



## DEVELOPMENT OF RESOURCE SHARING E-MAGAZINE AT SMKN 3 PAYAKUMBUH USING PHP PROGRAMMING LANGUAGE

Wahyudi<sup>1</sup>, Ilfa Stephane<sup>2</sup>, Silvia Roza<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Program Studi Sistem Informasi, STMIK Indonesia Padang

<http://dx.doi.org/10.22216/jsi.2015.02.01.1619-4215>

<i>Article History</i>	<i>Abstract</i>
Received : September 2015	<i>The school magazine at SMK N 3 Payakumbuh still a print magazine that is affixed to wall and less attractive to students. The existence of online media such as e-Magazine as a resource sharing and substitute for print magazine are expected to disseminate information up to date is also made more attractive and spread information quickly without having to look directly magazine that there was a wall at school. Based on these problems then do a needs assessment to collect data as well as interviews, ADDIE methodology used. It can be concluded that it has succeeded in making e-Magazine on SMK 3 Payakumbuh. The goal is to enhance the reader's interest in school magazine and can help provide solutions in development of school magazines. With e-Magazine of school easier to disseminate new information about school.</i>
Accepted : October 2015	
Published : December 2015	
<b>Keywords</b>	
<i>e-Magazine, SMKN 3 Payakumbuh, PHP, Resource Sharing.</i>	

## PENGEMBANGAN RESOURCE SHARING E-MAGAZINE PADA SMKN 3 PAYAKUMBUH MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP

<i>Abstrak</i>
<p>Majalah sekolah pada SMKN 3 Payakumbuh masih berupa majalah cetak yang ditempel dinding dan kurang diminati oleh siswa. Keberadaan media online seperti e-Magazine sebagai resource sharing dan pengganti majalah cetak diharapkan mampu menyebarkan informasi up date yang juga membuat informasi lebih menarik dan tersebar dengan cepat tanpa harus melihat secara langsung majalah yang ada dinding disekolah. Berdasarkan masalah tersebut maka dapat dilakukan analisa kebutuhan untuk mengumpulkan data serta wawancara, metodologi yang digunakan ADDIE. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa telah berhasil membuat E-Magazine pada SMKN 3 Payakumbuh. Tujuannya untuk meningkatkan minat pembaca pada majalah sekolah dan dapat membantu memberikan solusi dalam pengembangan majalah sekolah. Dengan adanya E-Magazine sekolah lebih mudah untuk menyebarkan informasi baru seputar sekolah.</p>

Corresponding author:  
email: wahyudi@gmail.com  
email: ilfastephane@gmail.com  
email: silviaroz@gmail.com

ISSN : 2459-9549  
e-ISSN : 2502-096X

## PENDAHULUAN

American Library Association (ALA) *resource sharing* adalah “...activities engaged in jointly by a group of libraries for the purposes of improving services and/or cutting cost...” aktivitas secara bersama dapat dilakukan untuk peningkatan pelayanan dan penghematan biaya. “... *Resource sharing may be established by informal or formal agreement or by contract and may operate locally, nationally, or internationally...*” konsep kesepakatan dan kontrak kerja sama adalah suatu kesepahaman yang harus dilatih untuk didapatkan oleh peserta didik melalui bimbingan dan arahan pendidik untuk mereka peroleh dalam pengembangan. “... *The resources shared may be collections, bibliographic data, personnel, planning activities, etc...*” tidak terbatas kepada alat yang dapat dipakai bersama – walaupun itu merupakan tujuan utama – tetapi penyampaian informasi secara bersama merupakan hal kemitlakan dalam pengembangan ini.

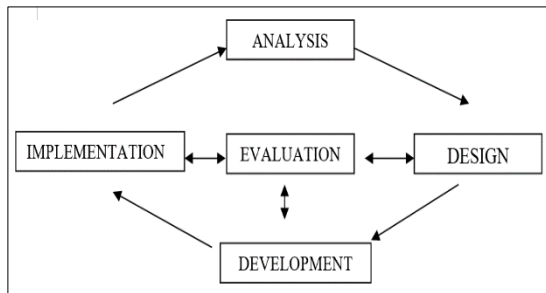
Perkembangan teknologi mengubah banyak hal dalam kehidupan, mulanya tidak bisa dijangkau oleh akal manusia, menjadi hal yang nyata yang mengubah kebiasaan dan cara hidup manusia. Bahkan semua yang dilakukan manusia, dari cara manual dapat diubah dengan sistem *online*. Contohnya, transisi majalah cetak menjadi sebuah majalah *online* yang bisa diakses dengan mudah kapan saja dan dimana saja. Majalah secara umum adalah kumpulan berita, artikel, cerita, iklan, yang dicetak dalam lembaran kertas ukuran kuarto dan dijilid dalam bentuk buku, majalah dinding, yang diterbitkan secara berkala. Pada SMK Negeri 3 Payakumbuh terdapat satu majalah dinding yang berguna sebagai media penyebaran informasi terutama dari pihak sekolah kepada siswa. Informasi tersebut biasanya berkenaan dengan keberlangsungan kegiatan yang ada di

sekolah. Disisi lain majalah dinding juga berfungsi sebagai penyampaian informasi seperti kegiatan Osis, perlombaan, hasil karya siswa/siswi yang ada di SMK Negeri 3 Payakumbuh. Kegiatan majalah dinding dilakukan satu kali dalam seminggu.

Berbagai perubahan yang muncul tentu saja dimaksudkan agar masyarakat luas bisa menikmati kemudahan dalam melakukan berbagai hal. SMK Negeri 3 Payakumbuh melihat ini menjadi sebuah tantangan tersendiri, terutama dalam hal pembuatan majalah sekolah. SMK ini yang sudah memiliki majalah sekolah dan mempunyai beberapa kendala dengan bentuk majalah yang masih dicetak. Bentuk majalah cetak yang diterbitkan membuat siswa kurang berminat membacanya dan hanya akan berakhir pada tumpukan kertas bekas. Oleh karena itu, ide majalah *online* dirasa cukup memberikan peluang baik dalam pengembangan majalah.

## METODE PENELITIAN

Dalam pengembangan e-magazine dilakukan dengan menyusun desain yang diinginkan sesuai dengan analisa kebutuhan. Setelah ditetapkan desain pengembangan, maka langkah selanjutnya pembuatan dan implementasi serta evaluasi yang dikenal dengan adalah model ADDIE yaitu model *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pembuatan), *Implementa-tion* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Tahapan model ADDIE adalah sebagai berikut:

- a. Tahap analisis (*Analysis*); merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dibutuhkan oleh peserta didik. Kegiatan yang dilakukan, *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan).
- b. Tahap desain (*Design*); atau membuat rancangan (*blue-print*).
- c. Tahap pembuatan (*Development*); adalah proses mewujudkan *blueprint* menjadi kenyataan.
- d. Tahap implementasi (*Implementation*) adalah penerapan sistem yang telah dikembangkan diinstal sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan misalnya, jika memerlukan *software* tertentu maka *software* tersebut harus sudah di instal.
- e. Tahap evaluasi (*Evaluation*); proses untuk melihat apakah sistem yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Pada tahap rancangan, untuk evaluasi formatif misalnya *review* ahli memberikan input terhadap rancangan yang dibuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Deden (2012), bahwa majalah adalah penerbitan berkala yang

berisi bermacam-macam artikel dalam subyek yang bervariasi, majalah bisa diterbitkan mingguan atau bulanan. Permana (2013) mendefinisikan bahwa majalah adalah kumpulan berita, artikel, cerita, iklan, yang dicetak dalam lembaran kertas ukuran kuarto dan dijilid dalam bentuk buku, yang diterbitkan secara berkala.

Sangian (2014) menjelaskan, bahwa emagazine (Majalah Elektronik) adalah semacam majalah dalam bentuk elektronik yang dinikmati via online, dimana juga sebagai sarana atau media informasi dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti Komputer, Laptop dan handphone. Hartiana (2014) menegaskan emagazine adalah salah satu house journal versi online dari majalah.

## Use Case Diagram

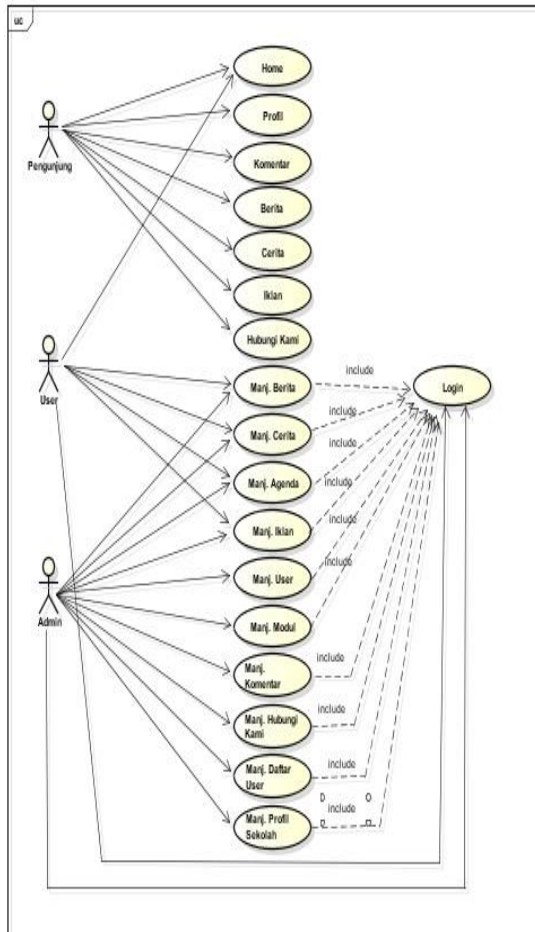
Use case diagram merepresentasikan suatu interaksi antara *actor* dengan sistem dan merupakan apa yang dibuat oleh sistem tersebut. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut.

Berdasarkan analisa kebutuhan yang dilakukan pada sistem informasi di SMK N 3 Payakumbuh, perlu melakukan pengembangan terhadap sistem informasi yang ada tersebut dengan cara membuat sebuah website e-Magazine berguna untuk:

1. Membuat e-Magazine yang bisa dibaca siswa dimana saja dan kapan saja tanpa.
2. e-Magazine sekolah dapat terus diperbaharui (*update*) sehingga menghasilkan informasi yang menarik dan meningkatkan minat siswa untuk membacanya.

### Use Case Diagram

Use Case adalah konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana sistem terlihat dimata pengguna. Sasaran pemodelan ini diantaranya adalah mendefinisikan kebutuhan fungsional dan operasional sistem dengan mendefinisikan skenario penggunaan yang disepakati antara pemakai (*user*) dan pengembang (*admin*).



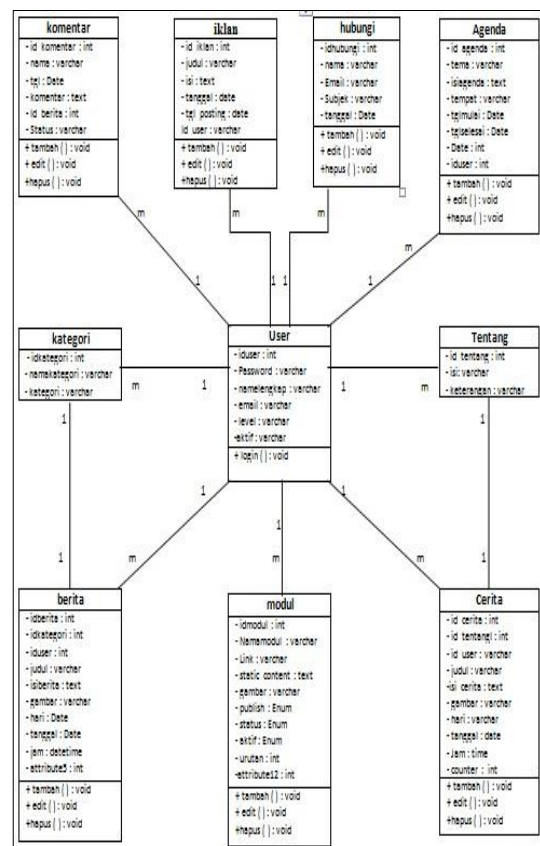
Gambar 2 Use Case Diagram

Admin, adalah aktor yang berperan dalam menyediakan semua kebutuhan user yang memiliki peranan dalam keberhasilan operasi dari sistem, sehingga admin harus melakukan aktifitas maintenance sistem agar aktifitas user dapat berjalan dengan baik. User, adalah aktor yang berperan sebagai pengguna sistem, dimana user melakukan aktivitas didalam sistem sehingga sistem dapat berjalan dengan lancar dan baik, dan

didukung dengan adanya aktor admin sebagai pengendali aktivitas didalam sistem.

### Class Diagram

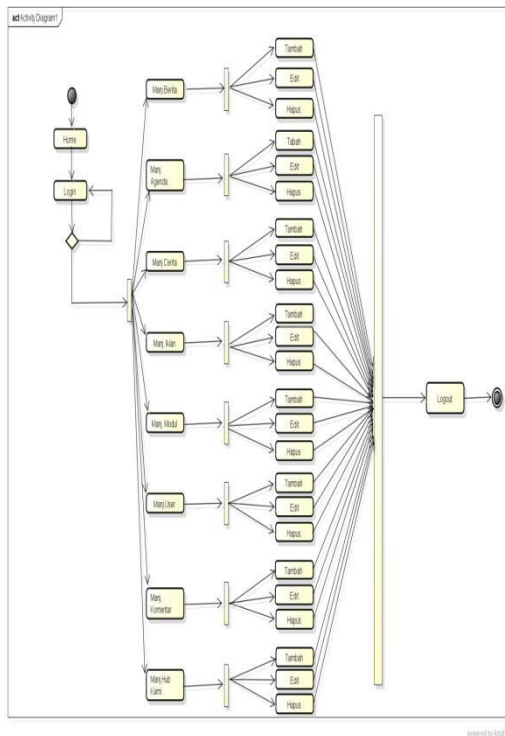
Spesifikasi yang menghasilkan sebuah objek inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek, menggambarkan struktur dan deskripsi *class*.



Gambar 3 Identifikasi Class Diagram

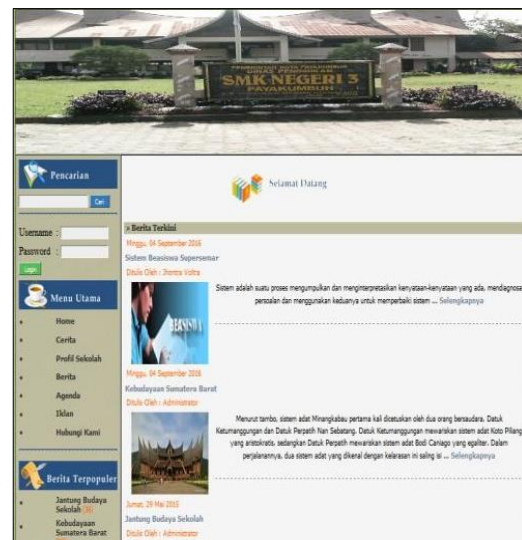
### Activity Diagram Admin

Transisi dan perubahan keadaan dari suatu bagian ke bagian lain pada suatu objek dalam sistem.



Gambar 4 Statechart Diagram

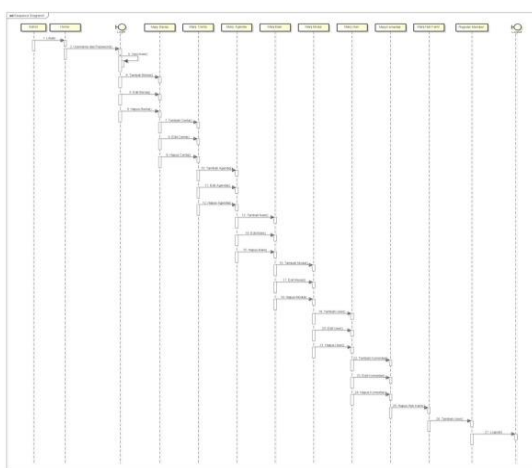
design), yaitu perancangan prosedur sistematis, logika atau algoritma sistem secara konseptual yang berfungsi untuk membenahi system yang sedang berjalan.



Gambar 6 Menu Utama

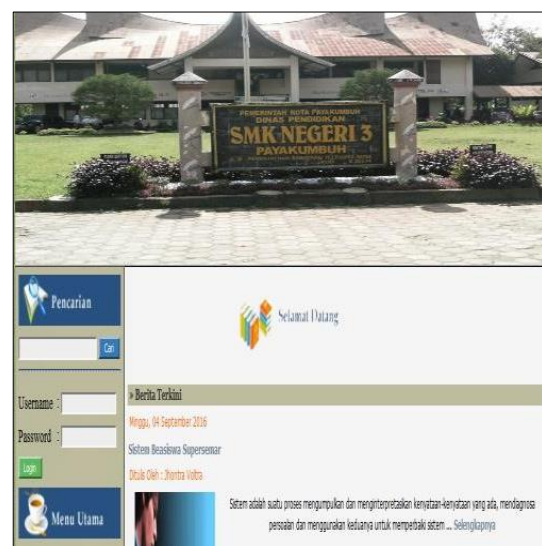
**Sequence Diagram**

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan scenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.



Gambar 5 Sequence Diagram

*Layout Login User*

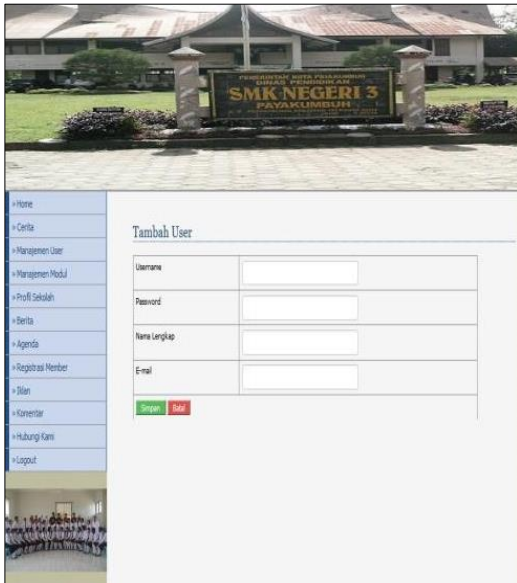


Gambar 7 Layout Login User

**Perancangan Sistem**

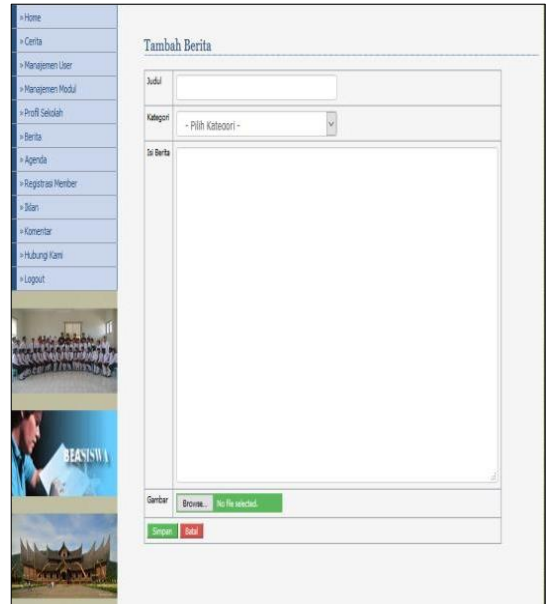
Perancangan sistem atau desain konseptual (*conceptual design*) atau disebut juga dengan desain logika (*logical*

Layout Input User



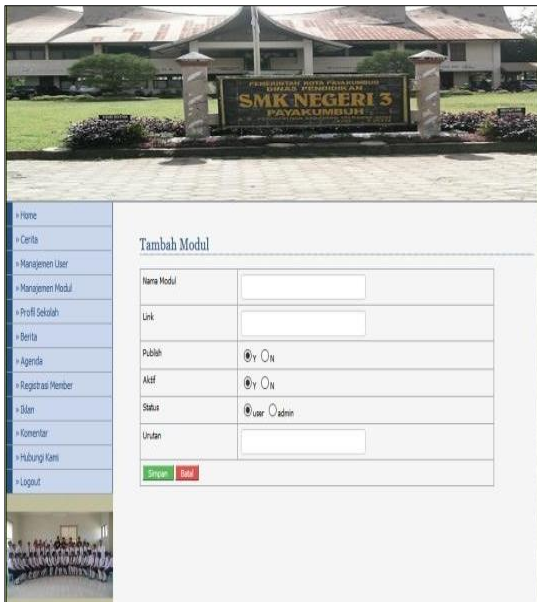
Gambar 8 Layout Input User

Layout Input Berita



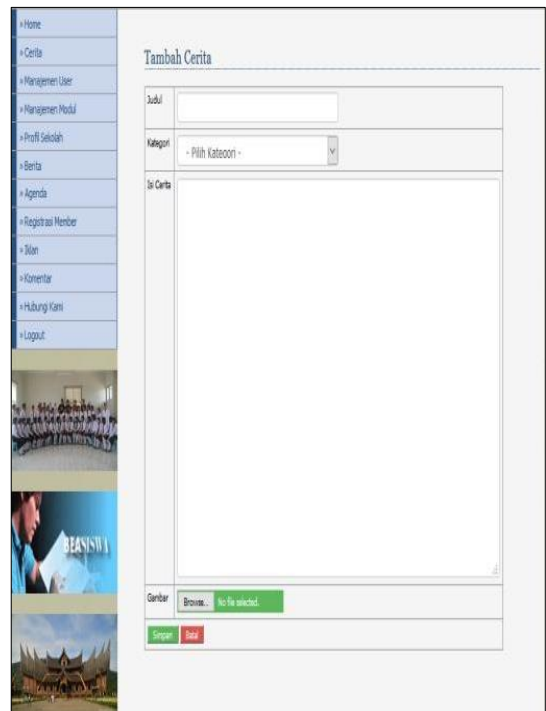
Gambar 10 Layout Input Berita

Layout Input Modul



Gambar 9 Layout Input Modul

Layout Input Cerita



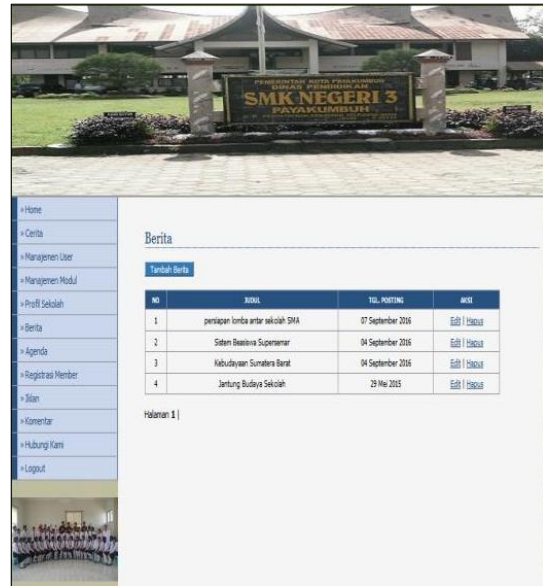
Gambar 11 Layout Input Cerita

Layout Input Iklan



Gambar 12 Layout Input Iklan

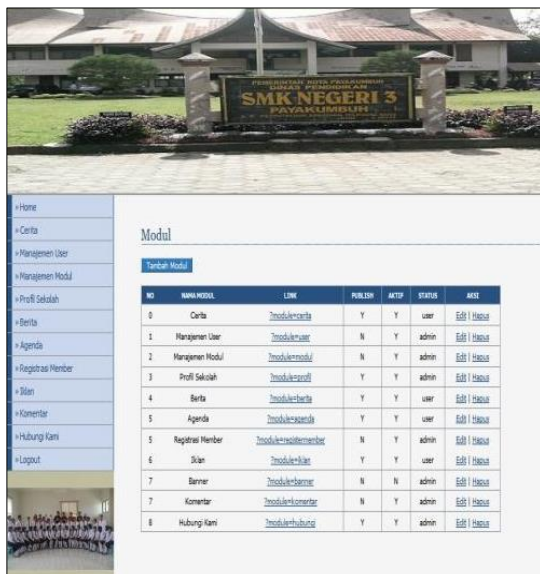
Output Berita



Gambar 14 Output Berita

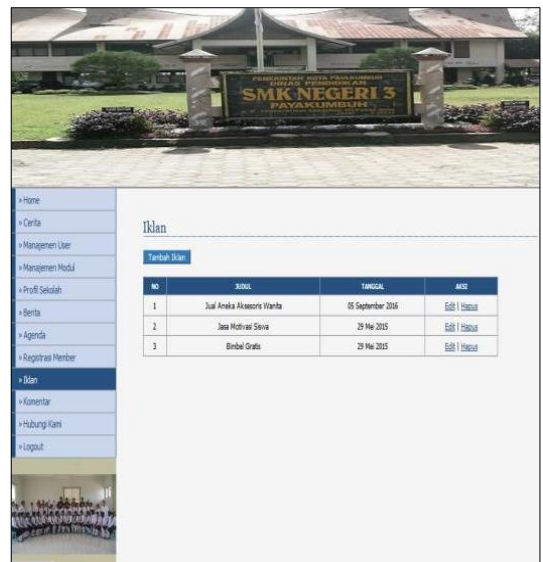
Penerapan

Output Modul



Gambar 13 Output Modul

Output Iklan



Gambar 15 Output Iklan

SIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, resource sharing e-Magazine ini dapat memudahkan menyebarkan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran kapan pun dan di mana pun yang diharapkan dapat

meningkatkan minat baca dan dapat dipergunakan secara bersama-sama.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan bantuan banyak pihak, untuk itu diucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Ketua Yayasan Amal Bakti Mukmin Padang dan Ketua STMIK Indonesia Padang atas semua sarana dan prasarana yang disediakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Rosa dan M. Shalahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: INFORMATIKA.
- Evan, G. Edward., Margaret Zarnosky Saponaro. (2005). *Developing library and information center collections*. London: Libraries Unlimited. Page. 340.
- Hartiana. (2014). *Penggunaan EMagazine Sebagai Bentuk Public Relations 2.0 Bagi Humas Ilmiah Teknik Informatika pada Volume 4 (1): 2014. ISSN 23018364*.
- Kadir, Abdul. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Muhammad Sadeli. (2013). *Toko Baju Online dan Menggunakan Adobe Dreamweaver cs 6*. Bandung: Maxikom.
- Perguruan Tinggi, *Diterbitkan di Jurnal Ilmiah Kajian Komunikasi pada Volume 2 (1): Juni 2014 hlm 61-65*.
- Permana. (2013). *Karakteristik Buku, Surat Kabar, dan Majalah*. Bandung Pradeka, Deden. (2012). *Pembuatan Electronic Magazine Menggunakan Tampilan Edisi Online*. Bandung.
- Priyadi, Yudi (2014). *Kolaborasi SQL & ERD dalam Implementasi Database*. Yogyakarta: ANDI.
- Sangian. (2014). *Rancang Bangun EMagazine Universitas Sam Ratulangi, Diterbitkan di Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Vol.4(1) 2014. ISSN 23018364*
- Sutabri, Tata. (2012). *Konsep & Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutanta, Edhy. (2011). *Basis Data dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Taufiq, Rohmat. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tohari, Hamim. (2014). *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta: Andi
- Wardana (2010). *Bahasa Pemograman Page Hipertext Preprocessor (PHP)*. Bandung: Informatika.