Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer

Vol. 6, No. 3, April 2025 https://restikom.nusaputra.ac.id

Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna Berbasis *Website* Di Kota Parepare

Fikri Batara Ellung

Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Jl.Jend Ahmad Yani KM.6, Ketintang, Kec. Soreang, Kel. Bukit Harapan, Kota Parepare 91131

Bataraellung@gmail.com

* Penulis Korespondensi

ABSTRAK

FIKRI BATARA ELLUNG. Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna Berbasis Website di Kota Parepare (dibimbing oleh Muh. Basri dan Marlina).

Sistem informasi memiliki peran penting dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas suatu organisasi, termasuk dalam pengelolaan kegiatan Karang Taruna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna Berbasis Website di Kota Parepare guna membantu dalam pencatatan, penyebaran informasi, pengelolaan keanggotaan, serta transparansi pengelolaan dana dan sumber daya. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka, serta pendekatan pengembangan sistem menggunakan metode pengujian Blackbox dan Whitebox testing. Sistem yang dikembangkan memiliki beberapa fitur utama, yaitu manajemen pengguna, pencatatan kegiatan, penyebaran informasi, pengelolaan anggota, serta laporan keuangan organisasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem ini dapat berfungsi dengan baik dan membantu meningkatkan efisiensi administrasi serta transparansi dalam pengelolaan kegiatan Karang Taruna di Kota Parepare. Berdasarkan hasil penelitian, sistem ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur notifikasi otomatis, integrasi dengan media sosial, serta pengembangan versi mobile (Android/iOS) agar lebih fleksibel dan mudah diakses oleh anggota Karang Taruna. Dengan adanya sistem ini, diharapkan Karang Taruna dapat lebih efektif dalam mengkoordinasikan kegiatan dan meningkatkan partisipasi anggotanya dalam berbagai program sosial dan kepemudaan.

KATA KUNCI

Sistem Informasi

Karang Taruna

Website

ABSTRACT

FIKTRI BATARA ELLUNG. Website-Based Youth Organization Activity Management Information System in Parepare City (supervised by Muh. Basri and Marlina).

Information systems play a crucial role in enhancing the efficiency and effectiveness of organizations, including in managing Karang Taruna activities. This study aims to design and develop a Web-Based Management Information System for Karang Taruna Activities in Parepare City to facilitate Activity recording, information dissemination, membership management, and transparency in financial and resource management. The research methodology includes observation, interviews, and literature review, along with a system development approach utilizing black-box and white-box testing

methods. The developed system features user management, Activity recording, information dissemination, membership management, and financial reporting. Testing results indicate that the system functions effectively, significantly improving administrative efficiency and transparency in managing Karang Taruna activities in Parepare City. Based on the research findings, future developments should include features such as automated notifications, integration with social media, and the development of a mobile version (Android/iOS) to enhance accessibility and usability for Karang Taruna members. This system is expected to improve coordination and increase member participation in various social and youth programs.

KATA KUNCI
Information System
Karang Taruna
Website

This is an open-access article under the CC–BY-SA license

a. Pendahuluan

Karang Taruna merupakan organisasi kepemudaan yang berperan dalam pengembangan potensi generasi muda melalui kegiatan sosial, budaya, dan ekonomi. Di Kota Parepare, organisasi ini aktif mendukung kesejahteraan masyarakat melalui program-program inovatif.

Namun, pengelolaan kegiatan Karang Taruna masih menghadapi kendala, terutama dalam hal manajemen informasi dan koordinasi. Proses pencatatan, komunikasi, dan pengelolaan sumber daya masih dilakukan secara manual, sehingga kurang efektif dan efisien.

Pemanfaatan teknologi informasi, khususnya sistem informasi manajemen berbasis website, menjadi solusi yang relevan. Sistem ini memungkinkan pengelolaan data yang lebih terstruktur, akses informasi yang cepat, serta koordinasi yang lebih baik antaranggota. Dengan demikian, diharapkan partisipasi anggota meningkat dan kegiatan Karang Taruna dapat berjalan lebih optimal, transparan, dan akuntabel.

b. Metodologi Penelitian

1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, dimana informasi yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka.Dengan pendekatan field research dimana penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil informasi di lapangan.

1.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Sekretariat Karang Taruna Kota Parepare yang berlokasi di Jl. Jendral Sudirman No.12 Kelurahan Bumi Harapan. Penelitian ini akan berlangsung selama ± 2 (dua) bulan di tahun 2024. 1.

1.3 Alat dan Bahan Penelitian

Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer
Vol. 6, No. 3, April 2025 https://restikom.nusaputra.ac.id

a. Perangkat keras
   a) Laptop Acer Aspire Vero AV16 Ultra 7 155U:
      - Processor : Intel® Core™ i5-1155G7 CPU @ 2.50GHz
      - Installed RAM : 8GB
      - SSD : 512GB

b. Perangkat lunak
   a) Windows 10 Home Single Language
   b) Visual Studio Code
   c) XAMPP
   d) PHPmyAdmin

1.4 Teknik Pengumpulan Data

a. Studi pustaka

   Studi pustaka merupakan strategi pengumpulan data dari berbagai sumber literatur termasuk buku, internet, makalah, jurnal dan bahan lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

b. Observasi

   Observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang akan dijadikan bahan dasar dalam perancangan sistem.

c. Wawancara

   Wawancara yaitu teknik mengumpulkan data dengan mencari atau memilah-milah informasi dalam literatur yang relevan dengan rumusan masalah.

1.5 Metode Pengujian

Dalam penelitian ini, digunakan 2 (dua) metode dalam pengujian datanya yaitu Blackbox testing dan Whitebox testing:

a. Blackbox testing

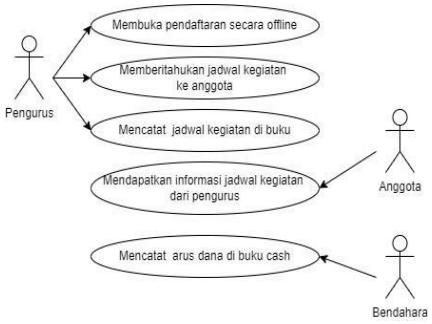
   Blackbox testing berfokus pada fungsional dari program yang ada. Pada Blackbox testing diuji dengan cara menjalankan program kemudian diamati apakah program tersebut apakah berhasil atau tidak. Blackbox testing menggunakan teknik equivalence partitions yang merupakan pengujian berdasarkan masukan setiap menu yang terdapat pada program, setiap menu masukan dilakukan pengujian melalui klasifikasi dan pengelompokan berdasar fungsinya

b. Whitebox testing

   Whitebox testing bertujuan untuk mengetahui apakah struktur pada aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan ketentuan. Whitebox testing menitikberatkan pada pengujian dengan mengecek detail perancangan perangkat lunak. Whitebox testing dimulai dengan mendefinisikan semua alur dari perangkat lunak, kemudian membangun kasus yang akan digunakan dalam proses pengujian, kemudian menguji kasus tersebut untuk memperoleh hasilnya.

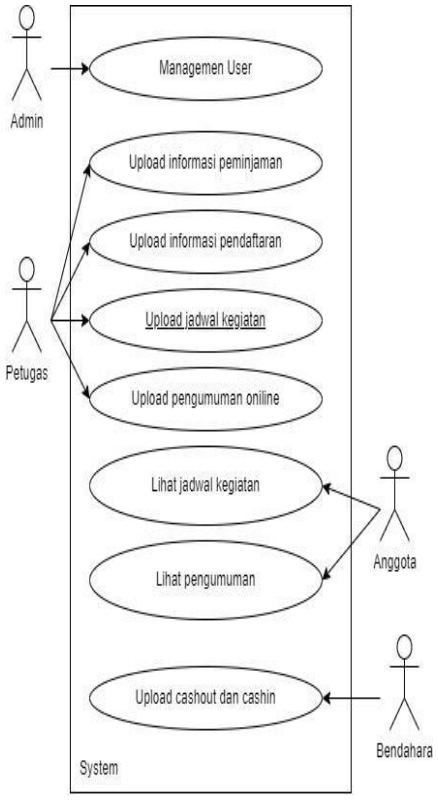
1.6 Desain Sistem

a. Desain sistem yang berjalan



Gambar 3. 1 Usecase sistem yang berjalan

b. Sistem Yang Diusulkan



Gambar 3. 2 Usecase sistem yang diusulkan

Untuk sistem yang diusulkan memiliki beberapa jenis user dimana ada admin, petugas, anggota, dan bendahara. Dimana untuk admin memiliki fitur untuk manajemen user dimana bisa melihat, membuat,

Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer
Vol. 6, No. 3, April 2025 https://restikom.nusaputra.ac.id

mengubah, dan menghapus user. Untuk petugas sendiri memiliki fitur untuk upload informasi peminjaman, informasi pendaftaran, serta pengumuman online. Untuk anggota memiliki fitur untuk melihat jadwal kegiatan dan pengumuman sedangkan untuk user bendahara memiliki fitur untuk mengelola keuangan.

c. Hasil Dan Pembahasan

2.1 Detail Sistem

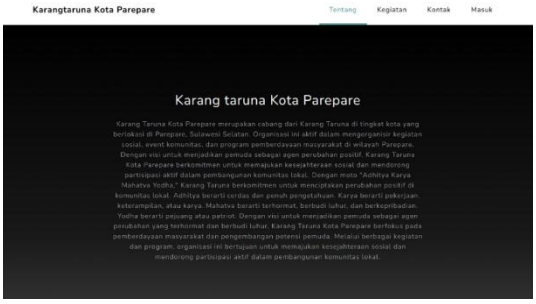
a. Halaman beranda



Gambar 4. 25 Halaman beranda

Halaman beranda/home merupakan tampilan utama yang memberikan gambaran umum tentang sistem, termasuk navigasi utama dan ringkasan informasi untuk memudahkan pengguna dalam memahami dan mengakses berbagai fungsi sistem dengan efisien.

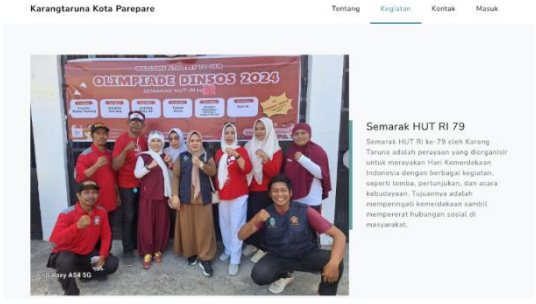
b. Halaman login



Gambar 4. 26 Halaman tentang

Halaman tentang/login berisi informasi tentang profil, visi, misi, sejarah, dan tujuan dari sistem atau organisasi yang mengelolanya

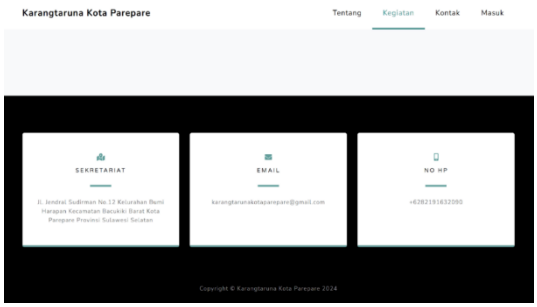
c. Halaman kegiatan



Gambar 4. 27 Halaman kegiatan

Halaman Kegiatan Karang Taruna menampilkan berbagai aktivitas yang telah atau akan dilaksanakan oleh organisasi

d. Halaman kontak



Gambar 4. 28 Halaman kontak

Halaman Kontak menyediakan informasi untuk menghubungi organisasi, seperti alamat, nomor telepon, email, dan media sosial.

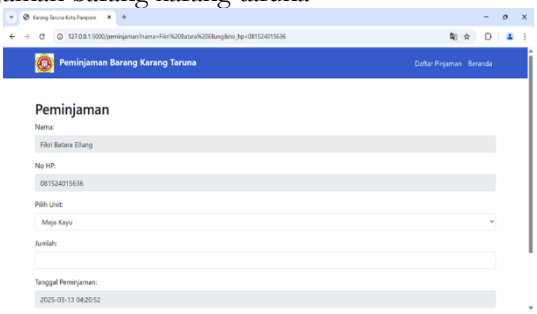
e. Halaman login



Gambar 4. 29 Halaman login

Halaman Login berfungsi sebagai pintu masuk bagi pengguna terdaftar untuk mengakses fitur khusus.

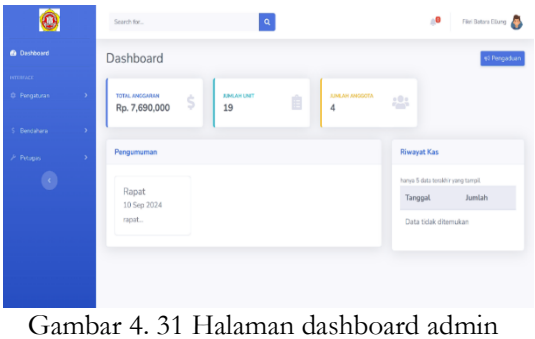
f. Halaman peminjaman barang karang taruna



Gambar 4. 30 Halaman peminjaman barang karang taruna

Halaman Peminjaman Barang Karang Taruna dirancang untuk memudahkan anggota dalam mengajukan peminjaman barang.

g. Halaman dashboard (admin)

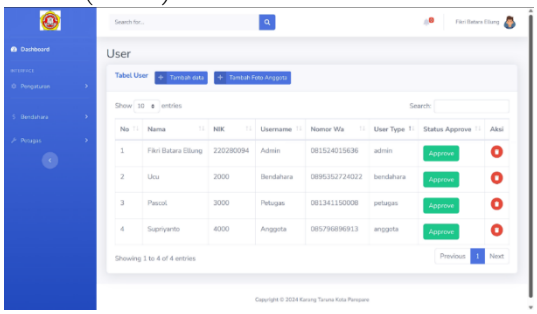


Gambar 4. 31 Halaman dashboard admin

Halaman Dashboard Admin merupakan pusat kontrol bagi admin untuk mengelola seluruh aspek sistem.

Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer
Vol. 6, No. 3, April 2025 https://restikom.nusaputra.ac.id

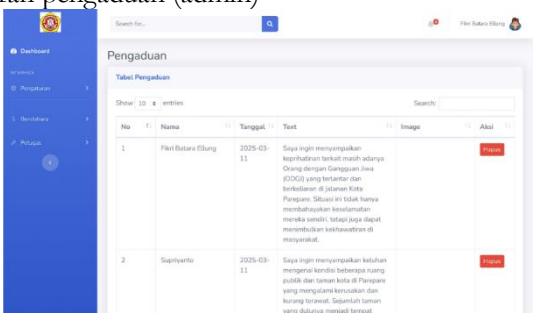
h. Halaman pengaturan user (admin)



Gambar 4. 32 Halaman pengaturan user

Halaman Pengaturan User (Admin) memungkinkan admin untuk mengelola data pengguna.

i. Halaman pengaturan pengaduan (admin)



Gambar 4. 33 Halaman pengaturan pengaduan

Halaman Pengaturan Pengaduan berfungsi untuk mengelola laporan atau keluhan dari masyarakat.

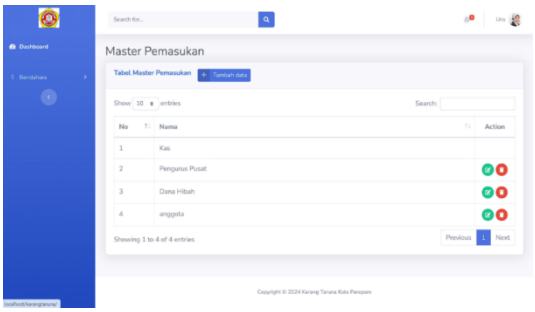
j. Halaman laporan peminjaman (admin)



Gambar 4. 34 Halaman laporan peminjaman

Halaman Laporan Peminjaman menampilkan dan mencetak laporan peminjaman barang yang dikelola organisasi.

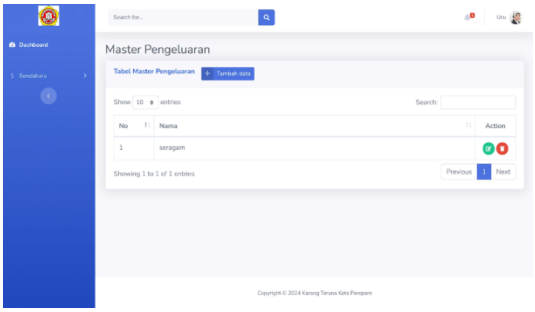
k. Halaman master pemasukan (bendahara)



Gambar 4. 35 Halaman master pemasukan

Halaman Master Pemasukan (Bendahara) mengelola sumber pemasukan organisasi.

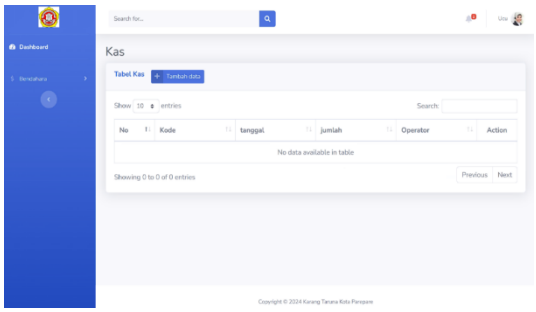
l. Halaman master pengeluaran (bendahara)



Gambar 4. 36 Halaman master pengeluaran

Halaman Master Pengeluaran digunakan untuk mengelola data pengeluaran organisasi.

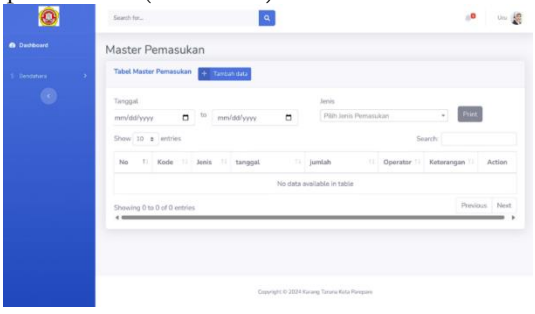
m. Halaman transaksi kas



Gambar 4. 37 Halaman transaksi kas

Halaman Transaksi Kas digunakan untuk mencatat dan memantau arus kas organisasi, baik pemasukan maupun pengeluaran.

n. Halaman transaksi pemasukan (bendahara)

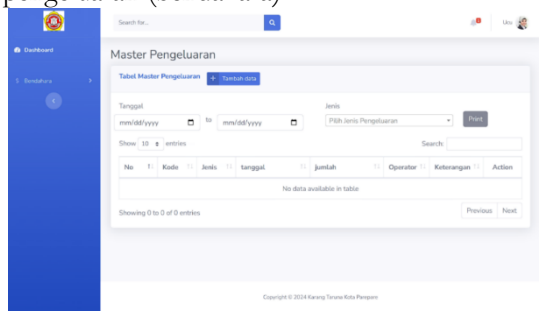


Gambar 4. 38 Halaman transaksi pemasukan

Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer
Vol. 6, No. 3, April 2025 https://restikom.nusaputra.ac.id

Pada halaman Transaksi Pemasukan, bendahara dapat menambahkan pemasukan dengan mengisi informasi seperti tanggal pemasukan, sumber dana, jumlah, dan keterangan.

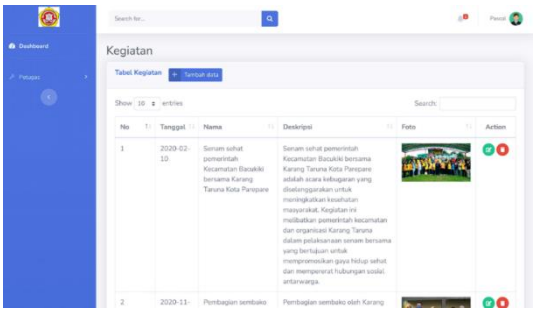
o. Halaman transaksi pengeluaran (bendahara)



Gambar 4. 39 Halaman transaksi pengeluaran

Halaman Transaksi Pengeluaran digunakan untuk mencatat pengeluaran organisasi.

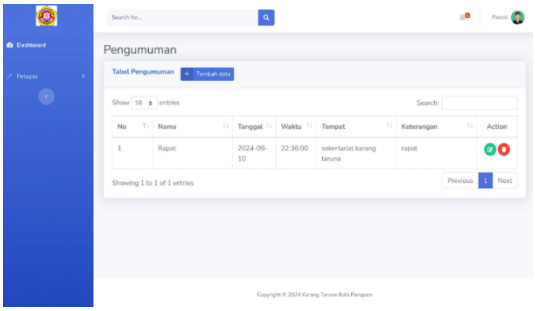
p. Halaman kegiatan (petugas)



Gambar 4. 40 Halaman dashboard kegiatan

Halaman dashboard kegiatan mengelola berbagai aktivitas yang dilakukan oleh organisasi.

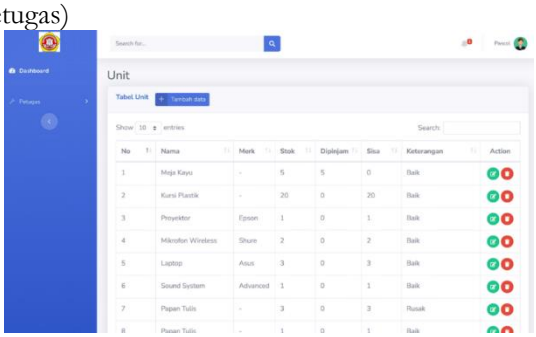
q. Halaman pengumuman (petugas)



Gambar 4. 41 Halaman pengumuman

Halaman dashboard pengumuman berfungsi untuk mengelola informasi penting yang perlu disampaikan kepada anggota atau masyarakat.

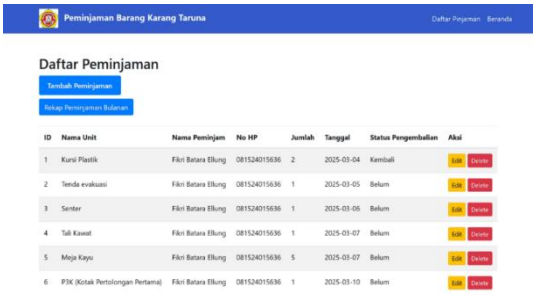
r. Halaman unit (petugas)



Gambar 4. 42 Halaman dashboard unit

Halaman Unit untuk mengelola data inventaris atau barang yang dimiliki oleh organisasi.

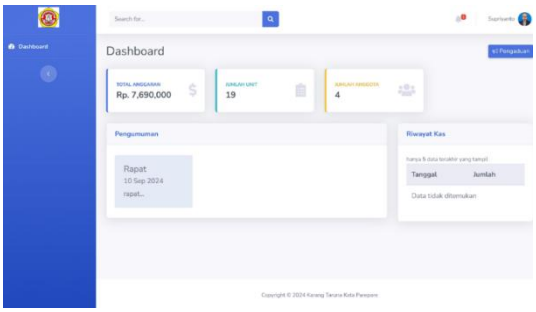
s. Halaman data peminjaman (petugas)



Gambar 4. 43 Halaman data pinjaman

Halaman data pinjaman untuk mencatat dan memantau proses peminjaman barang.

t. Halaman dashboard (anggota)



Gambar 4. 44 Halaman dashboard anggota

Halaman Dashboard (Anggota) pada sistem informasi Karang Taruna menyajikan ringkasan informasi penting yang dapat diakses oleh anggota.

2.2 Pengujian Sistem

Pengujian Sistem	Tes faktor	Hasil	Keterangan
Blackbox testing login berhasil	Memasukkan *email* atau *password* yang benar	✓	Sistem berhasil menampilkan halaman *admin/dashboard.*
Blackbox testing tambah data	Admin mengisi form tambah dan menekan tombol simpan	✓	Sukses, sebuah notifikasi muncul

Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer

Vol. 6, No. 3, April 2025 https://restikom.nusaputra.ac.id

			bahwa data telah berhasil ditambahkan.
Blackbox testing ubah data	Admin mengisi form ubah data dan menekan tombol simpan	✓	Sukses, sebuah notifikasi muncul bahwa data telah berhasil diubah.
Blackbox testing hapus data	Admin menghapus salah satu data	✓	Sukses, sebuah notifikasi muncul
Blackbox testing halaman beranda	User pertama kali mengakses aplikasi	✓	Sukses, tampil halaman beranda
Blackbox testing halaman login	User menekan tombol navigasi login	✓	Sukses, tampil halaman login
Blackbox testing halaman kegiatan	User menekan tombol navigasi kegiatan	✓	Sukses, tampil halaman kegiatan
Blackbox testing halaman kontak	User menekan tombol navigasi kontak	✓	Sukses, tampil halaman kontak
Blackbox testing peminjaman barang karang taruna	User melakukan pengaduan peminjaman barang di website	✓	Sukses, hasil scan wajah hari ini untuk melakukan peminjaman
Blackbox testing halaman dashboard admin	Admin berhasil masuk menggunakan akun administrator	✓	Sukses, tampil halaman dashboard admin
Blackbox testing halaman pengaturan user	Admin menekan tombol navigasi pengaturan dan memilih pilihan pengaturan user	✓	Sukses, tampil halaman pengaturan user
Blackbox testing halaman pengaturan pengaduan	Admin menekan tombol navigasi pengaturan dan memilih pilihan pengaduan	✓	Sukses, tampil halaman pengaturan pengaduan
Blackbox testing halaman laporan peminjaman	Admin menekan tombol navigasi petugas dan memilih pilihan laporan peminjaman	✓	Sukses, tampil halaman laporan peminjaman
Blackbox testing master pemasukan	Bendahara menekan tombol navigasi bendahara dan memilih pilihan pemasukan	✓	Sukses, tampil halaman pemasukan
Blackbox testing master pengeluaran	Bendahara menekan tombol navigasi bendahara dan memilih pilihan pengeluaran	✓	Sukses, tampil halaman pemasukan

Blackbox testing transaksi kas	Bendahara menekan tombol navigasi bendahara dan memilih pilihan kas	✓	Sukses, tampil halaman kas
Blackbox testing transaksi pemasukan	Bendahara menekan tombol navigasi bendahara dan memilih pilihan pemasukan	✓	Sukses, tampil halaman pemasukan
Blackbox testing transaksi pengeluaran	Bendahara menekan tombol navigasi bendahara dan memilih pilihan pengeluaran	✓	Sukses, tampil halaman pengeluaran
Blackbox testing dashboard kegiatan	Petugas menekan tombol navigasi petugas dan memilih pilihan kegiatan	✓	Sukses, tampil halaman kegiatan di user petugas
Blackbox testing pengumuman	Petugas menekan tombol navigasi petugas dan memilih pilihan pengumuman	✓	Sukses, tampil halaman pengumuman
Blackbox testing halaman unit	Petugas menekan tombol navigasi petugas dan memilih pilihan unit	✓	Sukses, tampil halaman unit
Blackbox testing data pinjaman	Petugas menekan tombol navigasi petugas dan memilih pilihan data pinjaman	✓	Sukses, tampil halaman data pinjaman
Blackbox testing dashboard anggota	Anggota berhasil masuk menggunakan akun anggota	✓	Sukses, tampil halaman dashboard anggota

KESIMPULAN

a. Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna Berbasis Website yang telah dikembangkan dapat membantu dalam pencatatan, pengelolaan, dan penyebaran informasi terkait kegiatan Karang Taruna di Kota Parepare secara lebih efektif dan efisien.

b. Fitur peminjaman barang dengan pemindaian wajah yang telah diimplementasikan meningkatkan keamanan dan akurasi dalam proses peminjaman. Dengan adanya verifikasi identitas berbasis pengenalan wajah, hanya anggota resmi yang dapat meminjam barang, sehingga mengurangi resiko kehilangan atau penyalahgunaan inventaris Karang Taruna.

Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer

Vol. 6, No. 3, April 2025 https://restikom.nusaputra.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

[1] Bagye, W. (2020). MISI (Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi). LPPM STMIK Lombok, 3, 123–130.

[2] Manurian, W., Mubarok, I., Sera Agustin, A., & Sania, N. (n.d.). Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Point Pelanggaran Tata Tertib Siswa Berbasis Website Pada SMK YP Karya 1 Tanggerang.

[3] Nasution, N., & Hasan Mhd Arief. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pembuatan Web Blog Berbasis Web Menggunakan HTML 5. Invotek Polbeng - Seri Informatika, 3, 68–72.

[4] Nur Amanda, I. N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Kegiatan Pada Lembaga Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur. JIKA (Jurnal Informatika), 5(1), 104.

[5] Pratiwi, D. (2021). Strategi Implementasi Sistem Informasi di Organisasi. Yogyakarta: Andi.

[6] Rapiyanta, P. T., & Regen, T. B. P. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna (SIPEKATAR) Naralatu Agantuka Berbasis Website. Prosiding Nasional Rekayasa Teknologi Industri dan Informasi XIV Tahun 2019, 324-331.

[7] Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren An-Ahl Berbasis Website. Telefortech, 2(1), 17–20.

[8] Sadewo, M. H. (2022). Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus: Rental Mobil Wartini).

[9] Setiawan, A. (2022). Manajemen Sistem Informasi: Teori dan Praktik. Bandung: Informatika.

[10] Sofiyan, A., Linarta, A., & Sugiarto, M. I. (2017). Aplikasi Layanan Informasi Absen Nilai Berbasis SMS Gayewey Menggunakan PHP pada SMK Taruna Persada Dumai. Jurnal Informatika, Manajemen Dan Komputer, 9(2), 60– 69.

[11] Sudesta. (2021). Sistem Informasi Karang Taruna Berbasis Web Sebagai Media Komunikasi Warga Masyarakat Pada Kantor Kelurahan Bojong Jaya. Jurnal Topik Global.

[12] Voutama, A. (2022). Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML. Komputika: Jurnal Sistem Komputer, 11(1), 102–111. https://doi.org/10.34010/komputika.v11i1.4677