

MEMBANGUN SISTEM INFORMASI PADA KWARTIR CABANG GERAKAN PRAMUKA KOTA SAMARINDA BERBASIS WEB

Peneliti
Fahmi Yunus

Sistem Informasi
STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. Moh. Yamin No.25 Samarinda Kode Pos 75123
E-mail : vahmio00@gmail.com

ABSTRAK

Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda adalah suatu instansi atau lembaga pendidikan non formal yang bergerak dibidang kepramukaan yang bertujuan mengelola dan membina kaum muda anggota Gerakan Pramuka di wilayah Kota Samarinda. Sistem pengelolaan informasi pada Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda untuk saat ini dikelola oleh Staf Tata Usaha Kwartir dan dilakukan secara komputerisasi, walaupun masih terbatas pada penggunaan Microsoft Excel dan Microsoft Word. Namun, apabila ditinjau lebih jauh pengelolaan sistem informasi saat ini masih jauh dari akurat, cepat dan tepat karena banyak nya masalah – masalah serta kendala dalam penyajian dan penyampaian suatu informasi itu sendiri.

Oleh karena itu, maka dibuat sistem informasi Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda berbasis *web*. Dalam proses pembangunan website ini menggunakan metode pengembangan *waterfall*. Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan adalah *flowchart* dan *site map*. Tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan sistem ini adalah mempermudah user atau anggota yang ingin mengetahui informasi apa saja tentang Kepramukaan di samarinda tanpa harus bertemu langsung.

Setelah melalui tahapan sesuai dengan metode pengembangan yang dipilih maka dalam pengimplementasian sistem ini memiliki pengujian sistem yang terdiri dari pengujian *black box* dan pengujian beta. Hasil dari pengujian *Black box* yaitu untuk semua menu yang diklik dapat menampilkan halaman yang dikehendaki, dan untuk hasil pengujian beta setelah melakukan perhitungan dari hasil kuisioner yang ada diperoleh presentasi yang cukup memuaskan untuk setiap poin dari 9 kriteria situs *web* yang baik

Kata kunci : Sistem Informasi, Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda, Berbasis Web

1. PENDAHULUAN

Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda adalah suatu instansi atau lembaga pendidikan non formal yang bergerak dibidang kepramukaan yang bertujuan mengelola dan membina kaum muda anggota Gerakan Pramuka di wilayah Kota Samarinda yang mana telah ditetapkan sebelumnya pada Surat Keputusan Kwartir Nasional nomor 223 tahun 2007 tentang Organisasi Kwartir Cabang Gerakan Pramuka.

Sistem pengelolaan informasi pada Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda untuk saat ini dikelola oleh Tata Usaha Kwartir dan dilakukan secara komputerisasi, walaupun masih terbatas pada penggunaan Microsoft Excel dan Microsoft

Word. Namun, apabila ditinjau lebih jauh pengelolaan sistem informasi saat ini masih jauh dari akurat, cepat dan tepat karena banyak nya masalah – masalah serta kendala dalam penyajian dan penyampaian suatu informasi.

Dalam penyajian penyampaian sistem informasi pada Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda saat ini masih mengalami beberapa kendala terutama karena masih menggunakan media surat menyurat biasa yang menyebabkan biaya yang masih terlalu tinggi serta waktu yang tidak efektif dan efisien sehingga publikasi informasi yang disampaikan pun masih sangat tidak akurat dan tidak tepat sasaran karena masih ada beberapa masyarakat, anggota, Kwartir Ranting, Kwartir Daerah bahkan Kwartir

Nasional yang masih belum mengetahuinya karena keterbatasannya media dalam publikasi penyajian dan penyampaian suatu informasi tersebut.

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mencoba mengimplementasikan sistem yang cocok dengan masalah yang ada pada Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda yaitu membangun sistem informasi dengan berbasis *web*. Dengan dibangunnya sistem ini bisa menjadikan alternatif solusi yang mempermudah masyarakat, anggota, Kwartir Ranting, Kwartir Daerah bahkan Kwartir Nasional dalam melihat informasi yang ada pada Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda meskipun tidak datang langsung ke Sekretariat Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda.

Atas dasar itulah penulis tertarik membuat suatu sistem informasi Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda berbasis *web* agar dalam memberikan informasi mengenai Gerakan Pramuka Kota Samarinda dapat dinikmati dan diakses dari mana saja tanpa terhalang tempat dan waktu.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada, maka perlunya diberikan batasan guna membatasi permasalahan masalah yang meliputi hal sebagai berikut :

1. Administrator

Administrator mempunyai hak akses penuh terhadap sistem informasi. dan fungsi-fungsi yang ada didalam sistem informasi yang tersedia, diantaranya :

- 1) Input data anggota
- 2) Input data gugusdepan
- 3) Input struktur organisasi, profil, dewan kerja cabang, pusdiklatcab serta visi dan misi
- 4) Hapus data topik, komentar serta member forum
- 5) Input berita, info dan agenda
- 6) Input data galeri Kepramukaan
- 7) Input data kontak
- 8) Input / hapus data akun

2. User

Pengunjung didalam sistem informasi ini diberikan fungsi untuk melihat berita atau informasi umum yang meliputi informasi kegiatan, agenda dan dapat melakukan download terhadap file photo, video, lagu dan file kepramukaan yang telah di upload ataupun yang telah inputkan oleh

administrator sistem serta dapat mendaftar menjadi anggota member forum diskusi.

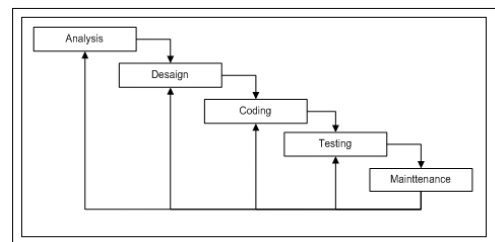
3. BAHAN DAN METODE

3.1 Penjelasan Bahan

1. Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.
2. Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan. Para pembuat keputusan memahami bahwa informasi menjadi faktor kritis dalam menentukan kesuksesan dan kegagalan dalam bidang usaha.
3. *Website* atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data diam atau gerak, data animasi, suara, video, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis .
4. *Internet* dapat diartikan jaringan komputer luas yang menghubungkan pemakai komputer satu dengan komputer lainya dan dapat berhubungan dengan komputer dari suatu negara ke negara seluruh dunia,

3.2 Metode Waterfall

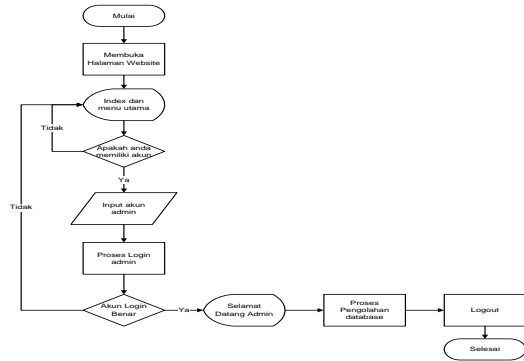
The Classic Life Cycle (SDLC) atau pada umumnya dikatakan paradigma *water fall*. Pada metode ini terdapat 5 (lima) tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu tersusun dari atas kebawah , diantaranya *Analisis, Design, coding, Testing,* dan *Maintenance*. Konsep dari metode ini adalah melihat bagaimana suatu masalah secara sistematis dan terstruktur dari atas kebawah.



Gambar 1. Model Waterfall

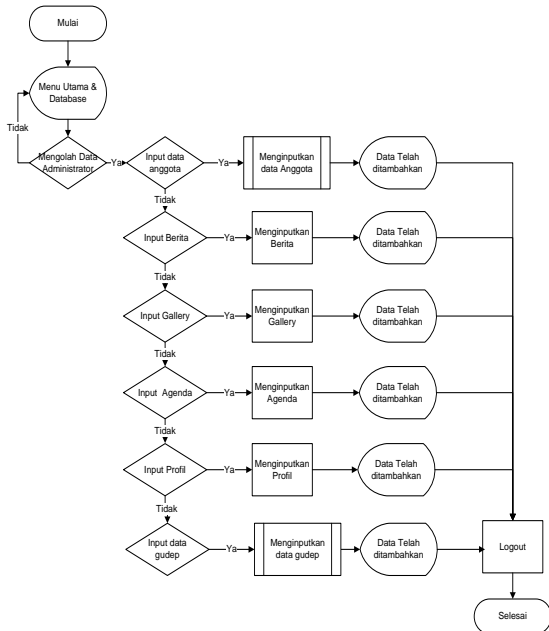
4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

1. Flowchart Sistem Admin



Gambar 2. Flowchart sistem admin

2. Flowchart Sistem Menu Administrator



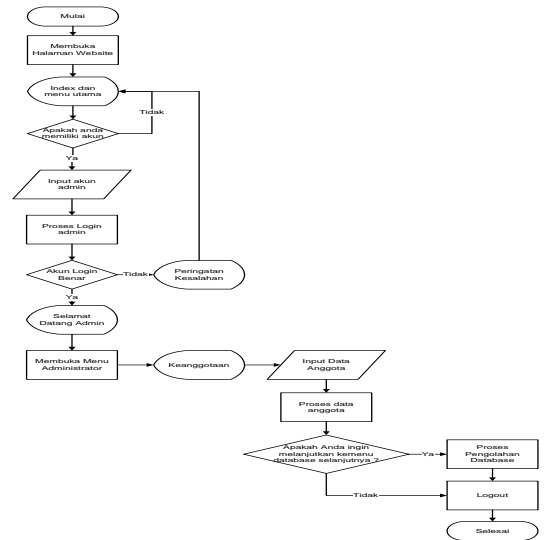
Gambar 3. Flowchart sistem menu administrator

3. Flowchart User



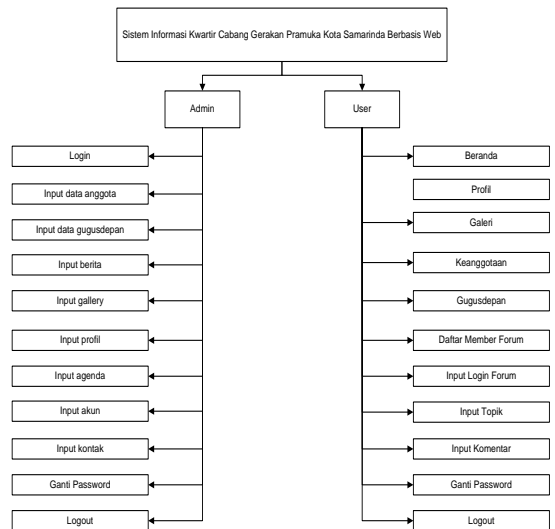
Gambar 4. Flowchart User

4. Flowchart Penginputan Anggota



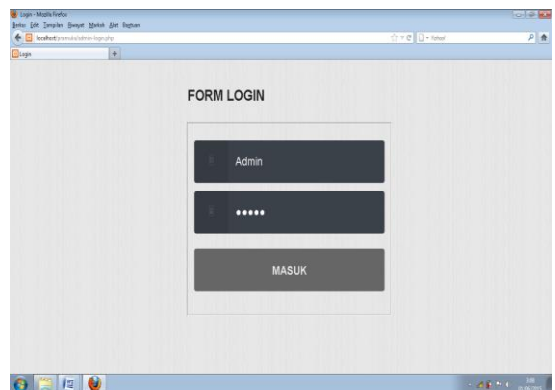
Gambar 5. Flowchart Penginputan anggota

5. Site Map

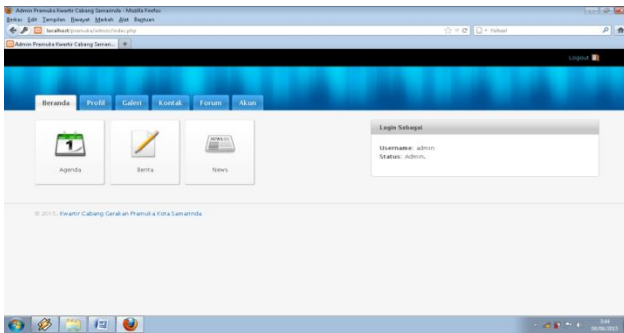


Gambar 6. Site Map

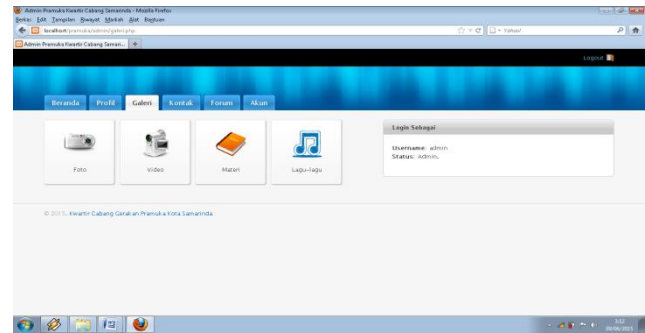
5. IMPLEMENTASI



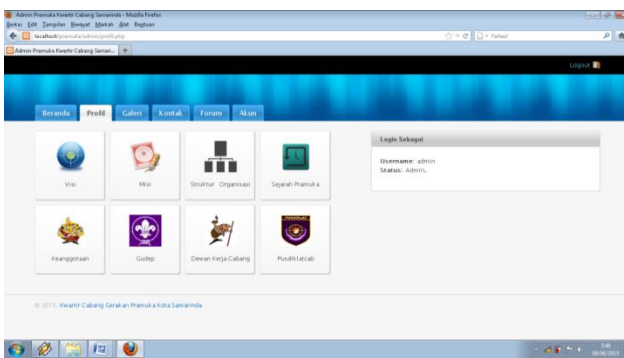
Gambar 7. Login Admin



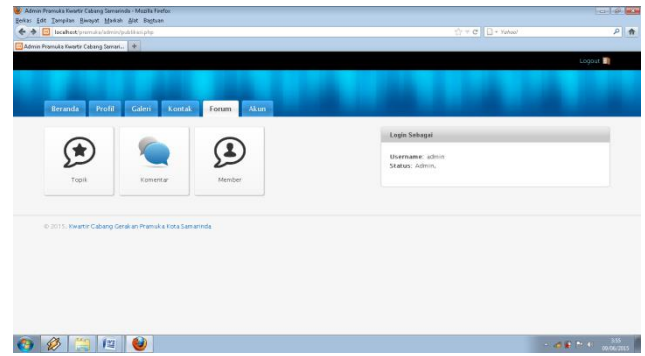
Gambar 8. Halaman Beranda Admin



Gambar 12. Halaman Galeri admin



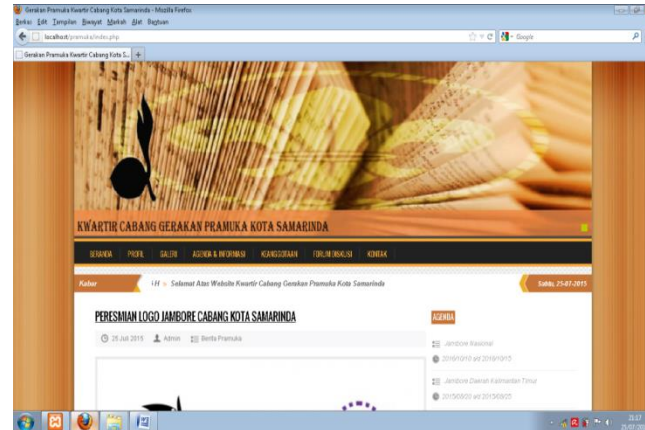
Gambar 9. Halaman Profil Admin



Gambar 13. Halaman Forum admin

#	Nama Anggota	Tempat, tanggal lahir	Jenis Kelamin	Alamat	Colongan	Kwartir	Codep	Aksi
1	Jason Willy Nugraha	Jakarta, 10 Oktober 1995	Laki-laki	J. Juanda 8 Samarinda	Penegak	Samarinda Ulu	UNMUL	
2	Muhammad Hakim Rizqi	Baliqapan, 1 Mei 1995	Laki-laki	J. Perjuangan 3 Samarinda	Penegak	Samarinda Ulu	UNMUL	
3	Fahmi Yunus	Samarinda, 13 Mei 1992	Laki-laki	J. KH. Wahid Hasyim II Gang Mekar No 41 RT 51	Pandega	Samarinda Utara	Tunas Kelapa	
4	Iwan Susanto	Jombang, 7 September 1982	Laki-laki	J. KH. Harun Hafiyh Samarinda	Pembina	Samarinda Sebrang	DMA Negeri 4	
5	Bisabath Retnowalingsih	Klaten, 19 November 1969	Perempuan	J. Lempake Samarinda	Pembina	Samarinda Ulu	SNPK St. Fransiskus	
6	Ic, H. Aqan Zahid, MEd	Samarinda, 24 November 1949	Laki-laki	J. Ade Irma Suryani No 17 Samarinda	Pelatih	Sarung	Kutus Kwarab Samarinda	
7	Mohammad Hatta Toha, S.Pd	Barjasmasin, 5 Juli 1962	Laki-laki	J. Pangren Suryanata Gp. Hipayang 2 Samarinda	Pelatih	Samarinda Ulu	Selwars Kwarab Samarinda	
8	Dr. H. Hadriyasyah	Kutai, 06 Maret 1942	Laki-laki	J. Anggar Samarinda	Pelatih	Samarinda Ulu	Kutus Pusdik Labab	
9	Dr. Syahrum	Muara Muntai, 11 Juni 1963	Laki-laki	Perum Gemilang 1 Blok N No 25	Pelatih	Samarinda Sebrang		
10	Alun Jariah, S.Pd, M.Pd	Samarinda, 24 April 1969	Perempuan	Jalan Padiat Karya Perum Pospita Samarinda	Pelatih	Samarinda Ulu	SMP Negeri 29 Samarinda	

Gambar 10. Halaman Keanggotaan admin



Gambar 14. Halaman Menu Utama User

#	Nama Gugusdepan	No Gugusdepan	Kategori Gugusdepan	Kwartir Mentoring	Kategori	Pangsilan / Sekolah	Alamat	Aksi
1	Sempati Awanglong	01.011	Gudup Sel olah	Samarinda Ilir	Putra	SD Negeri 022 Sukaor	J. Annisah Sukaor	
2	Jannah Syukur	01.012	Gudup Sel olah	Samarinda Ilir	Putri	SD Negeri 022 Sukaor	J. Annisah Sukaor	
3	Khu. Dewarosa	01.013	Gudup Sel olah	Samarinda Ilir	Putra	SD Negeri 029 Dahlan	J. Ahmad Dahlan	
4	Dewi Santik	01.014	Gudup Sel olah	Samarinda Ilir	Putri	SD Negeri 029 Dahlan	J. Annisah Dahlan	
5	Otto Iskandarnata	01.015	Gudup Sel olah	Samarinda Ilir	Putra	SD Negeri 026	J. Otto Iskandarnata	
6	Cat Nyak Dren	01.016	Gudup Sel olah	Samarinda Ilir	Putri	SD Negeri 026	J. Annisah Dahlan	

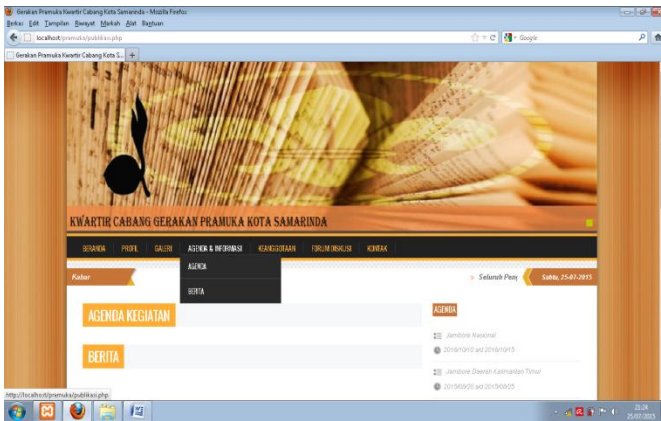
Gambar 11. Halaman Gugusdepan admin



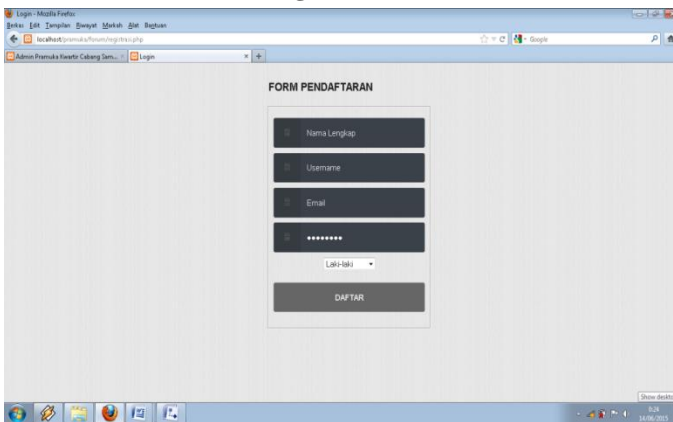
Gambar 15. Halaman Profil User



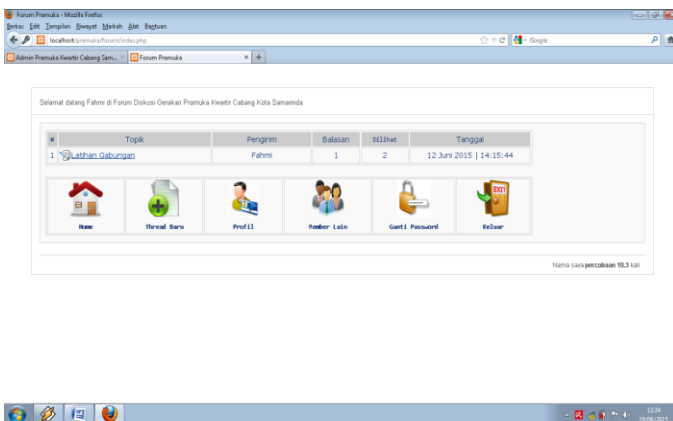
Gambar 16. Halaman Galeri User



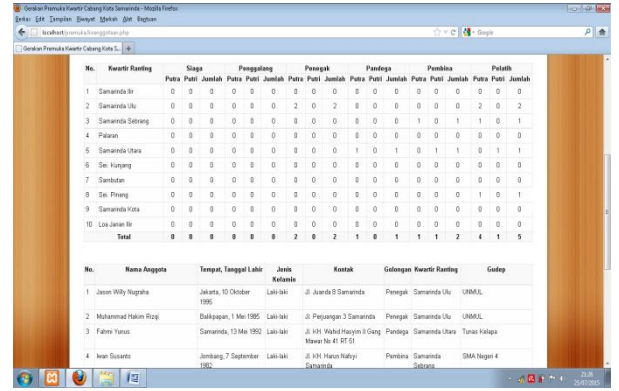
Gambar 17. Halaman Agenda dan informasi



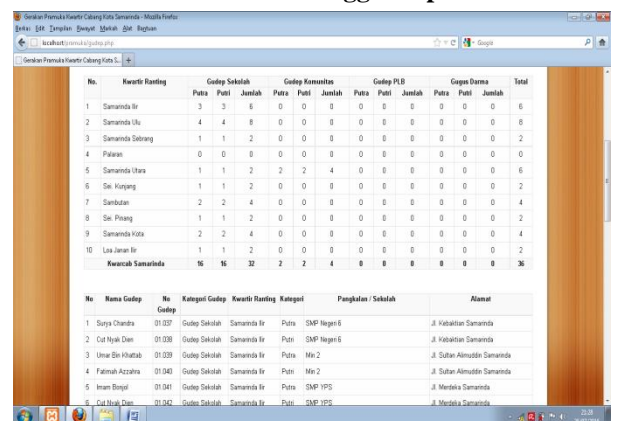
Gambar 18. Halaman Pendaftaran member Forum Diskusi pada User



Gambar 19. Halaman Forum Diskusi User



Gambar 20. Halaman Keanggotan pada User



Gambar 21. Halaman Gugusdepan pada User

6. PENGUJIAN

Berdasarkan perolehan persentase tersebut didapat persentase untuk *user* adalah 72%. Maka *website* Pramuka ini dapat diterima oleh *admin* maupun *user*, karena persentase nilai yang didapat, diatas nilai persentase nilai minimum yaitu diatas atau lebih dari 50% dan kurang dari 100% karena untuk persentase nilai maksimum adalah 100%.

7. PEMELIHARAAN SISTEM

Tahap terakhir pengembangan sistem ini adalah bagian pemeliharaan, dalam hal ini yang dilakukan adalah:

1. Memperbaharui data dan informasi agar selalu *up to date*.
2. Menyempurnakan dan mengembangkan sistem agar bisa lebih baik dalam penyajian informasi yang dibutuhkan.
3. Kemudian membuat dokumentasi untuk memudahkan pengembangan sistem selanjutnya.

8. KESIMPULAN

Berdasarkan Sistem Informasi berbasis web yang telah dibuat dan dari pembahasan-pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya Sistem Informasi ini memudahkan masyarakat luas serta anggota dalam mencari dan berbagi informasi tanpa harus datang langsung ke Sekretariat Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Samarinda
2. Dengan adanya Sistem Informasi ini sistem keanggotaan serta sistem gugusdepan Gerakan Pramuka di Samarinda lebih tertata rapi dan efisien.

9. SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini dapat menyarankan beberapa hal yaitu sebagai berikut :

1. Untuk tampilan lebih ditingkatkan agar bisa lebih menarik lagi
2. Dibagian Forum Diskusi lebih di optimalkan khususnya dalam keamanan sistemnya serta dapat ditambahkan moderator forum atau dibuat hanya untuk anggota atau member Pramuka di Kota Samarinda
3. Dapat pula ditambahkan menu penjualan apabila ada anggota atau member Pramuka yang ingin mencari atribut atribut Gerakan Pramuka.

10. DAFTAR PUSTAKA

- Andri Kristanto, (2008), Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya, Penerbit Gaya Media Yogyakarta
- Fathansyah, 2007. *Buku Teks Komputer Basis Data*. Bandung : Elex Media Komputindo.
- Febrian, Jack, 2007, *Kamus Kompter dan Teknologi Informasi*, Bandung, Penerbit: Andi.
- Jayan, 2010, *CSS untuk Orang Awam*, Palembang : Maxikom
- Jogiyanto, HM, 2005, *Analisis & Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta : Andi.

Juju Dominikus dan Syukrie Muhammad, 2009, *Jurus Jitu Webmaster Freelance*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo

Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. *Format Pelaporan Data Potensi*, <http://www.pramukanet.org/karang> pembina/format pelaporan data potensi, diakses 23 Januari 2012

Madcoms. 2005. *Mendesain Web Dengan Photoshop*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta

McLeod, (2007), *Management Information System*, Edisi ke-8, Prentice Hall, New Jersey

McLeod, Turban et al, (2008). *Management Information Systems*, 9 th Edition, Prentice Hall.

Nugroho, Bunafit (2008), *Trik dan Rahasia Membuat Aplikasi Web dengan PHP*. Yogyakarta : Gava Media

Prasojo, Lantip Diat & Riyanto, 2011, *Teknologi Informasi Pendidikan*, Yogyakarta : Gava Media.

Puspitosari Heni A, 2011, *Pemrograman Web Database dengan PHP & MySQL: Tingkat Lanjut*. Yogyakarta : Skripta

Shalahudin, Andi, 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Gramedia Pustaka Utama

Simarmata, Janner, 2005, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta : Andi Offset

Simarmata, Janner, 2005. *Panduan Cepat Menggunakan Dreamweaver MX*, Yogyakarta:

STMIK Widya Cipta Dharma, 2015, *Petunjuk Penulisan Usulan Proposal dan Skripsi*, Samarinda

Sutabri, Tata, 2012. *Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta : Andi.

Sutisna, Dadan. 2007. *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*. Jakarta. Selatan: Mediakita

Suyatno, Asep Herman, 2007. *Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta : Andi