

SISTEM INFORMASI EKSTRAKURIKULER UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN KEGIATAN DI SMAN 1 SUMBERJAYA

Abdullah Khaeru Ramadhan, Rini Astuti, M.T, Nana Suarna, Kom

Program Studi Teknik Informatika S1, STMIK IKMI Cirebon

Jl. Perjuangan No.10B, Karyamulya, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, 45131, Indonesia

Abdullahkhaeruramadhan31@gmail.com

ABSTRAK

Belum adanya sistem informasi ekstrakurikuler yang terkomputerisasi di SMAN 1 Sumberjaya, dimana sistem yang lama kurang efektif dalam proses pencarian data, juga tidak dapat membuat laporan kegiatan secara otomatis. Maka peneliti bertujuan untuk membuat sebuah sistem informasi yang lebih efektif dan efisien dalam pengolahan data untuk meningkatkan pelayanan kegiatan di SMAN 1 Sumberjaya. Metode yang dipakai dalam penelitian yaitu metode kuantitatif, yakni meneliti hubungan antar variabel dengan menguji beberapa teori. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prototype. Model prototype dipilih karena model ini merupakan model yang paling efektif karena user, bisa menyesuaikan program seperti apa yang hendak dibuat sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Sistem Informasi Ekstrakurikuler mempermudah dalam proses akses data, dan pengolahan data di SMAN 1 Sumberjaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan "Sistem Informasi Ekstrakurikuler" dapat meningkatkan pelayanan kegiatan lebih dari 50%. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dimana t hitung sebesar 2,450 dan t tabel 1.699. Maka t hitung lebih besar dari t tabel. Maka disimpulkan penelitian tentang Sistem Informasi Ekstrakurikuler berjalan sebagaimana seharusnya.

Kata kunci: Sistem Informasi Ekstrakurikuler, Metode Kuantitatif, Metode Prototipe, Sistem Informasi

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi, mendorong setiap orang untuk bisa dengan cepat beradaptasi dengan lingkungan yang kian modern. Kita dituntut untuk faham dan mengerti terutama untuk menggunakan teknologi sebagai alat untuk mempermudah kita melakukan segala sesuatu. Kita diharuskan untuk menggunakan teknologi tersebut guna memilih dan memilah informasi yang ada, yang nantinya akan kita gunakan untuk mengikuti perkembangan zaman tersebut. Dan sekolah merupakan salah satu tempat dimana kita mempelajari tata cara penggunaan teknologi informasi dan pemanfaatannya di kehidupan sehari-hari.

Sekolah yang merupakan tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar diharapkan tidak hanya menjadi sebuah wadah yang menampung aktivitas siswa, tapi juga menjadi penyalur aspirasi dan kreativitas para siswa. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional UU Sisdiknas pada pasal 3 yakni Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab [1].

Bersumber pada Undang-undang tersebut sebuah pendidikan tidak hanya terfokus pada pendidikan formal saja, namun juga bisa berupa pendidikan nonformal seperti ikut serta dalam kegiatan Ekstrakurikuler. Sebagaimana Peraturan

Kemendikbud no 62 tahun 2014, menyatakan ekstrakurikuler merupakan aktivitas yang dikerjakan para siswa/siswi terlepas dari waktu belajar yang telah ditentukan. Aktivitas itu dikerjakan oleh para siswasiswi dengan pengawasan pembina. Aktivitas ekstrakurikuler berfungsi dalam pengembangan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian siswasiswi secara optimal supaya tercapainya tujuan dari pendidikan nasional [2].

2. TINJAUAN PUSTAKA.

2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan gabungan unsur-unsur yang mendukung sebuah badan, lembaga, atau organisasi yang memproses kejadian yang ada di dalam ataupun diluar yang nantinya digunakan sebagai masukan informasi guna mengambil keputusan akhir [3].

Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah media untuk mengambil sebuah keputusan dengan mempertimbangkan segala factor yang ada dalam sebuah organisasi, lembaga, ataupun badan.

2.2. Ekstrakurikuler

Berdasarkan Peraturan Kemendikbud no 62 tahun 2014, pasal 1 ayat 1 bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah aktivitas kurikuler yang dilakukan oleh siswa/siswi diluar jam belajar pokok, dibawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Adapun bunyi pasal 2 adalah kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan guna pengembangan baik potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian,

kerjasama, dan kemandirian siswa/siswi menjadi lebih optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional [4].

Mengacu pada penafsiran diatas maka dapat diartikan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang bertujuan mengembangkan para siswa terutama dalam bidang non akademik agar menjadi sumberdaya yang unggul.

2.3. Peningkatan Pelayanan

Peningkatan pelayanan dapat diartikan dengan meningkatnya kualitas service atau pemberian pelayanan kepada pelanggan atau pengguna, sebuah pelayanan yang buruk dapat berakibat kurang di minatnya sebuah tempat atau produk bahkan dapat ditinggalkan oleh para pelanggan atau penggunanya. Dan sebaliknya jika pelayanan yang diberikan memuaskan maka minat pelanggan atau pengguna juga meningkat, dengan meningkatnya jumlah pelanggan atau pengguna akan menambah citra yang lebih baik pula dan mengangkat nama sebuah tempat atau produk tersebut [5].

Peningkatan sebuah pelayanan harus terus dilakukan, adapun dari segi perbaikan, inovasi-inovasi baru serta apapun yang dapat mendukung sebuah tempat atau produk menjadi lebih baik lagi.

2.4. Penelitian Terdahulu

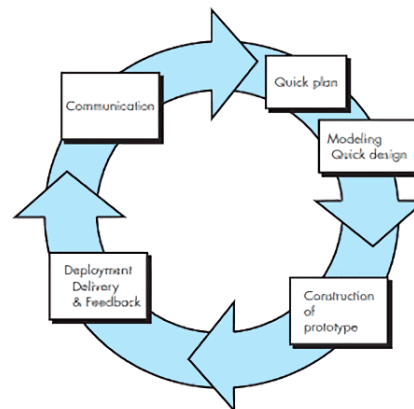
Dengan adanya system informasi ekstrakurikuler siswa tidak perlu lagi mengisi dan mengumpulkan formulir pendaftaran secara manual, tidak perlu menandatangani daftar kehadiran kegiatan. Pembina ekskul tidak harus lagi membuat, membagikan, ataupun merekap formulir pendaftaran siswa secara manual, tidak perlu membuat, menyerahkan, menerima, dan merekap catatan kehadiran secara manual. Pembina ekskul jadi tidak perlu menyusun laporan secara manual untuk diserahkan pada kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Semua sudah dilakukan lewat sistem sehingga kegiatan ekstrakurikuler lebih terkoordinasi dan data lebih terintegrasi [6].

System informasi ekstrakurikuler dapat difungsikan sebagai media penghubung antar ekstrakurikuler lain, dan juga bisa digunakan sebagai alat guna berbagi data, hal lainnya yakni bisa dipakai sebagai pengefektifan dan pengefisiensian proses kegiatan ekstrakurikuler. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *modified waterfall* yakni versi yang lebih baik dari metode *waterfall* yang mengerjakan segala sesuatu secara berurutan, sehingga tidak memungkinkan untuk mengerjakan langkah ke-2 tanpa menyelesaikan langkah ke-1, begitu seterusnya. Berdasarkan hasil penelitian diatas menjelaskan bahwa dengan hadirnya SIM-Ekskul memudahkan dalam proses mencari nformasi yang berhubunga dengan ekskul karena semua data sudah terhubung menjadi satu sumber informasi. Proses pendaftaran yang online, serta pembuatan laporan kegiatan secara otomatis [7].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Prototipe

Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif, yakni dengan menerapkan sistem informasi ekstrakurikuler sebagai patokan untuk meningkatkan pelayanan kegiatan dilingkungan sekolah. Model pengembangan sistem yang dipakai adalah model prototype. Penggunaan model prototype dipilih karena model tipe ini merupakan model yang paling efektif, karena user atau pengguna bisa melakukan *request* program seperti apa yang hendak dibuat sesuai dengan kebutuhan apa yang mereka inginkan dan mereka gunakan nantinya [8].



Gambar 1. Tahapan Metode Prototipe

1. Communication

Ditahap ini pembuat sistem dan pengguna bertemu dan mendiskusikan tujuan dibuatnya system tersebut secara *overall* dengan menganalisa dan menentukan kebutuhan apasaja yang diperlukan.

2. Quick Plan, Modelling, and Quick Design

Quick plan Mengumpulkan semua kebutuhan sebanyak-banyaknya yang nantinya akan ditentukan mana kebutuhan yang akan diprioritaskan. Kemudian melakukan *quick plan* atau perencanaan cepat, *modeling* atau pembuatan model sistem dan *quick design* yaitu pembuatan design sementara. Ketiga tahap ini dilakukan setelah gambaran sistem secara umum diketahui

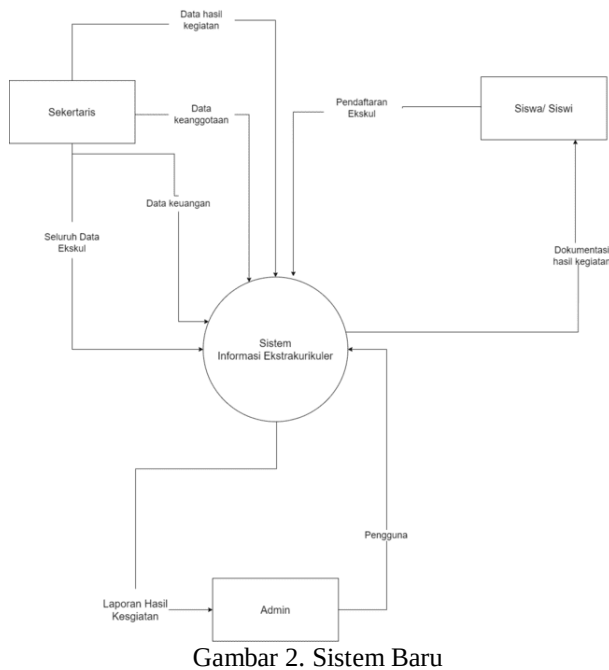
3. Contruction of Prototype

Tahap ini adalah tahap pengerjaan sistem informasi setelah tujuan umum dan rancangan system diketahui, semua kebutuhan sudah terpenuhi maka prototype mulai dikerjakan

4. Delpoyment, Delivery, And Feedback

Begitu *prototype* sistem informasi selesai maka prototype tersebut diserahkan kepada costumer untuk dievaluasi. Jika terdapat sesuatu yang tidak sesuai dengan keinginan pengguna maka diajukan kembali untuk dilakukan refisi, begitu seterusnya sampai hasil yang diinginkan tercapai

3.2. Diagram Konteks



Gambar 2. Sistem Baru

a. Admin

- Membuat hak akses kepada sekertaris untuk menginputkan data yang berkaitan dengan kegiatan, keuangan, dan keanggotaan.
- Menerima laporan hasil kegiatan ekskul yang telah dibuat sebelumnya pada sistem informasi osis dan ekstrakurikuler.

b. Sekertaris

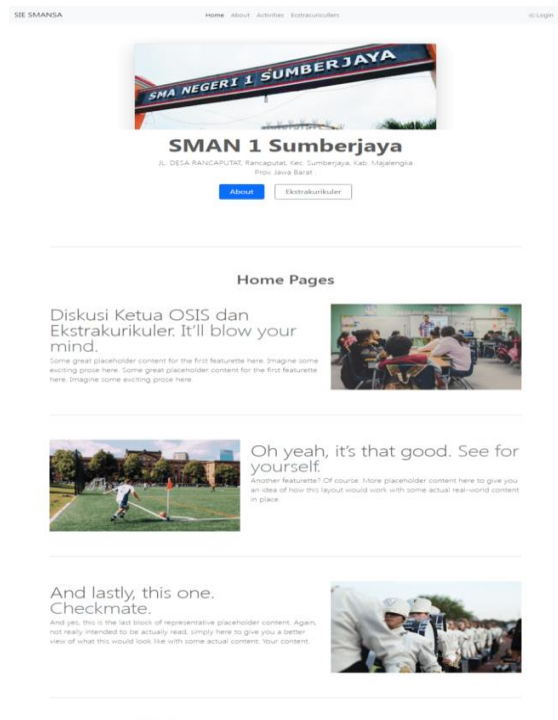
- Mengelola data kegiatan kedalam sistem informasi osis dan ekstrakurikuler.
- Mengelola data keanggotaan kedalam system informasi osis dan ekstrakurikuler.
- Mengelola data keuangan kedalam sistem repositori arsip.
- Menginput banyak data sekaligus kedalam system informasi osis dan ekstrakurikuler dengan menggunakan fitur import data.
- Membuat laporan hasil kegiatan dengan menggunakan fitur export data ke excel, sehingga mempermudah dalam proses pembuatan laporan hasil kegiatan.

c. Siswa/ siswi

- Melihat dokumentasi dari hasil kegiatan yang telah di laksanakan di sekolah, dengan mengunjungi website system informasi osis dan ekstrakurikuler.
- Melakukan pendaftaran ekskul dengan lebih mudah, menggunakan fitur pendaftaran ekskul.

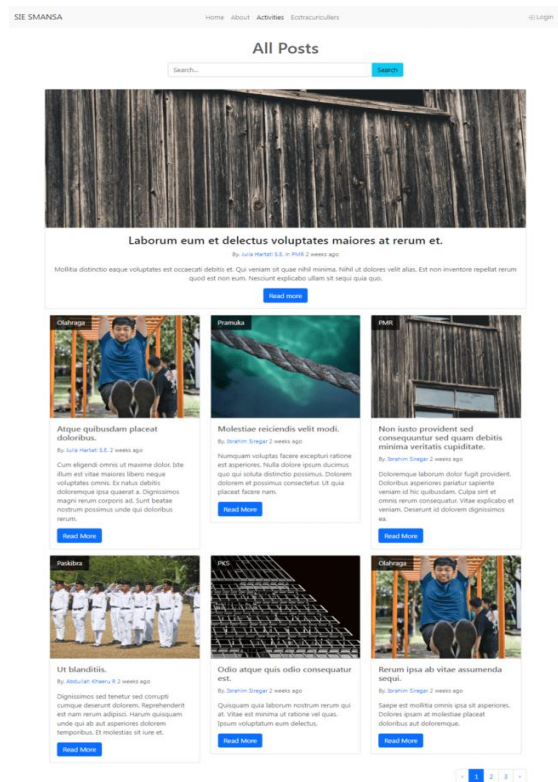
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi Halaman Utama



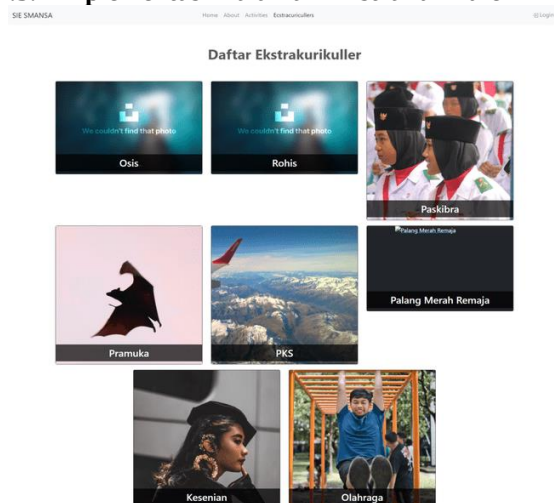
Gambar 3. Implementasi Halaman Utama

4.2. Implementasi Halaman Aktivitas



Gambar 4. Implementasi Halaman Aktivitas

4.3. Implementasi Halaman Ekstrakurikuler



Gambar 5. Implementasi Halaman Ekskul

4.4. Uji Validitas

Uji validitas adalah mengukur validitas dari indikator instrument dengan cara mengkorelasikan sebuah indikator dengan keseluruhan indikator. Pada tahap ini output pada *Corrected item-total correlation* atau *r* hitung akan dibandingkan dengan *t* tabel yang didapat dari *degree of freedom* $df=n-2$, dimana *n* merupakan jumlah sampel dan ambang batas toleransi 5%.

Tabel 1. R tabel

df (N-2)	tingkat signifikansi satu arah		
	0,05	0,025	0,005
	tingkat signifikansi dua arah		
	0,1	0,05	0,01
1	0,988	0,997	1,000
2	0,900	0,950	0,990
3	0,805	0,878	0,959
4	0,729	0,811	0,917
5	0,669	0,754	0,875
6	0,621	0,707	0,834
7	0,582	0,666	0,798
8	0,549	0,632	0,765
9	0,521	0,602	0,735
10	0,497	0,576	0,708
11	0,476	0,553	0,684
12	0,458	0,532	0,661
13	0,441	0,514	0,641
14	0,426	0,497	0,623
15	0,412	0,482	0,606
16	0,400	0,468	0,590
17	0,389	0,456	0,575
18	0,378	0,444	0,561
19	0,369	0,433	0,549
20	0,360	0,423	0,537
21	0,352	0,413	0,526
22	0,344	0,404	0,515
23	0,337	0,396	0,505
24	0,330	0,388	0,496
25	0,323	0,381	0,487
26	0,317	0,374	0,479
27	0,311	0,367	0,471
28	0,306	0,361	0,463
29	0,301	0,355	0,456
30	0,296	0,349	0,449

Berdasarkan Tabel 1 pada penelitian ini menggunakan taraf signifikan sebesar 5% atau 0.05 dengan jumlah responden (N) 28 orang, dimana angka 28 tersebut diambil dari rumus $N-2$ dengan jumlah awal responden 30 di kurangi 2 menjadi 28 (30-2), sehingga diperoleh nilai *R* tabelnya ialah sebesar 0,361. Penelitian yang berjudul Sistem Informasi Ekstrakurikuler ini memberikan angket yang terdiri dari penerapan dengan masing-masing berisi 15 pertanyaan dengan menyebar angket kepada 30 responden. Hasil uji validitas diterapkan menggunakan *software* SPSS dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Uji Validitas

Item	r hitung	r table	Keterangan
x1	.797**	0,361	Valid
x2	.526**		Valid
x3	.438**		Valid
x4	.852**		Valid
x5	.584**		Valid
x6	.686**		Valid
x7	.501**		Valid
x8	.620**		Valid
Y1	.487**		Valid
Y2	.728**		Valid
Y3	.371*		Valid
Y4	.750**		Valid
Y5	.382*		Valid
Y6	.750**		Valid
Y7	.858**		Valid

Berdasarkan pada tabel 2 terdapat 15 item pernyataan, *r* hitung dari hasil uji coba SPSS, *r* tabel koefisien korelasi dengan tingkat signifikansi 0,05 adalah 0,361. Dan keterangan menyatakan valid atau tidak validnya pernyataan tersebut. Jika di lihat dari tabel uji validitas diatas dapat di hitung berapa jumlah pernyataan yang valid dan tidak valid. Dengan membandingkan nilai *r* hitung yang diperoleh dengan *r* tabel yang telah di tentukan menggunakan tabel koefisien korelasi tingkat signifikansi 0,05 item pernyataan dikatakan valid jika *r* hitung > (lebih besar) dari nilai *r* tabel.

4.5. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi instrumen pada setiap variabel indikator. Pengukuran yang dilakukan untuk menentukan reliabilitas suatu instrumen dapat dilakukan dengan formula *Cronbach Alpha*. Pengambilan keputusan untuk pengujian reliabilitas yaitu:

- 1) Jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60, maka instrumen yang diuji dinyatakan reliabel.
- 2) Jika nilai *Cronbach Alpha* < 0,60, maka instrumen yang diuji dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 3. Uji Reliabilitas variable X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.778	8

Berdasarkan dari hasil uji reliabilitas diatas yang dimana nilai dari keseluruhan indicator X memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,778. Yang dimana $0,778 > 0,6$

Tabel 4. Uji Reliabilitas variable Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.760	7

Berdasarkan dari hasil uji reliabilitas diatas yang dimana nilai dari keseluruhan indicator Y memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,760. Yang dimana $0,760 > 0,6$. Maka dapat dinyatakan bahwa setiap indicator X dan Y pada instrument adalah reliable.

4.6. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data penelitian memiliki sebaran yang normal. Adapun cara untuk menentukan uji normalitas adalah dengan menggunakan metode uji Kolmogorov Smirnov yaitu untuk melihat nilai signifikannya. Suatu data bersifat normal apabila nilai signifikannya $> 0,05$.

Tebel 5. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
Normal Parameters ^{a,b}	N	30
	Mean	.0000000
Most Extreme Differences	Std. Deviation	2.23709966
	Absolute	.141
	Positive	.061
	Negative	-.141
	Test Statistic	.141
Asymp. Sig. (2-tailed)		.135 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwa nilai signifikansi data adalah 0,135, yang mana $0,135 > 0,05$ yang berarti bahwa data terdistribusi secara normal.

4.7. Hasil Interpretasi

Berdasarkan hasil uji hipotesis dimana nilai t hitung sebesar 2,450 dan nilai t tabel 1.699. Maka nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel. Hal ini menunjukan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan penulis dengan judul Sistem Informasi Ekstrakurikuler di SMAN 1 Sumberjaya adalah Sistem yang berfungsi sebagai mana mestinya yakni mampu meningkatkan pelayanan kegiatan di SMAN 1 Sumberjaya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Sistem Informasi Ekstrakurikuler yang telah dilakukan peneliti sampai sekarang, maka didapatkan

kesimpulan sebagai berikut: Sistem Informasi Ekstrakurikuler mempermudah dalam proses akses data, pencarian data, input data, update data kegiatan yang ada di SMAN 1 Sumberjaya, Sistem Informasi Ekstrakurikuler memberikan efisiensi dan efektifitas bagi para pengurus Ekstrakurikuler dalam menjalankan kegiatan masing-masing, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan "Sistem Informasi Ekstrakurikuler" dapat meningkatkan pelayanan kegiatan sebesar 50%. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai p hitung $0,021 < 0,05$ t hitung lebih kecil dari nilai t hitung $2,450 > 1,699$ pada t tabel, sehingga H_o ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. S.-P. Jasmani, F. I. Keolahragaan, D. S.-P. Jasmani, and F. I. Keolahragaan, "KORELASI MANAJEMEN DENGAN PRESTASI EKSTRAKURIKULER (Studi di MTsN Kandat Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri) Muhamad Zaenal Abidin Junaidi Budi Prihanto Abstrak," pp. 639–642, 2003.
- [2] Y. Yonata, E. M. Sipayung, and S. Marselina, "Perancangan Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis Web di SMA XYZ," vol. 13, no. 1, pp. 13–18, 2017.
- [3] C. Noviyasari, "Prototipe Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan Di Organisasi," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 19–32, 2012, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/view/777>.
- [4] Y. Rahmanto and Y. Fernando, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus : Smk Ma'Arif Kalirejo Lampung Tengah)," *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 2, p. 11, 2019, doi: 10.33365/jtk.v13i2.339.
- [5] A. Putra, J. S. Informasi, F. Ilmu, K. Universitas, and A. Pendahuluan, "Peningkatan Sistem Pelayanan Dengan Penerapan Model Sistem Informasi Manajemen," vol. 1, no. 1, pp. 23–36, 2009.
- [6] Yonata, Y., Sipayung, E. M., & Marselina, S. (2017). *Perancangan Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis Web di SMA XYZ*. 13(1), 13–18
- [7] Chaidir, A., Subroto, I.M.I. and Kurniadi, D., 2016. SIM-Ekskul: Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler pada Sekolah Menengah Atas. *TRANSISTOR Elektro dan Informatika*, 1(1), pp.37-46.
- [8] D. Hamdani and R. Rahmayanti, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Temu Hilang Kendaraan Di Polrestabes Bandung," *J. Manaj. Inform.*, vol. 8, no. 2, 2018, doi: 10.34010/jamika.v8i2.1035.