

SISTEM INFORMASI KEGIATAN BERBASIS WEB MOBILE PADA VIHARA LAHUTA MAITREYA DI MAKASSAR

Oleh:

Billy Tany Awan^{1‡}, Afifah², Ahyar Muawwal³

Sistem Informasi, STMIK KHARISMA Makassar

Abstrak: Vihara Lahuta Maitreya ini masih menggunakan pengumuman secara langsung sehingga sulit dalam memberikan informasi ke umat-umat. Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian *black box*. Teknik pengujian yang dilakukan pengujian login, pengujian *Regisrasi*, pengujian lupa *password*, pengujian input pemberitahuan bertujuan untuk memberikan informasi percepatan jadwal pada *user*, pengujian input kegiatan memberikan informasi kegiatan event apa yang akan dilakukan yang akan datang, pengujian input belajar berguna untuk *user* yang ingin belajar dalam bentuk pdf, pengujian penerimaan e-mail. Dari hasil pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan karena dapat membantu pihak vihara dalam penyampaian informasi yang langsung dikirimkan kepada pihak vihara kepada umat, sehingga mempermudah dalam penyampaian informasi dari pihak vihara selaku admin disampaikan melalui e-mail kepada umat yang sudah melakukan registrasi sebelumnya.

Kata Kunci: Web, Sistem Informasi, Penginformasian

Abstrack : *Vihara Lahuta Maitreya still uses live announcements so it is difficult to provide information to the congregation. The testing method used in this study is the black box tester. The techniques that are carried out are login testing, registration testing, password forgetting testing, notification input testing aims to provide schedule acceleration information to users, activity testing provides information on what events to do in the future, learning input testing is useful for users who want to learn in PDF form, e-mail receipt. From the tests carried out, it can be said that the application runs as expected because it can help parties in delivering information that is directly sent to parties through the community, making it easier to convey information from parties through as admin delivered via e-mail. to people who have registered previously.*

Keywords: Web, Information Systems, information

PENDAHULUAN

Vihara Lahuta Maitreya merupakan tempat beribadah bagi pemeluk agama Buddha beraliran Maitreya, Vihara Lahuta Maitreya diresmikan pada tanggal 12 Juni 1982 yang beralamat di jalan Wahab Tarru No 4. Menurut informasi yang penulis dapatkan melalui wawancara terstruktur banyaknya umat yang datang kurang lebih 300 umat dan juga bahwa penyampaian informasi mengenai kegiatan berupa hari raya, kegiatan-kegiatan porseni, hari kelahiran Buddha, hari Parinibana Buddha, hari keagungan Tuhan Yang Maha Esa dan sekolah minggu terjadi perubahan jadwal yang kurang tersampaikan dengan baik dikarenakan hanya umat yang datang pada saat kegiatan tersebut yang mendapatkan informasi kegiatan.

[‡] Corresponding author : Billy Tany Awan (billytanyawan6@gmail.com)

Vihara Lahuta Maitreya sudah menggunakan teknologi berupa ppt (power point), via chat dan instagram namun masih kurang dalam pemberian informasi yang disampaikan dikarenakan orang yang mengetahui pengumuman hanya orang yang datang, orang yang sudah diketahui nomornya, pemberitahuan melalui via chat hanya berupa kegiatan yang besar, sedangkan instagram hanya berupa pengumuman ibadah dan kegiatan yang akan datang. Dan masalah lagi adalah pengumuman yang biasa diberitahukan secara langsung berupa kelas-kelas yang diliburkan atau terkadang mendadak diliburkan itu tidak tersampaikan kepada orang-orang yang mengikuti kelas tersebut bila mana mereka tidak datang pada saat kelas hari tersebut.

LANDASAN TEORI

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan dari subsub sistem baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna. (Susanto, 2017).

Vihara

Vihara adalah pondok, tempat tinggal, tempat penginapan bhikkhu/bhikkhuni. Vihara merupakan milik umum (umat Buddha) dan tidak boleh dijadikan milik perseorangan, biasanya dibentuk suatu yayasan untuk mengatur kepentingan tersebut. (Khairiah Husin, 2014).

Internet

Internet singkatan dari international *network*. Internet merupakan jaringan komputer raksasa yang mengintegrasikan ribuan jaringan komputer dari 200 negara di seluruh dunia dengan 4.000.000 *host*/induk komputer. Internet merupakan jaringan komputer terbesar yang digunakan saat ini. Jaringan ini bukan saja merupakan jaringan antar komputer tapi juga merupakan jaringan antar jaringan komputer di seluruh dunia. (Susanto, 2017).

Website

Website merupakan suatu aplikasi perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa yang didukung penjelajah web (seperti HTML, Javascript, AJAX, Java, dan lain-lain) dan bergantung pada penjelajah tersebut untuk menampilkan aplikasi. (Hasanah,2017).

Pengertian Web Server

Web server adalah komputer yang digunakan untuk menyimpan dokumen-dokumen *web*, komputer ini akan melayani permintaan dokumen *web* dari kliennya. *Web browser* seperti *explorer* atau *navigator* berkomunikasi melalui jaringan (termasuk jaringan internet) dengan *web server*, menggunakan HTTP. *Browser* akan mengirim *request* ke server untuk untuk meminta dokumen tertentu atau layanan lain yang disediakan oleh server. Server

memberikan dokumen atau layanannya jika tersedia juga dengan menggunakan protokol HTTP. Contoh *web server* adalah *Apache* yang merupakan *web server* yang paling populer dan memiliki ranking pertama dalam persentase penggunaannya. *Apache* bisa digunakan diberbagai platform OS. Contoh: Linux, Windows dan lain-lain. (Kustiyahningsi dan Anamisa, 2011)

Activity Diagram

Activity diagram atau disebut diagram aktivitas menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan di sini adalah diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rosa dan salahudin 2011).

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Saat ini Vihara Lahuta Maitreya dalam melakukan penyampaian informasi kepada umat yaitu:

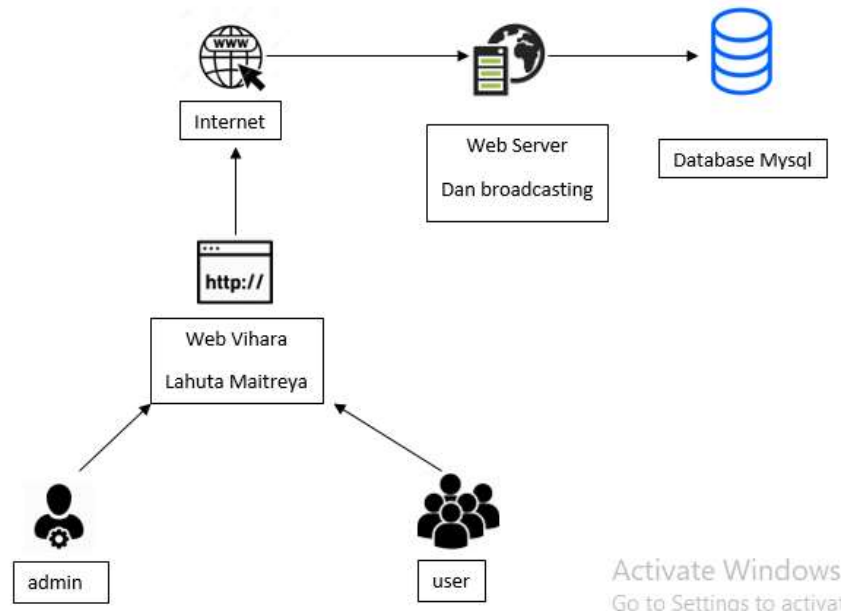
1. Umat menerima informasi saat berada di vihara.
2. Umat mendapat informasi kegiatan lewat whatsapp dan instagram.
3. Umat harus bertanya kepada ketua perpustakaan ketika ingni meminjam buku.

Untuk mempermudah biarawan-biarawati Vihara Lahuta Maitreya dalam memberikan informasi pemberitahuan, kegiatan dan file maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan yang di hadapi antara lain :

1. Penginformasian tidak tersampaikan ke semua umat dikarenakan penginformasian secara langsung.
2. Terjadinya penumpukan chat sehingga point" penting yang ingin disampaikan tidak tersampaikan dengan baik.
3. Peminjaman buku di perpustakaan yang cukup sulit dikarenakan harus bertanya kepada pengurus, ketua, dan pandita agar dapat meminjam buku di perpustakaan.

PENGUJIAN SISTEM

Arsitektur Sistem

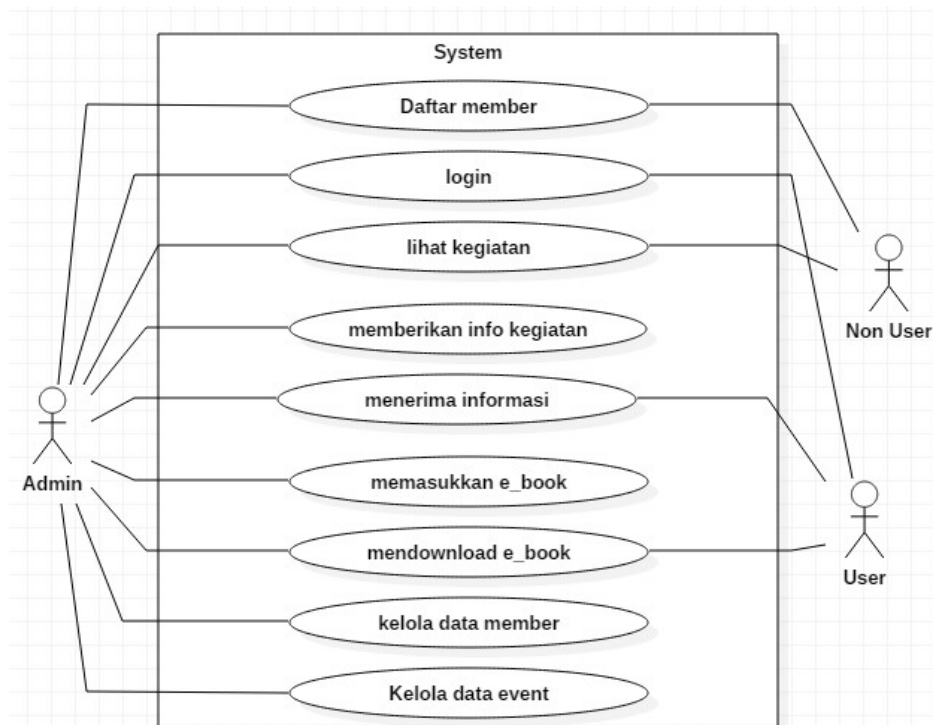


Gambar 1. Arsitektur Sistem

Keterangan :

Aplikasi dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL. Admin melakukan login di web Vihara Lahuta Maitreya melalui web server yang memiliki Database MySQL.

Usecase



Gambar 2. Use case

Keterangan :

Admin = pengurus.

Admin dapat melakukan kegiatan sebagai berikut :

- a. Mendaftar *user/member* dan admin.
- b. Melakukan kegiatan login
- c. Melihat kegiatan yang dilakukan, sudah dilakukan dan yang akan dilakukan oleh vihara Lahuta Maitreya.
- d. Memberikan informasi kegiatan secara *broacasting* kepada *user*.
- e. Memasukkan *file* dan menghapus *file*.
- f. Mendownload *file* yang ada.
- g. Mengelola data member
- h. Mengelola data kegiatan menjadi informasi yang akan diberikan kepada *user*.

User = umat yang telah mendaftar atau orang yang ingin mengetahui info lebih lanjut

User dapat melakukan kegiatan sebagai berikut

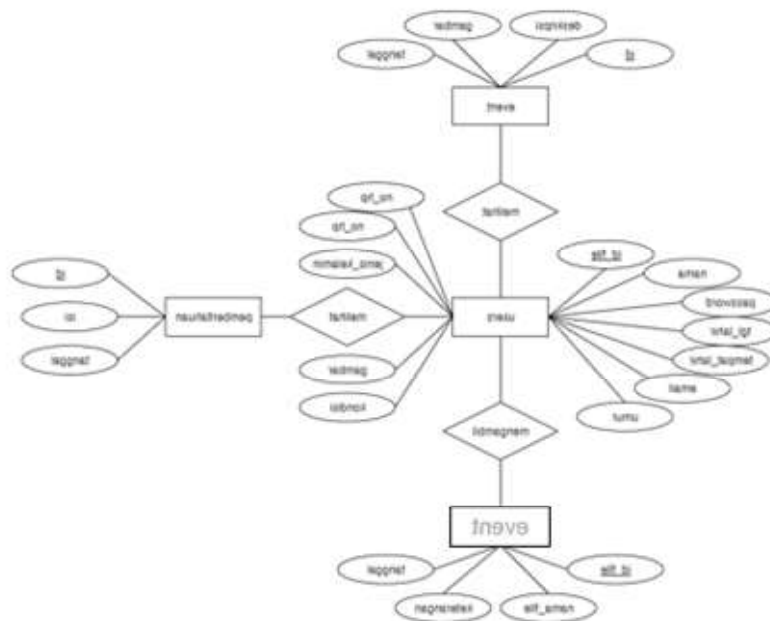
- a. Login
- b. Melihat kegiatan yang ada di website
- c. Mendownload *file*
- d. Menerima informasi

Non-user = umat yang belum mendaftarkan atau orang yang ingin mengunjungi situs

Non-user dapat melakukan kegiatan sebagai berikut

- a. Mendaftar member
- b. Lihat kegiatan

ERD



Gambar 3. ERD

Keterangan:

ERD dari Aplikasi Sistem Informasi penginformasian untuk vihara lahuta maitreya memiliki empat entitas yang ada yaitu entitas kegiatan, user, file, dan pemberitahuan.

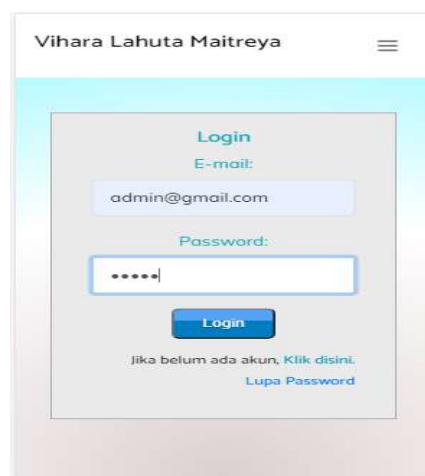
PENGUJIAN SISTEM

Pengujian sistem perlu dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dirancang berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian *black box*. Pada pengujian *black box*, sistem dipandang sebagai kotak hitam yang tidak diketahui isi dan fungsinya. Pengujian dilakukan dengan memberikan inputan pada sistem dan mengamati apakah *output* yang dihasilkan sesuai dengan harapan. Apabila sistem memberikan *output* yang tidak sesuai, maka telah terjadi kesalahan.

Kriteria yang menjadi tolak ukur keberhasilan sistem adalah apabila aplikasi program berjalan dengan baik, tanpa adanya *error* dalam melakukan inputan, serta dapat memberikan *input* sesuai yang diharapkan.

Pengujian Proses Login dan Admin

Sistem akan mengecek data inputan, jika data yang diinput benar maka akan menuju halaman utama.



Gambar 3. Proses pengujian admin dan user yang benar

Sistem akan mengecek data inputan, jika salah maka sistem akan menampilkan pesan "E-mail atau *Password* salah! Silahkan cek kembali".



Gambar 4. Pengujian Proses Admin / User yang salah

Pengujian Proses *Regisrasi* akun User

User mengisi semua data *user* dengan benar. Jika *user* memasukkan data *user* dengan benar maka data akan tersimpan ke database dan akan menampilkan pesan "Berhasil Daftar Akun Member".



Gambar 5. Pengujian Proses *Regisrasi* Data Benar

Pengujian Proses Output Pemberitahuan.

Setelah *admin* selesai menginput pemberitahuan *admin* membuka halaman pemberitahuan. sistem akan menampilkan tabel pemberitahuan.



Gambar 6. Pengujian Proses Output Pemberitahuan.

Pengujian Proses Output Belajar.

Setelah *admin* selesai menginput data belajar *admin* membuka halaman belajar, sistem akan menampilkan halaman belajar.

Tanggal	Keterangan
07 Agustus 2020	test
30 Juli 2020	cara membersihkan tangan
06 Agustus 2020	jalan keberlangsungan hidup
30 Juli 2020	sk pelantikan anggota baru persadabumi

Gambar 7. Pengujian Proses Output Belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyimpulkan bahwa penulis dapat memenuhi tujuan penelitian adalah penulis berhasil merancang Sistem Informasi Kegiatan Berbasis *Web Mobile* Pada Vihara Lahuta Maitreya sehingga dapat membantu menyelesaikan permasalahan/kendala yang dihadapi oleh pihak vihara dalam hal pembagian informasi. Dengan adanya aplikasi ini membantu dalam penyampaian informasi vihara dikarenakan informasi langsung dikirimkan kepada target jemaat, sehingga mempermudah dalam penyampaian informasinya dibandingkan dengan penyampaian informasi vihara dalam grup chat dimana informasi tenggelam dan menumpuk.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.S Rosa dan Salahuddin M., Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Modula, Bandung. 2011
- [2] Anwar, Kharul, "White Box Testing Dan Black Box Testing", Jurnal, P31.2015.01862, Semarang, 2015
- [3] Buana, I Komang Setia. Jago pemrograman PHP. Jakarta: Dunia Komputer, 2014.
- [4] Hasanah, Ummy, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Pada Toko Mimi Online", Skripsi, Batam.2017
- [5] Husin, Khairiah., Agama Konghuchu, Pekanbaru: Asa Riau (CV. Asa Riau). 2014
- [6] ID, Daqiqil, "*Framework Codeigniter – Panduan dan Best Practice*". 2011
- [7] Junaini, M., "Pemograman *Web* Dengan Bahasa *Html, Php, Dan Database MYSQL*", Edisi 1, Samarinda.2015
- [8] Kasmirin, Agus Rahmat, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB(Studi Kasus SMAN 1 Penengahan)", 2016
- [9] Kwandy, Sonny., Perancangan Sistem Informasi Distribusi Produk Multimedia Pada Toko Sahabat Musik. Laporan Tugas Akhir. Jurusan Teknik Informasita STMIK Kharisma Makassar. Makassar. 2014
- [10] Masruroh, Yoyoh., Makna Dan Tata Cara Bhakti-Puja Dalam Ajaran Buddha Maitreya. 2008
- [11] Rosa, S., & Shalahuddin, M. Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Bandung: Modula, 2011
- [12] Salim, Polniwati., "Ragam Ornamen Atap Klenteng Jin De Yuan Sebagai Salah Satu Aset di Kawasan Kota Tua", *Humaniora*, 2(2): 12191224. 2011
- [13] Susanto, A., "Sistem Informasi Manajemen: Konsep dan Pengembangannya Secara Terpadu", Bandung: Lingga jaya, 2017