

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

¹**Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma**

²**Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma**

Diterima: 2 Maret 2018 | Direvisi: 19 Maret 2018 | Disetujui: 20 April 2018

© 2018 Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi,
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Abstrak: Perkembangan teknologi baru yang ada di Indonesia bisa diterapkan 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. Sekarang ini fasilitas majalah dinding dalam dunia pendidikan masih banyak bersifat konvensional (majalah dinding papan). Hal seperti 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 pengembangan software dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

Kata Kunci: Majalah Digital, PHP, Waterfall

Abstract: Improving the quality for a school facility. Currently, there are not many schools that utilize technological developments to supplement existing facilities in school. Today the wall magazine facility in the education world is still much conventional (wall board magazine). This matter also happened to 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

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi baru yang ada di Indonesia bisa diterapkan 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 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 seperti 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. Miftahul 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.

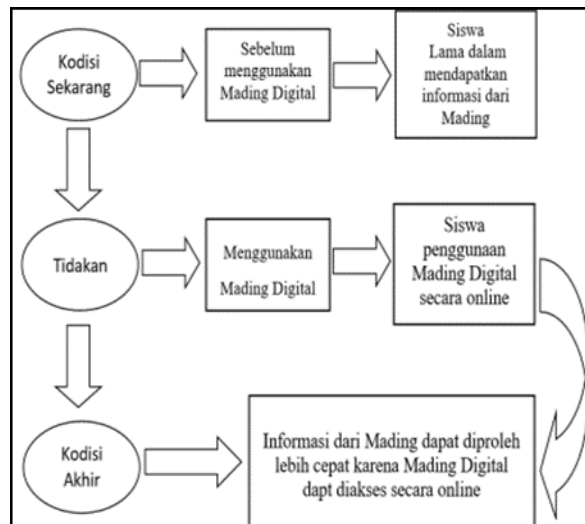
2 METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Model Tahap Penelitian

Dalam tahap penelitian ini menggunakan Model *Waterfall* / 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.

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 1 Kerangka Berfikir

Dari kerangka berpikir diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

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. Mendesain aplikasi majalah dinding digital, setelah mendapat solusi dari problem majalah dinding yang akan dibangun dan diterapkan, maka selanjutnya mendesain alur aplikasi menggunakan *flowchart* dan desain tampilan aplikasi
4. Pengkodean aplikasi majalah dinding digital, coding 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-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 dari seseorang.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan Beranda

Pada tampilan ini terdapat beberapa menu seperti menu home, organization, study, e-magazine, contact, dan login. Tampilan Beranda 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 2.



Gambar 2. Tampilan Beranda

3.2 Tampilan organization

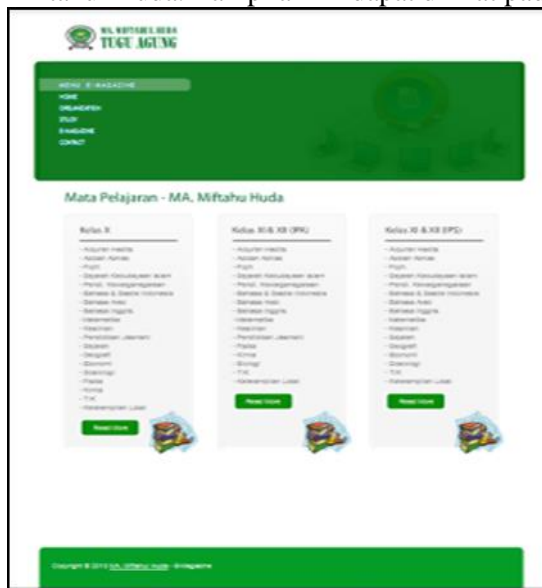
Tampilan ini merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan susunan organisasi di MA. Miftahul Huda. Tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan organization

3.3 Tampilan *Study*

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



Gambar 4. Tampilan *Study*

3.4 Tampilan *e-magazine*

Tampilan ini merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan majalah dinding digital yang merupakan informasi tentang sekolah atau karya dari siswa yang dipublikasikan untuk *e-magazine* MA. Miftahul Huda. Tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan *e-magazine*

3.5 Tampilan *Contact*

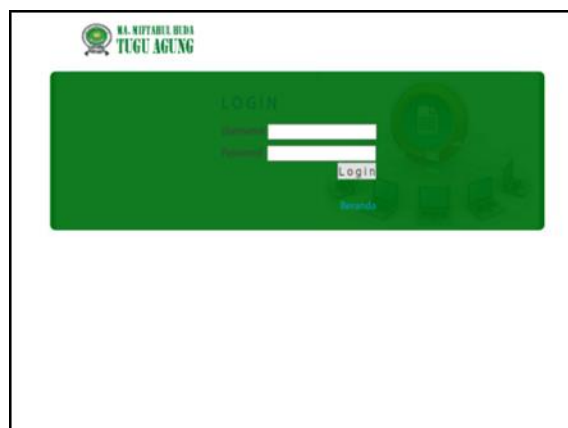
Tampilan ini merupakan tampilan yang digunakan untuk berkomunikasi, seperti memberikan komentar, diskusi sampai pembelian saran. Tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Contact

3.6 Tampilan Login

Tampilan ini merupakan tampilan yang digunakan oleh bagian tata usaha (TU) untuk login masuk ke halaman admin menggunakan *username* dan *password*. Tampilan ini dapat dilihat pada.



Gambar 7. Tampilan Login

3.7 Tampilan Home Admin

Tampilan ini merupakan 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 8.



Gambar 8. Tampilan *Home Admin*

3.8 Tampilan Setting password

Tampilan ini merupakan 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 9.



Gambar 9. Tampilan *Setting Password*

3.9 Tampilan Kelola Data Majalah

Tampilan ini merupakan 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 10.



Gambar 10. Tampilan Kelola Data Majalah

4 KESIMPULAN

Adapun simpulan yang didapat dari hasil penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

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 mempublikasikan 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
- Bunafit Nugroho. 2004.PHP dan MySQL dengan editor Dreamweaver MX.ANDI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Dominikus Juju (2007).Dreamweaper CS3.PT Elex Media Kompitindo.Jakarta
- Firdaus. 2007. 7 Jam Belajar Interaktif PHP & MySQL dengan Dreamweaver.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. (<http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-flowchart-dan-definisi-data.html>) diakses tanggal 12 Juni 2017.
- 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
- Yuhfizar 2012, CMM Website Interaktif MCMS Joomla (CMS). Jakarta. Gramedia
- Zakariya1, 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.

