

Penerapan Aplikasi Mading Digital Berbasis Web Pada MA. Miftahul Huda Kabupaten Oki

Dinny Komalasari¹, Imam Solikin²

dinny_komalasari@binadarma.ac.id¹, imamsolikin@binadarma.ac.id²

¹Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma

²Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma

Abstract : zimproving the quality for a school facility. Currently, there are not many schools that utilize technological developments to supplement existing facilities in schools. Today the wall magazine facility in the education world is still much conventional (wall board magazine). This matter also happened to Sekolah MA Miftahul Huda Tugu Agung of Ogan Komering Ilir Regency using wall board magazine, so it needs to be done to develop wall magazine facility into digital wall magazine which can be accessed by students through smartphone and computer that have internet facility. a digital wall magazine that is a transition or transition from the use of a physical wall magazine facility (board magazine) to a digital wall magazine. With the development of digital wall magazine can attract reading interest of students terhadap digital wall magazine. By using a digital wall magazine this can also facilitate the MA Miftahul Huda Tugu Agung school in information notification. In this study using waterfall method in the stages of developing software using PHP programming language.

Keywords: *Digital Magazine, PHP, Waterfall*

Abstrak : Perkembangan teknologi baru yang ada di Indonesia bisa di terapkan pada dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas untuk suatu fasilitas sekolah. Sekarang ini masih belum banyak sekolah yang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk melengkapi fasilitas yang ada disekolah. Sekarang ini fasilitas majalah dinding dalam dunia pendidikan masih banyak bersifat konvensional (majalah dinding papan). Hal perti ini juga terjadi pada Sekolah MA Miftahul Huda Tugu Agung Kabupaten Ogan Komering Ilir menggunakan majalah dinding papan, sehingga perlu dilakukan pengembangan fasilitas majalah dinding menjadi majalah dinding digital yang bisa diakses oleh siswa melalui *smartphone* dan komputer yang mempunyai fasilitas internet. majalah dinding digital yang merupakan transisi atau peralihan dari penggunaan fasilitas majalah dinding fisik (majalah papan) menjadi majalah dinding digital. Dengan adanya perkembangan majalah dinding digital dapat menarik minat baca siswa terhadap majalah dinding digital. Dengan menggunakan majalah dinding digital ini juga dapat memudahkan pihak sekolah MA Miftahul Huda Tugu Agung dalam pemberitahuan informasi. Pada penelitian ini menggunakan metode waterfall dalam tahapan mengembangkan *software* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

Kata Kunci: *Majalah Digital, PHP, Waterfall*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi baru yang ada di Indonesia bisa di terapkan pada dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas untuk suatu fasilitas sekolah. Sekarang ini masih belum banyak sekolah yang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk melengkapi fasilitas yang ada di sekolah. Salah satu fasilitas sekolah yang akan dikembangkan berupa majalah dinding digital yang merupakan transisi atau peralihan dari penggunaan fasilitas majalah dinding fisik (majalah papan) menjadi majalah dinding digital. Sekarang ini perkembangan teknologi juga terjadi pada handphone (*smarthpone*) yang semakin canggih dan sekarang banyak orang telah menggunakan *smartphone*. *Smartphone* bukan hanya digunakan untuk komunikasi tetapi juga bisa digunakan untuk mendukung pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah (majalah dinding digital). Sehingga penggunaan teknologi yang semakin canggih ini dan perkembangan fasilitas sekolah, majalah dinding berupa majalah dinding digital juga dapat mendukung untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.

Sekarang ini fasilitas majalah dinding dalam dunia pendidikan masih banyak bersifat konvensional (majalah dinding papan). Majalah dinding dalam bentuk papan ini kurang efektif karena hanya bisa dilihat di tempat tertentu (mading sekolah). Hal

perti ini juga terjadi pada Sekolah MA Miftahul Huda Tugu Agung Kabupaten Ogan Komering Ilir menggunakan majalah dinding papan, sehingga perlu dilakukan pengembangan fasilitas majalah dinding menjadi majalah dinding digital yang bisa diakses oleh siswa melalui *smartphone* dan komputer yang mempunyai fasilitas internet serta bisa meningkatkan minat membaca siswa. Kemudian siswa tidak perlu datang ke majalah dinding papan sekolah untuk membaca majalah dinding digital karena bisa diakses dimana saja.

Berdasarkan penjelasan latar belakang ini, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut agar bisa menarik minat baca siswa terhadap majalah dinding digital sehingga perlu untuk membangun aplikasi majalah dinding digital sebagai fasilitas baca siswa pada Sekolah MA Miftahul Huda Tugu Agung Kabupaten Ogan Komering Ilir berbasis web. Dengan menggunakan fasilitas aplikasi majalah dinding digital berbasis web ini bisa diakses dengan *smartphone* yang telah mengalami perkembangan sangat canggih pada saat ini, sehingga siswa dapat mengakses majalah dinding digital dengan mudah. Agar proses minat baca siswa terhadap majalah dinding lebih baik dari sebelumnya maka peneliti membangun menjadi majalah dinding digital dengan tema penelitian yang diajukan "Membangun Aplikasi Majalah Dinding Digital Berbasis Web pada MA Miftahul

Huda Tugu Agung Kab.OKI”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi majalah dinding digital pada MA Miftahu Huda Kab.OKI SUMSEL berbasis Web. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi majalah dinding digital untuk menumbuhkan minat baca dan dapat memperoleh informasi dengan mudah, cepat dan efisien

1.1 Penelitian Sebelumnya

Zakariya dan Cahyana Jurnal Algoritma, ISSN : 2302-7339 Vol. 13 No. 1 2016. Judul penelitian “pengembangan papan informasi digital untuk menyiarkan ulang informasi yang diterbitkan pada situs website”. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah : Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh, kesimpulan yang dapat diambil dari pengembangan papan informasi digital adalah sebagai berikut : 1. Penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan yakni membuat papan informasi digital (PID) yang dapat digunakan oleh pengguna informasi untuk dapat mengakses informasi yang terdapat pada *website*. 2. Dengan adanya PID, permasalahan penyampaian informasi melalui majalah dinding (*mading*) yakni keterbatasan ruang informasi yang dapat dimuat dapat terselesaikan Firdaus, Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi, e-ISSN 2502-8995 ISSN 2460-8181 Vol.2, No 2, Agustus 2016. Judul penelitian “Pengembangan Papan

Informasi Digital untuk Menyiarkan Ulang Informasi yang Diterbitkan pada Situs Website”. Adapun abstrak dari penelitian ini adalah :

Mading Online berbasis web adalah solusi efisien untuk mendapatkan informasi ataupun berbagi informasi. *Mading Online* fungsinya sebagai media informasi dan sekaligus tempat rekreasi mahasiswa, lewat media ini pembaca akan tahu tentang apa yang ada di luar dirinya. Teknik analisa dan perancangan menggunakan OOAD (*Object – Oriented Analysis Design*) use case menggunakan pemodelan perangkat UML. Metode *Waterfall* merupakan metode untuk membangun *Mading Online*, Teknik pengujian kualitas website *Mading Online* menggunakan *Webqual*. Maka dihasilkan sebuah sistem informasi *Mading Online* berbasis web yang bisa memberikan informasi seputar hasil kreatifitas mahasiswa, seputar jurusan dan forum diskusi.

Solikin dan Komalasari, Jurnal Informatika dan Komputer, ISSN 2089-4364, Vol 8 No 1, Juni 2017, Judul penelitian “Aplikasi Bahan Ajar Digital pada Sekolah MA. Miftahul Huda Tugu Agung Kab. OKI”. Adapun kesimpulan yang diambil dari pengerjaan penelitian ini dari awal sampai akhir adalah : 1. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi bahan ajar digital sekolah MA.

Miftahul Huda Tugu Agung. 2.

Penelitian ini memuat tentang bahan ajar digital yang isinya resume-resume dari mata pelajaran, contoh-contoh soal dan soal-soal latihan. 3. Aplikasi ini mempermudah dalam belajar karena bisa diakses dengan smartphone sehingga bisa dilakukan manapun tempatnya. Saran dari jurnal penelitian : Berdasarkan penelitian yang sudah dikerjakan ada beberapa saran untuk penggunaan aplikasi : 1. Aplikasi bahan ajar digital ini sebaiknya diisi resume-resume mata pelajaran, contoh-contoh dan soal-soal latihan untuk mempermudah belajar dan melatih dalam menyelesaikan soal. 2. Sekolah MA. Miftahul Huda Tugu Agung sebaiknya memberikan pelatihan terlebih dahulu kepada pengguna aplikasi bahan ajar digital ini supaya tidak ada gejala dalam penggunaan. 3. Selalu menguji dan memperbaharui aplikasi ssetiap beberapa priode kedepan agar aplikasi dapat berguna dengan baik.

Dari artikel di atas digunakan untuk refrensi tambahan dan menguatkan penggunaan media digital sebagai media untuk menghasilkan informasi secara efektif.

1.2 Landasan Teori

1. Aplikasi

Menurut Yuhefizar 2012, Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu. Jadi aplikasi merupakan sebuah program yang dibuat dalam sebuah perangkat lunak

dengan computer untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data yang dibutuhkan. Menurut Sutabri 2012, Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya

2. Website

Menurut Alexander 2011, Website adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet. Menurut Arief 2011, Website adalah kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikan alamatnya. Hal ini dimungkinkan dengan adanya teknologi World Wide Web (WWW) fasilitas hypertext guna menampilkan data berupa teks, gambar, animasi, suara dan multimedia lainnya data tersebut dapat saling pada web server untuk dapat di akses melalui jaringan internet. Agar data pada web dapat di baca kita harus menggunakan web serverterlebih dahulu seperti Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera Mini atau yang lainnya.

3. Macromedia Dreamweaver

Menurut Juju 2007, Macromedia Dreamweaver 8 adalah sebuah editor HTML professional untuk perancangan (design), pengkodean (coding), dan pengembangan situs web, halaman web dan aplikasi web. Bekerja pada lingkungan visual editing, Dreamweaver menyediakan suatu tool yang sangat membantu untuk pembuatan web. Fitur-fitur visual editing di dalam Dreamweaver memungkinkan pembuatan halaman web dengan cepat tanpa menulis baris kode. Selain itu macromedia dreamweaver 8 juga dilengkapi kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs. Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan broken link, kompatibilitas browser, maupun perkiraan waktu download halaman web. Menurut Firdaus 2007, Dreamweaver MX adalah suatu bentuk program editor web yang dibuat oleh Makromedia, Dengan program ini user dapat dengan mudah membuat dan mendesain web. Dreamweaver memiliki media editor yang komplit yang dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana berbentuk layer.

4. HTML

Menurut Nugroho 2004, HTML (Hyper Text Markup Language) merupakan sebuah bahasa scripting yang berguna untuk

menuliskan halaman web. Semua bahasa scripting yang berjalan di bawah web dapat didukung oleh HTML, biasanya bahasa-bahasa tersebut melakukan Embedded Script pada Tag-Tag HTML.

Tabel 1. kode yang wajib ada dalam menuliskan Tag HTML

Awal	Akhir
<html>	</html>
<head>	</head>
<title>	</title>
<body>	</body>

(Sumber : Nugroho, 2004).

5. PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Anhar 2010, PHP (Hypertext Preprocessor) yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru/up to date. Semua script PHP dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan. Menurut Oktovian 2013, PHP adalah akronim dari Hypertext Preprocessor, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (script) yang digunakan untuk mengolah suatu data

dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi kode HTML. Menurut Kadir 2013, PHP Merupakan singkatan dari PHP Hypertext Preprocessor. Merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server yang diproses di server. Hasilnya yang dikirimkan ke klien tempat pemakan menggunakan browser. PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk scripting, sistem kerja dari program ini adalah sebagai interpreter bukan sebagai compiler. Interpreter adalah bahasa yang yang tidak perlu mengubah script mentahnya kedalam bentuk source code. Compiler adalah bahasa yang akan mengubah script-script program kedalam source code, selanjutnya dari source code akan diubah menjadi bentuk object code, bentuk file object code akan menghasilkan file yang lebih kecil dari file mentah sebelumnya. Dalam penulisan PHP dimulai dengan tanda “<?php” setelah tanda tersebut, dapat dilanjutkan dengan kode program isi di dalamnya, dan untuk mengakhiri kode program yang dibuat dapat ditutup dengan tanda “?>”. selain menggunakan tanda seperti itu, juga dapat menggunakan beberapa bentuk lain seperti pada table berikut :

Tabel 1. Bentuk pembuka program PHP

Awal	Akhir
<?	?>
<?php	?>

<script	</script>
language="php">	
<%	%>

(Sumber : Nugroho, 2004).

6. XAMPP

Menurut Puspitasari 2011, XAMPP adalah sebuah software webserver apache yang didalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming. xampp merupakan software yang mudah digunakan gratis dan mendukung instalasi di linux dan windows. Keuntungan lainnya adalah cuma menginstal 1 kali sudah tersedia apache web server, mysql databaseserver, PHP support (PHP4 dan PHP5) dan beberapa modul lainnya hanya bedanya kalau versi windows selalu dalam bentuk instalasi grafis dan yang linux dalam bentuk file terkompresi tar.gz. kelebihan lain yang berbeda dari versi untuk windows adalah memiliki fitur untuk mengaktifkan sebuah server secara grafis, sedangkan linux masih berupa perintah-perintah didalam console. oleh karena itu versi untuk linux sulit untuk dioperasikan.

7. MySql

Menurut Firdaus 2007, MySQL atau yang biasa dibaca “mai-se-kuel” adalah sebuah program pembuat database yang bersifat open source, yang artinya siapa saja boleh menggunakannya.

Menurut Nugroho 2004, MySQL merupakan sebuah bentuk database yang

berjalan sebagai Server, artinya tidak harus meletakkan database tersebut dalam satu mesin dengan aplikasi yang digunakan, sehingga dapat melatakan database pada sebuah mesin kusus dan dapat diletakan pada tempat yang jauh dari komputer peng-aksesnya. User root merupakan user utama dalam database, sehingga dapat melakukan pengturan dalam sistem database tersebut sampai dengan member hak-hak kepada user yang ada didalamnya.

8. PHPMySql

Menurut Firdaus 2007, PhpMyAdmin adalah suatu program open source yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi PHP. Program ini digunakan untuk mengakses database MySQL. Program ini mempermudah dan 34 mempersingkat kerja penggunaanya. Dengan kelebihanannya, para pengguna awam tidak harus paham sintak-sintak SQL dalam pembuatan database dan table.

9. Basis Data

Menurut Hidayatullah 2012, basis data merupakan sebagai himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan muda. Menurut Simarmata dan Paryudi 2010, basis data merupakan kumpulan mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data. Menurut Rosa dan Shalahuddin 2011, menyatakan bahwa




basisdata merupakan system terkomputerisasi yang tujuan utamanya untuk memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan informasi tersedia saat dibutuhkan.

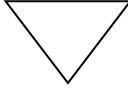
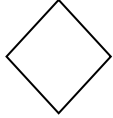
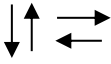
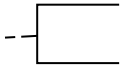
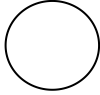

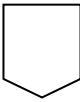

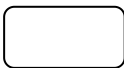

Jadi basisdata merupakan kumpulan mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi dan data dalam satu organisasi atau lebih yang berhubungan dan tersedia saat dibutuhkan


10. Flowchart

Menurut Jogiyanto 2005, Flowchart merupakan bagan (chart) yang menunjukkan alir atau arus (flow) di dalam program atau prosedur system secara logika. Menurut Pahlevy 2010, Flowchart (bagan alir) merupakan gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah alur program tersebut.

Tabel 2. Simbol Flow Chart

Nama	Simbol	Keterangan
Dokumen		Laporan dapat dibuat dengan tangan/dicetak dengan komputer
Pemrosesan Komputer		Proses yang dilakukan oleh komputer, menghasilkan data atau informasi
Keying (Typing verifying)		Menujukan pemasukan data kedalam komputer

		melalui online terminal atau perngakt terminal input/output			
Arsip		Arsip dokumen disimpan dan diambil secara manual. Huruf didalamnya menunjukan cara mengurutkan arsip	Keputusan		Sebuah tahap pembuatan keputusan, digunakan dalam bagan alir program komputer untuk menunjukan cabang bagi alternative cara
Arus dokumen/ pemrosesan		Arah arus dokumen atau pemrosesan, arul normal adalah kekana atau ke kiri	Anotasi		Tambahan penjelasan deskriptif atau keterangan atau catatan sebagai klasifikasi
Penghubung dalam sebuah halaman		Menghubungkan bagian alir pada halaman yang sama. Symbol ini digunakan untuk menghindari terlalu banyak anak panah yang saling melintang.	Operasi manual		Menunjukan proses dikerjakan secara manual
Penghubung pada halaman berbeda		Mengubungkan bagian alir pada halaman yang berbeda. Symbol ini digunakan untuk menghindari terlalu banyak anak panah yang saling melintang.	Penyimpanan		Menunjukkan akses langsung perangkat penyimpanan
Terminal		Digunakan untuk memulai, mengakhiri atau titik henti dalam sebuah proses atau program	Masuk ke sistem dari sistem		Karena kegiatan luar system tidak perlu digambarkan dalam bagan alir, makan diperlukan simbol untuk menggambarkan masukan ke sistem yang digambarkan dalam bagan alir

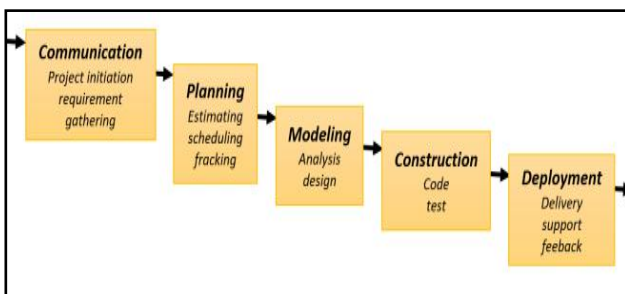
Keluar sistem lain	Karena kegiatan luar system tidak perlu digambarkan dalam bagan alir, maka diperlukan simbol untuk menggambarkan keluar ke sistem lain
Catatan 	Digunakan untuk menggambarkan catatan akuntansi yang digunakan untuk catatan data yang direkam sebelumnya dalam dokumen atau formulir

Sumber : Jogyanto 2005

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Model Tahap Penelitian

Dalam tahap penelitian ini menggunakan Model *Waterfull* / Air Terjun. Menurut Pressman 2010, Model *Waterfall* merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Fase-fase dalam *waterfall model* menurut pressman.



(Sumber : Pressman : 2015)

Gambar 1. Tahap-tahap pada model *waterfall*

1. *Communication (project initiation & requirements gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan *customer* demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

2. *Planning (estimating, scheduling, tracking)*

Perencanaan merupakan tahap yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan tracking proses pengerjaan aplikasi.

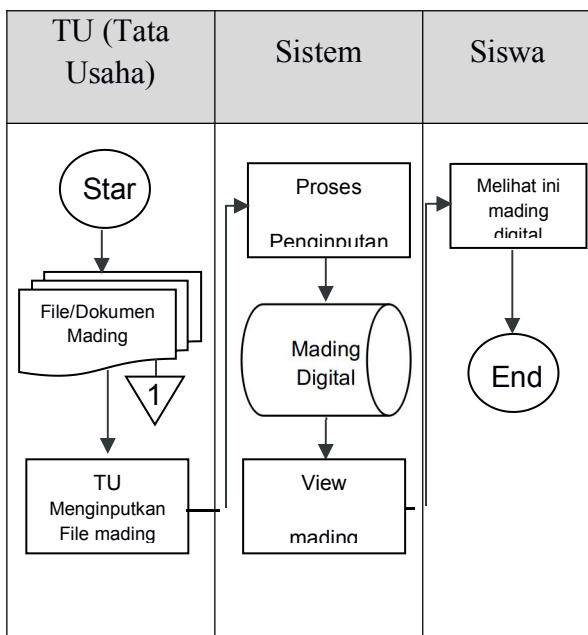
3. *Modeling (analysis & design)*

Tahap ini merupakan tahap perancangan dan pemodelan arsitektur software yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

Penelitian ini membangun aplikasi Mading Digital yang akan diterapkan pada MA.

Miftahul Huda untuk memberikan informasi dari sekolah melalui *website*. Penerapan aplikasi ini untuk mengatasi masalah penyampaian informasi pada sekolah MA, aplikasi juga mempermudah dalam penyampaian dan mendapatkan informasi secara online.

Adapun rancangan proses aplikasi ini di rancangan menggunakan Flowchar yang memberikan gamabran alur dari aplikasi yang dibuat. Flowchart dari mading tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Flowchart mading digital

4. *Construction (code & test)*

Tahan ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap *software* dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuan

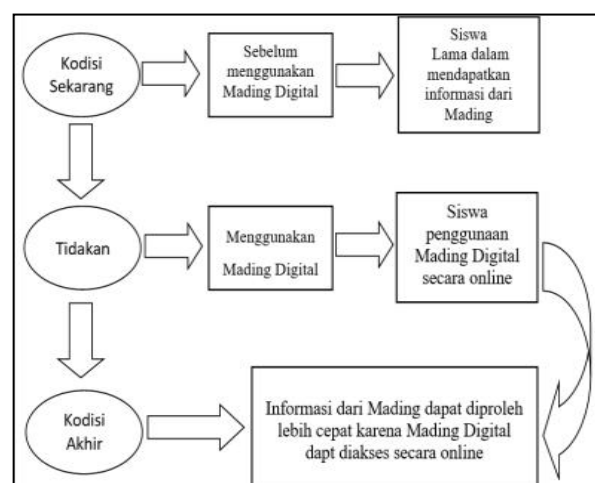
untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

5. *Deployment (delivery, support, feeback)*

Tahapan ini merupakan *implementasi software* ke *customer*, pemeliharaan *software*, secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar *software* dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan landasan teori dan pengamatan dari artikel penelitian sebelumnya yang telah dianalisis dan dijadikan rujukan, maka peneliti rancang kerangka berfikir. Kerangka pikiran digunakan untuk pengembangan dan penerapan aplikasi mading digital berbasis web pada MA. Miftahul Huda Tugu Agung Kabupaten OKI. Kerangka pemikiran tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3 Kerangka berfikir

Keterangan :

1. Mengumpulkan data merupakan pengumpulan data dari MA. Miftahul Huda Tugu Agung Kabupaten OKI seperti data majalah dinding (informasi dari sekolah dan hasil karya dari siswa).
2. Menganalisa apa yang menjadi masalah dalam majalah dinding sekarang dan menganalisa kebutuhan majalah dinding yang dikembangkan
3. Medesain aplikasi majalah dinding digital, setelah mendapat solusi dari problem majalah dinding yang akan dibangun dan diterapkan, maka melakukan pendesainan seperti desain alur aplikasi menggunakan *flowchart* dan desain tampilan aplikasi
4. Pengkodean aplikasi majalah dinding digital, koding merupakan penerapan dari aplikasi yang didesain menjadi sebuah aplikasi yang bisa diterapkan.
5. Testing aplikasi majalah dinding digital, dalam testing ini untuk mencari kekurangan dari aplikasi yang dikembangkan agar hasil yang diperoleh bisa maksimal.
6. Hasil Aplikasi majalah dinding digital, merupakan aplikasi yang sudah dikerjakan melalui beberapa tahapan sebelumnya dan aplikasi tersebut siap untuk diterapkan.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Merupakan suatu metode pengumpulan data melalui tatap muka dan

Tanyajawab langsung antara pewawancara dengan *responden* (sumber data) dengan Guru MA Miftahul Huda Tugu Agung kabupaten Ogan Komering Ilir.

1. Teknik Observasi,
Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala pada obyek penelitian
2. Teknik Wawancara,
Menurut Sugiyono 2010, Pengertian wawancara sebagai berikut: Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.
3. Teknik Dokumentasi,
Menurut Sugiyono 2010, dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.

2.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Desember 2018. Penelitian dilakukan pada Sekolah SLTA/MA Miftahul Huda Tugu Agung Kecamatan Lempuing Kabupaten Ogan Komering Ilir, dengan tema penelitian membangun Aplikasi Mading Digital.

3. HASIL

3.1 Aplikasi Mading Digital

1. Tampilan index

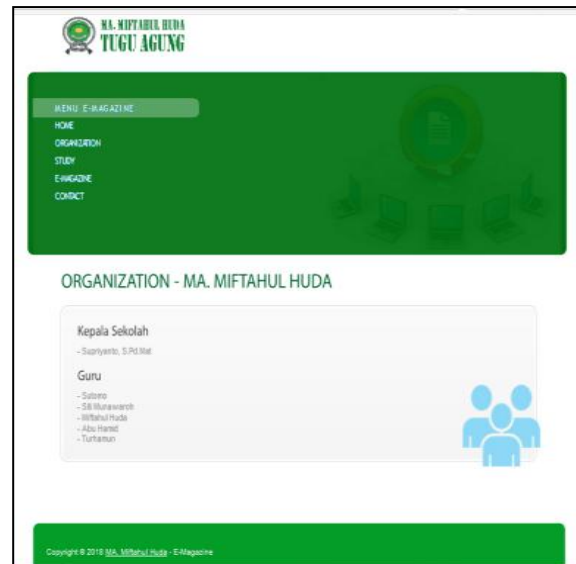
Pada tampilan ini terdapat beberapa menu seperti menu *home, organization, study, e-magazine, contact, dan login*. Tampilan *index* merupakan tampilan yang pertama muncul ketika aplikasi diakses. Tampilan berisi tentang sekolah dan link ke media elektronik lainnya seperti link ke edmodo, gmail, dan facebook. tampilan ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 4 Tampilan Index

2. Tampilan organization

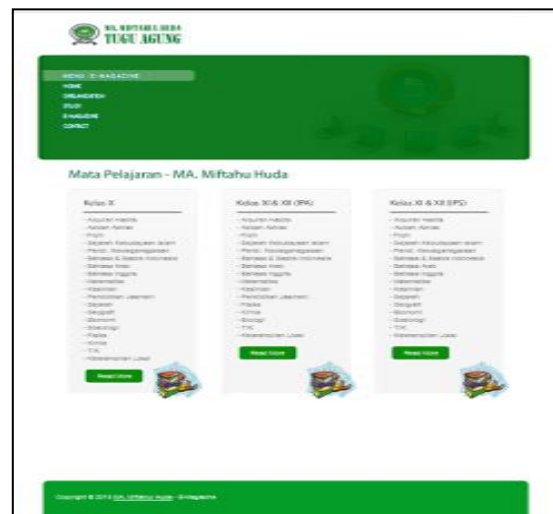
Tampilan inimerupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan susunan organisasi di MA. Miftahul Huda. tampilan ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 5 Tampilan organization

3. Tampilan Study

Tampilan inimerupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan nama-nama mata pelajaran yang ada di MA. Miftahul Huda. tampilan ini dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 6 Tampilan study

4. Tampilan e-magazine

Tampilan inimerupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan majalah dinding digital yang merupakan informasi tentang sekolah atau karya

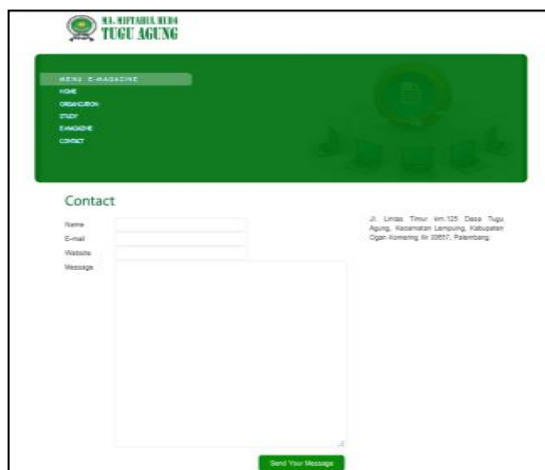
dari siswa yang di publikasikan untuk *e-magazine* MA. Miftahul Huda. tampilan ini dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 7 Tampilan e-magazine

5. Tampilan Contact

Tampilan inimerupakan tampilan yang digunakan untuk berkomunikasi, seperti memberikan komentar, diskusi sampai pembelian saran. tampilan ini dapat dilihat pada gambar 7.

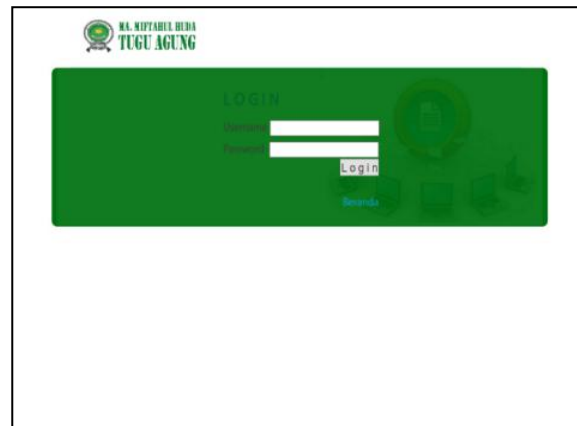


Gambar 7 Tampilan contact

6. Tampilan Contact

Tampilan inimerupakan tampilan yang digunakan oleh bagian tata usaha (TU) untuk login masuk ke halaman admin menggunakan *username* dan *password*.

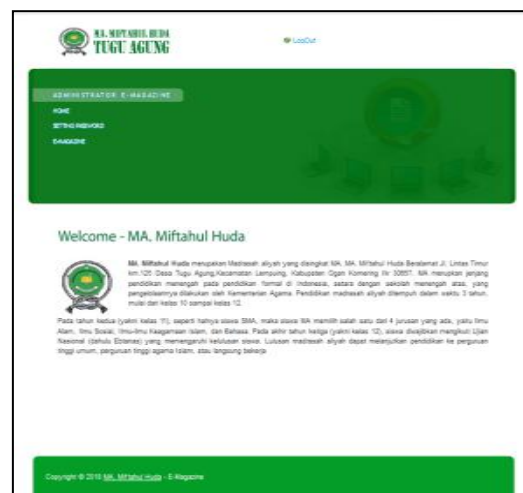
tampilan ini dapat dilihat pada gambar 8



Gambar 8 Tampilan login

7. Tampilan Home Admin

Tampilan inimerupakan tampilan yang bisa diakses dan tampil pertama kali ketika TU melakukan login menggunakan *username* dan *password*. Halaman ini terdapat beberapa menu yaitu menu *home*, *Setting password*, dan *e-magazine*. tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 9.

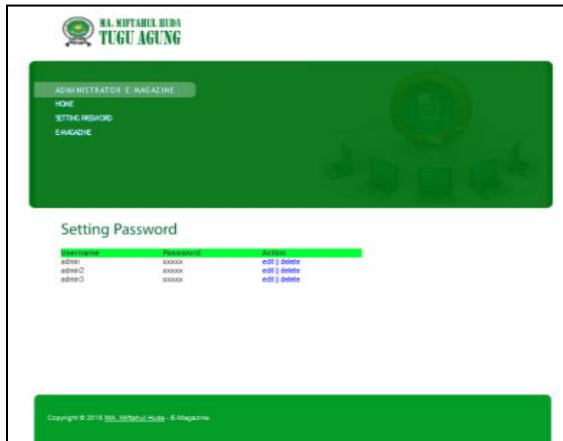


Gambar 9 Tampilan home admin

8. Tampilan Setting password

Tampilan inimerupakan tampilan yang bisa berfungsi apabila TU sudah berhasil login menggunakan *username* dan *password*. Halaman digunakan untuk

mengolah akun seperti menghapus akun, reset password, bahkan bisa digunakan untuk menambah akun. Tampilan ini dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Tampilan setting

9. Tampilan *Setting password*

Tampilan inimerupakan tampilan yang bisa berfungsi apabila TU sudah berhasil login menggunakan *username* dan *password*. Halaman digunakan untuk mengolah data majalah dinding elektronik seperti menghapus data, edit data, bahkan bisa digunakan untuk menambah isi dari majalah dinding elektronik. Tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Tampilan pengolahan mading digital

4. SIMPULAN

Adapun simpulan yang didapat dari hasil penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi mading digital pada MA. Miftahul Huda Tugu Agung Kabupaten OKI, sebagai media yang digunakan untuk menampilkan informasi dan berbagai macam hasil karya dari siswa.
2. Aplikasi ini mempermudah mendapatkan informasi tentang sekolahan dan mempermudah mempublikasi hasil karya dari siswa secara *online*.
3. Aplikasi mempunyai kekurangan, dalam mengakses aplikasi harus terhubung dengan jaringan internet.
4. Untuk pengembangan selanjutnya di harapkan agar aplikasi tersebut bisa diakses secara *offline*, hanya pembaharuan data mading saja harus memerlukan akses jaringan internet.

DAFTAR RUJUKAN

- AlexanderF. K. Sibero. 2011. Kitab Suci Web Programming. Yogyakarta : Mediakom
- Anhar. 2010. *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Mediakita: Jakarta
- Arief, M.Rudyanto, 2011, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL*, Andi, Yogyakarta

- A.S Rosa dan Salahuddin M, 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Modula, Bandung (<http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-flowchart-dan-definisi-data.html>) diakses tanggal 12 Juni 2017.
- Bunafit Nugroho. 2004.PHP dan MySQL dengan editor Dreamweaver MX.ANDI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Dominikus Juju (2007).Dreamweaper CS3.PT Elex Media Komputindo.Jakarta
- Firdaus. 2007. 7 Jam Belajar Interaktif PHP & MySQL dengan Dreamwever.Palembang:Maxikom.
- Firdaus, Wahyu, Agustus 2016. *Pengembangan Papan Informasi Digital untuk Menyiarkan Ulang Informasi yang Diterbitkan pada Situs Website*. Vol.2, No.2, e-ISSN 2502-8995 ISSN 2460-8181. Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi
- Hidayatullah, F. 2012. Analisa Asam Amino pada Buah Pepaya dengan Spektrofotometer. [Skripsi]. Semarang: Fakultas Teknik Universitas Diponegoro
- Janner Simarmata dan Iman Paryudi. 2010.Basis Data (Edisi 2). Andi.Yogyakarta
- Jogiyanto, 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi, Yogyakarta
- Kadir, Abdul. 2013. *Buku Pintar Programmer Pemula PHP*. Yogyakarta. Mediakom.
- Oktavian, diar P. 2013. *Membuat Website Powerfull Menggunakan PHP*. Yogyakarta: MediaKom
- Pahlevy, 2010. *Pengertian Flowchart dan Definisi Data*.
- Pitasari. 2011. *Pemrograman Web Database dengan PHP & MySQL*. Jakarta: Skripta
- Pressman RS. 2010. *Software Engineering : A Practitioner's Approach, 7th ed*.Mc Grow Hill
- Solikin, I., & Komalasary, D. (2017, Juni). Aplikasi Bahan Ajar Digital pada Sekolah MA.Miftahul Huda Tugu Agung Kab. OKI. *Jurnal Media Informatika dan Komputer*, 8(1), 63 - 69.
- Sutabri, T. (2010). *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta
- Yuhefizar 2012, *CMM Website Interaktif MCMS Joomla (CMS)*. Jakarta. Gramedia
- Zakariyal, M I dan Cahyana, Rinda, 2016. *Pengembangan Papan Informasi Digital untuk Menyiarkan Ulang Informasi yang Diterbitkan pada Situs Website*Vol. 13 No. 1 2016, ISSN : 2302-7339. Jurnal Algoritma.

