



**Rancang Bangun Website Pengelolaan Sistem Informasi Osis Dan
Ekstrakurikuler di SMAN 1 Pandih Batu**
*Website Design For Osis Andextracurricular Information System Management In
Public High School 1 Pandih Batu*

^{1*}Jamaliansyah, ²M. Haris Qamaruzaman, ³Miftahurrizqi

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Kalimantan Tengah, Indonesia.

ARTIKEL INFO

Diterima
Juli 2023

Dipublikasi
September 2023

ABSTRAK

SMA Negeri 1 Pandih Batu, merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Kecamatan Pandih Batu, Kabupaten Pulang Pisau Kalimantan Tengah tepatnya di Jl.Pembangunan Desa Pangkoh Hulu. Selama ini, kegiatan- kegiatan yang dilakukan oleh OSIS maupun kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Pandih Batu masih dikelola secara manual, seperti dalam kegiatan pemilihan calon ketua OSIS baru pada SMA Negeri 1 Pandih Batu masih menggunakan cara konvensional, yaitu voting secara langsung, tidak memanfaatkan teknologi informasi. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, penulis berniat untuk membangun sebuah sistem informasi pengelolaan OSIS SMA Negeri 1 Pandih Batu bernama SI-OSIS. Adapun judul yang akan diangkat penulis dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah "Rancang Bangun Website Pengelolaan Sistem Informasi OSIS dan Ekstrakurikuler Di SMAN 1 Pandih Batu" dengan harapan dapat menjadi sebuah sarana dan alternatif baru yang dapat memfasilitasi pengelolaan OSIS SMA Negeri 1 Pandih Batu menjadi lebih canggih di era teknologi informasi yang sudah terdigitalisasi sehingga siswa-siswi di SMA Negeri 1 Pandih Batu tidak tertinggal dengan perkembangan teknologi informasi saat ini. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah, obeservasi, wawancara, dan studi Pustaka.

Kata Kunci: Rancang Bangun, Website Sistem Informasi, OSIS dan Ekstrakurikuler.

ABSTRACT

Pandih Batu 1 Public High School, is one of the State Senior High Schools in Pandih Batu District, Pulang Pisau Regency, Central Kalimantan, to be precise on Jl. Pemding Desa Pangkoh Hulu. So far, the activities carried out by the OSIS as well as extracurricular activities at Pandih Batu 1 Public High School are still managed manually, such as in the election of new OSIS chair candidates at Pandih Batu 1 Public High School still using conventional methods, namely direct voting, do not take advantage of information technology. In overcoming these problems, the author intends to build an information system for the management of the Pandih Batu 1 State Senior High School student council called SI-OSIS. The title that will be raised by the author in this final project research is "Design and Build a Website Management of Student Council Information Systems and Extracurriculars at Pandih Batu 1 Public High School" with the hope that it will become a new tool and alternative that can facilitate the management of Pandih Batu 1 Public High School Student Council to become more sophisticated in the era of information technology that has been digitized so that students at SMA Negeri 1 Pandih Batu are not left behind with current information technology developments. The data collection methods used by the author are observation, interviews, and library research.

Keywords: Design, Information System Website, Student Council and Extracurriculars

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

*e-mail :

miftahurrizqi@umpr.ac.id

PENDAHULUAN

Organisasi Siswa Intra Sekolah atau yang disingkat dengan (OSIS) adalah satu-satunya organisasi resmi yang terdapat didalam suatu sekolah. Organisasi ini memiliki peran yang cukup penting sebagai penggerak siswa untuk aktif berkontribusi di sekolah. OSIS merupakan wadah pembinaan kesiswaan di sekolah untuk pengembangan minat dan bakat serta untuk menggali potensi yang dimiliki siswa. Begitu pula dengan OSIS yang ada pada SMA Negeri 1 Pandih Batu, Organisasi ini bersifat intra sekolah dan merupakan satu-satunya wadah yang membawahi seluruh organisasi siswa yang ada pada sekolah tersebut dan menampung kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Pandih Batu. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler tersebut dapat membantu menggali potensi diri dari siswa-siswi SMA Negeri 1 Pandih Batu untuk bisa berkontribusi memberikan prestasi terbaik mereka kepada sekolah.

Selama ini, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh OSIS maupun kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Pandih Batu masih dikelola secara manual, seperti dalam kegiatan pemilihan calon ketua OSIS baru pada SMA Negeri 1 Pandih Batu masih menggunakan cara konvensional, yaitu *voting* secara langsung, tidak memanfaatkan teknologi informasi. Penelitian yang berhubungan dengan judul diambil sudah banyak dilakukan di antaranya Penelitian Zaen dan Putra (2018), Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan merancang aplikasi voting pemilihan ketua OSIS berbasis Website. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *database* MySQL. Data yang dikelola dalam sistem tersebut adalah data panitia, data pemilih atau siswa, data kandidat atau calon ketua OSIS dengan proses pendaftaran dan proses pemilihan. Siswa bisa melihat tata cara memilih, peraturan memilih, daftar pemilih, kandidat ketua OSIS, hasil

pemilihan dan melakukan proses pemilihan ketua OSIS. *Output* dari perancangan aplikasi ini adalah laporan data pemilih, laporan data kandidat dan laporan data suara pemilihan (Zaen & Putra, 2018). Penelitian Kartika, Mukramin dan Hasnahwati (2022), Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi pemilihan ketua OSIS untuk siswa SMA berbasis Website secara online, agar dapat memudahkan pemilih dalam menentukan pilihannya. Pada halaman admin menampilkan data suara masuk, jumlah pemilih dan hasil suara kandidat, admin juga dapat mengelola data calon kandidat dan kelola data pemilih. Untuk siswa hanya melakukan vote dan dapat melihat detail kandidat. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pemilihan ketua OSIS berbasis Web untuk siswa SMA agar dapat meningkatkan keinginan siswa untuk ikut andil dalam pemilihan ketua OSIS di SMA 14 Luwu (Kartika, 2022). Penelitian Ramadlan, Astuti, dan Suarna (2022), Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi yang lebih efektif dan efisien dalam pengolahan data untuk meningkatkan pelayanan kegiatan di SMAN 1 Sumberjaya. Sistem informasi ekstrakurikuler ini mempermudah dalam proses akses data, dan pengolahan data di SMAN 1 Sumberjaya. Admin bertugas untuk melakukan input data kegiatan dan keanggotaan. Sekretaris bertugas mengelola data kegiatan kedalam sistem informasi OSIS dan Ekstrakurikuler, mengelola data keanggotaan, membuat hasil laporan kegiatan. Siswa hanya dapat melihat dokumentasi dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan oleh sekolah dengan mengunjungi website sistem informasi dan ekstrakurikuler, selain itu siswa juga melakukan pendaftaran ekskul dengan lebih mudah (Ramadlan et al., 2022).

METODOLOGI PENELITIAN

Pengumpulan data menggunakan 3 cara yaitu 1. Wawancara, 2. Observasi, 3. Studi

Pustaka, Kemudian data penelitian dikembangkan lagi dengan menggunakan metode sebagai berikut: Analisis Sistem merupakan tahapan yang sangat penting karena apabila terjadi kesalahan ditahap ini akan menyebabkan kesalahan lain ditahap selanjutnya. Analisis Sistem meliputi survei dan analisis terhadap Sistem informasi yang diperlukan oleh para pengguna dari sistem baru, disamping juga persyaratan teknis dari Sistem itu sendiri. Dari hasil Analisis yang telah dilakukan menggunakan analisis PIECES diperoleh data seperti di tabel dibawah ini :

Tabel 1. Analisis PIECES

PIECES	Sistem Lama	Sistem Baru
<i>Performance (Kinerja)</i>	Kinerja yang dihasilkan pada Sistem yang berjalan saat ini masih kurang efektif. Karena dalam pemilihan ketua osis masih menggunakan kertas suara yang dimana terkadang Kertas suara tersebut bisa rusak atau robek.	Dengan adanya Sistem yang diusulkan penulis, dalam pemilihan ketua osis akan lebih terstruktur dan terintegrasi dalam bentuk digitalisasi Pemilihan 1 orang 1 suara dan akan mudah dalam penghitungan suara.
<i>Information</i>	Karena kurangnya informasi yang diberikan pada pemilihan osis terkadang siswa akan asal memilih dikarenakan tidak mengenal dan tidak mengetahui visi misi calon Ketua osis tersebut.	Dengan adanya Sistem yang di ajukan penulis, informasi yang diberikan akan lebih jelas, efektif dan mudah di pahami oleh setiap siswa pemilik suara, Siswa juga akan lebih mengetahui tentang calon ketua osis dan visi misinya.
<i>Economy</i>	Dalam segi ekonomi yang ada saat ini banyakan penggunaan kertas sekali pakai yang Hanya akan membuat pemborosan pengeluaran dana untuk pembelian kertas.	Membutuhkan biaya hanya untuk perawatan Sistem yang berbasis komputerisasi tersebut. pembaruan dan upgrade, Sistem juga tidak hanya akan sekali pakai sehingga tidak membuat pemborosan pengeluaran dana

Untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat telah efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan, sangat penting untuk melakukan analisis kebutuhan sistem. Dengan melakukan analisis tersebut, kita dapat mengetahui apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan yang ada. Kebutuhan sistem yang terdefinisi dengan baik akan membantu memastikan bahwa sistem yang dibuat dapat berkinerja dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Kebutuhan Informasi, Sasaran output yang dicapai dalam penulisan proposal ini adalah sebagai berikut:

1) Memaksimalkan dan mengefisienkan dalam melakukan promosi dan penyebaran informasi tentang OSIS SMAN 1 Pandih Batu.

2) Memudahkan pengguna dan pengunjung dalam mengakses informasi yang ada di website karena dirancang tampilan web dinamis dan *User Friendly*.

Kebutuhan Perangkat Lunak, Perangkat Lunak yang akan digunakan peneliti dalam pengerjaan tugas akhir ini yaitu :

- 1) Windows 10 pro, sebagai Sistem operasi
- 2) Sublime Text, sebagai text editor
- 3) Xampp versi 5.4, Sebagai web server dan MySql
- 4) Php, sebagai Bahasa pemrograman dalam pembuatan website
- 5) MySql, sebagai database server

Kebutuhan Perangkat Keras, Perangkat keras yang akan digunakan penulis dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu Laptop hp DEKSTOP-7QRQOJP, dengan spesifikasi sebagai berikut :

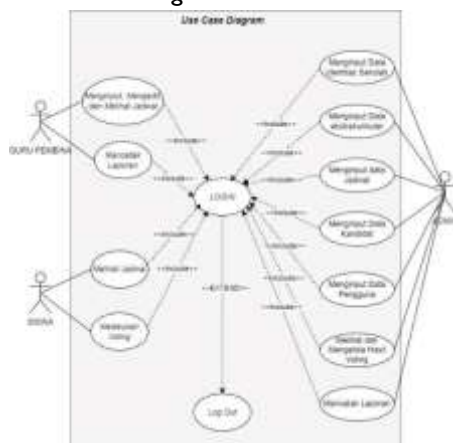
- 1) Prosesor AMD A9-9425 RADEON R5 , 5 COMPUTE CORES 2C+3G
- 2) CPU @ 3.10 GHz
- 3) RAM 8 GB

Kebutuhan Pengguna, Siswa Adalah pengguna dari Sistem informasi OSIS SMAN 1 Pandih Batu yang nantinya dapat mengakses Sistem website ini untuk mengakses informasi Ekstrakurikuler dan Pemilihan Ketua Osis Baru. Guru/Pembina Adalah pengguna yang

hampir sama seperti Admin tetapi tidak memiliki akses penuh, dimana Guru/Pembina hanya dapat mengelola website dengan cara mengupdate data-data informasi dan mengedit data informasi tersebut. Administrator Adalah pengguna yang memiliki akses penuh terhadap website yang akan dibuat yang dimana admin bekerja dalam mengelola website tersebut, melakukan update terhadap data-data yang ada di sistem dan melakukan *maintenance* Sistem.

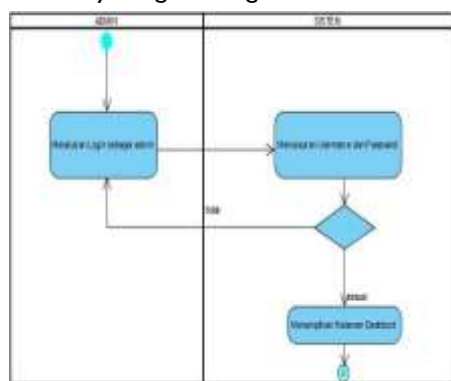
Pada tahap perancangan perangkat lunak, akan dijelaskan mengenai gambaran dan rencana pengembangan program yang dibuat. Penulis akan menggunakan diagram UML dan merancang antarmuka program. Berikut adalah contoh pemodelan sistem yang dirancang oleh penulis :

a. Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

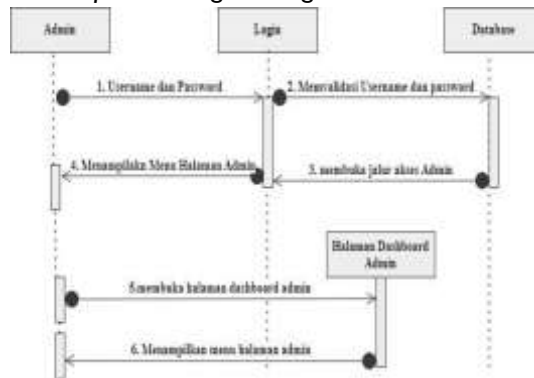
b. Activity Diagram Login Admin



Gambar 2. Activity Diagram

Sebenarnya ada 14 Activity, namun di dalam paper ini hanya ditampilkan satu activity sebagai perwakilan dari langkah UML.

c. Sequence Diagram Login Admin



Gambar 3. Sequence Diagram

Sebenarnya ada 14 Sequence, namun di dalam paper ini hanya ditampilkan satu Sequence sebagai perwakilan dari langkah UML.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan sistem yang dibuat diimplementasikan sehingga diperoleh sistem dengan antarmuka sebagai berikut ini:

1. Halaman *Dashboard* atau Halaman Utama Halaman login untuk administrator adalah tempat untuk memasukkan *username* dan *password* agar dapat mengakses halaman beranda administrator.
2. Halaman Ekstrakurikuler termasuk salah satu fitur yang terdapat pada halaman utama dashboard, dimana pada halaman ini terdapat jadwal dan daftar ekstrakurikuler yang terdapat di SMAN 1 Pandih Batu. Untuk mengakses halaman ekstrakurikuler lebih rinci siswa dapat melakukan login terlebih dahulu.



Gambar 4. Halaman Ekstrakurikuler

3. Halaman voting adalah salah satu fitur yang terdapat pada halaman utama, yang dimana halaman ini dapat di akses siswa untuk melakukan voting. Untuk melakukan voting siswa akan melakukan login terlebih dahulu, dimana harus memasukan username dan password.



Gambar 5. Halaman Voting

4. Halaman Login (Admin, Guru/Pembina, & Siswa)

- a. Login admin

Halaman login admin adalah halaman pertama yang di akses admin sebelum memasuki halaman utama admin untuk mengelola data.



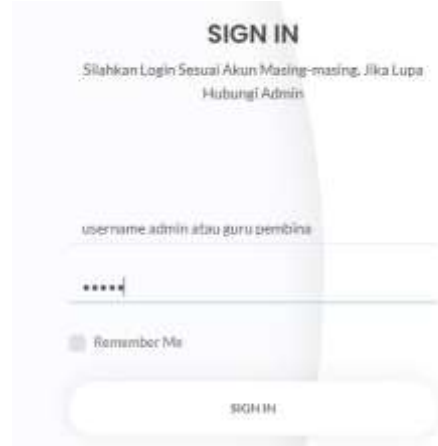
Gambar 6. Login Admin



Gambar 7. Halaman Login Admin

- b. Login Guru Pembina

Pada fitur login ini guru dapat memasukan *username* dan *password* terlebih dahulu dengan benar untuk mengakses halaman utama guru.



Gambar 8. Halaman Login Guru Pembina

- c. Login Siswa

- 1) Login siswa voting

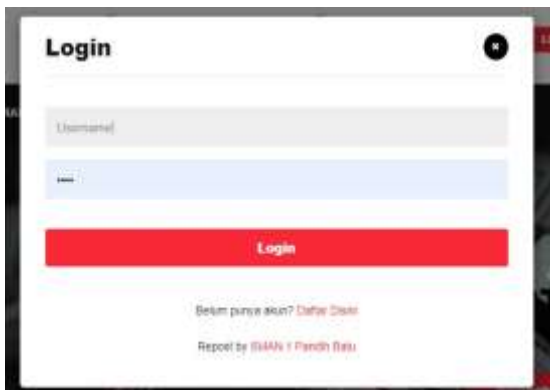
Pada fitur login ini siswa memiliki 2 akses login yakni login untuk mengakses halaman ekstrakurikuler dan login untuk mengakses halaman voting. Halaman login tersebut sama-sama memerlukan *username* dan *password* yang telah terdaftar.



Gambar 9. Halaman login siswa voting

- 2) Login siswa ekstrakurikuler Pada fitur login ini siswa memiliki 2 akses login yakni login untuk mengakses halaman ekstrakurikuler dan login untuk mengakses halaman voting.

Halaman login tersebut sama-sama memerlukan *username* dan *password* yang telah terdaftar.



Gambar 10. Halaman Login Siswa Ekstrakurikuler

5) Halaman utama admin adalah halaman di akses oleh admin setelah melakukan login, dimana pada halaman ini berisi fitur mengelola data ekstrakurikuler, Kelola data identitas sekolah, Kelola data jadwal, Kelola data pengguna, Kelola data kandidat, Kelola data voting, dan Kelola data cetak. Admin memiliki hak akses penuh dalam mengelola dan mengaksesnya.



Gambar 11. Halaman Home Admin

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil, implementasi, dan pengujian dari aplikasi, maka dapat ditarik kesimpulan proses dan hasil penelitian sebagai berikut:

- Rancang Bangun Website Pengelolaan Sistem Informasi OSIS Pada SMAN 1 Pandih Batu ini memudahkan bagi siswa dalam setiap kegiatan voting pemilihan ketua OSIS baru, melihat informasi OSIS, melihat informasi dan jadwal ekstrakurikuler.
- Website Pengelolaan Sistem Informasi OSIS ini telah di uji coba dan dapat di akses dari beberapa *web Browser* yang tersedia pada perangkat laptop, PC maupun *handphone* seperti, Google Chrome secara responsive dan untuk tampilan bisa menyesuaikan ukuran perangkat yang digunakan.
- Portal ini bisa di akses secara online, yang nantinya siswa dapat mengakses portal Sistem Informasi OSIS SMAN 1 Pandih Batu ini dengan domain yang telah disediakan oleh OSIS SMAN 1 Pandih Batu.

Saran

Untuk pengembangan yang akan datang agar aplikasi ini semakin baik, penulis memberikan beberapa saran. Adapun beberapa saran tersebut adalah:

- Agar Sistem Informasi Pengelolaan Sistem Informasi OSIS Pada SMAN 1 Pandih Batu yang telah dirancang dapat dipelihara dengan baik dan diperbaharui sesuai dengan kebutuhan yang ada.
- Pengembang dapat memperbaiki desain antar muka sehingga tampilan lebih baik dan menarik lagi.
- Untuk sistem keamanan juga dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Kartika, R. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pemilihan Ketua OSIS Pada SMA Negeri 14 LUWU. 1(2), 28–36.
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). Jurnal

- Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 2(1), 1–7.
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus : Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani : Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i1.78>
- Esa, Y. M. (2022). "Sistem Informasi Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Pelayanan Kegiatan Di SMAN I SUMBERJAYA". 6(2), 856–860.
- Fitriati, I., Nurmansyah, N., Purnamasari, R., Marwahdiyanti, F., & Nasihah, M. (2022). Pengembangan E-Evaluation Tematik Berbasis Gamification Learning Untuk Peningkatan Literasi Teknologi di Sekolah Dasar: Development of Gamification Learning-Based Thematic E-evaluation for Improving Technological Literacy in Elementary Schools. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(2), 47–55. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v7i2.4064>
- Hendrawan, J., Perwitasari, I. D., & Ramadhani, M. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Ukm Panca Budi Berbasis Website Design of Information System Ukm Panca Budi Based on Web. *Journal of Information Technology and Computer Science(INTECOMS)*,3(1),18–24. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/INTECOM/article/view/1330>
- Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64–77.
- Nirsal, Rusmala, & Syafriadi. (2020). Desain Dan Implementasi Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri I Pakue Tengah. *Journal Ilmiah d'Computare*, 10, 30–37. <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Prehanto, D. R., Kom, S., & Kom, M. (2020). Buku Ajar Konsep Sistem Informasi. Scopindo Media Pustaka.
- Putra, R. R. (2018). Penerapan Web Promosi Pada Bagan Deli Medan Belawan Menggunakan Pemograman PHP Database Mysql. *Jurnal Teknik Dan Informatika*,5,45–48. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/Juti/article/view/222>
- Rahwanto, E. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pt. Inter Aneka Plasindo. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 335–358. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Ramadhan, R. F., & Mukhaiyar, R. (2020). Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, 1(2), 129–134. <https://doi.org/10.24036/jtein.v1i2.55>
- Yanto, G., Anroni, Y. E., & Idris, M. (2019). Sistem Informasi Penjualan Produk Baju Pada Toko Inyik Padang Berbasis Web. *Rang Teknik Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.31869/rtj.v2i2.1469>
- Zaen, M. T. A., & Putra, R. (2018). "Aplikasi Voting Pemilihan Ketua Organisasi Siswa Intra Sekolah (Osis) Pada Ma Nurul Ihsan Nw Tilawah Berbasis Web". *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(2), 43.