

PEMANFAATAN KORAN ONLINE SEKOLAH SEBAGAI MEDIA INFORMASI SEKOLAH UNTUK SISWA

UTILIZATION OF ONLINE SCHOOL NEWSPAPER AS SCHOOL INFORMATION MEDIA FOR STUDENT

Diki Setiawan

Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun

e-mail: dikisetiawan208@gmail.com

Abstract: This research aims to design and build a web-based school online newspaper application in an effort to assist schools in communicating and providing information to their students. Utilization of information media that are usually used by schools is to use information media in the form of wall magazines and this is less effective because it takes a lot of time and money. Utilization by using this online media is felt to help schools in conveying information to their students because of its ease of management and also easy access because only use the internet and smartphone or computer. This data collection technique is done by interview, observation, and also literature study to obtain information relevant to the research conducted. In making this application using the PHP programming language and Mysql Database as well as additional Bootstrap framewok to enhance its appearance. Based on research conducted by obtaining information by interviewing, observing and studying literature, then the data are analyzed to create a system design as needed.

Keywords : Web Application, School Newspaper, Media Information

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi koran online sekolah berbasis web dalam upaya untuk membantu sekolah dalam berkomunikasi dan memberikan informasi kepada siswanya. Pemanfaatan media informasi yang biasanya digunakan oleh sekolah adalah menggunakan media informasi berupa majalah dinding dan ini kurang efektif karena memakan banyak waktu dan biaya.pemanfaatn dengan menggunakan media online ini dirasa akan membantu sekolah dalam menyampaikan informasi kepada siswanya karena mudahnya pengelolaanya serta juga mudah dalam mengaksesnya karena hanya menggunakan internet dan smarphone atau computer. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan wawancara, observasi, dan juga studi Pustaka untuk mendapatkan informasi yang relevan untuk penelitian yang dilakukan. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan Database Mysql serta tambahan framewok Bootstrap untuk mempercantik tampilannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan mendapatkan informasi dengan wawancara, observasi dan studi pustaka, selanjutnya data-data dianalisa untuk membuat rancangan sistem sesuai kebutuhan.

Kata kunci: Aplikasi Web, Koran Sekolah, Media Informasi

PENDAHULUAN

Pada zaman modern seperti ini perkembangan teknologi sudah semakin pesat berkembang, salah satunya adalah pada perkembangan media informasi. Dulu informasi hanya berupa kertas kini sudah dapat di akses dengan menggunakan media informasi yang ada pada internet.

Sekolah adalah salah satu Lembaga Pendidikan yang memberikan informasi yang bermanfaat untuk membantu siswanya dalam segala hal. Sekolah biasanya menggunakan media informasi majalah dinding yang ditempelkan pada area tertentu dalam sekolah dan ini dirasa kurang efektif karena memakan waktu dan biaya, serta kadang informasinya tidak dapat tersampaikan karena kertas lepas. Maka dari itu sekolah memerlukan media informasi online untuk mengelola informasi-informasi tersebut agar dapat tersampaikan kepada siswanya secara lebih efektif dan dapat diakses dengan mudah menggunakan media internet dan smartphone.

KAJIAN TEORI

(Firman et al., 2016) Menjelaskan bahwa PHP itu adalah salah satu Bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa Bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dapat dipelajari oleh pengguna.

(A. Saputra et al., 2018) "*HyperText Markup Language* (HTML) yakni sebuah bahasa pemrograman yang digunakan untuk keperluan menyusun struktur halaman Web".

(Puspitasari et al., 2016) "*Cascading Style Sheet* (CSS) yakni bahasa *style sheet* yang berfungsi untuk mengatur tampilan sebuah dokumen dalam sebuah web yang ditulis menggunakan bahasa markup". sedangkan Menurut (Tampubolon, 2018) "CSS yakni suatu bahasa pengubah desain web yang dapat digunakan untuk memindahkan tampilan halaman web yang ditilis dengan penanda Bahasa markup".

(Sadewa et al., 2016) Database adalah "Kumpulan data yang mengandung informasi yang relevan untuk perusahaan."

(Kasus & Jamboreshop, 2017) MySQL merupakan perangkat lunak berupa *server database* yang mampu mengelola database secara cepat serta mampu menampung data yang besar, dan dapat diakses oleh banyak pengguna.

(S. Informasi & Sig, 2017) menyatakan bahwa "Xampp adalah software web server apache yang didalamnya tertanam server Mysql yang didukung dengan pemrograman PHP untuk membuat website yang dinamis."

(H. E. Saputra, 2016) "Bootstrap merupakan sebuah framework css yang memudahkan pengembang untuk membangun website menarik dan responsive.

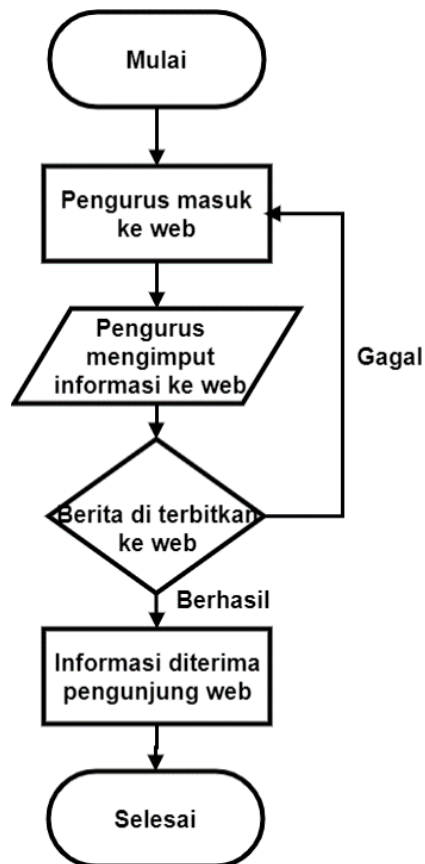
(A. S. Informasi, 2020) "Metode *Waterfall* merupakan suatu metode dalam SDLC dengan model pengerjaan yaitu fase dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya". Artinya focus terhadap masing-masing fase dapat dilakukan secara maksimal karena jarang adanya pengerjaan yang bersifat paralel walaupun dapat saja terjadi paralellisme dalam *waterfall*.

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *waterfall* dalam perancangan perangkat lunak yang akan dibuat. Metode *waterfall* adalah sebuah metode untuk mengembangkan perangkat lunak secara berurutan atau mengalir seperti air terjun atau menyelesaikan langkah sebelumnya untuk menuju ke Langkah berikutnya mulai dari langkah requirement atau Langkah analisis kebutuhan, Langkah design atau merancang desain web, implementations atau mengimplemnetasikan dari rancangan web, testing atau uji coba dari web, kemudian maintance atau memperbaiki web jika ada kesalahan dan pemeliharaan.

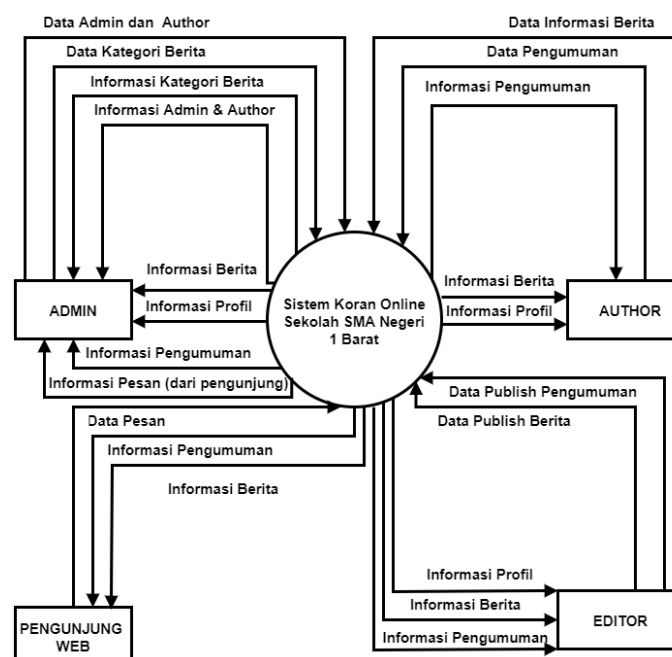
HASIL

1. Flowchart Sistem



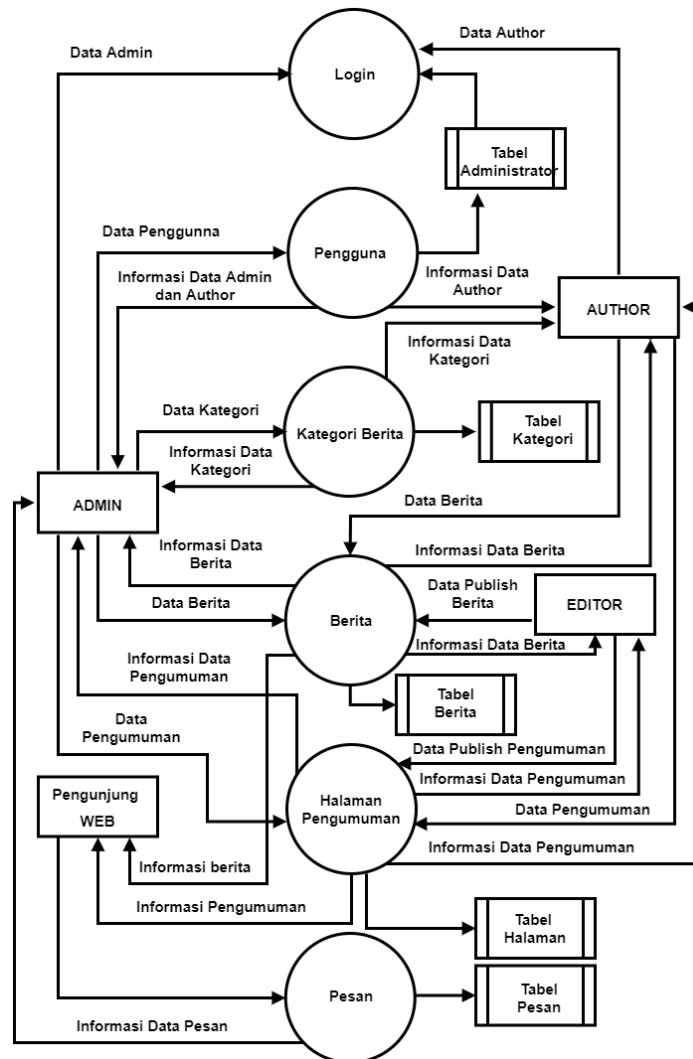
Gambar 1. Flowchart sistem

2. DFD level 0



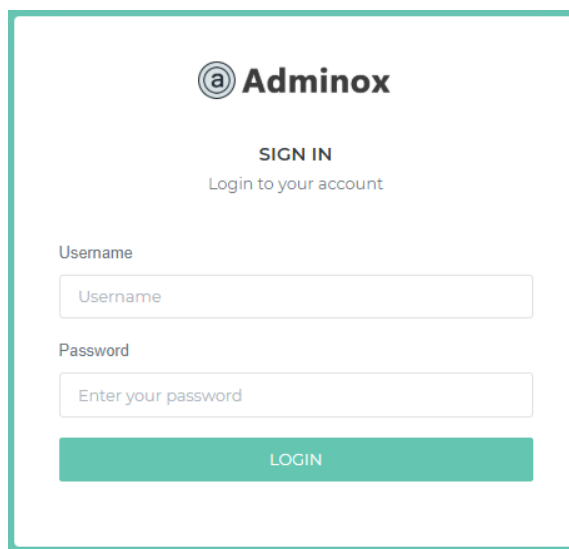
Gambar 2. DFD Level 0

3. DFD Level 1



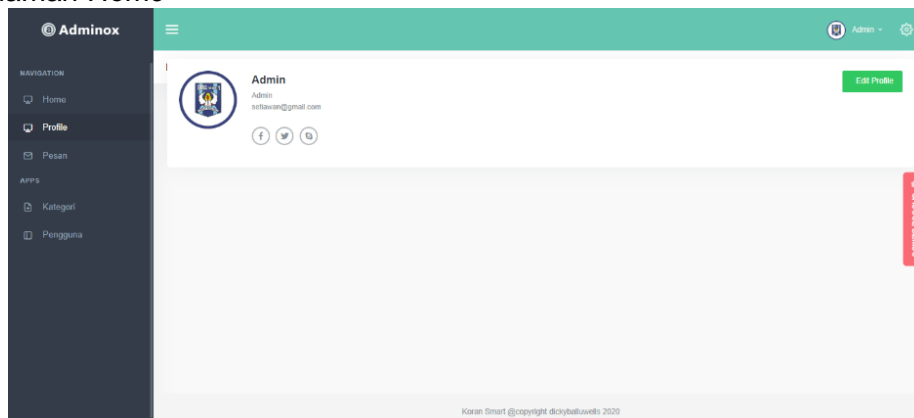
Gambar 3. DFD Level 1

3. Implementasi Program
 a) Halaman Login



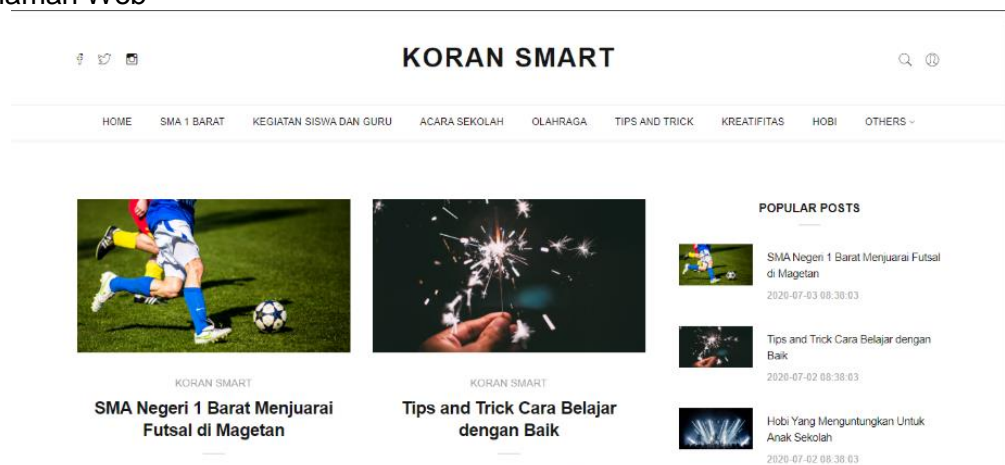
Gambar 4. Halaman Login

b) Halaman *Home*



Gambar 5. Halaman *Home*

c) Halaman Web



Gambar 6. Halaman Web

PEMBAHASAN

Aplikasi yang dibuat ini berfokus pada kemudahan untuk sekolah dalam memberikan informasi kepada siswanya. Pada tampilan web dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat baca dari siswa. Pada tahap perancangan, peneliti menggunakan metode *waterfall*. Peneliti tidak mengalami permasalahan atau kendala saat tahap persiapan dan perancangan dari web ini. namun pada tahap implementasi peneliti mengalami kendala saat membuat web seperti codingan yang eror atau tidak dapat dijalankan serta kendala mengenai data yang di input tidak dapat masuk ke dalam database.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya aplikasi koran online sekolah ini dapat menjadi solusi sekolah dalam menyampaikan informasi. Aplikasi ini juga dapat menarik siswa untuk meningkatkan minat baca karena mudahnya mengakses aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Firman, A., Wowor, H. F., Najoan, X., Teknik, J., Fakultas, E., & Unsrat, T. (2016). *Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web*. 5(2).
- Informasi, A. S. (2020). *Perancangan aplikasi pendaftaran peerta kartu jakarta pintar (kjp) plus dengan menggunakan metode waterfall (kurnia gusti ayu, dwi wulandari sari)*. 5(1).
- Informasi, S., & Sig, G. (2017). *Sistem informasi geografis (sig) pemetaan sekolah berbasis web di kecamatan wonodadi kabupaten blitar*. 11(1), 50–64.
- Kasus, S., & Jamboreshop, T. (2017). *Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online*. III(2), 90–96.
- Puspitasari, D., Studi, P., & Informatika, M. (2016). *Sistem informasi perpustakaan sekolah berbasis web*. 2, 227–240.
- Sadewa, I., Siahaan, K., Studi, P., & Sistem, M. (2016). *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM) BERBASIS WEB PADA*. 1(2), 135–146.
- Saputra, A., Informatika, M., & Amikomyogyakarta, U. (2018). *ANALISIS PENGARUH STRUKTUR HTML TERHADAP*. 2(2), 34–39.
- Saputra, H. E. (2016). *MEMBANGUN WEB ENGINEERING PUZZLE RESEARCH DATA MINING MENGGUNAKAN MODEL NAVIGATIONAL DEVELOPMENT TECHNIQUE*. 2(1), 1–10.
- Tampubolon, W. P. (2018). *Sistem Informasi Penjualan Barang Di Koperasi Pada Kantor Oditurat Militer I-02 Medan Berbasis Website*. 5, 81–86.