

PERANCANGAN WEB MOBILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI KARANG TARUNA BINA MAJU KAMPUNG SENDANG AGUNG

Dita Novita Sari¹, Didik Nurcahyono²

^{1,3}Institut Teknologi dan Bisnis Bakti Nusantara

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Telp. (0857) 38877949 website: www.ibnus.ac.id

Article History:

Received: Agustus , 2023

Revised: Januari, 2023

Accepted: Januari, 20x23

Published: Januari, 2023

Keywords: *Web Mobile, Media
Informasi, Karang Taruna*

***Corresponding author:**

ditans66@gmail.com

Abstract: Karang Taruna merupakan organisasi sosial yang menjadi wadah dan sarana tumbuh kembang bagi setiap anggota masyarakat, khususnya generasi muda. Landasannya adalah kesadaran dan tanggung jawab sosial dari dan untuk masyarakat. dan kelompok pemuda di daerah lain. Semua itu bertujuan agar karang taruna mempunyai arsip disetiap kegiatan, terutama karang taruna bina maju yang belum mempunyai wadah untuk mempublikasikan setiap kegiatan yang dilakukan. Banyak kegiatan atau progja karang taruna bina maju, namun penyimpanan yang dilakukan sebelumnya hanya sebatas di simpan pada handphone atau ponsel masing masing. Hal itu sangatlah beresiko karena bias saja mereka kehilangan file file yang tersimpan di hanphone atau ponsel. Implementasi web mobile sebagai media informasi Karang Taruna Bina Maju Kampung Sendang Agung bertujuan untuk meningkatkan akses informasi bagi masyarakat, khususnya anggota Karang Taruna di kampung tersebut. Web mobile ini dirancang dengan menggunakan teknologi responsif sehingga dapat diakses melalui perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Web mobile ini menyediakan informasi terkait kegiatan Karang Taruna, informasi tentang organisasi Karang Taruna, profil anggota Karang Taruna, dan informasi penting lainnya. Selain itu, web mobile ini juga memfasilitasi fitur untuk memberikan masukan dan saran kepada pengurus Karang Taruna. Dalam proses pengembangan web mobile ini, digunakanlah bahasa pemrograman HTML, CSS, dan JavaScript serta framework Bootstrap untuk memudahkan proses pengembangan dan memastikan tampilan yang responsif pada berbagai ukuran layar perangkat mobile. Dengan adanya implementasi web mobile sebagai media informasi Karang Taruna Bina Maju Kampung Sendang Agung, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah mengakses informasi terkait Karang Taruna dan ikut aktif dalam kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh organisasi tersebut.

1. Pendahuluan

Media informasi merupakan suatu system informasi yang sangat banyak digunakan

sekarang ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. [1, p. 1] Internet sebagai media informasi dan komunikasi

di kalangan masyarakat menawarkan kemudahan dan fleksibilitas yang cukup memadai ketika menjadi media. [2, p. 2]

Kemajuan teknologi di Indonesia memaksa kita mau tidak mau harus mengikutinya. Karang Taruna merupakan wadah organisasi kemasyarakatan sekaligus wadah bagi setiap anggota masyarakat untuk tumbuh dan berkembang berdasarkan tanggung jawab sosial dan kesadaran masyarakat, dari masyarakat dan untuk masyarakat, khususnya bagi generasi muda desa, khususnya usaha sosial. [4] Sehingga diharapkan Karang Taruna akan memungkinkan generasi muda untuk mengambil bagian dalam pertumbuhan dan kemajuan masyarakat di berbagai bidang yang sudah ada. Selain itu, berupaya memaksimalkan dan mengembangkan berbagai potensi yang ada di masyarakat dan generasi muda untuk kemajuan umat, komunitas, bangsa, dan seluruh negara. perusahaan biasanya

Organisasi kepemudaan masyarakat mulai menghilang di era globalisasi ini, terutama di kalangan penduduk muda. Karang Taruna masih renggang keberadaannya, dan efektivitasnya masih diragukan. Seperti yang bisa kita lihat, Karang Taruna unik untuk daerah pedesaan dan pinggiran kota. Administrasi program yang buruk, kurangnya sarana dan prasarana, dan implementasi program yang tidak tepat semuanya berkontribusi pada hal ini. Penyakit ini disebabkan oleh kurangnya keahlian dan pengalaman di antara sumber daya manusia yang terlatih, serta dukungan pemerintah yang tidak memadai untuk kegiatan Karang Taruna. Jika dicermati, tujuan pemerintah untuk menjamin pemerataan kesejahteraan masyarakat akan sangat terbantu dengan berkembangnya Karang Taruna di masyarakat luas, atau bahkan pembangunan di seluruh Indonesia.

Berbanding terbalik dengan karang taruna dusun 1 sendang agung, lampung tengah. Karang taruna disini terbilang sangat aktif dalam bidang social dan kemasyarakatan, contoh kegiatan sosial yang rutin dilakukan yaitu pembersihan TPU setiap tanggal 4. Masyarakat sekitar sangat mengapresiasi kegiatan positif yang dilakukan karang taruna bina maju. Tetapi karang taruna bina maju belum mempunyai wadah atau tempat untuk menyampaikan informasi sebagai motivasi karang taruna lain yang ada di seluruh Indonesia . Belum lama ini juga karang taruna bina maju mengadakan pengajian umum dan santunan kepada anak yatim dan piatu yang ada di sekitar, dengan tema “pemuda milenial yang berdedikasi untuk agama dan bangsa”

Berdasarkan fenomena yang terjadi, perlu ada

salah satu cara untuk mengajak, mengingatkan dan menginformasikan atau mengangkat kegiatan penting yang dilakukan karang taruna bina maju untuk kalangan generasi muda. Menyadari akan besarnya manfaat media informasi tersebut, pemerintah indonesia sejak tahun 2003 telah mengeluarkan kebijakan tentang penerapan media informasi atau sistem informasi e-government dalam bentuk instruksi presiden nomor 3 tahun 2000. [1, p. 2]

Berdasarkan fakta di atas, Karang Taruna merupakan organisasi sosial yang diperlukan bagi pemuda yang dapat membantu. Jika dioptimalkan dapat mengembangkan dan memajukan individu, masyarakat dan juga bangsa Indonesia. Namun kesadaran masyarakat tentang angka ini sangat kurang. Maka peran desain komunikasi visual diperlukan untuk menyampaikan informasi tentang peran penting organisasi Karang Taruna dengan kemasan yang menarik sehingga masyarakat khususnya generasi muda dapat dengan mudah menerima pesan dan tanpa mengurangi pesan yang disampaikan.

2. Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

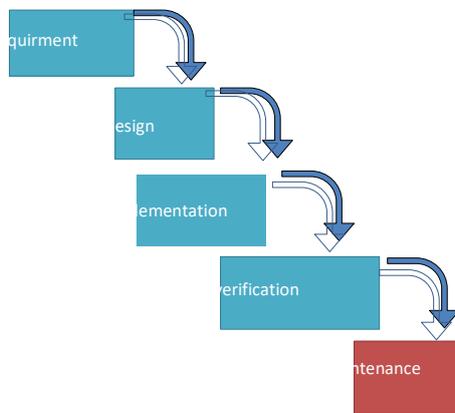
Pengumpulan data ini memerlukan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

- a. Wawancara, wawancara merupakan salah satu strategi pengumpulan data yang dilakukan secara tatap muka dengan cara pembekalan antara peneliti dengan narasumber langsung dari anggota karang taruna bina maju dan masyarakat kampung sendang agung.
- b. Observasi . Karena banyaknya variabel yang terlibat dalam pelaksanaannya, observasi merupakan teknik pengumpulan data yang rumit. Pendekatan pengumpulan data melalui observasi ini dapat dimanfaatkan untuk mendokumentasikan berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan Karang Taruna bina maju kampung Sendang Agung.
- c. Kuesioner (Kuesioner), kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan mengajukan serangkaian pertanyaan kepada anggota karang taruna bina maju dan masyarakat kampung sendang agung. Karena peneliti sudah mengetahui variabel apa yang akan diukur dan apa yang diharapkan dari responden, maka metode ini efektif.

Model Perancangan

Pengembangan sistem dapat merujuk pada pembuatan sistem baru dari awal untuk sepenuhnya menggantikan sistem sebelumnya

atau untuk meningkatkan sistem saat ini. Ada berbagai tahapan untuk itu, termasuk: Tahapan Waterfall



1. Requirement Dengan menetapkan dan menganalisa dari sistem yang akan dibangun, tahap ini lebih menitik beratkan pada pemahaman kebutuhan dan masalah.
2. Desain Sistem dimodifikasi selama tahap desain untuk mengakomodasi kebutuhan dan kesulitan objek penelitian. Pada tahap ini yang dilakukan adalah perancangan database, perancangan user interface, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak dan jaringan.
3. Implementasi Sistem Ada beberapa kegiatan yang harus diselesaikan selama tahap implementasi, seperti mengimplementasikan desain pada komponen, memperbaiki arsitektur, dan melakukan implementasi dengan membuat program dan menguji program.
4. Verifikasi akan dilakukan penggabungan modul dan pengujian system.
5. Maintenance sistem dan sistem Pada titik ini, pelatihan pengguna dilakukan, dan sistem operasi dievaluasi; jika ada kekurangan atau kesalahan, perbaikan dan pemeliharaan dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan Requirement

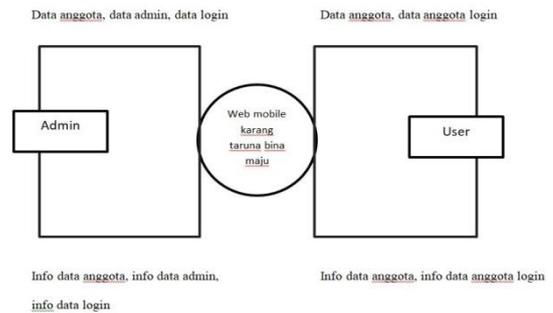
Pada hasil analisis diatas berisi tentang wawancara, observasi dan kuisioner dan hasil pengamatan yang ada. Sistem yang berjalan pada karang taruna bina maju sedang agung masih menggunakan sistem manual untuk media informasinya, sehingga masih kurang efisien dan tidak menjangkau ke banyak masyarakat.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan diatas, pembahasan ini berisi tentang perancangan, konsep, pengamatan, percobaan dan hasil dari pengamatan.

Desain

a. Diagram konteks

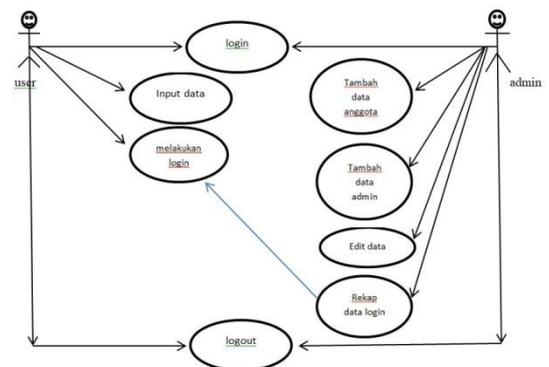
Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari metode yang dapat menjelaskan ruang lingkup secara umum dan tau aliran data masuk ke system.



Gambar 4.2.1 Diagram Konteks

b. Use Case Diagram

Pada use case terdiri 2 aktor yaitu admin dan user.



Gambar 4.2.2 Use Case Diagram

c. Rancangan User Interface Design

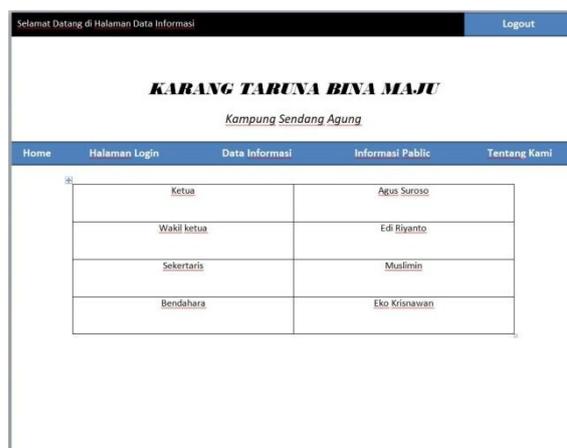
Halaman Login



Gambar 4.2.3 Halaman Login

Tampilan sistem login, pada laman ini merupakan desain interface saat awal masuk ke dalam sistem web mobile sebagai media informasi karang taruna bina maju kampung sendang agung. Pada halaman ini berisi sebuah menu login.

Halaman Data Informasi



Gambar 4.2.5 Halaman Data Informasi

Halaman data informasi berisi informasi tentang data data kegiatan dan struktur kepengurusan karang taruna bina maju kampung Sendang Agung.

Halaman Beranda



Gambar 4.2.4 Halaman Beranda

Halaman beranda adalah halaman interface yang pertama kali masuk kedalam implementasi web mobile sebagai media informasi karang taruna bina maju kampung Sendang Agung. Pada halaman beranda terdapat menu menu yang digunakan oleh user untuk melakukan kegiatan yang membantu user mendapatkan informasi tentang karang taruna, khususnya tentang kegiatan karang taruna bina maju kampung Sendang Agung.

Halaman Informasi Public



Gambar 4.2.6 Halaman Informasi Public

Pada halaman ini memuat semua informasi informasi public tentang karang taruna bina maju kampung Sendang Agung.

Halaman Tentang Kami



Gambar 4.2.8 Tentang Kami

Pada halaman ini memuat informasi tentang karang taruna bina maju kampung Sendang Agung.

4. Penutup

Daftar Pustaka

- [1] A. P. Nanda, A. Syarifuddin, D. Handoko, R. Ananda, W. Mobile, and M. Informasi, "Implementasi web mobile sebagai media informasi desa margodadi," pp. 1–7, 2022.
- [2] D. Oktafiani, "Perancangan Sistem Informasi Jurnal Online pada Politeknik Anika Palembang Berbasis Web Mobile," *J. Teknol. Inf. MURA*, vol. 9, no. 1, pp. 17–22, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jti/article/view/110%0Ahttp://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jti/article/download/110/89>
- [3] I. Solikin, "Implementasi E-Modul pada Program Studi Manajemen Informatika Universitas Bina Darma Berbasis Web Mobile," *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 2, no. 2, pp. 492–497, 2018, doi: 10.29207/resti.v2i2.393.
- [4] M. Erpiyana, H. Margahana, and M. Junaidi, "ANALISIS IMPLEMENTASI APLIKASI ELECTRONIC COMMERCE PADA MELI CAKE BERBASIS WEB MOBILE DENGAN KONSEP BUSINESS to CONSUMER," *Signaling*, vol. 7, no. 2, pp. 52–59, 2018.
- [5] F. Noviyanto, T. Setiadi, and I. Wahyuningsih, "Implementasi Sikades (Sistem Informasi Kependudukan Desa) Untuk Kemudahan Layanan
- [6] I. Warman and J. Maknun, "Implementasi Voice Over Internet Protocol (VoIP) IP Phone Sebagai Media Komunikasi Pengganti Private Automatic Branch Exchange (PABX) (Studi Kasus Institut Teknologi Padang)," *Momentum*, vol. 16, no. 1, pp. 56–62, 2014.
- [7] M. Efriyanti, R. Irviani, and Garaika, "Analisis Implementasi Electronic Commerce untuk Meningkatkan Omset Penjualan Butik Mery Berbasis Web Mobile," *J. Signal. STMIK Pringsewu*, vol. 7, no. 2, pp. 45–51, 2018.

Berdasarkan informasi yang tersedia, dapat disimpulkan bahwa perancangan implementasi web mobile diharapkan dapat mengurangi terbatasnya akses informasi Karang Taruna Bina Maju Kampung Sendang Agung. Hal ini bertujuan untuk memberikan akses informasi yang lebih mudah dan cepat kepada anggota Karang Taruna maupun masyarakat luas.

Dengan adanya web mobile, anggota Karang Taruna dan masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi terkait kegiatan dan program Karang Taruna. Selain itu, web mobile juga memungkinkan anggota Karang Taruna untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lebih mudah, baik melalui forum maupun fitur chat.

Perancangan web mobile sebagai media informasi juga memiliki beberapa keuntungan, antara lain meningkatkan efisiensi dalam menyebarkan informasi, meningkatkan partisipasi anggota Karang Taruna dalam kegiatan, serta memudahkan pengelolaan data dan informasi terkait Karang Taruna.[3]

Administrasi Desa Berbasis Web Mobile," vol. 8, no. 1, p. 12, 2014, doi: 10.26555/jifo.v8i1.a2084.