

SISTEM INFORMASI PEMUDA SARJANA PENGGERAK PEMBANGUNAN DI PERDESAAN (PSP3) PADA DINAS KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA KABUPATEN TANAH LAUT

Muhammad Ridha Akbar

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan
Email : ridharebel92@gmail.com

ABSTRAK

Sistem Informasi Pemuda Sarjana Penggerak Pembangunan Di Perdesaan (PSP3) pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Tanah Laut adalah bagian yang mengurus segala bentuk pengelolaan data kegiatan Pemuda Sarjana Penggerak Pembangunan Di Perdesaan (PSP3) pada bidang kepemudaan yang setiap tahunnya merekrut 20 orang sarjana untuk bertugas dan melaporkannya realisasi kegiatan setiap bulan selama penugasan. Hal ini menyebabkan kompleksnya pengelolaan data yang ditangani, selain itu penanganannya masih semi digital, penyimpanan data tidak terpadu serta perbedaan Format penulisan laporan yang tidak seragam menjadi masalah dalam pelaksanaan kegiatan sehingga mengakibatkan terjadinya kesalahan pencatatan dan keterlambatan penyampaian informasi. Sehingga adanya sistem otomatis dengan pengarsipan data terpadu menjadi tujuan utama pembuatan sistem.

Penelitian menggunakan metode waterfall dan teknik pengumpulan data seperti studi pustaka dan studi dokumentasi pada dokumen arsip pelaksanaan kegiatan, serta observasi atau pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan, kemudian dalam perancangan sistem menggunakan menggunakan Unified Modeling Language. Sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, Javascript, HTML, dan MYSQL sebagai DBMS. Sistem Informasi bisa berjalan sesuai dengan tujuan seperti dalam hal pendaftaran dan penerimaan, pengajuan penempatan dan persertuannya, pengajuan program dan persetujuannya, perekapan kegiatan harian dan realisasi bulanan serta pencetakan laporan-laporan. Pada pengembangan sistem nanti diharapkan dapat menambahkan pengelolaan kegiatan monitoring dan rapat bulanan yang juga termasuk kegiatan Pemuda Sarjana Penggerak Pembangunan Di Perdesaan (PSP3) pada Dinas Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Tanah Laut..

Kata Kunci: Sistem informasi, PSP3, DISPORA, PHP, UML.

ABSTRACT

The Information System Pemuda Sarjana Penggerak Pembangunan Di Perdesaan (PSP3) at the Youth and Sports Office of Tanah Laut Regency is the part that takes care of all forms of activity data management Pemuda Sarjana Penggerak Pembangunan Di Perdesaan (PSP3) in the youth sector which every year annually recruits 20 scholars for duty and reports the realization of their activities every month during the assignment. This causes the complexity of the data management that is handled, besides that the handling is still semi-digital, data storage is not integrated and the difference in the format of writing reports that are not uniform are problems in carrying out activities, resulting in recording errors and delays in delivering information. So that the existence of an automatic system with integrated data archiving becomes the main goal of making the system.

The research uses the waterfall method and data collection techniques such as literature studies and documentation studies on archive documents of the implementation of activities, as well as observations or observations on the implementation of activities, then in system design using the Unified Modeling Language. The system is made using the programming languages PHP, Javascript, HTML, and MYSQL as DBMS. The information system can run in accordance with the objectives such as in terms of registration and acceptance, application for placement and approval, program submission and approval, recapitulation of daily activities and monthly realization as well as printing of reports. also includes the Pemuda Sarjana Penggerak Pembangunan Di Perdesaan (PSP3) at the Youth and Sports Office of Tanah Laut Regency.

Keywords: Information Systems, PSP3, DISPORA, PHP, UML.

PENDAHULUAN

DISPORA Tanah Laut secara struktur memiliki tiga bidang diantara Kesekretariatan, Bidang Kepemudaan dan Bidang Olahraga. Bidang Kesekretariata terdiri dari dua sub bagian yaitu sub bagian umum kepegawaian dan sub bagian perencanaan dan keuangan, Bidang Pemuda terdiri dari 3 seksi yaitu pengembangan pemuda, pemberdayaan pemuda serta infrastruktur dan kemitraan pemuda kemudian Bidang Keolahragaan yang terdiri dari 3 seksi peningkatan prestasi olahraga, seksi pembudayaan olahraga dan seksi infrastruktur dan kemitraan olahraga.

Dispora Tanah Laut dan peserta PSP3 memiliki hak dan kewajiban masing-masing dalam pelaksanaan kegiatan PSP3 kabupaten Tanah Laut, kewajiban Dispora Laut diantaranya melakukan rekrutmen PSP3, manajemen kegiatan PSP3 seperti memberikan pembinaan, memberikan pembekalan menganggarkan honor, menempatkan peserta pada desa penempatan, melakukan monitoring dan evaluasi pada kegiatan PSP3. Sedangkan kewajiban PSP3 adalah melakukan pendataan pada desa penempatan kemudian membuat laporan awal, menyusun rencana program pada desa penempatan, mengikuti kegiatan terkait kegiatan PSP3 yang diselenggarakan Dispora Tanah Laut, menyusun laporan harian dan laporan bulanan pelaksanaan program dan menyampaikannya pada Dispora Tanah Laut dan khususnya menjadi pelopor kegiatan ekonomi yang bertujuan membangun ekonomi masyarakat desa.. Beberapa permasalahan yang ditemui antara lain :

1. Semua dokumen mulai dari rekrutmen, kegiatan dan pelaporan baik perencanaan penempatan dan laporan peserta pada kegiatan PSP3 dilaksanakan secara konvensional menggunakan aplikasi *Microsoft Office*.
2. Pengetikan dokumen dilakukan pada komputer yang berbeda-beda sehingga saat pengumpulan dokumen arsip *softcopy file* tersebut menjadi sulit karna berada pada *drive* komputer yang berbeda-beda dan tidak terdokumentasi dengan baik.
3. Format penulisan yang tidak terlalu seragam karna kemampuan peserta dalam pemformatan penulisan pada *Microsoft office* beragam. Penulisan pun memakan banyak waktu dan tenaga karna harus menyesuaikan format penulisan.
4. Pengarsipan dokumen menjadi sangat banyak karna laporan sebanyak 20 orang PSP3 selama 12 bulan serta dokumen-dokumen arsip pada kegiatan lumayan banyak dan memakan tempat dan rentan hilang selain itu pengarsipan secara manual dengan jumlah dokumen yang cukup banyak menyulitkan dalam pencarian arsip kegiatan sehingga memperlambat dan mempengaruhi efektifitas kerja Dispora maupun PSP3 itu sendiri

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada latar belakang tersebut maka dirasa perlu untuk membuat sebuah sistem informasi PSP3 pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Tanah Laut dengan judul penelitian "Sistem Informasi Pemuda Sarjana Penggerak Pembangunan Di Perdesaan (PSP3) SIP-APP Pada Dinas Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Tanah Laut".

METODE

Pengembangan sistem penelitian ini menggunakan model waterfall atau Sering juga disebut model Sequential Linier yaitu Metode pengembangan sistem yang paling tua dan paling sederhana cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sequential atau dilaksanakan secara berurutan dan tidak dapat meloncat ketahap selanjutnya dan urutan dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung.

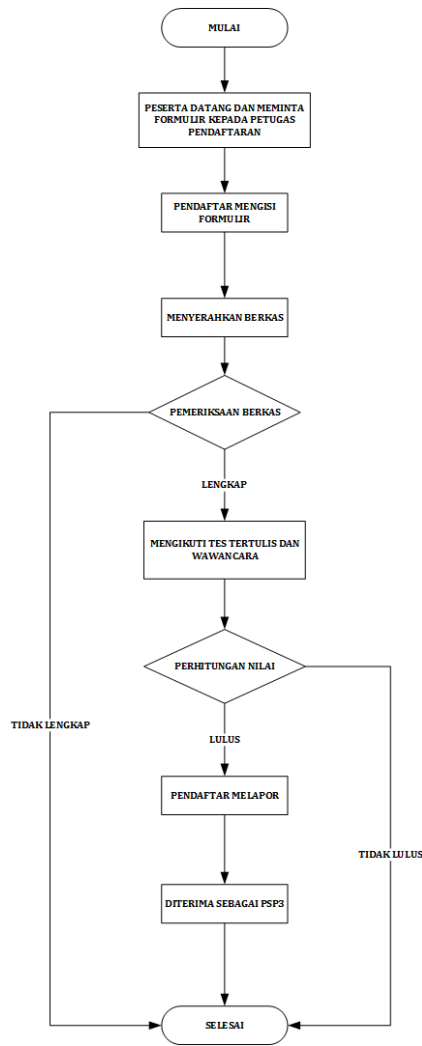
Perancangan perangkat lunak menggunakan SDLC (*software development life cycle*) yaitu tahapan pekerjaan yang dilakukan dalam membuat sistem informasi. Dengan adanya tahapan dalam perancangan sistem yang dibangun maka akan lebih mudah dalam identifikasian masalah dan tentu saja akan mempermudah dalam pemecahan masalah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan berdasarkan dari dentifikasi masalah yang telah diuraikan maka analisis sistem berjalan yaitu dalam pelaksanaan kegiatan PSP3 baik pada dinas kepemudaan dan olahraga sebelum dibuatnya sistem, sistem masih menggunakan Microsoft Word dan Excel dalam membuat dokumen-dokumen yang dibutuhkan seperti data pada rekrutmen, rencana penempatan peserta dan membuka beberapa dokumen seperti daftar desa dan kecamatan dalam penempata, membuka dokumen daftar program saat ingin mengajukan program kegiatan PSP3, harus mencatat kegiatan setiap hari dan diketik pada Microsoft word atau excel dalam pemuatan laporan dan begitu pula pada kegiatan lainnya semua masih membutuhkan daftar dari dokmen lain sehingga cukup menyulitkan pegawai pada DISPORA Tanah Laut dan peserta PSP3 dalam melaksanakan kegiatannya serta waktu yang dibutuhkan pun menjadi lebih banyak sehingga membuat kinerja menjadi kurang efektif serta efisien.

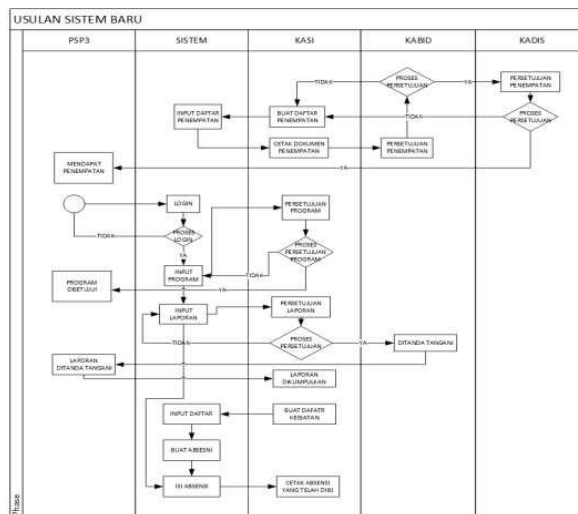
Alur sistem yang saat ini ada dalam pelaksanaan kegiatan PSP3 pada DISPORA Tanah Laut coba diambarkan penulis dalam bentuk flowchart berdasarkan hasil dari pengumpulan data yang dilakukan dilapangan maupun hasil dari wawancara dan mempelajari dokumen-dokumen arsip.

Alur tersebut digambarkan dan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram alur sistem berjalan

Dengan penjabaran dari sistem berjalan dan didapat informasi yang dibutuhkan berdasarkan gambaran tersebut maka dirancanglah alur sistem baru yang nantinya akan dibangun menjadi sistem yang lebih baik. Alur tersebut dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram alur sistem yang akan dibangun

2. Tampilan Form Pendaftaran

The screenshot shows a web-based registration form for 'PENERIMAAN PSP3 TALA'. The form is titled 'FORMULIR PENDAFTARAN PEMUDA SARJANA PENERAK PEMBANGUNAN DI PERDESAAN'. It includes a sidebar menu with options like 'Home', 'Pendaftaran', 'Hasi Rai', 'Pengumuman/Penerimaan', and 'Logout'. The main form fields include: 'Nama lengkap' (Muyyuda Haryo Alimudin), 'No.' (12345678901234567), 'Tempat lahir', 'Tempat Lahir', 'Alamat', 'Pendidikan', 'Agama', 'Status', 'No. Handphone', 'Tanggal Daftar' (2021-03-13), 'Tahun daftar' (2021), and 'Foto pribadi' (Upload photo). Below the main form is a section for 'Upload Berkas Pendaftaran' with fields for 'Pernikahan', 'KTP', 'Buku', 'Transkrip', 'Surat Wajah', and 'Surat Wajah' (repeated), each with a 'Berkas' button and a 'Ditambah' status indicator. A 'Simpan' button is at the bottom.

Gambar 5. Tampilan Form Pendaftaran

Pada halaman ini pendaftar mengisi formulir data diri dan mengupload semua data yang dibutuhkan pada tahapan pendaftaran untuk nantinya diperiksa petugas administrasi.

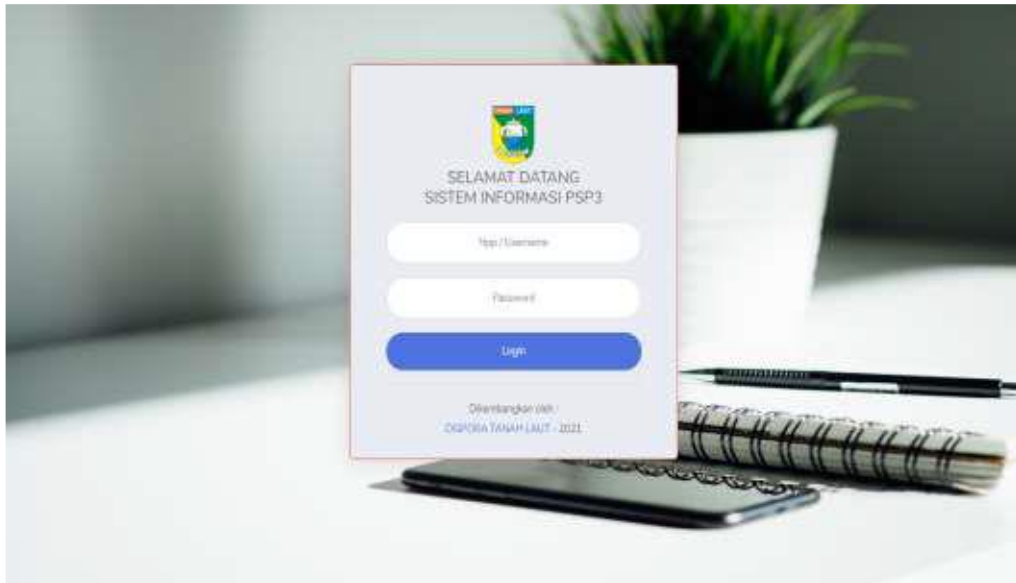
3. Tampilan Form Input Finalisasi Nilai Akhir

The screenshot shows a web-based finalization form for 'PENERIMAAN PSP3 KABUPATEN TANAH LAUT'. The form is titled 'FINALISASI NILAI AKHIR PENERIMAAN PSP3 KABUPATEN TANAH LAUT'. It includes a sidebar menu with options like 'Home', 'User', 'Menu', 'Data', 'Penerimaan', 'PSP3', 'Program PSP3', 'Keaja', 'Penerimaan', 'Hasi', and 'Log Out'. The main form fields include: 'No. Pendaftaran', 'Nama lengkap', 'Pendidikan', 'Alamat', 'Nilai Terhulu', 'Nilai Wawancara', 'Nilai Akhir', 'Tahun', and 'Kategori'. A 'Simpan' button is at the bottom.

Gambar 4. 13 Tampilan Form Input Finalisasi Nilai Akhir

Form pada gambar diatas merupakan form penilaian akhir yang nantinya menentukan nilai akhir dari serangkaian tes yang telah diikuti calon PSP3. Pada form diatas nilai-nilai dari serangkaian tes yang telah dilalui diakumuliasikan sehingga didapatkan nilai akhir dan keterangan lulus atau tidak lulus.

4. Tampilan *Form User Admin* dan PSP3



Gambar 4. 13 Tampilan *Form login user Admin* dan PSP3

Tampilan form diatas adalah form untuk login sebagai admin dan PSP3 yang telah dinyatakan lulus dan diterima sebagai PSP3. Login ini digunakan PSP3 untuk memasuki halaman Sistem Informasi PSP3 dimana nantinya baik program yang akan dilaksanakan, kegiatan harian dan realisasi program diinputkan PSP3 sebagai laporan.

5. Tampilan *Home User PSP3*



Gambar 4. 13 Tampilan Form Input Finalisasi Nilai Akhir

Pada tampilan diatas dapat dilihat menu-menu yang nanti digunakan peserta PSP3 untuk penginputan baik program, kegiatan harian dan realisasi program.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan tahapan skripsi atau penelitian yang dilakukan dengan judul Sistem Informasi Pemuda Sarjana Pengerak Pembangunan Di Perdesaan (PSP3) Pada Dinas Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Tanah Laut, serta melihat dari semua permasalahan, analisis, perancangan dan pembuatan aplikasi maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Sistem Informasi ini dapat mempermudah dalam pelaksanaan kegiatan PSP3 baik dari tahap pendaftaran, penerimaan, manajemen penempatan, manajemen program serta pelaporan.
2. Sistem yang dibangun mempermudah membantu dalam mengelola dokumentasi kegiatan dan mengurangi human eror.
3. Membuat data terdokumentasi secara terpadu sehingga mempermudah pencarian data maupun pembuatan laporan.

Saran

Sistem Informasi ini masih memiliki beberapa keterbatasan, sehingga untuk menyarankan pengembangan selanjutnya, sebagai berikut :

1. Tambahkan menu pengelolaan monitoring dan pengelolaan rapat bulanan.
2. Aplikasi ini dibuat dengan konsep MVC sehingga dapat dikembangkan menggunakan framework yang lebih lengkap dan aman seperti CI ataupun Laravel.
3. Aplikasi ditambahkan untuk Form manajemen penilaian PSP3.
4. Pada aplikasi bisa ditambahkan menu fitur live chat serta notifikasi untuk komunikasi langsung baik antar PSP3 itu sendiri maupun pelaksana teknis kegiatan.
5. Tambahkan menu absensi yang nantinya sebagai kontrol pelaksana teknis pada PSP3 yang bertugas pada desa penempatan.
6. Bagi peneliti yang tertarik dengan penelitian ini disarankan untuk memperbaiki dan menyempurnakannya.

REFERENSI

Anggraeni, E., & Irviani, R. (2017). Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Anhar. (2019). Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta Selatan: Mediakita.

Habibi, R., & Karnovi, R. (2020). *TUTORIAL MEMBUAT APLIKASI SISTEM MONITORING TERHADAP JOBDESK OPERATIONAL HUMAN CAPITAL (OHC)*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Haqi, B. (2019). *APLIKASI SPK PEMILIHAN DOSEN TERBAIK METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) DENGAN JAVA*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

Kusrini, & Koniyo, A. (2007). Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft Sql Server. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Lubis, A. (2016). Basis Data Dasar. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

Marimin, Tanjung, H., & Prabwo, H. (2006). Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Muslihudin, M., & Oktianto. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Oktarini Sari, A., Abdillah, A., & Sunarti. (2019). Web Programming. Jakarta: Graha Ilmu.

Rasyid, F. E. (2014, 09 29). Bahasa Pemrograman Populer PHP. Diambil kembali dari Universitas Surabaya: https://www.ubaya.ac.id/2018/content/articles_detail/144/Bahasa-Pemrograman-populer-PHP.html

Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2013). Rekaya Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.

Rusmawan, U. (2019). Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.