

Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler (SIEKSTRA)

Eka Wulansari Fridayanthie¹, Haryanto², Mochamad Nandi Susila³, Syahrul Ramadhan⁴

^{1,2,3,4} Universitas Bina Sarana Informatika

e-mail: ¹eka.wf@bsi.ac.id, ²haryanto.hyt@bsi.ac.id, ³mochamad.mnl@bsi.ac.id,
⁴syahrulram12@gmail.com

Abstrak

Penerapan website sistem informasi manajemen ekstrakurikuler (SIEKSTRA) diharapkan dapat membantu para pembina ekstrakurikuler dalam melakukan pengelolaan data anggota, data nilai, maupun kegiatan dengan efisien karena dilakukan secara online. Dan bagi para siswa dapat membantu mempermudah dan mempercepat dalam hal melihat informasi ekstrakurikuler, seperti pendaftaran anggota, kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti, dan melihat nilai ekstrakurikuler. Pengembangan perangkat lunak yang digunakan didalam program ini menggunakan metode waterfall sedangkan metode pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka dan observasi. Program ini menghasilkan sebuah website yang memudahkan para murid dan pembina maupun pihak pihak yang bersangkutan. Dimana para murid dapat mendaftar ekstrakurikuler, melihat informasi ekstrakurikuler, melihat kegiatan yang diadakan di ekstrakurikuler yang dipilih dan dapat melihat nilai ekstrakurikuler yang diikuti. Sedangkan pembina dapat mengelola kegiatan ekstrakurikuler yang dibina, mengelola keanggotaan ekstrakurikuler dan menilai siswa yang menjadi anggota ekstrakurikuler tersebut.

Kata Kunci: Ekstrakurikuler, Sekolah, Sistem Informasi Manajemen

Abstract

The implementation of the extracurricular management information system website (SIEKSTRA) is expected to help extracurricular coaches manage member data, value data and activities efficiently because it is done online. And for students, it can help make it easier and faster to view extracurricular information, such as member registration, extracurricular activities participated in, and viewing extracurricular grades.. The software development used in this program uses the waterfall method, while the data collection method is carried out by means of literature study and observation. This program produces a website that makes it easier for students and coaches as well as the parties concerned. Where students can register for extracurriculars, view extracurricular information, view activities held in selected extracurriculars and can see extracurricular values that are followed. while the coach can manage the extracurricular activities that are fostered, manage the extracurricular membership and assess the students who are members of the extracurricular.

Keywords Extracurricular, School, Management Information System

1. Pendahuluan

Ekstrakurikuler merupakan suatu kegiatan non-akademik yang ada dalam dunia Pendidikan. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler para siswa dapat mengeksplorasi potensi dan bakat yang dimiliki siswa. Pengelolaan data ekstrakurikuler di tiap sekolah saat ini kebanyakan masih menggunakan sistem

manual baik dari pengelolaan pendaftaran hingga pengelolaan data nilai ataupun anggota yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sehingga dapat menimbulkan kesalahan data ataupun menumpuknya berkas. Selain itu kurangnya informasi mengenai kegiatan yang ada di ekstrakurikuler tersebut bisa menimbulkan kesalahan komunikasi. Berkaitan dengan hal ini, pembuatan sistem informasi

managemen untuk kegiatan ekstrakurikuler sangat tepat. Dengan pemanfaatan teknologi yang ada, pengelolaan ekstrakurikuler dapat dilakukan dengan lebih cepat, tepat dan akurat. Salah satu teknologi yang dapat digunakan yaitu dengan penggunaan website. Dengan menggunakan web, informasi-informasi yang ada lebih mudah dan cepat diakses dan dipahami oleh pengguna. "Sistem informasi manajemen adalah suatu metode untuk menghasilkan informasi yang tepat waktu bagi manajemen tentang lingkungan luar organisasi dan kegiatan operasi didalam organisasi, dengan tujuan untuk menunjang proses pengambilan keputusan serta memperbaiki proses perencanaan dan pengawasannya." (Rahmanto et al., 2019)

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan diluar jam pelajaran yang ditunjukkan untuk membantu perkembangan peserta didik, sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh peserta didik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah (Sofica et al., 2020)

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

2.1. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi yang digunakan pada penelitian ini merupakan mahasiswa STIKES Kota Sukabumi yang baru masuk di tahun akademik yang baru. Sampel diambil secara random dengan jumlah 104 sampel. Sampel tersebut terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan range usia tertentu untuk mendapatkan hasil jawaban kuisisioner yang diinginkan.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan survey langsung ke lapangan. Data yang diolah nantinya berdasarkan hasil pengolahan kuisisioner yang telah diisi sebelumnya oleh responden. Pengisian data dilakukan oleh masing-masing responden dengan melibatkan skala likert pada setiap item-item pernyataan dalam kuisisioner, yang memiliki rentan skala satu sampai dengan lima dengan nilai sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju.

2.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitas pelayanan, promosi dan biaya sebagai variabel independen, dan minat sebagai variabel dependen.

Kualitas Pelayanan disusun berdasarkan definisi operasional sebanyak 18 pernyataan seperti "Informasi yang diberikan STIKES cukup jelas"

Promosi disusun berdasarkan definisi operasional sebanyak 22 pernyataan seperti "Media promosi yang digunakan STIKES Kota Sukabumi cukup menarik"

Biaya disusun berdasarkan definisi operasional sebanyak 18 pernyataan seperti "Biaya pendidikan cukup terjangkau"

dan Minat disusun berdasarkan definisi operasional sebanyak 18 pernyataan seperti "Program Studi sesuai dengan kebutuhan masyarakat"

Masing-masing instrumen tersebut dijabarkan pada pernyataan dalam kuisisioner yang memfasilitasi responden untuk menjawab sesuai dengan fakta kesesuaian yang ada. Berdasarkan instrumen penelitian yang telah disusun ini dapat memberikan informasi lebih terkait pernyataan dan variabel mana yang nantinya akan berpengaruh terhadap variabel yang dituju.

2.4. Analisis Data

Pada tahap analisis data dilakukan berdasarkan beberapa referensi temuan penelitian yang ada sebelumnya,

Penelitian yang dilakukan oleh Punawati et Al (2020) yang membahas mengenai "Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kualitas Produk dan Persepsi Harga Terhadap Minat Beli Ulang di Bandung Collection Kecamatan Kuta Utara". Hasilnya variabel kualitas pelayanan berpengaruh positif terhadap minat beli ulang, variabel kualitas produk berpengaruh positif terhadap minat beli ulang dan variabel harga berpengaruh negatif terhadap minat beli ulang.

Penelitian yang dilakukan oleh Majhaf (2020) yang membahas mengenai "Pengaruh Promosi dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Masyarakat Menabung di Bank Muamalat Palu Sulawesi Tengah". Hasilnya variabel promosi dan kualitas pelayanan masing-masing berpengaruh secara signifikan terhadap variabel minat.

Penelitian yang dilakukan oleh Antonius F. (2023) yang membahas mengenai "

Pengaruh Pengalaman Merek Terhadap Kepercayaan Merek Produk Pendaftar Baru". Penelitian mengolah kuisisioner dari 87 responden. Hasilnya variabel pengalaman merek berpengaruh signifikan terhadap kepercayaan merek produk pendaftar baru.

Penelitian yang dilakukan oleh Agung Hudaya et Al, (2021), tentang " *THE INFLUENCE OF SERVICE QUALITY AND PRODUCT QUALITY ON CUSTOMER SATISFACTION THAT IMPLICATIONS ON REPURCHASE INTEREST*" yang membahas mengenai Pengaruh kualitas pelayanan, kualitas produk terhadap kepuasan pelanggan. Penelitian ini dilakukan pada 120 pelanggan, hasilnya variabel kualitas pelayanan, kualitas produk berpengaruh secara positif terhadap kepuasan pelanggan.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizal Qudus dan Nita Sri Amalia (2020) tentang " *The Influence of Product Quality, Service Quality, and Prices on Consumer Repurchase Intention at Bang Dava Chicken Restaurant*" yang melakukan analisa kepada 200 customer Dava Fried Chicken mengenai pengaruh kualitas pelayanan, kualitas produk dan harga terhadap pembelian kembali (berulang) oleh customer. Hasilnya terdapat 55,23% yang menyatakan bahwa adanya pengaruh secara signifikan variabel kualitas pelayanan, kualitas produk dan harga terhadap pembelian kembali (berulang).

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut berkaitan dengan minat sebagai variabel independen yang dipengaruhi secara positif atau negatif dari variabel lainnya. Adanya keterkaitan tersebut, yang melatarbelakangi penelitian ini, hanya saja pada penelitian ini akan membahas mengenai 3 variabel X dan 1 variabel Y, yaitu tentang pengaruh kualitas pelayanan, promosi dan persepsi harga terhadap minat masyarakat melanjutkan pendidikan di bidang kesehatan. Hasil yang diharapkan adalah adanya pengaruh dan tidaknya masing-masing variabel tersebut terhadap variabel dependen berdasarkan hasil pengolahan kuisisioner dari 104 responden yang diolah menggunakan SPSS.

Pengujian dilakukan beberapa tahapan mulai dari pengolahan hasil kuisisioner menggunakan skala liker, kemudian pengujian validitas variabel kualitas pelayanan, promosi, biaya dan minat, serta pengujian reliabilitas ketiga variabel

tersebut untuk menentukan nilai signifikan yang ada, dan terakhir akan dilakukan pengujian koefisien determinasi serta regresi linier berganda yang bisa menyimpulkan hasil keseluruhan pengujian yang dilakukan pada penelitian ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Semua kebutuhan yang akan dibahas disini yaitu analisa kebutuhan pengguna (user) dan analisa kebutuhan sistem yang saling berhubungan dalam sistem. Analisa kebutuhan dalam melakukan proses perancangan Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler (SIEKSTRA) berbasis web, antara lain adalah:

3.1. Hasil Observasi atau Literasi Proses Bisnis Sejenis

1. Proses Pendaftaran Ekstrakurikuler meliputi Siswa melakukan login dan melakukan pendaftaran ekstrakurikuler dengan memilih ekstrakurikuler apa yang ingin di ikuti.
2. Proses Penerimaan Anggota Ekstrakurikuler, pada proses ini Pembina dapat menerima siswa yang baru mendaftar menjadi anggota ekstrakurikuler yang dibina. Siswa yang sudah diterima status anggota yang dimilikinya akan berubah menjadi aktif dan jabatannya berubah menjadi anggota.
3. Proses Pendaftaran Kegiatan Ekstrakurikuler yaitu Pembina dapat menambahkan kegiatan ekstrakurikuler di halaman Kegiatan Ekstrakurikuler. Setelah itu pembina menekan tombol tambah kegiatan dan mengisi data kegiatan yang ingin ditambahkan.
4. Proses Penilaian Anggota Ekstrakurikuler meliputi Pembina dapat memberi nilai ekstrakurikuler kepada anggota ekstrakurikuler dengan mengakses halaman Nilai Ekstrakurikuler. Pembina dapat memberi nilai kepada anggota ekstrakurikuler satu persatu.

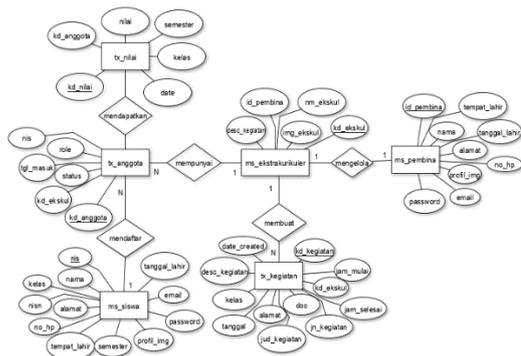
3.3. Analisis Kebutuhan Software

a. Tahapan Analisis

Analisa kebutuhan sistem adalah kebutuhan yang mengidentifikasi kebutuhan atau layanan apa saja nantinya akan disediakan oleh sistem,

sistem apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. ERD (Entity Relationship Diagram) Bentuk ERD (Entity Relationship Diagram) yang digunakan pada sistem informasi manajemen ekstrakurikuler adalah



Gambar 1. ERD SIEKSTRA

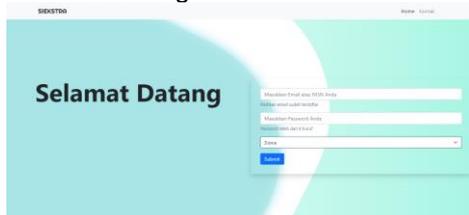
Siswa melakukan pendaftaran ekstrakurikuler dan memilih ekstrakurikuler yang diminati, lalu akan diproses oleh pembina dan akan diubah statusnya menjadi anggota ekstrakurikuler, pembina akan menambahkan kegiatan ekstrakurikuler dan mengisi data kegiatan yang ingin ditambahkan. Setiap Anggota ekstrakurikuler akan diberikan nilai oleh pembina.

c. User Interface

User interface merupakan salah satu dari komponen yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antara programmer dan pengguna yang nantinya akan digunakan.

1. Halaman Login

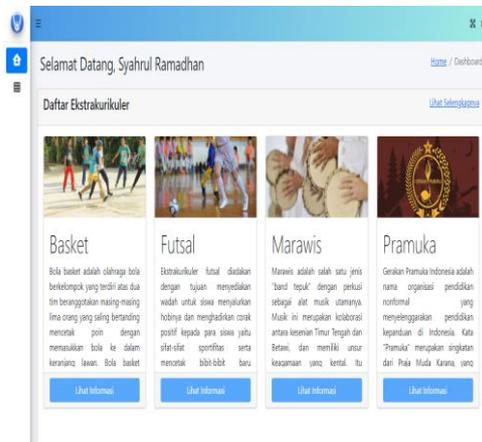
Siswa dapat melihat halaman Login dan melakukan login di halaman yang sama dengan memilih role pada saat melakukan login



Gambar 2. Halaman Login

2. Halaman Dashboard Siswa

Halaman Dashboard merupakan halaman pertama yang akan dibuka setelah melakukan login. Halaman ini menampilkan beberapa daftar ekstrakurikuler yang ada dan juga kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti.



Gambar 3. Halaman Dashboard Siswa

3. Halaman Informasi Ekstrakurikuler

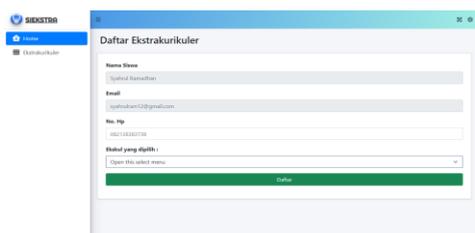
Halaman informasi ekstrakurikuler adalah halaman untuk siswa melihat data ekstrakurikuler yang tersedia. Di halaman ini user menekan gambar ekstrakurikuler yang ada untuk mengakses halaman detail informasi ekstrakurikuler yang ditekan



Gambar 4. Halaman Informasi Ekstrakurikuler

4. Halaman Daftar Ekstrakurikuler

Siswa dapat mengakses halaman daftar ekstrakurikuler yang didalamnya siswa dapat mengisi data data yang diperlukan untuk melakukan pendaftaran.



Gambar 5. Halaman Daftar Ekstrakurikuler

5. Halaman Jadwal Kegiatan

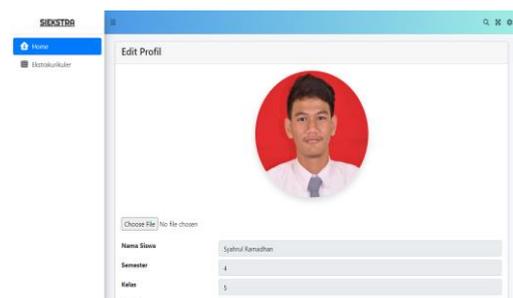
Halaman jadwal kegiatan adalah halaman yang diakses setelah siswa menekan tombol jadwal kegiatan pada halaman ekstrakurikulerku. Halaman ini berisi jadwal kegiatan ekstrakurikuler yang dipilih di halaman ekstrakurikulerku.



Gambar 8. Halaman Jadwal Kegiatan

6. Halaman Pengaturan Akun

Halaman pengaturan akun adalah halaman yang digunakan untuk merubah informasi profil dan juga merubah password siswa.



Gambar 8. Halaman Pengaturan Akun

4. Kesimpulan

Setelah penulis menyelesaikan pembuatan aplikasi tentang “Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler (SIEKSTRA). Diharapkan website ini dapat membantu para siswa dan pembina ekstrakurikuler untuk mengatur segala hal yang berkaitan tentang ekstrakurikuler seperti pendaftaran, kegiatan dan juga penilaian. Adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Dengan dibuatnya website ini, siswa dengan mengetahui ada apa saja ekstrakurikuler yang ada.
2. Dengan dibuatnya website ini, siswa dapat mendaftar ekstrakurikuler dengan mudah karena bisa diakses dimana saja.
3. Dengan dibuatnya website ini, siswa juga dapat dengan mudah mendapatkan informasi kegiatan berkaitan dengan ekstrakurikuler yang diikuti.
4. Website ini juga memudahkan pembina dalam mendata anggota ekstrakurikuler yang dibina.
5. Pembina juga dapat dengan mudah melakukan penilaian dengan mudah dan dengan waktu yang lebih singkat.
6. Pembina juga dapat membagikan kegiatan ekstrakurikuler kepada anggota yang mengikuti dan meminimalisir kesalahan komunikasi kepada siswa.
7. Untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler (SIEKSTRA) kedepannya bisa dibuat dengan berbasis android.

Referensi

- Adiwiastara, M. F., & Hikmah, A. B. (2020). Web Programming Desain Halaman Web dengan CSS. GRAHA ILMU.
- Ajie, M. D. (2015). Konsep Dasar Sistem Informasi. Konsep Dasar Sistem Informasi, 1–9.
- AS, R., & Salahudin, M. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek 2015. Bandung: Informatika Bandung, 137.
- Hidayati, N., Studi, P., Informatika, M., Sarana, B., & Jakarta, I. (2018). Modul analisa perancangan sistem informasi (Issue 200309005). GRAHA ILMU.

<https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/view/item/22858>

- Khasanah, R. L., Kesuma, C., & Wijianto, R. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Kesehatan Online Berbasis Web Pada PMI Kabupaten Purbalingga. *Evolusi : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(2), 74–83.

- <https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i2.4441>
- Meidawati, P., & Rapiyanta, P. T. (2018). Perancangan Website Pada Desa Pacarejo Gunungkidul Sebagai Media Promosi Dan Informasi Wisata. *Journal Speed*, 7(2), 44–68.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31294/infortech.v2i1.7472>
- Nawawi, I., Adriansah, & E. Schanduw, F. (2020). Belajar Mudah Pemrograman Web Backend Programming; Studi Kasus Membangun Aplikasi Reservasi Perpustakaan. *GRAHA ILMU*.
<https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/307847/Belajar-Mudah-Pemrograman-Web-Beckend-Programming-Studi-Kasus-Pustaka-Booking.pdf>
- Pratama, E. B., Murni, S., & Sabaruddin, R. (2019). *WEB PROGRAMMING; MEMBANGUN BLOG MASTER MENGGUNAKAN PHP + MYSQL* (Vol. 59). *GRAHA ILMU*.
- Rahmanto, Y., Fernando, Y., & Wati, D. H. (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>
- Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 76.
<https://doi.org/10.22146/bip.28943>
- Sofica, V., Juliani, V. S., Septiani, M., & Ningsih, R. (2020). Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Online di Tingkat Sekolah Menengah Pertama (E-Ekskul). *Jurnal Infortech*, 2(1), 46–52.
<https://doi.org/10.31294/infortech.v2i1.7807>
- Widyastuti, R., Indrarti, W., Novaliza, M., & Rani. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Boneka Berbasis Web Studi Kasus Di Toko Istana Boneka Cihampelas Bandung. *Prosisko*, 7(2), 96–101.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30656/prosisko.v7i2.2316>