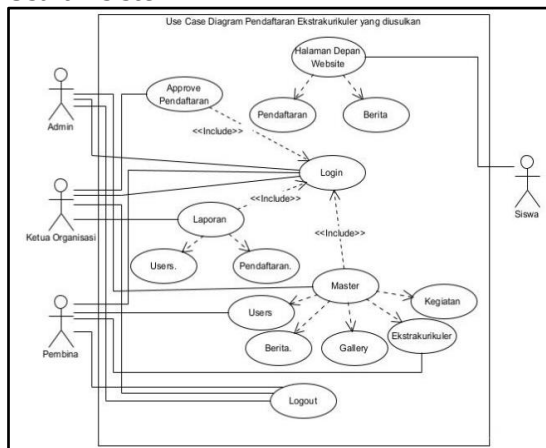
1. Proses Pendaftaran dan Rekapitulasi data dari anggota sebuah ekstrakurikuler masih menggunakan cara manual.
2. Dokumentasi terkait berita, galeri serta prestasi ekstrakurikuler tidak terpublikasi dengan baik.
3. Informasi terkait jadwal kegiatan hanya disampaikan lewat media sosial Instagram dan Whatsapp grup, sehingga tidak efektif dan kurang efisien.
4. Belum adanya sistem informasi berbasis website yang dapat mempermudah manajemen kegiatan dari ekstrakurikuler di SMAN 13 Kabupaten Tangerang.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maka penulis mencoba

memberikan sebuah alternatif pemecahan dari masalah tersebut, antara lain sebagai berikut :

1. Penulis akan merancang dan membangun sebuah sistem informasi pendaftaran ekstrakurikuler berbasis web yang diharapkan akan mempermudah proses pendaftaran ekstrakurikuler.
2. Penulis akan membangun sistem informasi pendaftaran ekstrakurikuler berbasis web yang mana didalamnya terdapat sebuah dokumentasi baik dari kegiatan, galeri, berita maupun prestasi dari ekstrakurikuler.
3. Sistem Informasi ini akan menampilkan informasi berupa jadwal latihan dan event-event yang akan diikuti atau diselenggarakan.

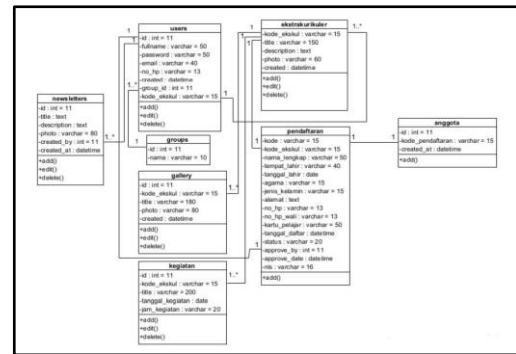
Usulan sistem



Gambar 2 UML yang diusulkan

Use Case Diagram dapat digunakan untuk menjelaskan hubungan antara pengguna (aktor) dan sistem yang telah dikembangkan, yakni sistem pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 13 Kabupaten Tangerang.

Juga akan dibuatkan Class Diagram yang akan mendeskripsikan struktur sebuah sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya, metode, dan hubungan antar objek.



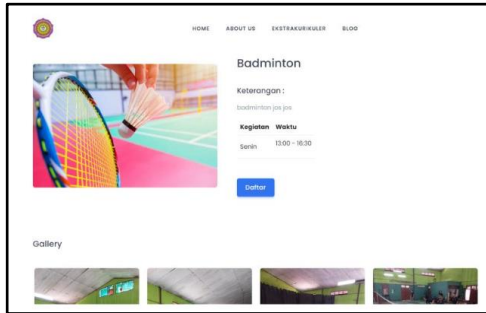
Gambar 3 Class Diagram

Pengujian Program Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler di SMAN 13 Kabupaten Tangerang. Pengujian dengan menggunakan black box testing. Black box testing merupakan pengujian program yang mengutamakan pengujian fungsionalitas program. Tujuan dari metode pengujian black box ini adalah untuk mengidentifikasi kesalahan fungsional pada sebuah program.



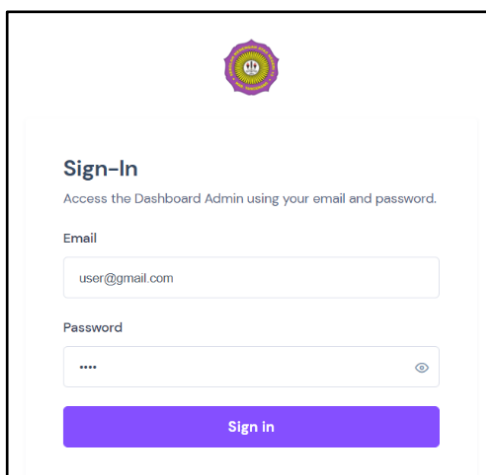
Gambar 4 Tampilan Halaman Utama

Halaman utama terdiri dari data user, berita, Gallery, Ekstrakurikuler, Kegiatan.



Gambar 5 Menu Ekstrakurikuler

Merupakan tampilan form untuk menambah, edit dan hapus data Ekstrakurikuler.



Gambar 6 Menu Login

Merupakan sebuah halaman untuk mengakses sistem dengan memasukan Email dan password.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Pendaftaran Online Anggota Baru Ekstrakurikuler Berbasis Web Pada SMAN 13 Kabupaten Tangerang” adalah sebagai berikut, Pada proses manajemen informasi ekstrakurikuler di SMAN 13 Kabupaten Tangerang yang sebelumnya masih dipublikasi hanya melalui sosial media, kini telah menjadi sistem informasi Ekstrakurikuler yang memberikan Informasi mengenai jadwal kegiatan, berita yang berbasis Website sehingga memudahkan siapa saja untuk melihat Informasi tersebut.

Penggunaan sistem informasi pendaftaran ekstrakurikuler berbasis web dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pendaftaran serta rekapitulasi data anggota

yang sebelumnya juga masih dilakukan secara manual menggunakan selebar kertas kini beralih pada sistem pendaftaran berbasis website yang telah disediakan sehingga dapat mempermudah anggota dalam melakukan pendaftaran dan mempermudah pengurus dalam rekapitulasi data anggota berupa laporan digital sehingga memudahkan Ekstrakurikuler dalam manajemen data anggota.

Adapun saran terhadap sistem ini agar dapat berjalan dengan lebih baik yaitu Sistem Informasi Ekstrakurikuler pada SMAN 13 Kabupaten Tangerang ini disarankan untuk anggota maupun siswa siswi SMAN 13 Kabupaten Tangerang karena memudahkan dalam mencari Informasi mengenai Ekstrakurikuler. Sistem ini juga disarankan untuk pengurus, pembina serta pihak terkait ekstrakurikuler dalam memantau dan mendapatkan Informasi berupa laporan seperti data anggota Ekstrakurikuler pada SMAN 13 Kabupaten Tangerang, menyelenggarakan pelatihan atau sosialisasi bagi pengguna sistem, seperti siswa, pengurus ekstrakurikuler dan pembina, agar mereka dapat menggunakan sistem ini dengan optimal, mengumpulkan umpan balik secara teratur dari pengguna sistem untuk terus memperbaiki dan meningkatkan fungsionalitas berdasarkan kebutuhan dan pengalaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardani, dkk, (2020) Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif, Yogyakarta: Pustaka Ilmu,
- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2019). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Revisi). Informatika.
- Badrul, M., Ardy, R., Nusa Mandiri Jl Jatiwaringin Raya No, S., & Cipinang Melayu Jakarta Timur, K. (2021). Penerapan Metode Waterfall pada Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru. Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI, 5(1), 52–61.
- Fitcha, T. (2022). Perancangan Sitem Informasi Pemesanan Jasa Wedding

- Photography Berbasis Web Pada Quensha Photo. Universitas Insan Pembangunan Indonesia.
- Khairunnisa, H. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Kegiatan Ekstrakurikuler Di SMP Negeri 6 Binjay (pp. 1–91). <https://doi.org/10.54877/ijhim.v1i2.9>
- Lestari Perdana, A., & Suharni, S. (2021). Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis Website Menggunakan System Development Life Cycle (Sdlc) Pada Sman 16 Gowa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(12), 481–489. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.129>
- Maulana, S., & Faza, R. (2022). Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Berbasis Web Di Smk Pasundan Majalaya. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 84–87.
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052>
- Muhamad Tabrani, Suhardi, & Hananda Priyandaru. (2021). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Pada Unl Studio Dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 1–21. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.598>
- Nuryansyah, H., & Hermawan, E. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Bandung. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(3), 298–305. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i3.1199>
- Pawitra, & Sanggha, M. A. (2019). Pengembangan dan Analisis Organizational Knowledge Management System Pada Himpunan Mahasiswa Elektronika dan Informatika UNY Berbasis Website CMS. *Jurnal Teknik Informatika*, 1–23.
- Rahman, W., & Saudin, L. (2022). Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen (Neneng Sri Wahyuni (ed.); 1st ed., Issue 1). WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus : Smk Ma'Arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.339>
- Ratnasari, N. D. dan S. (2017). Hubungan kegiatan ekstrakurikuler Pasukan Pengibar Bendera (PASKIBRA) dengan kepemimpinan peserta didik SMA Kartika IV-3 Surabaya. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 2(1), 380–395. https://scholar.google.com/scholar?start=20&q=ekstrakurikuler+menurut+dikdasmen&hl=id&as_sdt=0,5
- Rina Noviana. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 112–124. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.128>
- Sanjaya, H. (2019). Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 57–64. <https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.758>
- Suryanto, A., & Ramadan. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Berbasis Web Pada SMK Malaka Jakarta. *Paradigma Jurnal Komputer Dan Informatika Akademi Bina Sarana Informasi*
- Wijaya, K., Suprianto, R., & Istiawan, E. (2022). *Jurnal Masyarakat Desa*

- Lppm Universitas Musi Rawas Implementasi Framework Bootstrap Dalam Perancangan Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Qur'an Al-Ittifaqiah Berbasis Web. Jurnal Masyarakat Desa, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.58328/jm.v1i1.42>
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2019). Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 274.
- Wijoyo, H. (2021). Sistem Informasi Manajemen. In Buku. Zubair, H. R., & Ernawati, I. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Murid Baru Pada Paud Kangguru Kecil Berbasis Web. Jurnal Ilmiah Matrik, 24(2), 165–174. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v24i2.1835>