

PENERAPAN METODE PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN BIMBINGAN MASYARAKAT PADA KEMENTERIAN AGAMA SATUAN KERJA OGAN ILIR

Arif Ardiansyah^{1*}, Evi Fadilah²

^{1,2}Sistem Informasi, Uin Raden Fatah Palembang

e-mail: ¹arifardiansyah0100@gmail.com, ²evifadilah_uin@radenfatah.ac.id

Abstract

The Islamic Community Guidance at the Ministry of Religion is tasked with providing services, technical guidance, data and information management, as well as planning and reporting in the field of Islamic religious affairs and sharia development, building religious affairs offices and sakinah families, as well as Islamic religious information. dissatisfied with BIMAS services because registering for services alone can take a long time because it is still done manually, BIMAS data archiving is still archived in the ledger and BIMAS information giving must call or send messages to participants one by one. These constraints are deemed less effective in the implementation of BIMAS services. The method used is the Prototype method by using system development tools such as DFD and ERD. In designing the BIMAS information system, it aims to facilitate the community in providing services such as technical guidance services, marriage guidance and MTQ competitions.

Keyword : Information System Design, Services, BIMAS

Abstrak

Bimbingan Masyarakat Islam di kementerian agama melakukan pelayanan, bimbingan teknis, pengelolaan data dan informasi, juga penyusunan rencana juga pelaporan di bidang urusan agama Islam juga bina syariah, bina kantor urusan agama juga keluarga sakinah, penerangan agama Islam. Saat ini masyarakat merasa kurang puas terhadap pelayanan BIMAS dikarenakan untuk melakukan pendaftaran layanan saja bisa membutuhkan waktu lama karena masih dilakukan secara manual, pengarsipan data BIMAS masih tersip di buku besar dan pemberian informasi BIMAS harus menelpn ataupun mengirim pesan ke satu persatu peserta. Kendala tersebut dirasa kurang efektif terhadap penerapan pelayanan BIMAS. Metode yang dipakai memakai metode Prototype yakni alat bantu pengembangan sistem DFD juga ERD. Pada Perancangan sistem informasi BIMAS bertujuan memudahkan masyarakat dalam melakukan pelayanan seperti Pelayanan Bimbinga teknik, bimbingan nikah dan Lomba MTQ.

Keyword— Perancangan Sistem Informasi, Pelayanan, BIMAS

PENDAHULUAN

Keberadaan "Bimbingan Masyarakat" sudah sudah berlangsung sejak 3 Januari 1946, saat Kementerian Agama didirikan, meski saat itu belum menjadi bagian dari struktur dirjen. "Hari Amal Bakti" ialah nama yang diberi di hari lahir Kementerian Agama tanggal 3 Januari. Istilah "Bimbingan Masyarakat" kini disebut menjadi Ditjen Bimas Islam di perjalanan berikutnya. Di

nama baru, Ditjen Bimas Islam juga Penyelenggaraan Haji, Ditjen Bimas Islam juga Penyelenggaraan Haji digabung tahun 1979.

Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat memiliki seksi di wilayah (Provinsi) di tingkat daerah. Ditjen Bimas akhirnya memiliki unit pelaksana teknis di tingkatan kecamatan. Unit ini ialah kantor urusan agama kecamatan, tugas

utamanya ialah mencatat pernikahan juga rujuk. Bimbingan masyarakat melayani banyak pelayanan seperti BIMTEK, Bimbingan Kawin (BIMWIN) dan pelayanan lomba-lomba MTQ maupun informasi-informasi tanah wakaf.

Salah satu satuan kerja yang melayani bimbingan masyarakat (BIMAS) ialah kantor Kementerian Agama Ogan Ilir (Kemenag OI). Saat ini pada Kemenag OI melakukan pelayanan BIMAS dengan cara masyarakat mendatangi langsung kantor Kemenag. Saat ini masyarakat merasa kurang puas terhadap pelayanan BIMAS dikarenakan untuk melakukan pendaftaran layanan saja bisa membutuhkan waktu lama karena masih dilakukan secara manual, pengarsipan data BIMAS masih tersip di buku besar dan pemberian informasi BIMAS harus menelpon ataupun mengirim pesan ke satu persatu peserta. Hal tersebut disebabkan karena banyaknya antusias masyarakat OI yang mengikuti BIMAS sehingga bisa menyebabkan antri yang cukup banyak. Kendala tersebut dirasa kurang efektif terhadap penerapan pelayanan BIMAS.

Adanya kendala tersebut perlu diatasi dengan melakukan perancangan sistem terhadap pelayanan BIMAS supaya bisa dilakukan tanpa perlu mendatangi kantor Kemenag OI untuk melakukan pendaftaran. Perancangan yang dilakukan memakai metode *Prototype* (Rini Rubhiyanti, Uswatun Khasanah and Febryantahanuji, 2020).

Bahwasanya *prototyping* ialah metode pengembangan perangkat lunak, proses pembuatan model operasional fisik di sistem menjadi versi awal sistem. Prototipe sistem dibuat memakai teknik *prototyping* ini supaya pengembang juga pengguna bisa saling berinteraksi waktu pengembangan sistem informasi. Pengembang juga pengguna haruslah setuju bahwasanya prototipe dibangun guna menentukan persyaratan awal supaya proses pembuatan prototipe bisa berfungsi dengan baik (Tanjung *et al.*, 2022).

Prototipe mendeskripsikan versi awal di sistem guna kelanjutan sistem aktual besar, perancangan sistem layanan bimbingan masyarakat ini dirancang menjadi prototipe guna pengembang system guna mengumpulkan informasi pengguna supaya bisa berinteraksi di model prototipe (Octavia *et al.*, 2022). Dengan adanya suatu sistem bimbingan masyarakat diharapkan masyarakat lebih mudah dalam pelayanan, bimbingan teknis, pengelolaan data

juga informasi, penyusunan pelaporan di bidang urusan bimbingan masyarakat Islam.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti merancang sistem informasi bimbingan masyarakat dengan tujuan membantu masyarakat dalam memperoleh informasi serta pelayanan bimbingan masyarakat yang baik dan benar.

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini guna mendapatkan data juga informasi, metode yang dipakai di proses pengumpulan data dengan beberapa tahap penelitian yaitu observasi, wawancara, juga studi kepustakaan (Agus, 2019).

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode *prototype* ialah metode memberi pengguna kesan pertama di perangkat lunak yang tengah dibuat juga membiarkan mereka mengujinya sebelum dirilis (Sopian, A., Dharmalau, A., 2021).

Metode ini guna mengubah model menjadi perangkat lunak akhir. Akibatnya, sistem dikembangkan lebih cepat juga dengan biaya lebih rendah. Di pengembangan perangkat lunak, metode *prototype* ini memiliki tahap yang harus diselesaikan.

C. Tahapan Metode Prototipe

- a. Mengidentifikasi semua perangkat juga masalah ialah langkah pertama di fase metode pembuatan prototipe. Proses menganalisis juga menentukan persyaratan umum sistem ialah langkah penting di metode *prototyping*. Sesudah itu, jelas masalah mana yang dibuat juga ditangani.
- b. Membangun Prototipe Langkah berikutnya memakai metode *prototyping* guna membangun prototipe berfokus di presentasi. Membuat output sistem juga hasil input, yakni, Akan ada langkah tambahan yang diambil sesudah ini, meski ini baru prototipe pertama (Hidayat and Harjanta, 2019).

- c. Evaluasi Prototype Meneliti langkah 1 penting yakni faktor penentu keberhasilan juga proses penting sebelum lanjut ke berikutnya. Anda tidak bisa ke berikutnya bila langkah 1 juga langkah 2 disalahpahami ataupun hilang kemudian (Faradhila and Setiawan, 2019).
- d. Pengkodean sistem Penting guna memahami bahasa pemrograman yang dipakai sebelum menulis kode. Buat juga terapkan situs web ataupun aplikasi yang sesuai kode program di fase desain ini (Louis, Angellia and Cahya, 2022).
- e. Pengujian Sistem Program diuji sesudah kode ditulis. Pengujian dilakukan di berbagai cara, yakni WhiteBox ataupun BlackBox. BlackBox menguji fungsionalitas guna menentukan apakah sesuai aplikasi, sedang WhiteBox menguji kode (Wijaya, 2019).
- f. Evaluasi Sistem Evaluasi semua tindakan dilakukan. Apakah itu diperlukan ataupun tidak. Anda bisa mengulang juga kembali ke langkah 1 juga 2 bila masih ada revisi ataupun belum ada revisi (Sukmawati and Agiyani, 2022).
- g. Memanfaatkan sistem Sekarang sesudah sistem diterapkan, diperlukan upaya guna selalu memperbaruinya supaya produktivitas juga kinerja bisa meningkat (Hidayat and Harjanta, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasar kebutuhan sistem, perangkat lunak dibangun haruslah memenuhi kebutuhan: memudahkan perusahaan di proses penyimpanan data komoditas database, memberi akurasi data persediaan efisien juga efektif di bentuk pelaporan, bisa diakses kapan saja bila diperlukan (Agus, 2019).

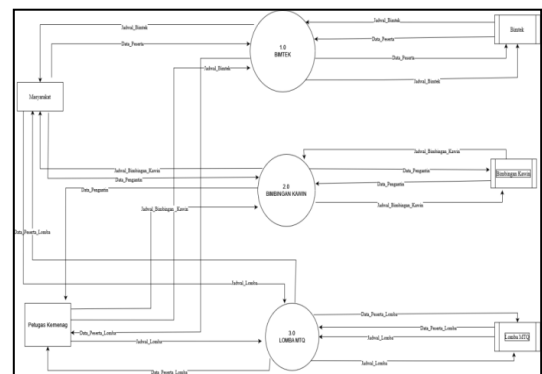
A. Skema Aliran Data

Pemodelan alur data pada pelayanan BIMAS di Kementetian Agama Kanwil Sumatera Selatan Satuan Kerja Ogan Ilir menggunakan data *flow* diagram. Data *flow* diagram secara umum digambarkan menggunakan diagram context.



Gambar 1 Diagram Context

Adapun gambar diatas menjelaskan bahwa entitas yang terhubung dengan sistem ini ialah, masyarakat atau user, petugas kemenag dan pimpinan. User harus memasukkan data-data yang diperlukan untuk melakukan pendaftaran pelayanan. Dan petugas akan menerima data-data tersebut. Pada sisi pemimpin dapat menerima laporan akhir dari pelayanan Kemenag Ogan Ilir.



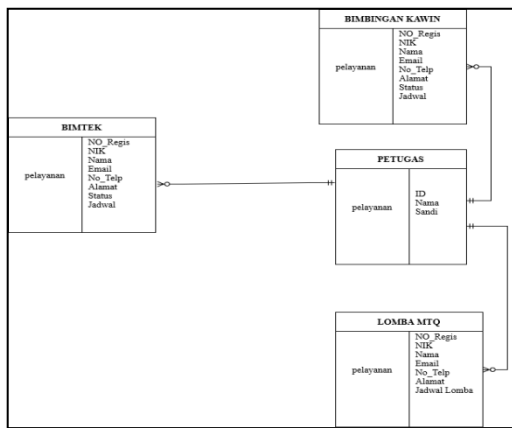
Gambar 2 Diagram Level 0

Adapun gambar diatas menjelaskan bahwa entitas yg terhubung dengan sistem ini ialah, masyarakat atau user, petugas kemenag dan pimpinan. Pada sistem memiliki data store masing-masing disetiap proses. Terdapat data store Bimas, Bimtek dan Lomba MTQ. Data store tersebut memiliki data yang masuk dan keluar. Data-data tersebut ialah data yang diisikan oleh user.

B. Skema Relasi Data

Data yang diproses melalui pemrosesan terk omputerisasi membutuhkan basis data sebagai penyimpanannya, entity relationship diagram dipakai guna memodelkan relasi antar tabel pada basis data. Entity relationship diagram pada pelayanan BIMAS di Kementetian Agama Kanwil Sumatera Selatan Satuan Kerja Ogan Ilir gambar 3 terdapat 4 (empat) entitas yaitu petugas, bimtek, bimwin dan lomba MTQ. Entitas petugas kepada entitas bimtek, bimwin

dan lomba MTQ memiliki relasi satu ke banyak, yang artinya petugas (dinyatakan sebagai akun) dapat mengubah status dan informasi setiap entitas bimtek, bimwin dan lomba MTQ.



Gambar 3 Skema Relasi Data

B. Prototype Antarmuka

Antarmuka pengguna dibutuhkan sebagai sarana interaksi antara pengguna (manusia) kepada program terkomputerisasi (mesin). Antarmuka pengguna pada pelayanan BIMAS di Kementerian Agama Kanwil Sumatera Selatan Satuan Kerja Ogan Ilir dibagi pada beberapa bagian utama, bagian utama tersebut yaitu:

a) Halaman Depan

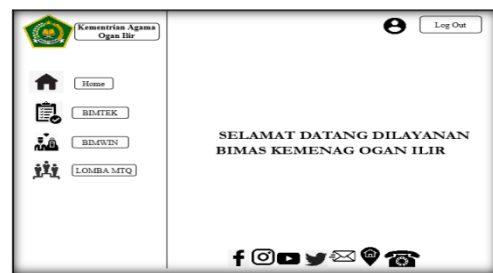
Gambar 4 Halaman Registrasi

Gambar 4 ialah halaman registrasi. Dimana di halaman ini user perlu mengisi data berupa nama, user, email serta password guna mendaftarkan diri sebelum menggunakan pelayanan BIMAS Kemenag OI

Gambar 5 Halaman Login

Halaman *user login* untuk masuk ke halaman beranda Sistem Informasi Pelayanan

BIMAS Kemenag OI. *User* harus menginput *user* dan *password* untuk dapat masuk ke halaman.



Gambar 6 Halaman Depan

Pada gambar 6 merupakan gambar halaman utama sistem. Pada halaman tersebut *user* dapat memilih layanan yang diinginkan. Adapun layanan tersebut ialah Bimtek, BIMWIN dan Lomba MTQ.

b) Halaman Registrasi

Halaman pendaftaran merupakan pendaftaran *user* terhadap pelayanan yang dipilih. Adapun pelayanan pada BIMAS itu terdapat 3 (tiga) layanan yaitu Bimtek gambar 7, BIMWIN gambar 8 dan Lomba MTQ gambar 9. Setiap layanan tersebut *user* diharapkan mengisi data diri berupa nama, nik, alamat, nomor telepon.

Gambar 7 Layanan BIMTEK

Pada gambar 7 ini merupakan halaman layanan BIMTEK. Dimana *user* harus mengisikan data lengkap untuk mengajukan layanan tersebut. Adapun data tersebut ialah, nama lengkap, NIK, email, nomor telepon, alamat, status dan jadwal. Untuk status dan jadwal akan muncul pada saat admin menginformasikan status dan jadwal peserta.

Gambar 8 Layanan BIMWIN

Pada gambar 8 ini merupakan halaman layanan BIMWIN. Dimana *user* harus mengisi data lengkap untuk mengajukan layanan tersebut. Adapun data tersebut ialah, nama lengkap, NIK, email, nomor telepon, alamat, status dan jadwal. Untuk status dan jadwal akan muncul pada saat admin menginformasikan status dan jadwal peserta.

Gambar 9 Layanan Lomba MTQ

Dihalaman ini *user* harus mengisi data lengkap untuk mengajukan layanan tersebut. Adapun data tersebut ialah, nama lengkap, NIK, email, nomor telepon, alamat, status dan jadwal.

c) Halaman Informasi Jadwal Kegiatan

Halaman informasi jadwal kegiatan merupakan informasi jadwal kegiatan terhadap layanan yang telah dipilih oleh *user*. Jadwal Bimtek gambar 10, jadwal BIMWIN gambar 11 dan jadwal Lomba MTQ gambar 12.

Gambar 10 Jadwal BIMTEK

Pada gambar 10 merupakan halaman layanan BIMTEK pada fitur info, dimana

halaman tersebut menampilkan jadwal BIMWIN peserta tersebut.

Gambar 11 Jadwal BIMWIN

Pada gambar 10 merupakan halaman layanan BIMWIN pada fitur info, dimana halaman tersebut menampilkan jadwal BIMWIN peserta tersebut.

Gambar 12 Jadwal Lomba MTQ

Pada halaman ini menampilkan jadwal dari BIMTEK, Jadwal BIMWIN dan Jadwal Lomba MTQ.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini yaitu rancangan aliran data, basis data, dan antarmuka pengguna dari pelayanan BIMAS di Kementerian Agama Satuan Kerja Ogan Ilir. Rancangan tersebut difokuskan pada pemberian gambaran yang lebih jelas dan ringkas terkait pelayanan BIMAS yang diajukan oleh *user* dan data diterima oleh petugas layanan.

TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat di laksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih

kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Satuan Ogan Ilir yang telah memberikan izin dan kerjasama yang baik dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kepada orang tua yang sudah membiayai dalam proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agus, M. (2019) *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [2] Faradhila, A. and Setiawan, R. (2019) 'Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Merchant Berbasis Web Pada Pt. Finnet Indonesia', *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 1(1), pp. 1–8. doi: 10.31326/sistek.v1i1.323.
- [3] Hidayat, D. K. and Harjanta, A. T. J. (2019) 'Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Geografis (Sig) Pencarian Masjid Terdekat Berbasis Android Di Kota Semarang Dengan Metode Geolocation Dan Haversine Formula', *Jurnal Transformatika*, 17(1), p. 34. doi: 10.26623/transformatika.v17i1.1253.
- [4] Louis, P. J., Angellia, F. and Cahya, W. (2022) 'Rancang Bangun Aplikasi Repository Jurusan Sistem Informasi Berbasis Web', *Jurnal Sistem Informasi Bisnis* Available at: <http://ejournal-ibik57.ac.id/index.php/junsibi/article/view/370>.
- [5] Octavia, P. *et al.* (2022) 'Implementasi Agile Development Model Extreme Programming Pada Pembangunan E-Procurement Berbasis Web', 08, pp. 1–7.
- [6] Rini Rubhiyanti, Uswatun Khasanah and Febryantahanuji (2020) 'Pembuatan Sistem Multiuser Untuk Persediaan Barang Dengan Metode Last In First Out', *E-Bisnis : Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 13(1), pp. 88–95. doi: 10.51903/e-bisnis.v13i1.182.
- [7] Sopian, A., Dharmalau, A., & L. (2021) 'Perancangan sistem informasi pemesanan berbasis web studi kasus pada restoran Biliechik'.
- [8] Sukmawati, A. and Agiyani, G. (2022) 'Cause Effect Graph dan Functional Testing dalam Pengujian Sistem Informasi Perjalanan Dinas', *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan*, 5, p. 2022.
- [9] Tanjung, A. A. *et al.* (2022) 'PERANCANGAN SISTEM PENGATURAN LAMPU TAMAN KOTA KISARAN', 2(2), pp. 36–40.
- [10] Wijaya, K. (2019) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan', 08(50), pp. 53–60.