

## **RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI PENGELOLAAN DAN PUBLIKASI KEGIATAN KARANG TARUNA PERUM. BABAKAN LOA PERMAI RW 20, KEC. PADALARANG BERBASIS WEB**

Saepudin Nirwan<sup>1</sup>, Iwan Setiawan<sup>2</sup>, Moch. Farhan Jundi P.<sup>3</sup>, Rizki Radiyatama<sup>4</sup>,

Program Studi D3 Teknik Informatika Politeknik Pos Indonesia, Kota Bandung

Jalan Sariosih No.54, Sarijadi, Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40151

<sup>1</sup>nirwana73@poltekpos.ac.id

<sup>2</sup>core955x@gmail.com

<sup>3</sup>farhanmuhammad148@gmail.com

<sup>4</sup>rizki.radiyatama@gmail.com

---

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi dan informasi mempengaruhi setiap aktivitas masyarakat. Keberadaan teknologi sangat membantu aktivitas masyarakat. Sehingga, masyarakat lebih produktif dan dengan mudah mendapatkan hasil dari suatu kegiatan. Namun, keberadaan teknologi ini belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh masyarakat. Mereka cenderung melakukan segala aktivitas dengan cara tradisional, sebagai contoh seperti pada organisasi kemasyarakatan (Karang Taruna) dalam mengelola kegiatannya, yakni banyak ditemukannya kesalahan dalam pengelolaan kegiatan serta lambatnya pengelolaan kegiatan itu sendiri.

Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat memberikan layanan kepada kepengurusan karang taruna untuk melakukan pengelolaan kegiatan serta publikasi yang terkomputerisasi. Dan memberikan fasilitas berupa aplikasi berbasis web yang memiliki ruang untuk memberikan atau mengetahui informasi kegiatan yang diselenggarakan oleh karang taruna kepada masyarakat.

**Kata kunci** — teknologi, kegiatan, publikasi, karang taruna, masyarakat

---

### **I. PENDAHULUAN**

Karang Taruna adalah organisasi kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/kelurahan. [1]

Maju dan berkembangnya teknologi dari tahun ke tahun, mempengaruhi segala kegiatan aktifitas masyarakat baik itu individu maupun kelompok. Saat ini teknologi memiliki peranan yang cukup penting dalam aktifitas kegiatan masyarakat. Namun, teknologi informasi yang sudah menjadi peranan penting bagi kehidupan bermasyarakat ataupun kelompok belum semuanya terealisasikan. Seperti organisasi kemasyarakatan Karang Taruna Perum. Babakan Loa Permai RW 20 Kecamatan Padalarang, Kab. Bandung Barat. Segala kegiatan yang diadakan tidak sepenuhnya diketahui oleh para warga Perum. Babakan Loa Permai RW 20.

Sehingga, terjadinya ketidakikutsertaan atau partisipasi dari warga kepada kegiatan Karang Taruna. Selain itu, pengelolaan kegiatan dilakukan tanpa menggunakan teknologi sepenuhnya seperti penyampaian informasi kegiatan yang akan diadakan. Dan pengelolaan masuknya keuangan dari beberapa donatur tidak ter-catat hingga menjadi sebuah laporan keuangan.

Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat menyajikan informasi seputar kegiatan karang taruna yang telah diselenggarakan ataupun yang akan diselenggarakan. Sehingga, informasi dari hasil kegiatan dapat dipublikasi dengan baik. Dan memberikan fasilitas kepada pengurus karang taruna untuk mengelola kegiatan serta keuangan secara terkomputerisasi.

#### **1.1. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penyampaian informasi kegiatan dipublikasi kepada warga masyarakat perum.

Babakan loa permai rw 20 selain menggunakan surat edaran?

2. Bagaimana dalam mengelola kegiatan karang taruna dan mendapatkan laporan berbasis web?
3. Bagaimana pencatatan data donatur dapat dikelola dan mendapatkan rincian dana berbasis web?

### 1.2. Tujuan

1. Memberikan sebuah layanan aplikasi berbasis web yang menampilkan informasi- Informasi kegiatan yang telah dan akan diselenggarakan oleh karang taruna.
2. Memberikan sebuah layanan aplikasi berbasis web sebagai sarana untuk membantu mengelola kegiatan karang taruna dan menghasilkan laporan kegiatan.
3. Memberikan sebuah layanan aplikasi berbasis web yang dapat mengelola data donatur serta pengeluaran dana pada kegiatan karang taruna.

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1. Organisasi kemasyarakatan

Organisasi kemasyarakatan (Karang Taruna) adalah organisasi sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/kelurahan. [1]

### 2.2. Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah bahasa pemrograman web berbasis server (server-side) yang mampu mem-parsing kode php dari kode web dengan ekstensi .php, sehingga menghasilkan tampilan web yang dinamis di sisi client (browser).

Penggunaan PHP dalam sebuah website dapat memiliki sifat dinamis artinya, website tersebut memiliki konten yang dapat berubah-ubah sesuai dengan kondisi tertentu. Selain itu website memiliki sifat interaktif artinya, website akan diakses dan digunakan fitur-fitur didalamnya oleh pengguna website dan memberikan umpan balik kepada pengguna dari fitur yang digunakan. [2]

### 2.3. Database

Database (Basis Data) merupakan suatu metode pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat. Dalam Hal ini, pengertian akses dapat mencakup pemerolehan data maupun pemanipulasian data, seperti menambah, mengubah, dan menghapus data. [3]

### 2.4. Database Manajement System

DBMS adalah perangkat lunak atau program komputer yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pengelolaan database. Salah satu macam DBMS yang populer dewasa ini berupa RDBMS (Relational Database Manajement System), yang menggunakan model database relasional atau dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan. Salah satu contoh dari Database Management System adalah MySQL. [3]

### 2.5. MySQL

MySQL adalah salah satu produk RDBMS yang populer di lingkungan Sistem Operasi Linux dan Windows. Berbagai situs web yang menggunakan MySQL sebagai database server (Server yang melayani permintaan akses terhadap database). [3]

### 2.6. Flowmap

Flowmap adalah peta aliran dokumen yang menggambarkan prosedur kerja secara fisik, baik manual atau terkomputerisasi, dilihat berdasarkan aliran dokumen yang digunakan.

Flowmap adalah hasil setiap tahap pengembangan dimodelkan dengan menggunakan alat bantu yang berorientasi kepada bagian alir dokumen yang menggunakan simbol-simbol tertentu yang sudah dibakukan oleh ANSI (American National Standard Institute). [4]

### 2.7. Use case diagram

Use Case adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh sistem, biasanya dalam menanggapi permintaan dari pengguna sistem. Use Case Diagram perlu mengidentifikasi aktor dan proses bisnis dasar. Terdapat tahap awal untuk membuat sebuah Use Case Diagram, yaitu: [5]

1. Mengidentifikasi aktor yang akan terlibat pada sistem dan;
2. Menyusun tujuan-tujuan yang hendak dicapai oleh aktor-aktor tersebut dalam penggunaan sistem.

**2.8. Class diagram**

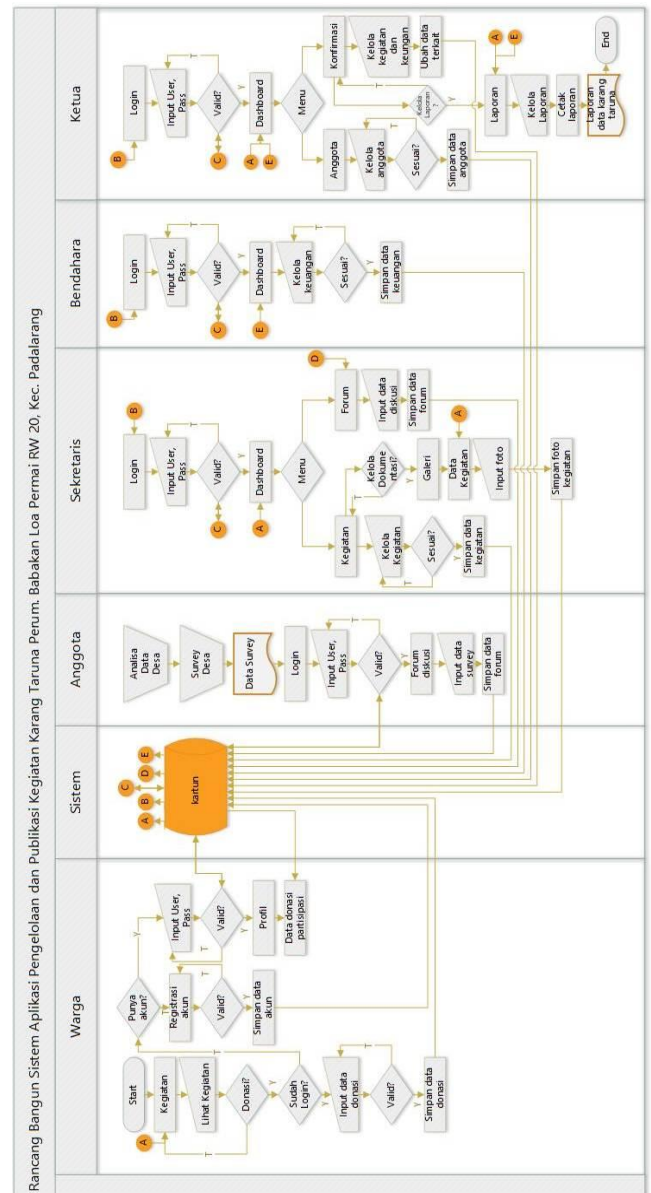
Class Diagram adalah diagram yang digunakan untuk mepresentasikan kelas, komponen-komponen kelas dan hubungan antara masing-masing kelas. Selain itu, class diagram juga mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan stati yang terdapat pada objek-objek tersebut. [5]

**III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Analisis yang dilakukan yaitu dengan mencari informasi mengenai proses bisnis kepada organisasi kemasyarakatan (Karang Taruna) Perum. Babakan Loa Permai RW 20, Kec. Padalarang, Kab. Bandung Barat. Proses bisnis yang dianalisis meliputi pengelolaan keanggotaan, kegiatan, donatur, dan keuangan. Lalu, mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi oleh kepengurusan Karang Taruna.

Analisis yang akan dibangun adalah Rancang Bangun Sistem Aplikasi Pengelolaan dan Publikasi Kegiatan Karang Taruna Perum. Babakan Loa Permai RW 20, Kec. Padalarang dan analisis yang sedang berjalan menggunakan diagram yang disebut FlowMap.

**3.1. Analisis sistem yang yang akan dibangun**



Gambar 3-1 Flowmap yang akan dibangun.

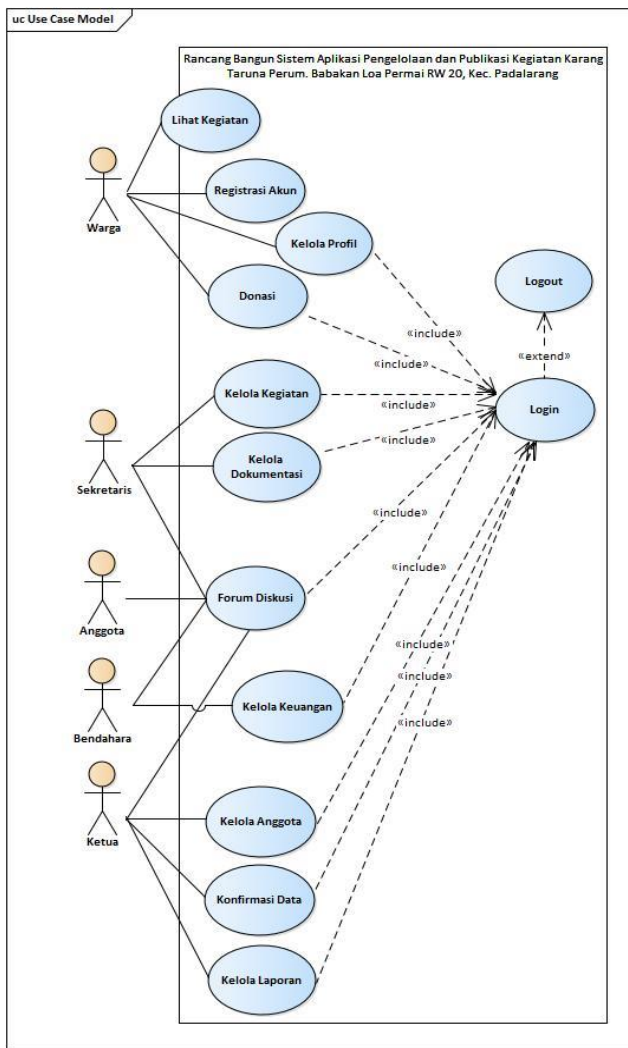
**3.2. Spesifikasi pengguna**

Tabel 3-1 Spesifikasi pengguna aplikasi

Pengguna	Deskripsi
Ketua	Ketua Kepengurusan Karang Taruna bertugas untuk mengatur keanggotaan karang taruna, mengkonfirmasi adanya surat masuk mengenai informasi kegiatan dan keuangan, dan mengelola laporan hasil kegiatan.
Sekretaris	Sekretaris bertugas untuk mengelola kegiatan yang akan diselenggarakan

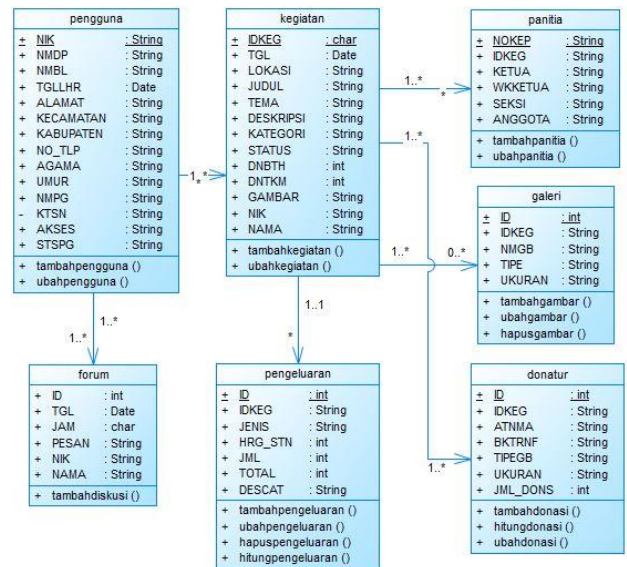
	berdasarkan hasil musyawarah dan mengelola dokumentasi hasil kegiatan.
Bendahara	Bendahara bertugas untuk mengelola keuangan yang masuk dari hasil sumbangan warga atau donatur untuk memenuhi kebutuhan sebuah kegiatan.
Anggota	Anggota bertugas untuk mengirimkan informasi hasil dari survey yang dilakukan pada forum.

### 3.3. Use Case Diagram



Gambar 3-2 Use Case diagram

### 3.4. Class diagram



Gambar 3-3 Class diagram

## IV. KESIMPULAN

Dalam Rancang Bangun Sitem Aplikasi Pengelolaan dan Publikasi Kegiatan Karang Taruna Perum. Babakan Loa Permai RW 20, Padalarang Berbasis Web telah melaksanakan tujuan yang diharapkan. Adapun kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini menyediakan layanan aplikasi berbasis web yang dapat menampilkan informasi-informasi kegiatan yang telah dan akan diselenggarakan oleh karang taruna.
2. Aplikasi ini menyediakan layanan aplikasi berbasis web dan memiliki fitur donasi kegiatan untuk memberikan sebuah wadah kepada partisipan atau donatur dalam mendukung kegiatan yang dipublikasi oleh pihak kepengurusan karang taruna.
3. Aplikasi ini menyediakan layanan berbasis web untuk membantu kepengurusan karang taruna dalam mengelola anggota, pengeluaran dana kegiatan, donasi, dan kegiatan karang taruna dan mengelola laporan kegiatan dan pengeluaran dana.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Menteri Sosial, Peraturan Menteri Sosial No. 77/HUK/2010 tentang Pedoman Dasar Karang Taruna, 2010..
- [2] Jubilee Enterprise,, PHP untuk Programmer Pemula, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019.
- [3] A. Kadir, Dasar Aplikasi Database MySQL-Delphi, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [4] S. Mulyani, Metode Analisis dan Perancangan Sistem, Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [5] Oktaviano and M. Muslihudin, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML, Yogyakarta: ANDI, 2016.