

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KELAS KREATIF BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : SEKARANG CREATIVE CLASS)

Adinda Abelia Martya Narwastu¹⁾ , Soetam Rizky Wicaksono²⁾
Sistem Informasi Universitas Ma Chung, Villa Puncak Tidar N-1 Malang
email : 322110014@student.machung.ac.id¹⁾, soetam.rizky@machung.ac.id²⁾

Abstrak

Sistem Informasi Kelas Kreatif dirancang untuk mempermudah pengelolaan aktivitas kelas, mulai dari pencatatan data mentor, afiliasi, bahan, supplier, jadwal, venue, hingga peserta. Sistem ini terintegrasi dengan fitur transaksi pembayaran dan pembelian bahan yang memudahkan proses administrasi. Dengan struktur database yang terorganisasi, sistem ini memastikan data tersimpan secara efisien dan aman. Penggunaan platform berbasis web memungkinkan akses yang lebih luas dan fleksibel bagi pengguna, baik admin, mentor, maupun peserta. Pengembangan sistem ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional kelas dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi semua pihak yang terlibat.

Kata Kunci :

Kelas Kreatif, Sistem Informasi , Website

Abstract

The Creative Class Information System is designed to simplify class management activities, including recording data for mentors, affiliations, materials, suppliers, schedules, venues, and participants. This integrated system features payment and material purchase transactions, streamlining administrative processes. With an organized database structure, the system ensures efficient and secure data storage. The web-based platform allows broader and more flexible access for users, including admins, mentors, and participants. The system's development aims to enhance class operational efficiency and provide a better experience for all stakeholders involved.

Keywords :

Creative class, Information system, Website

1. PENDAHULUAN

Sekarang Creative Class merupakan Organisasi yang mengatur pembuatan kelas - kelas yang mengasah soft skill yang dibuat untuk kalangan remaja maupun dewasa di semua gender Organisasi ini sudah berjalan sejak juni 2023. Dalam pembuatan kelas - kelas tersebut pastinya dibutuhkan banyak pendaftar baik dari dalam kota maupun luar kota. Penyebaran Informasi tentunya tidak bisa hanya disebar dari mulut ke mulut saja melainkan juga memerlukan penyebaran melalui internet. Solusi yang dapat di berikan adalah pembuatan website untuk sekarang creative class agar mempermudah penyebaran Informasi kelas dan pendaftaran peserta.

Kelas di Sekarang Creative Class saat ini sudah pernah membuat lebih dari 50 kelas. Namun, pendataan peserta masih secara manual, yaitu melalui list nama di aplikasi *Whatsapp*. Selain itu pendawalan kelas juga hanya dapat di lihat di postingan Instagram, maka dari itu peserta hanya bisa melihat kelas yang akan diadakan dan kuota kelas hanya dapat di lihat melalui story Instagram. Mentor dan tempat yang di gunakan saat mengajar di setiap kelas juga berbeda-beda. Sehingga pemilik melasa membutuhkan sistem informasi berbentuk *website* agar dapat di akses banyak orang.

Maka dari itu, sistem berbasis web diharapkan dapat memudahkan Creative Class dalam mengatur jadwal kelas, memastikan ketersediaan tempat, dan memungkinkan peserta untuk dengan mudah menemukan dan mendaftar kelas yang mereka inginkan. Fitur-fitur yang disediakan dalam sistem ini, seperti notifikasi pengingat, rekap data peserta, dan laporan kehadiran, akan membantu meningkatkan kualitas manajemen acara serta mempercepat proses pengambilan keputusan.

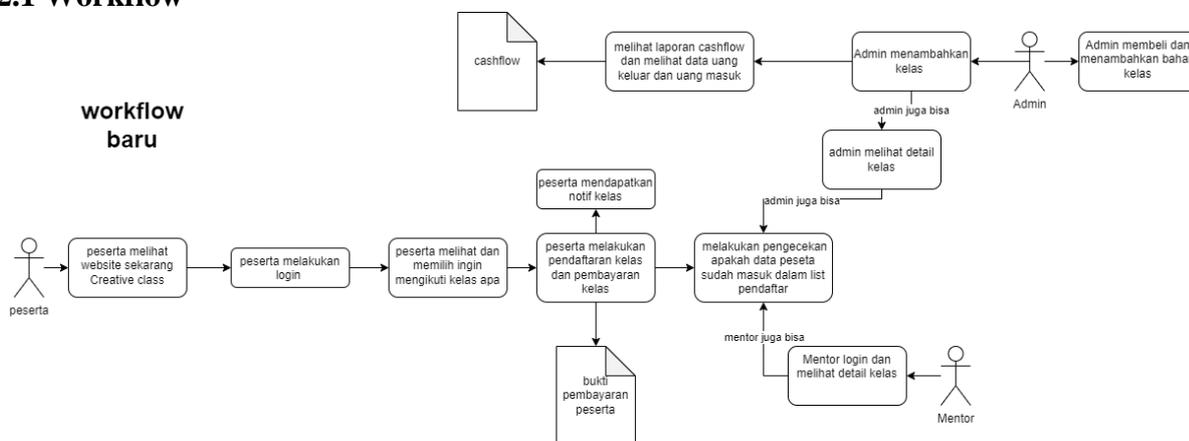
Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan *Creative Class* dapat mengoptimalkan pengelolaan acara kreatif mereka, meningkatkan kepuasan peserta, serta memperluas jangkauan dan skala acara yang dapat mereka selenggarakan. Sistem ini bukan hanya mempermudah manajemen internal, tetapi juga memberikan solusi yang modern dan praktis bagi pengguna yang ingin berkembang di dunia kreatif.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode waterfall. Waterfall adalah model proses pengembangan perangkat lunak linier dan sekuensial di mana tahapan-tahapannya (perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan) diselesaikan satu per satu sebelum berlanjut ke tahapan berikutnya.[1] Tahapan yang dilakukan terdiri sebagai berikut ini. Tahapan pengembangan sistem informasi Creative Class dimulai dari analisis kebutuhan, di mana semua kebutuhan dan spesifikasi sistem dikumpulkan dari pengguna atau stakeholder. Tujuannya adalah untuk memahami apa yang dibutuhkan untuk dikembangkan dalam sistem informasi ini.[2] Selanjutnya adalah tahap desain, di mana berdasarkan analisis kebutuhan, desain teknis sistem dibuat. Pada tahap ini, juga akan dibuat arsitektur sistem dan model seperti diagram alur data atau model database.

Tahap selanjutnya adalah implementasi, di mana penulisan kode program dilakukan berdasarkan desain yang sudah dibuat. Setiap modul dari sistem yang dirancang mulai dikembangkan menjadi sebuah program nyata. Setelah semua modul dikembangkan menjadi program, sistem informasi Creative Class ini akan diuji. Pengujian bertujuan untuk menemukan kesalahan atau bug dalam sistem.[3] Setelah diuji dan diperbaiki, sistem ini akan diterapkan pada Sekarang Creative Class dan akan digunakan untuk kegiatan pengelolaan kelas kreatif. Terakhir, sistem ini juga akan dilakukan maintenance atau perawatan secara berkala.

2.1 Workflow



Gambar 1 workflow

Workflow adalah serangkaian langkah atau proses yang terstruktur dan sistematis untuk menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan dari awal hingga akhir.[4] Workflow ini menggambarkan alur proses interaksi antara admin, peserta, dan mentor dalam sistem Creative Class yang baru. Dimulai dari peserta yang melihat website Creative Class, melakukan login, memilih kelas yang diinginkan, mendaftar kelas, dan melakukan pembayaran. Setelah pembayaran, peserta mendapatkan notifikasi kelas dan bukti pembayaran. Admin kemudian dapat melihat laporan cashflow, menambahkan kelas baru, melihat detail kelas, dan melakukan pengecekan data peserta yang mendaftar. Admin juga bertanggung jawab membeli dan menambahkan bahan kelas. Mentor, setelah login, dapat melihat detail kelas yang akan diajarkan. Terakhir, admin dapat melakukan pengecekan apakah data peserta sudah masuk dalam list pendaftar.

2.2 Analisis Informasi

Penelitian ini di analisis melalui 2 metode yaitu dengan metode observasi dan juga wawancara. Berikut untuk penjelasan lebih lanjutnya:

A. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung.[5] Tujuan dari metode observasi ini adalah memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung keadaan kelas di lapangan, sehingga data yang diperoleh lebih akurat. Pada Creative Class yang dilakukan observasi adalah bagaimana berjalannya kelas tersebut serta bagaimana kehadiran anggota dan mentor pada tiap sesinya.

B. Wawancara

Wawancara adalah metode penelitian yang dilakukan tanya jawab secara langsung.[6] Tujuan dari wawancara adalah untuk menggali Informasi lebih lanjut tentang objek penelitian secara lisan. Pada Sekarang Creative Class yang diwawancarai adalah owner/pemilik Sekarang Creative Class.

2.3 Usecase



Gambar 2 usecase

ERD adalah representasi visual dari struktur dan hubungan data dalam suatu sistem, yang menggambarkan entitas-entitas dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain.[9] ERD ini menunjukkan struktur database untuk sistem manajemen kelas kreatif. Sistem ini mencatat berbagai data, seperti informasi admin, mentor, afiliasi mentor, jadwal kelas, dan venue tempat kelas diadakan. Selain itu, ada data terkait bahan yang digunakan dalam kelas, satuan bahan, dan supplier penyedia bahan. Sistem juga mencatat pendaftaran peserta, informasi peserta, dan pengguna sistem. Transaksi keuangan dikelola melalui tabel pembayaran mentor dan transaksi pembelian bahan. Semua tabel saling terhubung untuk memastikan data tersimpan dengan rapi dan mendukung pengelolaan kelas secara efisien. mampu mengelola data dengan efisien, mendukung operasional manajemen kelas kreatif secara menyeluruh.

3.3 Screenshot sistem

3.3.1 Screenshot sistem bagian dashboard

ID Jadwal	Nama Mentor	Tanggal	Waktu Mulai	Waktu Selesai	Kuota	Status	Nama Kelas	Nama Venue	Action
1	Antiek Noor Hayati	2025-01-14	12:00:00	14:00:00	10	Kelas Batal	Membuat Cheseecake	Forenoon	Detail
2	Yatno	2025-01-22	23:00:00	13:00:00	5	Kelas Selesai	kue telur	Tomoro	Detail
3	Antiek Noor Hayati	2025-01-29	12:00:00	14:00:00	10	Kelas Akan Berlangsung	memasak bikang ambon	Forenoon	Detail
4	Antiek Noor Hayati	2025-01-28	17:00:00	18:00:00	10	Kelas Akan Berlangsung	memasak sate	Forenoon	Detail
5	Aveline Ong	2025-01-22	14:00:00	17:00:00	10	Kelas Akan Berlangsung	Membuat Cheseecake	Tomoro	Detail

Gambar 5 scrennshot sistem dashboard

Gambaran sistem dashboard ini menampilkan daftar jadwal yang tersedia di platform. Pada bagian atas terdapat judul "Daftar Jadwal" dan tombol "Kembali ke Landing Page". Daftar jadwal disajikan dalam bentuk tabel dengan kolom-kolom seperti ID Jadwal, Nama Mentor, Tanggal, Waktu Mulai, Waktu Selesai, Kuota, Status, Nama Kelas, dan Nama Venue. Setiap baris dalam tabel mewakili satu jadwal dengan informasi lengkap terkait jadwal tersebut. Tampilan ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melihat dan mengelola jadwal yang ada di platform.

3.3.2 Screenshot sistem bagian rincian kelas

Informasi Jadwal	
Nama Mentor	Antiek Noor Hayati
Nama Venue	Forenoon
Tanggal	2025-01-14
Waktu	12:00:00 - 14:00:00
Nama Kelas	Membuat Cheseecake
Kuota	10
Status	Kelas Batal

Detail Bahan		
Nama Bahan	Jumlah	Satuan
telur	4	Kilogram

Gambar 6 screenshot sistem bagian rincian kelas

Halaman "Detail Jadwal" ini menyajikan informasi lengkap terkait jadwal kelas yang dipilih. Di bagian atas terdapat keterangan "Informasi Jadwal" yang mencakup Nama Mentor, Nama Venue, Tanggal, Waktu, Nama Kelas, Kuota, dan Status. Di bawahnya, terdapat bagian "Detail Bahan" yang menampilkan daftar bahan yang dibutuhkan untuk kelas tersebut, lengkap dengan Nama Bahan, Jumlah, dan Satuan. Tampilan ini memberikan informasi rinci dan jelas mengenai jadwal kelas, memudahkan pengguna untuk melihat detail kelas dan bahan yang diperlukan.

3.3.3 Screenshot sistem pendaftaran kelas

Gambar 7 screenshot pendaftaran kelas

Berikut ini merupakan formulir pendaftaran yang ini meminta informasi peserta seperti Nama, Email, dan Nomor HP, serta mencantumkan Tanggal Daftar pada 02/02/2025. Biaya

pendaftaran sudah ada di formulir ini, dan untuk pembayaran, disediakan opsi Scan QRIS. Setelah pembayaran dilakukan, peserta diminta untuk mengunggah bukti pembayaran melalui fitur "Choose File" yang tersedia.

3.3.4 Screenshot sistem waiting class

Waiting List

Maaf, kuota untuk kelas ini sudah penuh. Anda telah masuk dalam daftar tunggu.

Nama:

Email:

No. HP:

Tanggal Daftar

Gambar 8 screenshot waiting list

Waiting list atau daftar tunggu adalah daftar yang berisi orang-orang yang telah meminta untuk menerima suatu produk atau layanan, tetapi belum dapat menerimanya karena kuota sudah penuh atau belum tersedia.[10] Halaman "Waiting List" ini muncul sebagai respons atas pendaftaran kelas yang kuotanya telah penuh. Peserta yang berminat tetap dapat bergabung dengan mengisi formulir daftar tunggu. Formulir ini mengumpulkan informasi seperti Nama, Email, dan Nomor HP, serta mencatat Tanggal Daftar. Setelah mengisi data diri, peserta dapat mengklik tombol "Daftar di Waiting List" untuk mengamankan posisinya dalam daftar tunggu atau memilih "Kembali" untuk meninjau opsi kelas lain.

3.3.5 Screenshot data pendaftaran peserta

SEKARANG
CREATIVE CLASS

Logout

Dashboard

Data Peserta

Data Pendaftaran

ID Pendaftaran	Nama	Email	Nama Jadwal	Tanggal	No HP	Biaya
7	Adinda Abelia Martya Narwastu	322110014@student.machung.ac.id	memasak bika ambon	2024-12-06	081912010271	177.000,00
8	Adinda Abelia Martya Narwastu	322110014@student.machung.ac.id	memasak bika ambon	2025-01-05	081912010271	177.000,00
9	Adinda Abelia Martya Narwastu	322110014@student.machung.ac.id	kue telur	2025-02-08	087849854469	100.000,00
14	Adinda Abelia Martya Narwastu	322110014@student.machung.ac.id	Membuat Cheseecake	2024-12-08	087783294578	120.000,00
15	Adinda Abelia Martya Narwastu	322110014@student.machung.ac.id	memasak bika ambon	2024-11-08	087783294578	177.000,00
16	Adinda Abelia Martya Narwastu	322110014@student.machung.ac.id	memasak sate	2025-02-04	087783294578	70.000,00
17	Adinda Abelia Martya Narwastu	322110014@student.machung.ac.id	Membuat Cheseecake	0000-00-00	087783294578	120.000,00

Gambar 9 Screenshot data pendaftaran peserta

Gambar tersebut menampilkan data pendaftaran untuk peserta Creative Class dengan informasi detail dari nama peserta. Data ini mencakup ID Pendaftaran, Nama lengkap, Alamat Email, Nama Jadwal kelas yang diikuti, Tanggal pendaftaran, Nomor Handphone, dan Biaya yang dikeluarkan. Data ini tersaji dalam format tabel yang mudah dibaca, dengan opsi pencarian untuk memudahkan navigasi dan pengelolaan data peserta.

4. KESIMPULAN

Sistem informasi kelas kreatif ini dirancang untuk mempermudah pengelolaan data terkait kelas, seperti mentor, afiliasi, bahan, supplier, jadwal, venue, dan peserta. Dengan struktur database yang terintegrasi, sistem ini mampu mendukung pencatatan transaksi pembayaran mentor dan pembelian bahan secara akurat. Hubungan antar tabel memungkinkan pengelolaan data yang terorganisir, sehingga operasional kelas dapat berjalan lebih efisien dan transparan. Sistem ini juga menyediakan fitur untuk mendata pengguna dengan peran yang berbeda, memberikan fleksibilitas dalam pengelolaan hak akses. Fungsionalitas dan menu yang ada di sistem telah disesuaikan dengan kebutuhan kelas kreatif dan sesuai dengan proses setiap harinya pada kelas kreatif.

Untuk melanjutkan dari sistem informasi pengelolaan kelas kreatif yang telah dibuat, ada beberapa saran yang dapat ditindaklanjuti oleh peneliti selanjutnya, yaitu:

- **Mobile-Friendly:** Optimalkan antarmuka pengguna agar lebih mudah digunakan oleh admin dan peserta dengan mendukung akses melalui perangkat seluler untuk kenyamanan pengguna
- **Laporan statistic:** Pertimbangkan untuk menyertakan laporan statistik, seperti jumlah kelas yang telah selesai dan kinerja mentor, agar admin dapat mengevaluasi efektivitas program.
- **Fitur Evaluasi dan Umpan Balik:** Tambahkan fitur evaluasi kelas, di mana peserta dapat memberikan umpan balik terhadap mentor dan materi kelas. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas layanan.

5. REFERENSI

- [1] M. Tabrani and I. Rezqy Aghniya, "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 1, pp. 44–53, 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i1.65.
- [2] M. A. Sumarto, "Analisis dan Perancangan Aplikasi Point of Sale (POS) untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dengan Metode Rapid Application Development (RAD)," *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 27, no. 1, pp. 17–34, 2023, doi: 10.17933/jskm.2023.5115.
- [3] A. Simanjuntak, K. Difa Wijaya, A. Permatasari, A. L. Astuti, and A. T. Zy, "Pengujian Dan Penjaminan Kualitas Software Point Of Sale Penjualan Motor PT. XZY Dengan Metode Black Box," *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 8, no. 1, pp. 108–119, 2024, [Online]. Available: <https://ejurnal.tunasbangsa.ac.id/index.php/jsakti/article/view/770>
- [4] H. Rizkyanto, Sholiq, and H. M. Astuti, "Pembuatan Perangkat Lunak Untuk Workflow Pengelolaan Surat Dinas Bagian Surat Keluar di Pemerintah Kabupaten Buton Utara," *J. Tek. Its*, vol. 1, 2012, [Online]. Available: <https://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/download/993/469>
- [5] M. Nurwegiono, S. Nurdiati, and S. H. Wijaya, "Pengembangan Sistem Manajemen Pengetahuan di Organisasi Asosiasi Alumni Program Beasiswa Amerika - Indonesia (ALPHA-I)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 3, pp. 511–520, 2020, doi: 10.25126/jtiik.2020712249.
- [6] E. Sudiapermana and A. Nurwahidah, "Evaluasi Program Pelaksanaan Pengasuhan Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Ad – Diroyah Cibiru," *Indones. J. Adult Community Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 41–49, 2021, doi: 10.17509/ijace.v3i2.43598.
- [7] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 77–86, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.
- [8] Fatimah and Nuryaningsih, *Rekayasa perangkat lunak*. 2018.
- [9] A. P. Putra, F. Andriyanto, K. Karisman, T. D. M. Harti, and W. P. Sari, "Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing," *J. Bina Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020, doi: 10.33557/binakomputer.v2i1.757.
- [10] N. A. Jauhariyah, A. Munawar, and M. Mahmudah, "Strategi Pemasaran Syariah Dan Waiting List Terhadap Keputusan Nasabah Menggunakan Produk Tabungan Haji Pada PT BRISyariah KCP Genteng Kabupaten Banyuwangi," *J. Sharia Econ.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–92, 2020, doi: 10.35896/jse.v2i1.61.