

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KEGIATAN DAN PEMBINAAN PENGHUNI ASRAMA WILLIAM BOOTH

Wimmie Handiwidjojo¹, Jong Jek Siang^{1*}, Purnawan Hardiyanto²

¹Jurusan Sistem Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta

²Jurusan Manajemen Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta

ABSTRACT

Alamat korespondensi:

Kampus UKDW, Jl. Dr Wahidin
Sudirohusodo 5-25 Yogyakarta,
55224. (0274)563929. Email:
^{1*}.jjsiang@staff.ukdw.ac.id
koresponden author

The Salvation Army Cinere Dormitory is a dormitory where most of the residents are prospective Salvation Army chaplains (cadets). The Cinere dormitory is occupied by 82 cadets. The activities carried out by cadets in the dormitory include spiritual formation and doing daily work according to the schedule set by the dormitory management. Data management, practical task scheduling, spiritual formation are all done manually. As a result, historical data is difficult to find when needed, there is often an imbalance in workload among cadets, duplication of work schedule arrangements and a lack of objective assessment of soft skills and cadet personalities. This community service activity goals is to create an information system for managing the activities of Cinere dormitory residents. The methods used were interviews about system requirements, system creation, outreach to partners and evaluation of system usability. The results of the activity are a system that can help dormitory managers in managing cadet activities and digitizing soft skills assessments, as well as a guide to using the system. The system were socialized in October 2023 by providing direct training to dormitory managers and residents. Evaluation of the usability of the system was carried out by distributing questionnaires to 12 cadets, 3 dormitory supervisors and 1 system admin. The evaluation results show a usability level of 87%. It can be concluded that the system created is useful to help manage Cinere dormitory residents.

Manuskrip:

Diterima: 1 April 2024

Disetujui: 13 Juni 2024

Keywords: *Salvation Army Cinere Dormitory; Information System Management*

PENDAHULUAN

Asrama Cinere Bala Keselamatan yang terletak di Jalan Kemiri VII No 78 Pondok Cane 1 Udik, Pamulang Tangerang Propinsi Banten merupakan asrama yang sebagian besar penghuninya adalah calon pendeta Bala Keselamatan. Mereka sering disebut kadet, yang sedang belajar di Sekolah Tinggi Agama Kristen (STAK) Bala Keselamatan. Asrama dipimpin oleh seorang pendeta Bala Keselamatan. Pengelolaan asrama didukung oleh gereja Bala Keselamatan Jakarta dalam hal penyediaan sebagian dana operasional dan pembinaan spiritual para kadet.

Penghuni asrama berjumlah 82 kadet yang terdiri dari 32 orang kadet pria, 40 orang kadet wanita dan 5 pasang kadet suami istri (10 orang). Pembinaan *softskill* dan integritas kepribadian

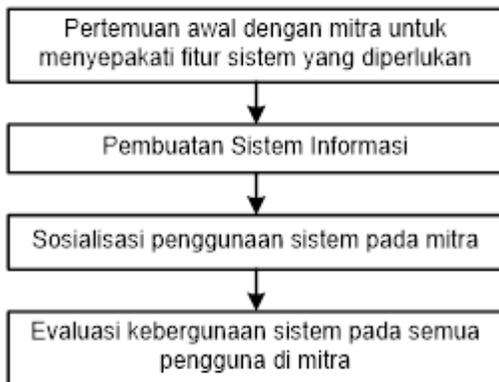
dilakukan dalam berbagai bentuk kegiatan, di antaranya adalah persekutuan doa pagi pk 04.30 yang dipimpin oleh seorang kadet yang bertugas secara bergantian sesuai jadwal. Kegiatan dilanjutkan dengan kerja praktis seperti: memasak makanan bagi semua kadet, belanja di pasar, menyapu dan mengepel semua ruangan asrama tugas di bagian *laundry*. Semua aktivitas praktis ini dikerjakan oleh kadet dengan pengaturan ketat dan harus selesai pd pk 06.30.

Selama ini administrasi pengelolaan kadet, penjadwalan kegiatan, dan evaluasi dilakukan secara manual menggunakan kertas dan dikelola oleh kepala asrama. Pengelolaan ini menimbulkan masalah dimana data dapat tercecer, tidak akuratnya data pembinaan penghuni asrama, serta ketidak merataan tugas-tugas praktis penghuni asrama (Manu,2018). Pada pengabdian masyarakat ini dibuat sebuah

Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan dan Pembinaan Penghuni Asrama berbasis Web. Tujuannya adalah untuk menolong pengelola asrama dalam mengelola data kadet, mengurangi terjadinya kesalahan jadwal tugas kadet, serta mengelola nilai *softskills* dan kepribadian kadet, Urgensi kegiatan adalah agar terjadi keseimbangan beban kerja kadet, penilaian *softskills* kadet yang lebih obyektif dan transparan.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dapat digambarkan pada gambar 1. Semua kegiatan dilaksanakan pada bulan April-Nopember 2023.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

1. Komunikasi Awal Dengan Mitra

Komunikasi dengan mitra di awal pelaksanaan kegiatan dilakukan untuk mengetahui spesifik kebutuhan mitra, hambatan dan keterbatasan mitra serta hal-hal teknis lainnya. Komunikasi dilakukan tim pengabdian dengan kepala asrama Cinere dan pendeta Bala keselamatan selama bulan april 2023. Beberapa pertanyaan terkait spesifikasi fitur sistem informasi yang akan dibuat antara lain:

- Apakah kebutuhan utama yang diperlukan pihak asrama Cinere terkait pengelolaan administrasi kegiatan kadet, serta kemungkinan solusi yang dapat dilakukan
- Seberapa kuat sarana dan prasarana yang dimiliki (kecepatan internet, hardware, dan lain-lain) untuk mendukung dibuatnya Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan & Pembinaan Penghuni Asrama Cinere Bala Keselamatan.

- Penentuan siapakah yang menjadi keyperson ditunjuk oleh pihak asrama untuk mendampingi pekerjaan yang ada, serta SOP pelaksanaan yang terjadi di asrama. Kesemuanya itu akan dituangkan dalam naskah kerjasama kemitraan antara pihak asrama Cinere dengan pihak pengabdian.

2. Pembuatan Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok masukan (buildingblock) yaitu (Hutahaean, 2014)

- Blok model (model block)
- Blok keluaran (output block)
- Blok teknologi (teknologi block)
- Blok basis data (database block)
- Blok kendali (control block)

Berdasarkan komunikasi awal, mitra membutuhkan sistem informasi berbasis web yang dapat mendata dan mengelola kegiatan kadet. Sistem terdiri dari 3 aktor, yaitu:

- Admin sistem bertindak sebagai pengelola data seperti menyiapkan data kadet, data jadwal, komponen nilai, dan lain-lain.
- Kepala asrama dan pengelola asrama berperan sebagai pemberi nilai *softskills*.
- Para kadet sebagai pengguna yang melakukan validasi pada saat sudah melaksanakan tugas praktis dan dapat melihat data nilai *softskills* masing-masing.

Perancangan dilakukan agar proses bisnis, SOP yang ada di sistem sepenuhnya mengikuti SOP yang terjadi di mitra (Ikhwan, 2024, Muslihuiddin, 2023). Desain proses bisnis adalah suatu cara untuk merencanakan, mengatur, mengukur, dan meningkatkan kinerja dan aktivitas yang ada di dalam suatu sistem atau-organisasi dan bertujuan untuk menciptakan alur aktivitas yang efisien, efektif, dan sesuai dengan tujuan dibangunnya sistem tersebut. SOP pengelolaan asrama diatas memiliki kesamaan hampir pada semua asrama mahasiswa (Siagian, 2020). Pengguna dan fitur input/output sistem informasi adalah admin sistem, pemimpin asrama dan kadet.

3. Sosialisasi Penggunaan Sistem Pada Mitra

Sosialisasi penggunaan sistem informasi dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2023. Dilakukan secara *online* melalui aplikasi zoom. Sosialisasi dihadiri oleh perwakilan kadet kurang lebih 20 orang dan 1 pimpinan asrama dan 3 pengelola asrama secara lengkap.

Pada sosialisasi tersebut, tim menjelaskan cara pemakaian sistem informasi kepada setiap user, sehingga mereka dapat mengoperasikan sistem ini.

4. Evaluasi Kebergunaan Sistem

Evaluasi penggunaan sistem informasi dilakukan melalui kuisisioner yang dibagikan secara fisik setelah sosialisasi. Kuisisioner dipakai untuk mengukur seberapa tinggi manfaat pemakaian sistem dan kemudahan pemakaian sistem.

Kuisisioner berupa pertanyaan tertutup dengan jawaban dalam skala Likert. Responden diminta untuk menentukan tingkat persetujuan (sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju) terhadap statemen yang diberikan. Ada 8 pertanyaan kuisisioner untuk mengukur kebermanfaatannya dan 8 pertanyaan untuk mengukur kemudahan pemakaian sistem dan tampilannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan sistem yang dihasilkan untuk pengelolaan penghuni Asrama William Booth tampak pada gambar 2-8. Pembuatan sistem manajemen menggunakan PHP (Gray, 2018). Tampilan antarmuka sistem dibuat responsif (Ricardo, 2017).

1. Halaman Home

Pada saat user yang absah dapat masuk ke dalam sistem, maka sistem menyajikan halaman HOME yang menampilkan rekap data penghuni asrama per angkatan beserta data grafis jumlah kadet dari tahun S sampai S-7. (Gambar 2).



Gambar 2. Tampilan Laman HOME

2. Halaman Master Kegiatan

Halaman Master Kegiatan (gambar 3) hanya dapat di akses oleh Admin untuk melakukan *setup* berbagai jenis kegiatan yang ada di asrama, seperti membersihkan halaman, memimpin doa pagi, dan lain-lain.

KEGIATAN	LOKASI	WAKTU	DURASI	Status
Membersihkan Halaman Asrama	Halaman Asrama		05:00	Selesai
Meninggi Doa Pagi	Kapel Asrama		07:00	Selesai
Belanja ke Pasar	Pasar Gede		08:00	Selesai
Memasak Pagi	Dapur		08:00	Selesai
Membersihkan kamar mandi	Gedung Asrama		09:00	Selesai

Gambar 3 Tampilan Laman Master Kegiatan

3. Halaman Transaksi Kegiatan

Halaman Transaksi Kegiatan dapat dilihat pada gambar 4. Selain diakses oleh Admin, halaman ini juga dapat diakses oleh pimpinan asrama atau pengelola asrama untuk melihat daftar kegiatan kadet dalam bulan berjalan. Dengan melihat kolom status pada halaman ini, pimpinan atau pengelola asrama dapat memonitor kadet yang tidak melakukan tugasnya sehingga dapat diambil tindakan seperlunya. Admin juga dapat melakukan *editing* dan juga penghapusan data bilamana diperlukan.

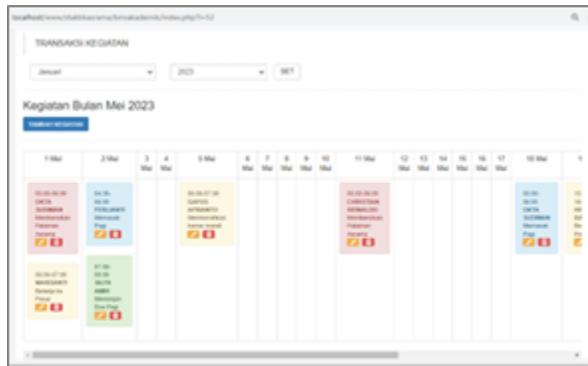
TANGGAL	WAKTU	NIM	NAMA	KEGIATAN	STATUS	EDIT	HAPUS
01-05-2023	05:00:00:00	220800	OKTA SUDIRMAN	Membersihkan Halaman Asrama	SELESAI	✓	✖
01-05-2023	06:00:07:00	220879	NARISANTI	Belanja ke Pasar		✓	✖
02-05-2023	04:30:06:00	220877	FERLIANTI	Memasak Pagi	SELESAI	✓	✖
02-05-2023	07:00:00:00	220840	SILFAMAR	Meninggi Doa Pagi		✓	✖

Gambar 4. Tampilan Laman Transaksi Kegiatan

4. Halaman Timeline Transaksi Kegiatan

Gambar 5 menunjukkan transaksi kegiatan time line. Halaman ini selain di akses oleh Admin juga dapat diakses oleh pimpinan asrama dan pengelola asrama serta para kadet untuk melihat jadwal kegiatan kadet dalam bulan berjalan.

Dengan melihat halaman ini semua user dapat melihat jadwal tugas para kadet.



Gambar 5. Tampilan Laman Timeline Transaksi Kegiatan

5. Halaman Transaksi Sanksi

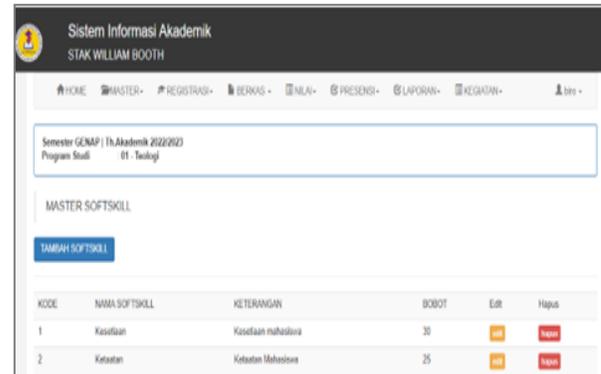
Halaman transaksi sanksi diakses oleh pimpinan asrama dan pengelola asrama agar dapat mencatat pelanggaran para kadet seperti tidak melaksanakan tugas praktis, serta mencatat pasal-pasal yang dilanggar. Tampilannya tampak pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Laman Transaksi Sanksi

6. Halaman Master Softskill

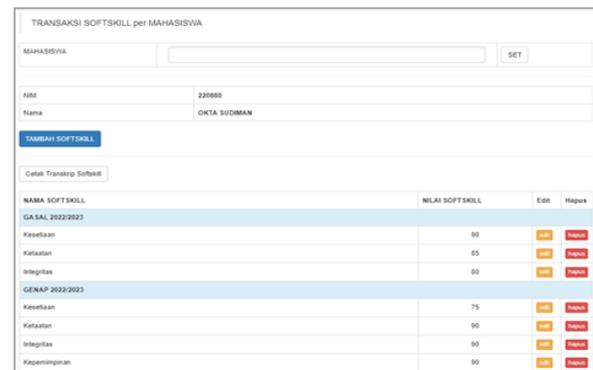
Halaman ini diakses oleh admin untuk melakukan setup jenis-jenis softskills seperti: Integritas, kepemimpinan, dan lain-lain (Gambar 7).



Gambar 7. Tampilan Laman Master Softskill

7. Halaman Softskill per Kadet

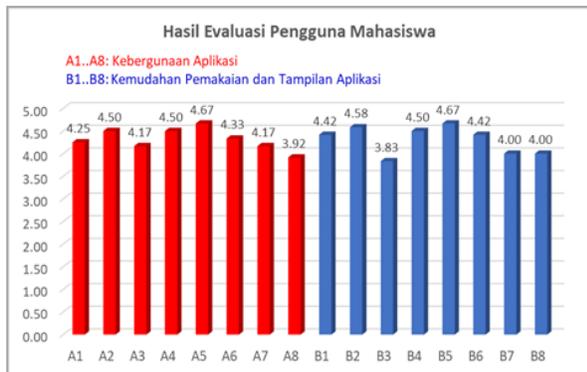
Halaman ini juga diakses oleh pimpinan dan pengelola asrama untuk mengisikan nilai softskills per kadet. User juga dapat melakukan editing dan juga penghapusan data bilamana diperlukan (Gambar 8).



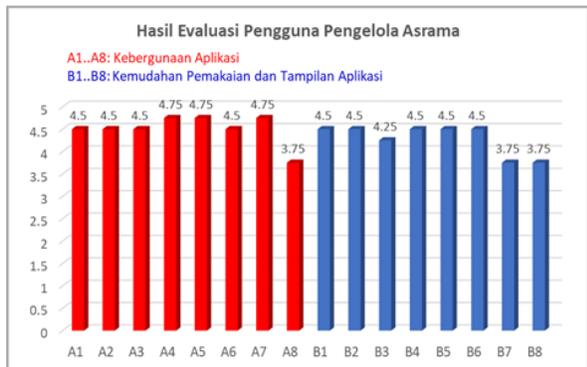
Gambar 8. Tampilan Laman Softskill per Kadet

Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Kuisisioner diisi oleh 16 orang responden, terdiri dari 4 responden dalam role pengelola asrama dan 12 orang kadet terhadap 8 pertanyaan tentang kebergunaan sistem informasi dan 8 pertanyaan tentang kemudahan pemakaian dan tampilan sistem informasi yang dibuat. Jawaban responden dikonversi menjadi 1= Sangat tidak setuju, 2= Tidak setuju, 3= Netral, 4= Setuju, 5= Sangat setuju.



Gambar 9. Saat pemberian materi pengabdian



Gambar 10. Hasil Evaluasi Sistem Informasi Terhadap Pengelola Asrama

Gambar 9-10 menunjukkan rata-rata nilai jawaban responden untuk tiap pertanyaan. Grafik gambar 9 dan 10 menunjukkan bahwa mitra merasakan manfaat terhadap sistem informasi yang dibuat. Sistem Informasi juga mudah digunakan baik oleh penghuni asrama maupun pengelola asrama. Hal ini juga didukung dengan nilai tertinggi (nilai 4,8) atas pernyataan “Saya merasa bahwa aplikasi ini menghemat waktu saya dalam pekerjaan atau aktivitas saya” dan “Saya merasa puas dengan penggunaan aplikasi ini secara keseluruhan”.

Tabel 1. Rata-rata nilai kuisisioner terhadap 2 parameter

Kelompok Pertanyaan	Kadet	Pengelola
Kebermanfaatn Aplikasi	4,31	4,50
Kemudahan Penggunaan Aplikasi dan Tampilan	4,30	4,28
Seluruh Pertanyaan	4,31	4,39

Tabel 1 menunjukkan rata-rata nilai kuesioner terkait kebermanfaatn aplikasi dan kemudahan penggunaannya. Nilai evaluasi

terkecil pada penghuni asrama (nilai 3,83) adalah pernyataan “Aplikasi ini memiliki navigasi yang intuitif dan mudah digunakan”. Nilai evaluasi terkecil pada pengelola asrama (3 pernyataan dengan nilai sama 3,75) adalah pernyataan “Saya akan merekomendasikan aplikasi ini pada orang lain”, “Tampilan dan desain aplikasi ini sesuai dengan preferensi saya” dan “Saya merasa bahwa penggunaan aplikasi ini memberikan pengalaman yang menyenangkan secara keseluruhan”.

Masalah teknis penggunaan sistem muncul karena mitra belum terbiasa menggunakan sistem tersebut. Setelah mencoba beberapa kali, diharapkan mitra semakin paham dan mudah menggunakan sistem.

Hasil yang diperoleh ini sejalan dengan kasus asrama Universitas Andalas (Darwas, 2018), asrama di Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Banten (Sutanto, 2020) maupun Yayasan Citra Bina Insan Mandiri (Manu, 2018)

KESIMPULAN

1. Pembuatan sistem informasi pengelolaan kegiatan dan pembinaan penghuni asrama cinere bala keselamatan telah berhasil diselesaikan. Sistem digunakan untuk membantu pimpinan asrama dalam mengelola kegiatan kadet dan memberi penilaian softskill.
2. Evaluasi kepuasan pengguna menunjukkan bahwa nilai kebergunaan sistem informasi yang dibuat sebesar 4,31 (penghuni asrama) dan 4,5 (pengelola asrama), kemudahan penggunaan sistem informasi sebesar 4,3 (penghuni asrama) dan 4,28 (pengelola asrama). Hasil ini menunjukkan bahwa sistem berguna bagi mitra dan mudah digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada LPPM UKDW atas bantuan dana pelaksanaan abdimas. Terima kasih juga kepada Kapten Gunawan selaku Pimpinan Asrama Cinere Bala Keselamatan dan Mayor Paulus Marewa selaku Pimpinan Gereja Bala Keselamatan yang menjadi mitra dalam abdimas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darwas, R, Yanto.G, Putri.M. 2018. Sistem Informasi Pengolahan Data Asrama Mahasiswa Universitas Andalas. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. 11(2):1-7.
- Gray, Markus. 2018. *Beginning PHP*, PublishDrive Inc.
- Hutahaean, J. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Ikhwan, A, Nasution, M.S., Fahimah, N. 2024. Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penentuan Kamar Asrama Taruna Berbasis Website Pada POLTEKBANG Medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*. 6(1): 38-45.
- Manu, G.A. 2018. Perancangan Sistem Informasi Manajemen Asrama Pada Yayasan Citra Bina Insan Mandiri, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bina Nusantara. 1(1): 1-9.
- Muslihuiddin, R.N. 2023. Desain Sistem Informasi Manajemen Operasional Asrama Mahasiswi. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. 12(2): 751-759.
- Ricardo, Zea, 2017, *Mastering Responsive Web Design*, Packt Publishing.
- Siagian, E.K., Mulyana, A., Hartaman, A. 2020. Perancangan Sistem Informasi dan Pengelolaan Asrama Putri Universitas Telkom Berbasis Web dan Aplikasi Android. *E-Proceeding of Applied Science*. 6(2): 2432-2441.
- Sutanto, S., Widyawati, W., & Anjayatno, A. 2020. Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Asrama di Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Banten Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*. 4(1): 62-75.