

SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI DAN PROMOSI DI TK RUMAHKU TUMBUH

Paulus Tofan Rapiyanta ^{(1)*}

⁽¹⁾Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Kramat Raya No. 98, Jakarta Pusat
e-mail : paulus.pty@bsi.ac.id^{(1)*}

Abstract

Android applications have been widely used in education. The majority is to introduce or support the learning system. Rumahku Tumbuh Kindergarten provides educational services for children aged 5 - 7 years. This school has had a website but it's still not optimal. The Purpose of this research is to build an android application for school information and promotion media. The software development method used is Waterfall Model. The data were obtained from interviews with the teacher and parents. In addition, a survey was also conducted which obtained data that the school website was rarely accessed. The scope of this research is limited to school data in 2019-2020. For testing and implementation, it's still limited to internal schools. This research has a novelty value, namely; school profile and direct link to google map and school social media. The result of this research is an information system that is easier to access and use.

Keywords : Android, Promotion, Information System, Kindergarten

Aplikasi Android telah banyak digunakan di bidang pendidikan. Mayoritas penggunaannya untuk mendukung proses pengenalan ataupun pembelajaran. TK Rumahku Tumbuh adalah salah satu lembaga pendidikan yang memberikan layanan pendidikan anak usia 5 – 7 tahun. Selama ini, Sekolah telah memiliki Website namun dirasa masih kurang optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi berbasis android yang memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi. Selain itu, dapat digunakan juga sebagai media promosi. Metode Pengembangan Perangkat Lunak yang digunakan adalah Model Air Terjun. Data penelitian didapatkan dari wawancara dengan guru dan orang tua siswa. Selain itu, dilakukan pula survey melalui kuesioner yang mendapatkan data bahwa website sekolah jarang diakses. Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada data sekolah di tahun ajaran 2019-2020. Untuk tahapan pengujian dan penggunaannya, masih terbatas di internal sekolah. Penelitian ini memiliki nilai kebaruan yaitu; profil sekolah dan tautan langsung ke google map serta media sosial sekolah. Hasil dari penelitian ini adalah Sistem Informasi yang lebih mudah diakses dan digunakan.

Kata Kunci : Android, Promosi, Sistem informasi, TK

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di masa ini telah menerapkan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran, promosi, sosialisasi dan komunikasi secara daring. Media yang digunakan dapat berbasis website, media sosial ataupun aplikasi yang dapat langsung diakses menggunakan smartphone. Bagi masyarakat umum yang ingin mencari informasi tentang sekolah, maka dapat mengakses media resmi dari sekolah. Informasi yang dicari adalah profil sekolah, guru, kegiatan ko-kulikuler dan ekstra-kulikuler, serta kontak yang dapat dihubungi.

TK Rumahku Tumbuh adalah sebuah lembaga pendidikan anak usia 5 – 7 Tahun di kabupaten Sleman, Yogyakarta. Lembaga ini telah memiliki website resmi namun belum cukup optimal untuk memberikan informasi. Hal ini dikuatkan dengan hasil kuesioner dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru dan orang tua. Alasannya adalah karena website dirasa kurang familier, membutuhkan waktu yang cukup untuk mengakses, tampilan yang kurang menarik dan kurang mudah dipahami. Sedangkan media sosial lebih berfungsi sebagai media untuk berbagi informasi yang sifatnya insidental dan selalu berubah setiap harinya. Maka diperlukan sebuah media sosialisasi dan promosi sekolah yang mudah digunakan dan dipahami dengan cepat serta didukung tampilan yang sederhana namun tetap menarik bagi pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi berbasis android yang dapat digunakan sebagai media sosialisasi dan promosi TK Rumahku Tumbuh. Sistem informasi memuat profil sekolah, dokumentasi kegiatan dan dapat langsung terkoneksi dengan website, google map dan media sosial resmi sekolah. Pemilihan aplikasi android sebagai basis sistem informasi adanya besarnya populasi pengguna perangkat android. Google mengklaim bahwa jumlah perangkat aktif dengan sistem operasi android telah menembus lebih dari 2,5 milyar per bulan pada tahun 2019 (Pratomo, 2019). Selain itu, pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan tentang Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Android menyatakan bahwa sifat smartphone android yang mudah dibawa dapat memudahkan akses informasi dimana saja (Ramadhan & Utomo, 2014).

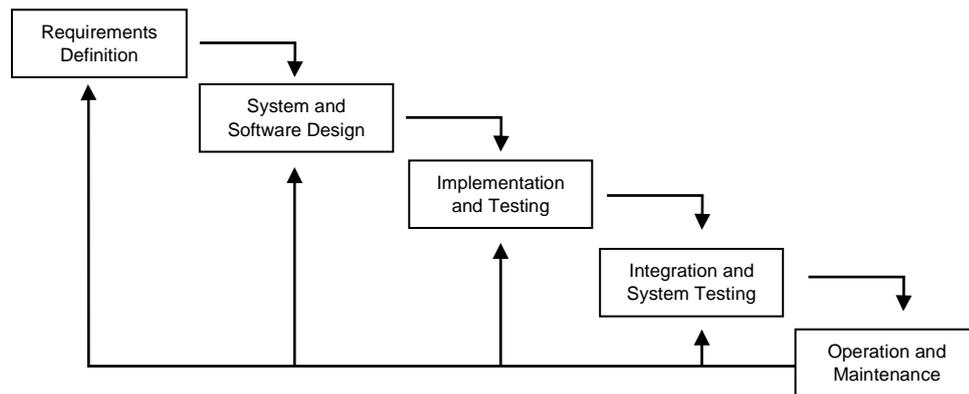
Pada penelitian berjudul Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada TK Dalilussa'adah disebutkan bahwa website memudahkan guru dan homer untuk melihat jadwal pelajaran dan nilai (Maman dan Apdian, 2019). Penelitian lain yang berjudul Perancangan Sistem Informasi TK AISYIYAH I Tuban berbasis web menggunakan wordpress telah menampilkan Profil TK, Fasilitas, Galeri Foto, Prestasi dan Kontak. Namun, kontak yang ditampilkan masih sebatas alamat dan nomor telepon sekolah (Fuadi, 2018). Sistem informasi menurut Sutabri dalam Priantoro dan Rapiyanta (2016) adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu. Penelitian ini ingin berkontribusi untuk memberikan alternatif media berbasis android yang dapat diakses dengan lebih mudah melalui smartphone. Kebutuhan informasi masyarakat sebagai pengguna layanan pendidikan dipertemukan dengan kebutuhan promosi sekolah. Maka informasi profil sekolah yang bersifat tetap seperti sejarah, visi-misi, profil guru dan karyawan dapat dipadukan dengan pembaharuan informasi harian melalui media sosial resmi sekolah. Selain itu, para pengguna aplikasi akan dapat dengan mudah menemukan lokasi sekolah melalui koneksi langsung dengan Aplikasi Google Map.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret hingga Oktober 2020 di TK Rumahku Tumbuh yang beralamat di Jomblang, Sendangadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta. Penelitian diawali dengan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, guru dan orang tua siswa untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi, khususnya terkait media sosialisasi dan promosi sekolah. Tindak lanjut dari proses wawancara dan observasi ini adalah survey menggunakan kuesioner yang diberikan kepada kepala lembaga, kepala sekolah, guru, orang tua dan masyarakat umum.

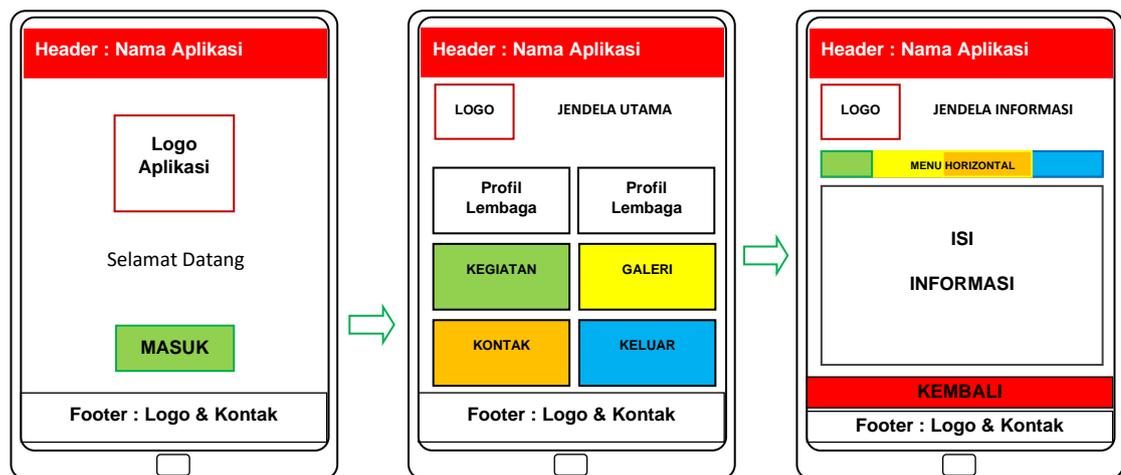
Berdasarkan data hasil survey kemudian dimunculkan ide dan rancangan media sosialisasi dan promosi sekolah yang berbasis android. Aplikasi android diharapkan dapat menjadi solusi karena sudah lebih familiar dan mudah digunakan. Perangkat lunak berupa aplikasi android dikembangkan menggunakan model air terjun (*waterfall*). Menurut Sudarmawan dan Ariyus dalam Priantoro dan Rapiyanta (2016), Metode perancangan *software* berdasarkan teori model *waterfall* adalah tahapan utama yang langsung mencerminkan dasar pembangunan kegiatan. Tahapan perancangan *software* berdasarkan teori model *waterfall* ditunjukkan pada Gambar 1.

Tahap pertama adalah Analisa Kebutuhan (*Requirements Analysis Definition*) yang digunakan untuk mengumpulkan apa yang dibutuhkan secara lengkap untuk kemudian dianalisis guna mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi android. Menurut Utama, et al. (2018), Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Metode pengumpulan data yang digunakan pada tahapan ini adalah wawancara, pengamatan dan studi pustaka. Wawancara dan pengamatan dilakukan di lokasi penelitian, sedangkan studi pustaka dilakukan secara offline maupun online untuk mendapatkan sumber referensi cetak maupun digital.



Gambar 1. Tahapan perancangan software berdasarkan teori model waterfall (Priantoro dan Rapiyanta, 2016)

Tahap kedua adalah Perancangan sistem dan perangkat lunak (*System and Software Design*). Berdasarkan hasil analisa kebutuhan yang telah dilakukan, maka dilakukan perancangan perangkat lunak yang meliputi tampilan antarmuka dan struktur navigasi. Menurut Jony (2015), Tujuan dari perancangan aplikasi adalah untuk merancang sistem yang diusulkan. Tahap ini sangat penting dalam menentukan baik atau tidaknya hasil perancangan sistem yang diperoleh. Rancangan antarmuka digunakan sebagai pedoman perancangan tampilan, sedangkan rancangan struktur navigasi berfungsi sebagai penentu alur kerja aplikasi. Rancangan Tampilan antarmuka untuk halaman pembuka, jendela menu utama dan jendela informasi ditunjukkan pada Gambar 2.



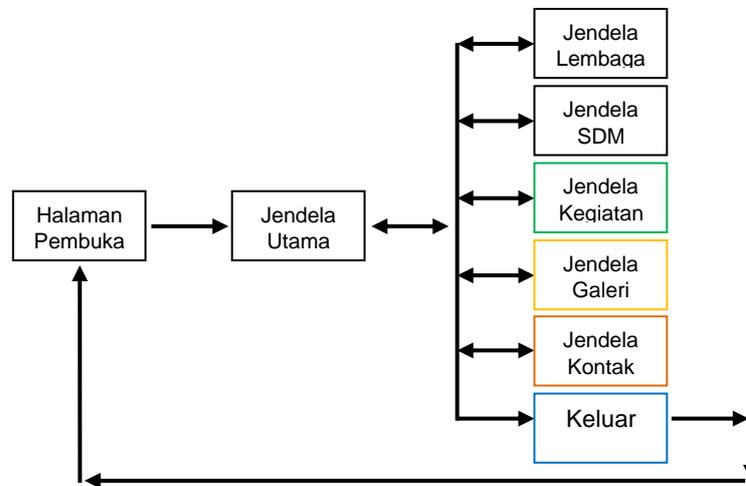
Gambar 2. Rancangan antarmuka halaman pembuka, jendela menu dan jendela informasi

Tampilan antarmuka dirancang sederhana agar mudah digunakan oleh pengguna, namun tetap memuat informasi yang dibutuhkan. Logo, Tombol dan isi informasi dikemas dengan cukup besar dan berwarna-warni. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan untuk kemudahan penggunaan dan agar aplikasi ini menjadi menarik, khususnya untuk pengguna berusia anak-anak dan orang tua siswa serta guru yang mengajar di taman kanak-kanak.

Selain perancangan tampilan antarmuka, dilakukan pula perancangan struktur navigasi yang berfungsi untuk mengelola alur kerja aplikasi. Menurut Sukamto dan Shalahudin dalam Zamaludin, et. Al. (2016), Struktur navigasi menunjukkan sesuatu yang penting dan menjadi kata kunci usability Aplikasi. Struktur Navigasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah Struktur Hierarkis. Struktur navigasi ini merupakan pengembangan struktur linear dengan

percabangan. Pengguna dapat melakukan navigasi di sepanjang cabang pohon struktur yang terbentuk oleh logika isi.

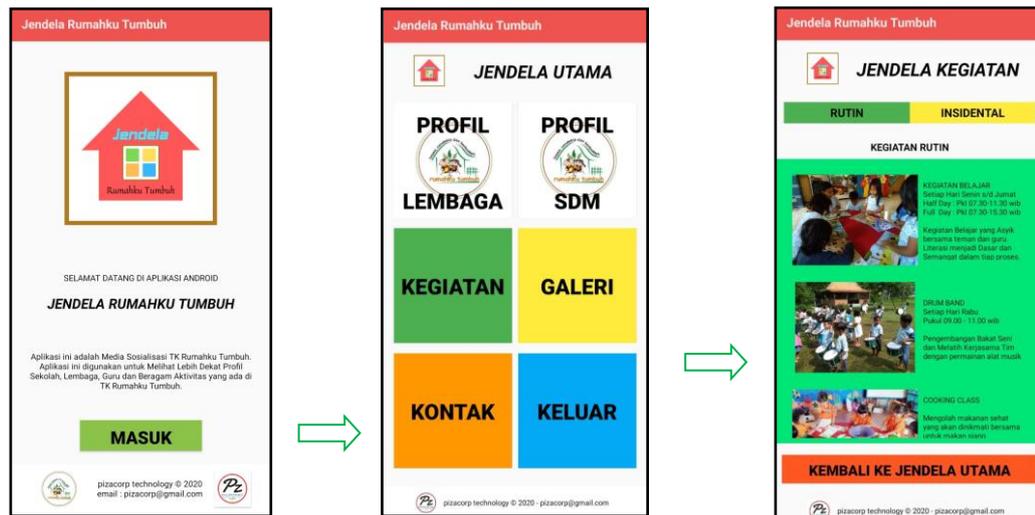
Perancangan Struktur Navigasi Sistem Informasi berbasis android pada TK Rumahku Tumbuh ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Perancangan Struktur Navigasi

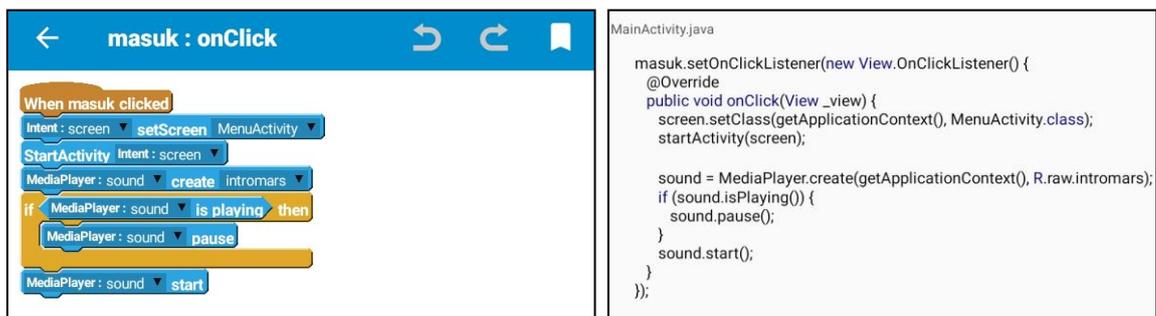
Tahap ketiga adalah penerapan dan pengujian (*Implementation and Unit Testing*). Rancangan yang sudah dibuat sebelumnya diterapkan dalam kode program dan diuji per unit untuk mendapatkan hasil aplikasi yang sesuai dengan rancangan awal. Menurut Puntorukmi (2014), Implementasi merupakan tahap untuk merealisasikan sistem yang baru dikembangkan agar sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dari implementasi ini adalah menyiapkan semua kegiatan penerapan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan sebelumnya. Program terlebih dahulu harus bebas dari kesalahan-kesalahan sebelum diterapkan dan diimplementasikan. Kesalahan program yang mungkin terjadi adalah kesalahan bahasa (*sintaks*), kesalahan pada saat program sedang berjalan (*runtime*) atau kesalahan logika.

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi android dalam penelitian ini adalah Sketchware. Rancangan tampilan antarmuka diterapkan untuk menyusun tata letak *header*, menu, isi hingga *footer* pada aplikasi. Gambar 4 menunjukkan implementasi tampilan antarmuka yang dibuat menggunakan Sketchware.



Gambar 4. Implementasi tampilan antarmuka aplikasi dengan Sketchware

Tata letak logo, menu, teks, gambar dan tombol dibuat sederhana dengan perpaduan warna yang menarik. Pada tombol masuk di halaman pembuka dan tombol keluar pada menu utama dilengkapi juga dengan audio pendukung berupa intro lagu mars lembaga. Penulisan kode program dalam Sketchware dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan diagram blok ataupun menuliskan syntax seperti dalam pemrograman java. Sebagai contoh, pada gambar 5 ditunjukkan penerapan kode program untuk tombol masuk menggunakan diagram blok dan *syntax* Java.



Gambar 5. Penerapan kode program menggunakan diagram blok dan *syntax* java.

Pada diagram blok ditunjukkan adanya variabel, komponen dan fungsi yang diwujudkan dengan bentuk dan warna khusus yang akan memudahkan *programmer* untuk menata alur program dan memastikan data yang diolah sudah sesuai. Sedangkan, kode program dapat dituliskan menggunakan teks dengan aturan penulisan (*syntax*) dalam bahasa pemrograman Java.

Tahap keempat adalah Integrasi dan Ujicoba Program (*Integration and System Testing*). Setelah perancangan diterapkan di dalam kode program dan dilakukan pengujian unit, maka aplikasi android ini dapat diintegrasikan ke dalam perangkat *smartphone*. Langkah yang dilakukan adalah mengunduh file aplikasi berekstensi *.apk* agar dapat dipasang pada perangkat. Setelah terpasang, kemudian perlu dilakukan pengujian.

Tahap kelima adalah Pengoperasian dan Perawatan (*Operation and Maintenance*). Pada tahap ini aplikasi android digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi tentang sekolah. Penggunaannya samapai saat ini masih terbatas di internal sekolah karena masih akan dikembangkan lebih lanjut. Maka diperlukan perawatan pada isi maupun tampilan aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan pencarian data awal melalui kuesioner yang diberikan kepada 20 responden yang terdiri dari kepala lembaga, kepala sekolah, guru, orang tua dan masyarakat umum. Setiap responden diberi 5 pertanyaan seputar media sosialisasi dan promosi sekolah secara online. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui efektifitas media online yang telah dimiliki sekolah yang berbasis website. Pertanyaan 1 sampai 4 menggunakan skala linkert dengan nilai terkecil 1 dan terbesar 5. Sedangkan pertanyaan kelima adalah pertanyaan dengan jawaban singkat tentang kendala yang ditemui pengguna dalam mengakses website resmi sekolah.

Kuisisioner merupakan salah satu sumber data primer, selain wawancara dan pengamatan yang juga telah dilakukan. Menurut Sitepu (2015), kuesioner dapat membantu peneliti untuk mendapatkan tanggapan tentang informasi yang diperlukan dengan lebih cepat. Tabel 1 menunjukkan hasil survey tentang kebutuhan akan media sosialisasi dan promosi sekolah secara online.

Hasil survey pada pertanyaan pertama menunjukkan bahwa Sekolah/ Lembaga Pendidikan TK Rumahku Tumbuh membutuhkan Media Sosialisasi dan Promosi Online yang Resmi dan bersifat Publik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 90% atau 18 dari 20 responden yang memberikan nilai 5 (Sangat Setuju).

Pertanyaan kedua dari survey ini ingin mengetahui sejauh mana website sekolah dikenal. Dari 20 responden, 12 diantaranya atau 60% telah sangat mengetahui. Namun terdapat 1 responden yang tidak mengetahui adanya website sekolah karena responden ini adalah orang tua siswa yang baru masuk di semester ini.

Tabel 1. Hasil survey kebutuhan akan media sosialisasi dan promosi sekolah secara online.

No	Nama Lengkap	Jabatan	Kebutuhan Media Online	Tahu Website Sekolah	Kecukupan informasi	Intensitas Akses	Kendala akses Website ?
1	Septiyati Purwandari	Guru/ Karyawan	5	5	3	3	Informasi kurang lengkap
2	Estik Khomariyah	Guru/ Karyawan	5	5	4	2	Informasi update di ig
3	Ambar Pratiwi	Guru/ Karyawan	5	5	3	5	Informasi Belum lengkap
4	Nana Riana	Guru/ Karyawan	5	5	5	3	Waktu Akses terbatas
5	Eli Susanti	Guru/ Karyawan	5	5	4	3	Website kurang familiar
6	Sumaryati	Guru/ Karyawan	4	4	4	1	Belum bisa
7	Fitriya Febriwijayanti	Guru/ Karyawan	5	5	5	3	Website kurang familiar
8	Rini Setiyasari	Guru/ Karyawan	5	5	5	1	Waktu Akses terbatas
9	Hanik mariyani	Guru/ Karyawan	5	5	3	4	Update info kurang cepat
10	Fatmala Wulandari	Guru/ Karyawan	4	5	3	2	Website kurang familiar
11	Dewi Purnamasari	Guru/ Karyawan	5	4	4	3	Tidak ada kendala
12	Theresia nana	Masy. Umum	5	5	4	3	Website kurang familiar
13	Paulus Tofan R	Orang Tua	5	4	4	2	Website kurang familiar
14	Detty Ariani K.	Orang Tua	5	5	3	1	Waktu Akses terbatas
15	unan	Orang Tua	5	5	4	3	Tampilan kurang menarik
16	Sri Hartatik	Orang Tua	5	4	2	1	Media kurang familiar
17	Matilda Dwi Asumta	Orang Tua	5	3	4	1	Media kurang familiar
18	Syamsul I	Orang Tua	5	1	3	1	belum tahu alamat website
19	Vera Rostika Sari	Orang Tua	5	3	4	2	Waktu Akses terbatas
20	Elia Prawiyati	Orang Tua	5	3	4	3	sudah baik

Dari sisi kecukupan informasi, hasil survey pada pertanyaan ketiga menunjukkan bahwa website sekolah telah cukup memberikan informasi. Hal ini terlihat dari hasil 50% yang memberikan nilai 4. Namun demikian, masih terdapat 30% responden memberikan nilai 3 dan 5% yang memberi nilai 2. Hal ini menunjukkan adanya potensi pengembangan informasi di masa mendatang.

Adanya kebutuhan, pengetahuan dan kecukupan informasi pada website sekolah ternyata tidak berbanding lurus dengan waktu aksesnya. Hasil survey pada pertanyaan keempat menunjukkan bahwa 40% responden memberi nilai 3, 20% memberi nilai 2 bahkan terdapat 30% responden yang memberi nilai 1. Hal ini menunjukkan bahwa website sekolah ini jarang atau bahkan tidak pernah diakses.

Pertanyaan kelima diberikan untuk mengetahui kendala dalam mengakses informasi sekolah melalui website. Jawaban responden cukup beragam, namun prosentase terbesar yaitu 30% menyatakan bahwa media website kurang familiar dan disusul 20% yang memiliki waktu akses yang terbatas. Data awal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media sosialisasi dan promosi online yang memiliki informasi yang cukup dengan tampilan yang menarik serta mudah digunakan.

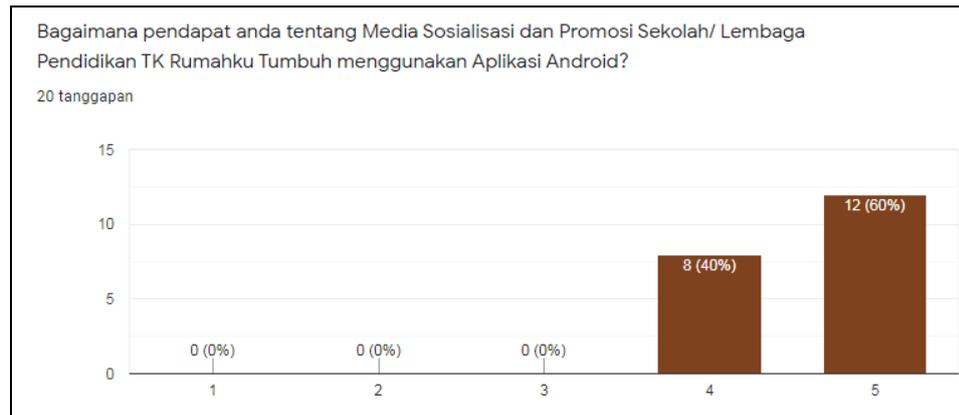
Penelitian ini memberikan solusi permasalahan dengan mengembangkan sistem informasi sekolah berbasis aplikasi android. Pengujian dilakukan dengan metode black box untuk mengetahui kesesuaian keluaran yang diinginkan dengan masukan yang diberikan. Sebagai contoh, pada tabel 2 ditunjukkan hasil pengujian pada halaman jendela lembaga yang berisi profil lembaga.

Tabel 2 menunjukkan hasil keluaran yang telah sesuai dengan masukan yang diberikan. Dengan memilih menu atau menekan tombol maka akan tertampil teks, gambar ataupun audio yang sesuai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian sistem ini valid.

Proses pengujian aplikasi juga dilakukan secara langsung dengan pengguna, yaitu pihak sekolah, orang tua dan masyarakat umum. Maka dilakukan survey tentang aplikasi android yang telah dibuat kepada 20 responden yang telah mengikuti survey awal. Terdapat 5 pertanyaan yang diajukan terkait dengan sistem informasi berbasis android ini. Hasil survey aplikasi android untuk pertanyaan pertama ditunjukkan pada Gambar 5.

Tabel 2. Pengujian halaman jendela lembaga dengan metode black box

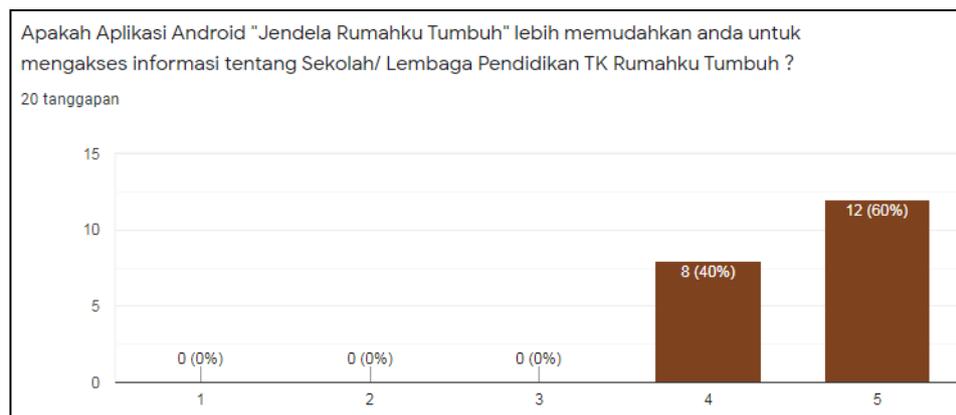
Halaman	Kondisi Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil
Jendela Lembaga	Pengguna memilih Menu Sejarah	Menekan Tombol Menu Sejarah	Muncul Teks Sejarah & Filosofi	Valid
	Pengguna memilih Menu Visi-Misi	Menekan Tombol Menu Visi-Misi	Muncul Teks Visi dan Misi Lembaga	Valid
	Pengguna memilih Menu Struktur	Menekan Tombol Menu Struktur	Muncul Gambar Struktur Lembaga	Valid
	Pengguna memilih Menu Mars	Menekan Tombol Menu Mars	Muncul Teks Lagu Mars	Valid
	Pengguna akan memainkan lagu mars	Menekan Tombol Klik to Play Mars	Suara Musik dan Lagu Mars terdengar	Valid
	Pengguna kembali ke Halaman Menu Utama	Menekan Tombol Kembali ke Jendela Utama	Program berpindah ke halaman utama	Valid



Gambar 5. Hasil Survey Sistem Informasi berbasis Android untuk Pertanyaan 1

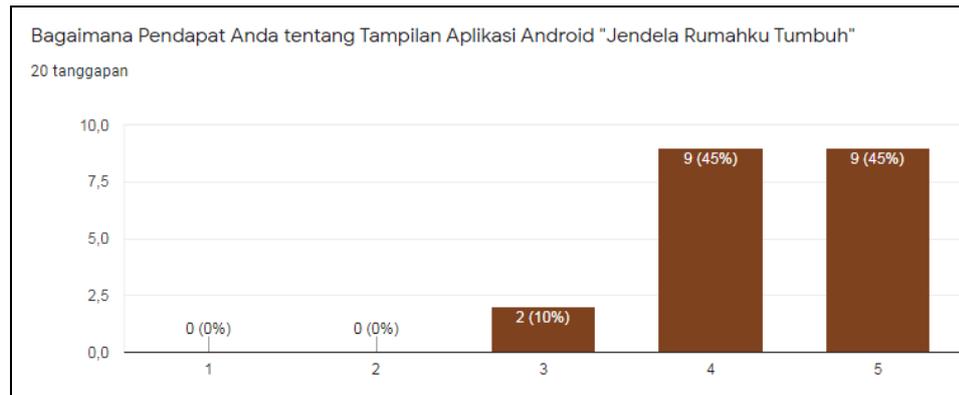
Pada gambar 4 ditunjukkan bahwa 60% responden sangat setuju dan 40% menyatakan setuju dengan penggunaan aplikasi android sebagai media sosialisasi dan promosi sekolah. Kebutuhan ini dapat dipenuhi dengan adanya aplikasi yang memiliki kemudahan akses, tampilan yang menarik dan informasi yang cukup. Seperti penelitian terdahulu berjudul Membangun Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Pada TK Xaverius Kotabumi Lampung Utara, yang menyatakan bahwa Sistem ini memberikan kemudahan informasi manajemen pendidikan dimanapun berada (Bangsawan, 2015). Pada penelitian ini, Sistem informasi manajemen pendidikan memberikan informasi mengenai data siswa, data guru dan kelas serta mempromosikan sekolah kepada semua kalangan masyarakat.

Pertanyaan survey yang kedua terkait dengan kemudahan akses informasi melalui aplikasi android. Informasi yang diberikan pada sistem informasi pada penelitian ini meliputi; Profil Lembaga, Profil SDM, Kegiatan, Galeri dan Kontak Sekolah. Hasil survey aplikasi android untuk pertanyaan kedua ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Hasil Survey Sistem Informasi berbasis Android untuk Pertanyaan 2

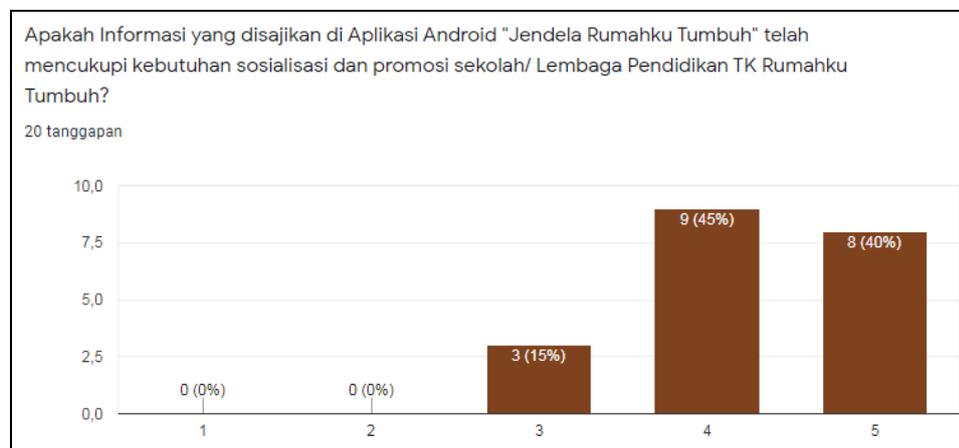
Hasil survey tentang kemudahan akses informasi menunjukkan bahwa mayoritas responden telah terbantu dalam mengakses informasi melalui aplikasi ini. 12 dari 20 responden, atau 60% menyatakan sangat setuju dan 40% menyatakan setuju. Kemudahan akses ini tentunya dipengaruhi oleh tata letak, warna, dan informasi yang ditampilkan dalam bentuk teks, gambar, suara dan video. Pertanyaan ketiga yang diajukan dalam survey ingin mengetahui pendapat responden tentang tampilan aplikasi android ini. Hasil survey aplikasi android untuk pertanyaan ketiga ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil Survey Sistem Informasi berbasis Android untuk Pertanyaan 3

Pada gambar 7 terlihat ada pergeseran sebaran hasil jika dibandingkan dengan hasil dua pertanyaan survey sebelumnya. Namun demikian, mayoritas responden menilai bahwa tampilan aplikasi android ini sudah baik. Hal ini ditunjukkan dengan 45% responden yang menyatakan tampilan aplikasi ini sangat baik dan 45% menyatakan baik, sedangkan 10% lainnya menyatakan cukup atau netral.

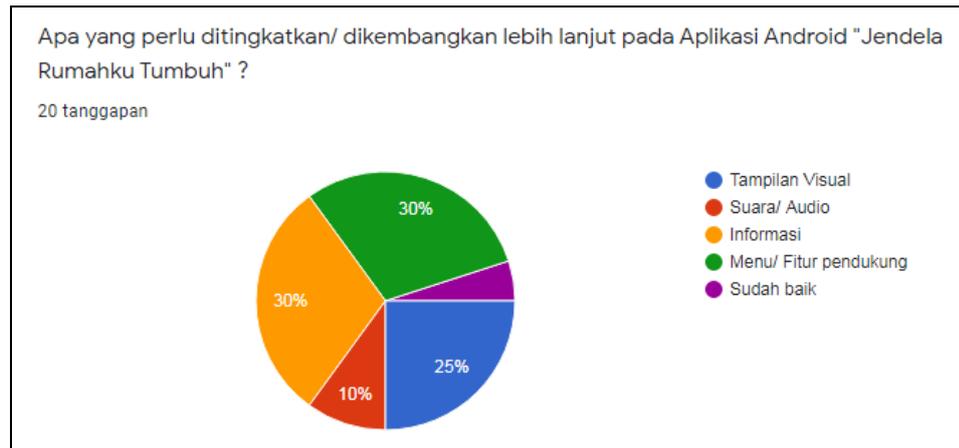
Tampilan pada aplikasi terkait erat dengan informasi yang disampaikan. Pertanyaan keempat dalam survey digunakan untuk mengetahui kecukupan informasi yang diberikan dalam aplikasi android. Hasil survey aplikasi android untuk pertanyaan keempat ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Hasil Survey Sistem Informasi berbasis Android untuk Pertanyaan 4

Hasil survey pada pertanyaan kelima menunjukkan pola yang serupa dengan hasil pada pertanyaan survey ketiga. Bahkan terjadi penurunan prosentasi nilai yang menyatakan sangat setuju dan terjadi penambahan prosentase nilai yang menyatakan cukup atau netral. Hasil survey pada pertanyaan ketiga dan keempat ini menunjukkan adanya peluang untuk aplikasi ini dikembangkan lebih baik lagi, khususnya dari sisi tampilan dan kecukupan informasi. Namun, tidak terlepas dari adanya peluang tersebut, hasil utama dari pertanyaan keempat dalam survey ini telah menunjukkan bahwa 40% responden menyatakan sangat setuju dan 45% lainnya menyatakan setuju bahwa aplikasi android ini telah memberikan informasi yang cukup.

Masukan dari pengguna sangat berperan dalam perawatan dan pengembangan sistem di kemudian hari. Maka pada pertanyaan kelima dalam survey ini, responden diminta untuk memberikan saran pengembangan untuk aplikasi android yang telah dibuat. Hasil survey aplikasi android untuk pertanyaan kelima ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Hasil Survey Sistem Informasi berbasis Android untuk Pertanyaan 5

Pada gambar 9 ditunjukkan adanya variasi masukan dari responden untuk pengembangan sistem informasi sekolah berbasis android ini. Tiga hal yang perlu dikembangkan adalah Menu atau Fitur pendukung, informasi yang disajikan dan tampilan visual. Menu dan informasi memiliki jumlah prosentase yang sama yaitu masing-masing 30% dari total responden. Sedangkan 25% responden mengusulkan adanya pengembangan tampilan dan 10% menyoroti tentang pengembangan dari sisi suara atau audio.

KESIMPULAN

Sistem Informasi Sekolah berbasis Aplikasi Android ini adalah penerapan dari perancangan yang didasarkan pada hasil dari pengamatan, studi pustaka dan survey yang telah dilakukan. Berdasarkan adanya kebutuhan akan informasi tentang sekolah (TK Rumahku Tumbuh) dan belum optimalnya website yang telah dimiliki, maka Sistem Informasi Sekolah berbasis Android ini perlu untuk dibangun. Hasil survey kepada pengguna aplikasi menunjukkan bahwa aplikasi android ini telah mempermudah pengguna untuk memperoleh informasi. Pengguna lebih familiar dengan aplikasi android yang memiliki tampilan menarik, mudah dipahami dan mudah digunakan sehingga lebih menghemat waktu dalam mengakses informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangsawan, Laksamana. 2015. Membangun Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Pada TK Xaverius Kotabumi Lampung Utara. *Jurnal Informatika*, Vol. 15, No. 2, pp. 149 – 159.
- Fuadi, A. 2018. Perancangan Sistem Informasi Tk Aisyiyah I Tuban Berbasis Web Menggunakan Wordpress. Skripsi, Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Jony. 2015. Aplikasi Informasi Akademik Berbasis Android. *Jurnal SISFOKOM*, Vol. 4 No.2, pp.42-48.
- Maman & Apdian, D. 2019. Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada TK Dalilussa'adah Berbasis Web. *Infoman's – Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika dan Manajemen*, Vol. 13 No.1, pp. 58 – 66.
- Pratomo, Yudha. 2019. Google: Ada 2,5 Miliar Perangkat Android yang Aktif Dipakai. <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/08/13310017/google--ada-2-5-miliar-perangkat-android-yang-aktif-dipakai>, diakses 7 Maret 2020.
- Priantoro, A. & Rapiyanta, P.T. 2016. Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Bank Sampah Resik Becik Sleman. *Prosiding Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST) 2016*, pp. 63 – 69.
- Puntorukmi, A. 2014. Sistem Informasi Pada Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Karangpakel Trucuk Klaten Berbasis Website. Naskah Publikasi, Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.
- Ramadhan, T., & Utomo, V.G. 2014. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Android (Studi Kasus : Stmik Provisi Semarang). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Volume 5 Nomor 2, pp. 47 – 55.

- Sitepu, T.N., 2015. Sistem Informasi Akademik Pada PG-TK Plus Lestari Bandung Berbasis Local Web. Skripsi : Bandung : Universitas Komputer Indonesia.
- Utama, K.M.R.A., Yudhana, A., & Umar, R., 2018. Prosiding Seminar Nasional Informatika 2018, pp. 92 – 95.
- Zamaludin, I., Yusnaeni, W., Amelia, S., 2016. Perancangan Pembelajaran Jarak Jauh (*E-Learning*) Bahasa Jerman Berbasis Web. Jurnal PROSISKO Vol. 3 No. 2, pp. 20 – 25.