

Penerapan Sistem Informasi Berbasis Digital dalam Mendukung Transparansi dan Akuntabilitas Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna Kecamatan Bantan

Tengku Musri¹, Muhamad Nasir²

¹ Teknik Informatika, Politeknik Negeri Bengkalis, musri@polbeng.ac.id

² Teknik Informatika, Politeknik Negeri Bengkalis, nasir@polbeng.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang cepat sangat berpengaruh terhadap penyampaian dan penyebaran pesan ke berbagai kalangan. Saat ini belum ada tempat yang digunakan sebagai media untuk menyebarkan informasi dan melakukan dokumentasi kegiatan pada organisasi kepemudaan pada Karang Taruna Kecamatan Bantan. Sehingga mengakibatkan semua informasi penting yang sedang terjadi pada karang taruna mengalami keterlambatan informasi atau pesan yang ingin di sampaikan kurang jelas dan lengkap serta dokumentasi dari setiap kegiatan tidak dikelola dengan baik. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk merancang dan menerapkan sistem informasi berbasis digital dalam mendukung transparansi dan akuntabilitas pengelolaan kegiatan karang taruna Kecamatan Bantan. Dalam proses rancang bangun sistem informasi ini menggunakan metode *waterfall* pemodelan *UML* (*unified modeling language*) serta menerapkan pengujian *black box* untuk tahapan pengujian sistem. Dengan menggunakan metode *waterfall* dalam perancangan sistem informasi ini proses perancangan menjadi lebih teliti dan lebih terarah.

Kata Kunci: *Kepemudaan, Waterfall, Black Box, Karang Taruna.*

Abstract

Rapid technological developments greatly affect the delivery and dissemination of messages to various groups. Currently there is no place that is used as a medium to disseminate information and document activities at youth organizations at the Karang Taruna District of Bantan. As a result, all important information that is happening at the youth organization is experiencing delays in information or the message that is to be conveyed is not clear and complete and the documentation of each activity is not managed properly. The purpose of this community service is to design and implement a digital-based information system to support transparency and accountability in the management of youth activities in Bantan District. In the process of designing this information system using the waterfall modeling UML (unified modeling language) method and applying black box testing for the system testing stage. By using the waterfall method in designing this information system, the design process becomes more thorough and more focused..

Keywords: *Youth, Waterfall, Black Box, Youth Organization.*

1. Pendahuluan

Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia NO: 77/HUK/2010 menjelaskan tentang karang taruna adalah kesejahteraan sosial. Organisasi sosial kemasyarakatan sejak awal sebuah Karang Taruna didirikan bukan untuk mencari keuntungan, akan tetapi tujuannya adalah untuk kesadaran dan tanggung jawab oleh dan masyarakat terutama generasi muda dimulai dari wilayah RW sampai kota terutama bergerak di bidang usaha kesejahteraan social (Rizki & Setiawan, 2020) (Wulandari, 2018).

Sistem informasi (SI) merupakan gabungan yang terorganisasi dari manusia, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komunikasi serta

sumber data didalam mengumpulkan, mengubah, serta menyebarkan informasi didalam suatu organisasi. Sistem informasi merupakan sarana yang mudah untuk membantu memberikan informasi bagi suatu lembaga/perusahaan ataupun perorangan (Arief & Suwita, 2019). Sistem Informasi berbasis web merupakan sarana promosi untuk menyampaikan informasi yang memberikan kemudahan bagi siapa saja yang ingin mengaksesnya kapanpun dan di manapun. Dengan cara kerjanya yang lebih cepat dan juga tepat sangat membantu manusia akan banyak hal dan semakin banyak penerapa di berbagai bidang kehidupan, salah satunya di bidang organinasi masyarakat yaitu karang taruna (Nur Amanda, 2021).

Karang Taruna adalah organisasi sosial kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab social (Muhammad Achid Alwan Maula, 2019). Organisasi Karang Taruna merupakan organisasi masyarakat yang beranggotakan seluruh pemuda di daerah tempat karang taruna tersebut di bentuk. Setiap organisasi selalu menggunakan dana untuk melaksanakan kegiatan, dan perlu keterbukaan dalam penggunaan anggaran sehingga timbul kepercayaan terhadap anggota dan meningkatkan kekompakkan di setiap anggota karang taruna dalam melakukan kegiatan. Apabila di tinjau lebih lanjut, dengan berkembangnya Karang Taruna di masyarakat luas bahkan di seluruh Indonesia akan sangat membantu tugas pemerintah untuk mewujudkan kesejahteraan sosial di Indonesia yang merata dan menyeluruh (Regen, n.d.) (Purwanti et al., 2022).

Oleh karena itu, timbul ketertarikan untuk meningkatkan kekompakkan anggota karang taruna melalui keterbukaan penggunaan dana karang taruna, maka diperlukan perancangan sistem informasi yang diharapkan bisa menjadi sarana dalam menyampaikan informasi tentang organisasi Karang Taruna Kecamatan Bantan (Arief & Suwita, 2019). Sistem dirancang dengan pengemasan yang menarik sehingga pesan dapat mudah diterima dan dilihat oleh masyarakat, tanpa mengurai pesan yang ingin disampaikan, informasi yang ingin di sampaikan terkait realisasi penggunaan dana di setiap bidang diantaranya PHBN (Perayaan Hari Besar Nasional) dan PHBI (Perayaan Hari Besar Islam), Seni dan Olahraga, Lingkungan Hidup dan Ekonomi Kreatif juga pemaparan mengenai sistem dan informasi Karang Taruan, maka diusulkan pengabdian kepada masyarakat “penerapan sistem informasi Berbasis Digital dalam Mendukung Transparansi dan Akuntabilitas Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna Kecamatan Bantan”.

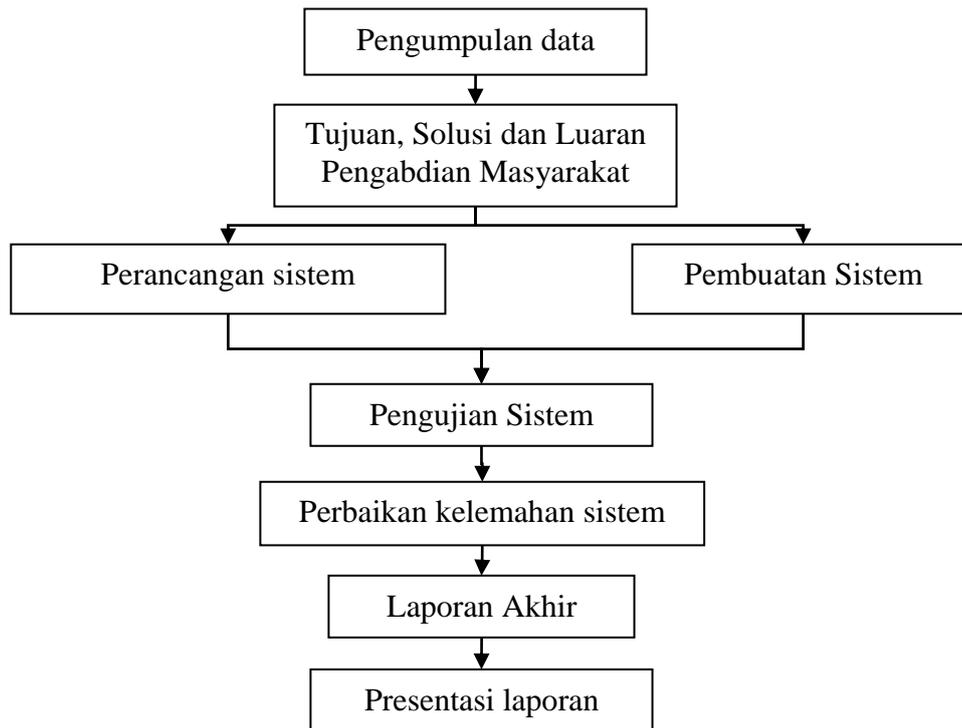
2. Metode Pelaksanaan

a. Tahap-Tahap Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dari kegiatan ini akan dibagi kedalam beberapa tahapan seperti di bawah ini :

1. Mengumpulkan data dan mempelajari semua informasi yang dibutuhkan oleh mitra dengan melakukan diskusi bersama pengurus Karang Taruna Kecamatan Bantan.
2. Perancangan dan pembuatan aplikasi baik berupa perancangan sistem maupun membuat program aplikasi.

3. Menguji/menganalisis aplikasi yang telah dibuat serta memperbaiki kelemahan-kelemahan dari aplikasi tersebut.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Pembuatan sistem ini yaitu untuk membuat sistem informasi Karang Taruna menggunakan pemrograman berbasis web yang responsif dan mampu meningkatkan efisiensi waktu dalam melakukan pengembangan sebuah aplikasi berbasis website. Para pengurus Karang Taruna sebagai pengguna sistem ini dapat menggunakan sistem informasi ini sehingga dalam pengelolaan kegiatan bisa lebih efektif.

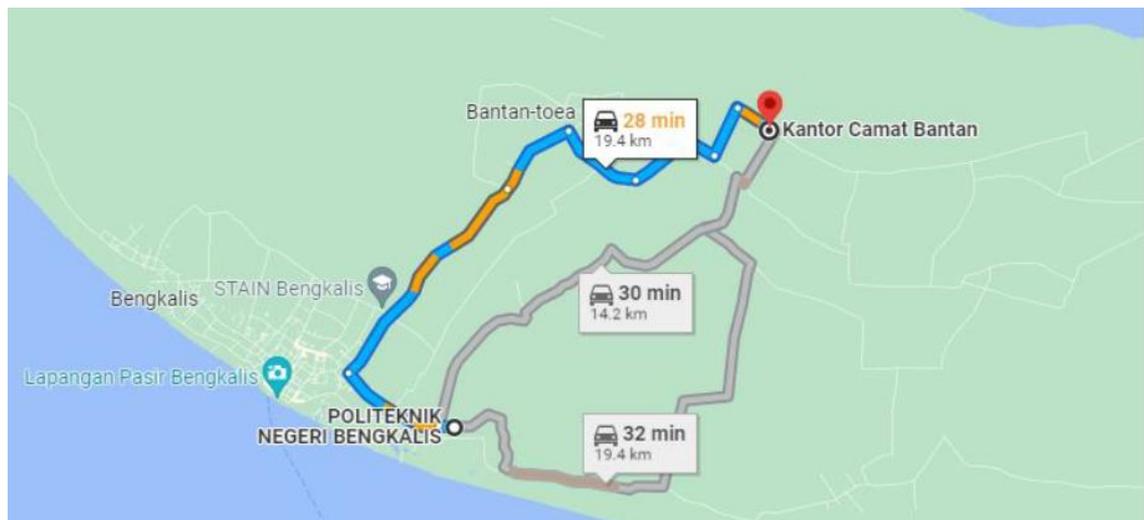
Sistem Informasi ini mempunyai kemampuan seperti di bawah ini :

1. Sistem informasi Karang Taruna ini dijalankan pada secara online berbasis web.
2. Sistem informasi Karang Taruna ini memiliki media penyimpanan terpusat dan terintegrasi.

Sistem dibuat dengan menggunakan template LTE. Sedangkan untuk Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Bahasa pemrograman yang berbasis framework yaitu Code Igniter.

b. Lokasi Pengabdian Masyarakat

Lokasi pengabdian masyarakat ini berada di Sekretariat Karang Taruna Kecamatan Bantan, Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau. Adapun peta lokasi mitra ditunjukkan pada Gambar 2 Berikut ini.

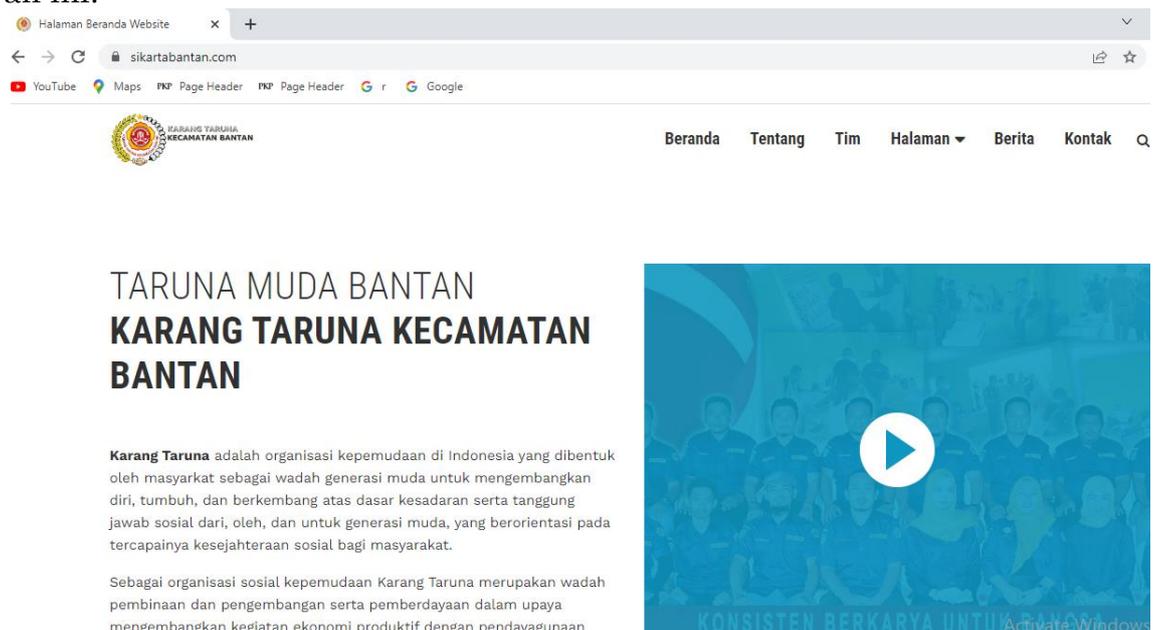


Gambar 2. Peta Lokasi Pengabdian

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang dicapai pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah terciptanya sebuah sistem informasi Karang Taruna Kecamatan Bantan. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan survei pengumpulan data dan sesi diskusi pengurus Karang Taruna. Selanjutnya data dianalisa dan kemudian dirancang sistem informasi sesuai dengan kebutuhan. Sistem dibuat sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Sistem yang selesai dibuat telah diuji oleh pengurus Karang Taruna Kecamatan Bantan yang kemudian jika ada bug/error maka aplikasi diperbaiki lagi dan seterusnya sampai aplikasi tidak ada bug lagi. Setelah itu tim melatih pengguna sistem dalam proses penginputan data Karang Taruna.

Sistem yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sehingga sistem bisa langsung diimplementasikan di Karang Taruna Kecamatan Bantan Hasil implementasi dari aplikasi ini dapat ditunjukkan pada pada halaman www.sikartabantan.com seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3. Halaman awal

Gambar 3 diatas adalah tampilan awal halaman sistem informasi Karang Taruna yang telah dirancang. Selanjutnya, user bisa melihat menu-menu yang sudah tersedia di halaman website.



Gambar 4. Halaman Menu Website

Untuk melihat konten dari menu, bisa dengan cara klik salah satu menu yang ada dibagian atas halaman seperti contohnya menu Tim untuk melihat kepengurusan Karang Taruna Kecamatan Bantan seperti yang ditunjukkan pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Tim Pengurus Karang Taruna

Pada sistem informasi Karang Taruna ini, pengelola sistem dapat membuat berita dan informasi kegiatan yang dimasukan kedalam menu berita. Adapun tampilan menu berita dapat ditunjukkan pada gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Halaman menu berita

Serah terima dan sosialisasi penggunaan sistem dilaksanakan pada hari jumat tanggal 28 Oktober 2022, dengan didampingi 2 orang pratana laboratorium pendidikan Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis dan dihadiri langsung oleh wakil ketua Karang Taruna Kecamatan Bantan Bapak Junaidi, ST beserta anggota pengurus Karang Taruna Kecamatan Bantan. Sebelum melakukan penyerahan sistem, kegiatan dimulai dengan memberikan sosialisasi prosedur penggunaan sistem, dan dilanjutkan serah terima sistem, dan diakhiri foto bersama. Adapun foto bersama kegiatan serah terima sistem ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Foto Bersama

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dipublikasikan di media massa elektronik yang ada di bengkalis yaitu bengkalisinfo.com dengan judul "Sosialisasi penerapan sistem informasi website untuk menunjang kegiatan ditengah masyarakat". Adapun bukti berita media tersebut ditunjukkan pada Gambar 8.

secure | bengkalinfo.com/berita-6100-sosialisasi-penerapan-sistem-informasi-website-untuk-menunjang-kegiatan-ditengah-masyarakat.html#.Y1zWc...

PKP Page Header PKP Page Header G r Google

HOME | UMUM | POLITIK | HUKRIM | SOSIAL BUDAYA | PEMERINTAHAN | EKONOMI | DPRD | PENDIDIKAN | LAINNYA

NASIONAL

Sosialisasi Penerapan Sistem Informasi Website Untuk Menunjang Kegiatan Ditengah Masyarakat

Sosial Media Bagikan Berita WhatsApp Facebook Telegram Email Print Berita

dibaca: 166 kali
Oleh: Admin
Pendidikan | Sabtu, 29 Oktober 2022 - 14:23:24 WIB

Berita Sebelumnya

- Kepala SKK Migas Rakhmat Firdaus Sebut Penemuan Cadang Minyak Sebesar 558,85 Juta Barel
- DPC PKB Bengkulu Buka Pendaftaran Bacaleg Pemilu 2024, dan Pendaftaran Tanpa Biaya
- Mahasiswa STIE Syariah Bengkulu Raih Prestasi Juara 3 Kick Boxing di Kepri
- Tim Pengabdian Polibeng Racang Kawasan Agrowisata dan Kolam Hijau Desa Pasiran

Berita Terkait

- Memperingati Hari Sumpah Pemuda, IMKABUBA Gelar Kegiatan Turnamen Cup 1 2022



Gambar 8. Berita Media Massa Elektronik Bengkulu Info

Adapun sumber berita ditunjukkan pada link berikut:

<http://www.bengkalinfo.com/berita-6100-sosialisasi-penerapan-sistem-informasi-website-untuk-menunjang-kegiatan-ditengah-masyarakat.html>

4. Kesimpulan

Setelah dilakukan kegiatan pengabdian ini, Penerapan sistem informasi berbasis digital dalam mendukung transparansi dan akuntabilitas pengelolaan kegiatan Karang Taruna Kecamatan Bantan dapat diakses darimana saja, karena sistem sudah dilakukan hosting. Admin pengelola sistem bisa melakukan update, baik update berita, kategori, dan lain sebagainya. Pembuatan sistem ini yaitu untuk mendukung transparansi dan akuntabilitas pengelolaan kegiatan Karang Taruna Kecamatan Bantan dengan menyamakan informasi kegiatan secara terbuka. Sistem yang dibuat menggunakan pemrograman berbasis web yang responsif dan mampu meningkatkan efisiensi waktu dalam melakukan pengembangan sebuah aplikasi berbasis website. Karang Taruna Kecamatan Bantan sebagai pengguna sistem ini dapat menggunakan sistem ini sehingga dalam pelaporan kegiatan bisa lebih efektif.

Adapun saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan sistem ini kedepannya adalah pengembangan sistem informasi berbasis digital pengelolaan kegiatan Karang Taruna Kecamatan Bantan ini kedepannya bisa dikembangkan dengan fitur-fitur pendukung sebagai sehingga sistem yang digunakan semakin efektif.

Ucapan Terima Kasih

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Bengkulu yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Akbar, F., S.setiaji, Ishak, R., Saputra, D., & Masruri, B. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Karang Taruna Menggunakan Metode Waterfall. *Khatulistiwa Informatika*, VIII(1), 7–12. www.bsi.ac.id
- Arief, H. N., & Suwita, J. (2019). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Untuk Kalangan Umkm (Bengkel Motor). *Sistem Informasi STMIK Insan Pembangunan*, 1–13.
- Arifin, M., Studi, P., Informasi, S., Teknik, F., & Kudus, U. M. (2017). *Portal Sistem Informasi Pengelolaan Karang Taruna Kabupaten Kudus*.
- Khoirunnisya, K., & Saputra, S. (2021). Implementasi Sistem Informasi Karang Taruna RW:(Studi Kasus RW07 Bakti Jaya). *Aufklarung: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 91–96.
- Muhammad Achid Alwan Maula. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Karang Taruna berbasis Mobile (Studi Kasus: Karang Taruna Forum Muda-Mudi As-Syahur)*. 672015039, 1–2.
- Nur Amanda, I. N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Kegiatan Pada Lembaga Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 5(1), 104. <https://doi.org/10.31000/jika.v5i1.4017>
- Purwanti, N. P., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2022). SIKARTUN: Sistem Informasi Karang Taruna Berbasis Web Menggunakan Metode FDD dan XP. *Techno.Com*, 21(1), 115–126. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i1.5638>
- Regen, R. (n.d.). *Sistem Informasi Pengelolaan karang taruna (SIPEKATAR) Naralatu Agantuka Berbasis Web*.
- Rizki, C., & Setiawan, A. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Event Karang Taruna Ujung Menteng Cakung*. X(1), 23–30.
- Wulandari. (2018). Perancangan Sistem Informasi Karang Taruna Tunas Baru Berbasis Web. *Laporan Proyek*, 2(2), 2016.