

Sistem informasi kepemudaan Kabupaten Sijunjung Berbasis Web

Qorina Zaer, Asril, Efri Yandani S

Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Dharmas Indonesia, Padang, Indonesia

Email: ¹qory.na.zaer@gmail.com, ²asrilmkom@gmail.com, ^{3,*}efriyandani@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: qory.na.zaer@gmail.com

Abstrak– Minimnya informasi dan data yang tersedia pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga bidang Pemuda dan Olahraga membuat masyarakat juga kesulitan dalam mengakses informasi seputar kepemudaan. Data yang saat ini ada dirasa kurang memadai dikarenakan data hanya berupa dalam bentuk angka sehingga perlunya data dan informasi yang relevan, akurat, tepat waktu serta terintegrasi untuk disajikan kepada masyarakat. Untuk itu pembangunan Sistem Informasi Kepemudaan Berbasis Web ini diharapkan akan memudahkan pihak terkait dalam memenuhi kebutuhan data dan informasi kepada masyarakat. Pembangunan sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Javascript, CSS, dan JQuery. Sedangkan model yang dipakai dalam pembuatan sistem ini menggunakan metode waterfall. Agar sistem yang dibangun dapat dimanfaatkan dan berguna bagi Dinas Pemuda dan Olahraga peneliti melakukan observasi langsung di lapangan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan serta melakukan wawancara langsung dengan pihak Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga untuk mengetahui bentuk sistem yang dibutuhkan. Dengan pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi berupa website ini diharapkan akan dapat memudahkan Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sijunjung dalam menyediakan informasi dan data yang akurat dan tepat serta mendorong terciptanya transparansi dalam penyelenggaraan pemerintahan

Kata Kunci: Sistem Informasi; Kepemudaan; PHP; Waterfall; Website

Abstract- The lack of information and data available at the Youth and Sports Tourism Office in the field of Youth and Sports makes it difficult for people to access information about youth. The data currently available is deemed inadequate because the data is only in the form of numbers, so the need for relevant, accurate, timely and integrated data and information to be presented to the public. For this reason, the development of a Web-Based Youth Information System is expected to facilitate related parties in meeting the data and information needs of the community. The development of this system is designed using the PHP, Javascript, CSS, and JQuery programming languages. While the model used in making this system uses the waterfall method. So that the system built can be utilized and useful for the Youth and Sports Office, researchers conduct direct observations in the field to collect the data and information needed and conduct direct interviews with the Youth and Sports Tourism Office to find out the form of the system needed. With the use of communication and information technology in the form of this website, it is hoped that it will facilitate the Sijunjung Regency Youth and Sports Tourism Office in providing accurate and precise information and data and encourage the creation of transparency in the administration of government.

Keywords: Information Systems; youth; PHP; waterfalls; Website

1. PENDAHULUAN

Dalam sejarah bangsa Indonesia pemuda berperan aktif dalam mengantarkan bangsa Indonesia yang merdeka, bersatu, berdaulat, dan adil. Oleh karena itu diperlukannya pelayanan masyarakat guna mengimplementasikan system e-government sesuai dengan yang tertuang dalam Inpres tahun 2003 yang menginstruksikan kepada seluruh instansi-instansi pemerintahan agar mengimplementasikan system e-government pada pelayanan masyarakat. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 40 tahun 2009 menyebutkan yang dikatakan pemuda adalah warga negara Indonesia yang berusia dari rentang umur 16 tahun sampai dengan 30 tahun.

Berdasarkan dengan Undang-Undang tentang Kepemudaan tersebutlah dibutuhkan data dan informasi perencanaan untuk mencapai tujuan dari Pembangunan Kepemudaan. Data dan informasi sebagaimana dimaksud meliputi: data kepemudaan dari rentang umur 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun, serta data organisasi kepemudaan sebagaimana dibunyikan dalam Undang-Undang tentang Kepemudaan pasal (1) ayat (11) yang mana berbunyi “Organisasi kepemudaan adalah wadah mengembangkan potensi pemuda”, Organisasi Pemuda juga merupakan wadah untuk melatih pemuda agar memiliki jiwa kepemimpinan agar suatu hari nanti pemuda yang saat ini yang akan memimpin roda pemerintahan membawa Indonesia menjadi negara yang lebih baik lagi kedepannya (Mardiana dan Ermawati 2021).

Keberhasilan dalam kegiatan pembangunan dalam suatu negara sangat tergantung dari tingkat partisipasi pemuda yang ada di negara tersebut. Pada era globalisasi ini, pola persaingan dan kompetisi merupakan salah satu tantangan secara umum yang lumrah terjadi, dalam hal ini pemuda dituntut untuk berperan aktif dan inovatif untuk dapat meneruskan cita-cita pembangunan suatu bangsa dan negara (Puspasari, W.H, dan Wijaya 2020). Mengacu pada Data dan Informasi yang terkait Kepemudaan yang saat ini adapada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga bidang Pemuda kabupaten Sijunjung masih belum terstruktur dan data masih berupa angka dan persentase. Untuk data pasti seperti nama-nama, umur, alamat, dan lain sebagainya masih belum ada. Untuk itu pembangunan “Sistem Informasi Kepemudaan Kabupaten Sijunjung Berbasis Web” ini perlu dibangun guna menerapkan keterbukaan informasi publik yang menyertakan penyediaan data dan informasi yang valid kepada masyarakat ataupun dilingkungan pemerintahan bukan hanya sekedar angka dan persentase saja. Manfaat bagi pemerintah sendiri adalah untuk memudahkan dalam memfasilitasi, melayani, serta mudah dalam pengambilan data terkait kepemudaan, sedangkan manfaat bagi masyarakat sendiri dengan adanya data dan informasi yang valid akan membuat masyarakat puas akan mudahnya akses informasi terkait dengan kegiatan kepemudaan. Oleh karena itu kebutuhan data dan informasi dalam bentuk

basis data atau data dasar sangat penting dibuat dalam rangka penyusunan rencana kerja dan rencana strategi dengan berbasis data, sehingga tujuan, sasaran, dan target kegiatan dapat terukur secara relevan

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

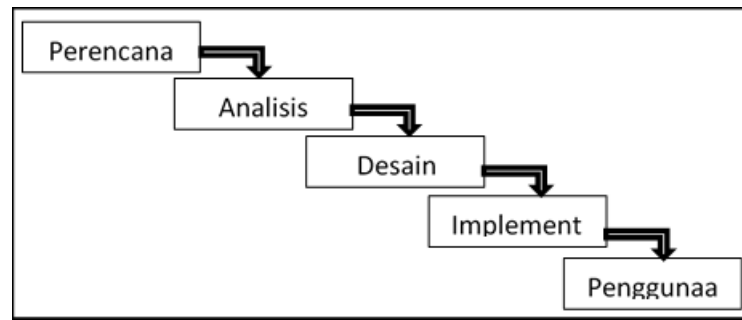
Untuk memperoleh hasil yang maksimal di dalam penelitian ini, maka peneliti merancang kerangka kerja yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini. Adapun bentuk dari susunan kerangka kerja yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Kerja

Berdasarkan kerangka kerja masing-masing langkah dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. **Identifikasi Masalah**
Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah untuk mengetahui kebutuhan sistem yang dibutuhkan. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah dengan merancang suatu sistem informasi kepemudaan pada dinas pariwisata pemuda dan olahraga kabupaten Sijunjung, mengingat informasi terkait kepemudaan yang ada sekarang belum tersampaikan sebagaimana mestinya. Dengan adanya identifikasi masalah ini peneliti berharap masalah yang ditemukan dapat diselesaikan dengan proses perancangan sistem yang dibutuhkan.
- b. **Analisis masalah**
Dalam melakukan penelitian hal yang terlebih dahulu dikerjakan adalah menemukan masalah dari penelitian yang dilakukan kemudian masalah tersebut dianalisis untuk kemudian dicarikan solusi dari masalah yang ditemukan.
- c. **Menentukan Tujuan**
Pada tahap ini akan dijelaskan dan diuraikan tujuan dari penelitian ini, adapun tujuan dari penelitian ini bagaimana sistem ini dapat menyelesaikan masalah yang ada.
- d. **Mempelajari Literatur**
Untuk dapat membuat sistem ini, peneliti mempelajari literatur sebelum membuat karya tulis karena literatur merupakan bahan atau sumber karya ilmiah terdahulu untuk mendapatkan informasi terkait dengan hal yang diteliti.
- e. **Pengumpulan data**
Kerangka kerja ini dimulai dari pengumpulan data, ada tiga tahap pengumpulan data yaitu pengumpulan data langsung lapangan (Field Research), pengumpulan data melalui perpustakaan (Library Research) dan yang terakhir pengumpulan data laboratorium (Laboratory Research).
- f. **Desain Sistem**
Desain sistem merupakan tahapan penting sebelum melakukan perancangan sistem untuk memberikan gambaran secara umum tentang sistem yang akan dibangun. Desain sistem juga dapat mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan dibangun. Dalam merancang sistem ini peneliti menggunakan metode waterfall yang digambarkan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 2. Model Pengembangan Waterfall

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi

a. Halaman Utama



Gambar 3. Tampilan Menu Home

Halaman utama (*home*) merupakan tampilan utama pada *system* dimana tampilan ini merupakan halaman utama yang memuat informasi berita dan kata sambutan dari Sistem Informasi Kepemudaan Kabupaten Sijunjung.

b. Halaman Tentang Kami



Gambar 4. Tampilan Halaman Visi Dan Misi

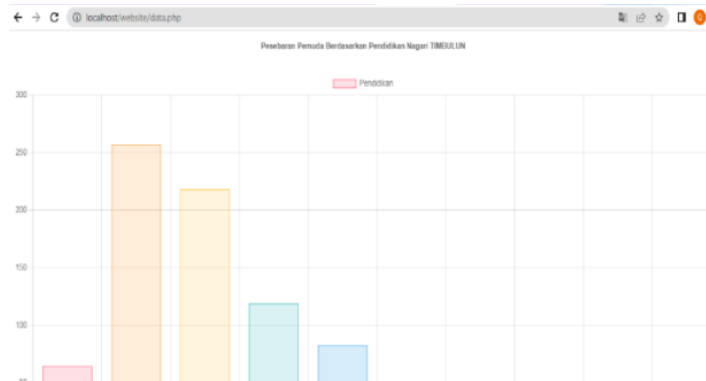
Halaman Tentang kami ini akan memuat informasi yang bersangkutan dengan visi dan misi Dinas Pemuda Dan Olahraga.



Gambar 5. Tampilan Halaman Struktur Organisasi

Halaman selanjutnya yang ada pada menu tentang kami adalah adanya menu struktur organisasi. Pada halaman ini akan ditampilkan struktur organisasi yang ada pada Dinas Pemuda dan Olahraga.

c. Halaman Data Pemuda



Gambar 6. Tampilan Halaman Data Pemuda

Gambar di atas menampilkan bentuk dari menu data pemuda jika seorang *user* telah melakukan *action* maka sistem akan menghasilkan tampilan seperti gambar di atas.

d. Halaman Kegiatan Pemuda

NO	NAMA	ALAMAT	CABANG LOMBA	PRESTASI
1	Fadi Randa	Jorong koran nagari Pematang Panjang	Lomba Pidato	Juara 2 lomba pidato tingkat provinsi
2	Dwi Warman Fariis	Jorong koran nagari Pematang Panjang	Lomba Pidato	Juara 2 lomba pidato tingkat provinsi
3	Umar Zaer	qeq	Lomba Pidato	Juara 2 lomba pidato tingkat provinsi
4	Yudi Reulan	Pele Nagari pematang Panjang	Volly Isall	Pemain terbaik
5	Yuda Aiva Fernanda	Jorong Koran Nagari Pematang Panjang	Duta Pariwisata Indonesia	Duta Duta Pariwisata Indonesia Kabupaten Sijunjung
6	Randi Kurniadi	Jorong Ranah Tanjung Bungo Nagari	MTQ Tingkat Kecamatan	

Gambar 7. Tampilan Halaman Kegiatan Pemuda

Pada menu kegiatan pemuda ini terdapat beberapa pilihan yaitunya pemuda berprestasi dan pemuda dalam organisasi jika *user* memilih salah satu menu yang ada pada pilihan menu kegiatan pemuda ini maka data yang ditampilkan akan seperti gambar diatas.

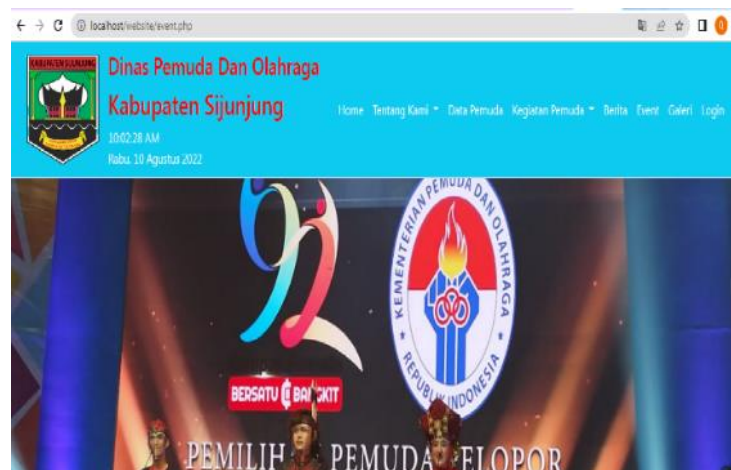
e. Halaman Berita



Gambar 8. Tampilan Halaman Berita

Pada halaman berita ini akan menampilkan berita sesuai dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada Dinas Pemuda dan Olahraga.

f. Halaman Event



Gambar 9. Tampilan Halaman Event

Halaman *Event* ini akan memuat informasi mengenai pemuda pelopor dan paskibraka. Pada halaman ini *user* juga bisa melakukan pendaftaran kepada dinas dengan cara mengakses *link* yang sudah ditambahkan didalamnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembangunan Sistem Informasi Kepemudaan Kabupaten Sijunjung berbasis web ini dapat disimpulkan bahwa pembangunan website ini akan dapat membantu Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sijunjung dalam menyajikan informasi dan data kepemudaan yang relevan dan terpercaya berdasarkan data yang relevan, akurat, tepat waktu serta terintegritas kepada masyarakat luas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini, tanpa dukungan dan motivasi dari kalian terutama keluarga yang selalu mensupport setiap hal yang penulis lakukan. Selanjutnya penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk pambaca dan dapat menjadi baham acuan penelitian selanjutnya.

REFERENCES

- [1]. Agustin, Hamdi. 2019. Sistem informasi manajemen dalam perspektif islam.
- [2]. Alhamidi, Rini Asmara, Eka Iswandy, dan Arif Budiman. 2020. "Implementasi sistem informasi pemesanan makanan berbasis web." jurnal sains dan informatika 6(02):104–9. doi: 10.22216/jsi.v4i1.

- [3]. Ariona, Rian. 2013. Belajar HTML dan CSS.
- [4]. Endar Nirmala, S.Kom., M. T. Gd. 2019. Pemrograman Web 1.
- [5]. Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhari Khairul Kawistara. 2020. Pemrograman web. Bandung: Informatika Bandung.
- [6]. Kusri. 2019. Konsep dan aplikasi sistem pendukung keputusan. Pertama. diedit oleh F. S. Suyantoro. Yogyakarta: Andi Offset.
- [7]. Maharani, Dewi, Fauriatun Helmiyah, dan Nurul Rahmadani. 2021. "Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa pandemi covid-19." 1(1):1-7. doi: 10.25008/abdiformatika.v1i1.130.
- [8]. Mardiana, Fitra, dan Yuli Ermawati. 2021. "Pemberdayaan Pemuda Berbasis Potensi Lokal Di Desa Kendung Surabaya." Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR) 4:978-82. doi: 10.37695/pkmcscr.v4i0.1353.
- [9]. Nurfadilah, Wahdatunnisa, Yuda Syahidin, dan Leni Herfiyanti. 2021. "Sistem Informasi Surat Keterangan Neonatus Di Rumah Sakit Bhayangkara Sartika Asih Bandung." Explore:Jurnal Sistem informasi dan telematika 12(2):176. doi: 10.36448/jsit.v12i2.2076.
- [10]. Oktavia, Fenny, Ali Sadikin, dan Beni Irawan. 2019. "Perancangan sistem informasi penggajian karyawan pada pt . sawmill jambi." 1(4):265-77.
- [11]. Pratama, eva argarini, corrie mei Hellyana, dan Sutrisno. 2020. Analisa dan perancangan sistem informasi. pertama. diedit oleh deepublish Publisher. Yogyakarta: Deepublish
- [12]. Puspasari, Deny Aditya, Surya Tri Esthi W.H, dan M. Indra Hadi Wijaya. 2020. "Tingkat Partisipasi Pemuda dalam Pembangunan (Studi Kasus Kabupaten Temanggung)." Bhumipala:Jurnal Pengembanagn Daerah 1(November):36-44.
- [13]. Putra, Randi Adrika. 2019. Membuat Aplikasi Ujian Seleksi Penerimaan Pegawai dengan Codeigniter & Ajax. pertama. diedit oleh L. Hakim. Yogyakarta: CV.LOKOMEDIA.
- [14]. Ramadhan, Rizky Fajar, dan Riki Mukhaiyar. 2020. "Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi." 1(2):129-34.
- [15]. Rochman, Abdur, Achmad Sidik, dan Nada Nazahah. 2018. "Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web di SMK Al - Amanah." 8(1):6.
- [16]. Saputra, Ridho. 2018. "Pengembangan Sistem Rental Kamera Online." 2(6):14-58.
- [17]. Sebastian, Nicko, Dyah Erny Herwindiati, dan Manatap Dolok Lauro. 2018. "Pembuatan Website Bahan Belajar Transormasi Geometri." 5.
- [18]. Simangunsong, Agustina. 2018. "Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Web." Jurnal Mantik Penusa 2(1):11-19.
- [19]. Sudjiman, Paul Eduard, dan Lorina Siregar Sudjiman. 2018. "Komputer Dalam Proses Pengambilan Keputusan Paul Eduard Sudjiman Dan Lorina Siregar Sudjiman Computer Based Management Information System."
- [20]. Zakir, Supratman, dan Amrizal. 2019. Buku Kupas Tuntas Bahasa Pemrograman Berbasis Web ; HTML , PHP , Java + MySQL. Pertama. diedit oleh T. W. Publish. Ponorogo: Wade Group.
- [21]. Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan
- [22]. Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan Dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government Preside