



TEKNOLOGI APLIKASI BALSAMIQ DALAM MERANCANG RANCANGAN SISTEM TRACER STUDY PADA SMA NEGERI I HAMPARAN PERAK

Heri Kurniawan¹, Nova Mayasari², Adiwira Kencana³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan
e-mail: *¹ herikurnia@pancabudi.ac.id

Abstrak

Sebagai salah satu instansi daerah di Kabupaten Deli Serdang, Kecamatan Hamparan Perak juga berperan sebagai instrumen dalam pemerintahan kabupaten. Pemerintah kecamatan yang merupakan kepanjangan tangan pemerintah kabupaten di wilayah kecamatan akan memaksimalkan setiap program atau agenda pemerintah kabupaten secara keseluruhan. Di pantai timur Pulau Sumatera terdapat Perak Hampan. Saat ini Hamparan Perak merupakan salah satu kota di sublokal Hamparan Perak yang bermitra dengan Rezim Toko Serdang, Wilayah Sumatera Utara, Republik Indonesia. Terletak 20 km dari Medan, Hamparan Perak adalah ibu kota terakhir Sepuluh Dua Kuta, kota ujung tombak Master Patimpus yang awalnya beribukota di Medan. Daerah Hamparan Perak mempunyai satu sekolah menengah, yaitu SMA Negeri 1 Hamparan Perak. Di sekolah ini, sistem pengumpulan informasi kelas kelulusan atau tracer review untuk siswa masih dihadirkan melalui acara hiburan berbasis web. Oleh karena itu, data alumni mahasiswa dan mahasiswa masih dikumpulkan secara berkelompok dari masing-masing kelompok sehingga sedikit lebih menantang. Oleh karena itu, kita sangat membutuhkan suatu kerangka yang dapat mengumpulkan informasi lulusan kelas atau tracer review untuk memudahkan pihak sekolah dalam memastikan setiap data siswa dan remaja putri yang telah menyelesaikan sekolahnya.

Kata kunci : Rancangan Sistem, database, Tracer Study

Abstract

As one of the regional agencies within Deli Serdang Regency, Hamparan Perak District also serves as an instrument in the district government. The sub-district government, which is an extension of the district government in the sub-district area, will maximize every program or agenda of the district government as a whole. On Sumatra Island's east coast is Perak Hampan. At present, Hamparan Perak is one of the towns in the Hamparan Perak sub-locale which is partnered to Shop Serdang Regime, North Sumatra Territory, Republic of Indonesia. Found 20 km from Medan, Hamparan Perak is the last capital of Sepuluh Dua Kuta, a spearheading town of Master Patimpus which originally had its capital in Medan. Hamparan Perak Area has one secondary school, to be specific SMA Negeri 1 Hamparan Perak. At this school, the graduated class information assortment framework or tracer review for understudies is as yet brought out through web-based entertainment gatherings. Because of this, alumni data for students and students is still collected in groups of each individual group, which makes it a little more challenging. Thus, we really want a framework that can gather information on graduated class or tracer review to make it simpler for the school to affirm each datum on understudies and young ladies who have finished their schooling.

Keywords: System Design, database, Tracer Study



I. PENDAHULUAN

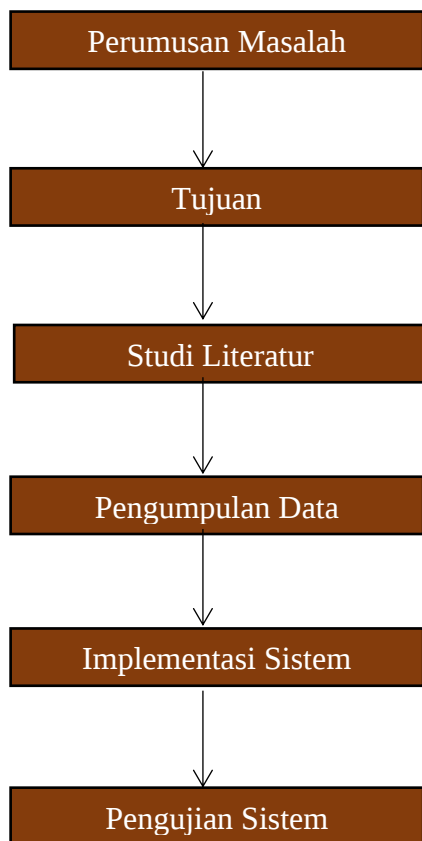
Hamparan Perak merupakan daerah yang tidak bisa disebut maju, apalagi populer, di zaman yang sudah maju ini. Winstedt, seorang sejarawan, meyakini kawasan yang kini dikenal dengan nama Tanah Deli ini dulunya merupakan rumah bagi Kerajaan Haru. Sementara Groeneveldt menggarisbawahi bahwa wilayah alam Aru kira-kira berada di muara sungai Barumon (Padang Lawas) dan pakar sejarah lainnya, Gilles menyatakan dekat dengan Belawan. Berbagai sumber memperkirakan bahwa kawasan alam Haru berada di muara Sungai Wampu (Teluk Aru, Langkat, yang akan dimasukkan ke dalam Rezim Teluk Aru pada tahun 2011) dan ada pula yang menyebutkan Jalur Air Panai. Daerah Hamparan Perak mempunyai satu sekolah menengah, yaitu SMA Negeri 1 Hamparan Perak. Di sekolah ini, sistem pengumpulan informasi kelas kelulusan atau tracer review untuk siswa masih dihadirkan melalui acara hiburan berbasis web. Oleh karena itu, data alumni mahasiswa dan mahasiswa masih dikumpulkan secara berkelompok dari masing-masing kelompok sehingga sedikit lebih menantang. Oleh karena itu, kita sangat membutuhkan suatu kerangka yang dapat mengumpulkan informasi lulusan kelas atau tracer review untuk memudahkan pihak sekolah dalam memastikan setiap data siswa dan remaja putri yang telah menyelesaikan sekolahnya. Tracer study atau studi penelusuran merupakan metode penelitian yang digunakan untuk melacak jejak atau perkembangan karir para lulusan suatu lembaga pendidikan setelah mereka menyelesaikan studi mereka. Tujuan dari tracer study adalah untuk mengumpulkan informasi tentang sejauh mana lulusan dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh selama masa studi di dunia kerja. Tracer study cukup penting bagi pihak sekolah.

Tujuan utama tracer study adalah melacak jejak karir lulusan: Tracer study bertujuan untuk mengetahui sejauh mana lulusan dapat memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh selama studi di dunia nyata. Evaluasi Program Pendidikan: Informasi yang diperoleh dari tracer study dapat membantu lembaga pendidikan untuk mengevaluasi efektivitas program pendidikan mereka dan membuat perbaikan jika diperlukan. Survei dan Wawancara: Tracer study biasanya melibatkan survei dan wawancara terhadap lulusan untuk mengumpulkan data tentang pekerjaan, gaji, kepuasan kerja, dan pengalaman mereka setelah lulus. Basis Data Alumni: Beberapa lembaga pendidikan memiliki basis data alumni yang dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk melacak lulusan. Pekerjaan Pertama: Tracer study mencatat pekerjaan pertama lulusan setelah menyelesaikan studi. Kesesuaian dengan Bidang Studi: Mengukur sejauh mana pekerjaan yang dijalani lulusan sesuai dengan bidang studi yang mereka tekuni. Kepuasan Kerja: Menganalisis tingkat kepuasan lulusan terhadap pekerjaan. Memberikan Data untuk Perbaikan Program: Informasi yang diperoleh dari tracer study dapat membantu lembaga pendidikan untuk memperbaiki kurikulum dan memastikan bahwa lulusan siap untuk memasuki dunia kerja. Membantu Penempatan Kerja: Tracer study dapat membantu lembaga pendidikan dalam menyusun program penempatan kerja yang lebih baik bagi mahasiswa. Beberapa lulusan mungkin sulit untuk dilacak, terutama alumni yang pindah ke luar daerah pendidikannya. Tracer study menjadi penting bagi lembaga pendidikan karena membantu mereka untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan yang mereka berikan dan memastikan bahwa lulusan mereka memiliki kesiapan yang baik untuk masuk ke dunia kerja.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah suatu kerangka kerja sistematis yang digunakan untuk merancang, melaksanakan, dan menganalisis suatu penelitian. Metodologi penelitian membantu peneliti untuk memilih pendekatan yang tepat dan alat yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tahapan penelitian ini digambarkan pada gambar di bawah ini:

1. Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Urutan tahapan penelitian yang harus diselesaikan digambarkan pada Gambar 1. Tahapan pemeriksaan tersebut mampu memberikan arahan agar eksplorasi lebih terorganisir dan terkoordinasi. Selain itu, tahap eksplorasi menghindari kesalahan dalam membangun kerangka yang cerdas. Pada tahap penelitian akan dijelaskan alur penelitian secara bertahap, dan akan dibuat sistem pendataan mahasiswa dan tracer

study mahasiswa yang akan dimasukkan ke dalam rancangan sistem pendataan kegiatan alumni dan dapat diimplementasikan melalui website. dibahas. Langkah-langkah yang dilakukan untuk melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah kunci dalam proses penelitian atau analisis informasi. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang dapat digunakan, tergantung pada tujuan penelitian dan jenis informasi yang diinginkan. Berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data umum:

1. Survei/Questionnaire:

- A. Survei adalah teknik yang melibatkan pengumpulan data dari responden melalui kuesioner atau angket.
- B. Cocok untuk mengumpulkan data kuantitatif dari sejumlah besar responden.
- C. Keuntungan: Efisien untuk mengumpulkan data dari populasi besar.
- D. Kelemahan: Respon dapat dipengaruhi oleh pertanyaan atau cara pertanyaan.

2. Wawancara:

- A. Wawancara adalah teknik interaksi langsung antara peneliti dan responden.
- B. Memungkinkan pengumpulan data kualitatif dan pemahaman yang lebih mendalam.
- C. Keuntungan: Respons lebih kontekstual dan mendalam.
- D. Kelemahan: Memakan waktu dan dapat dipengaruhi oleh sikap atau pandangan peneliti.

3. Observasi:

- A. Melibatkan pengamatan langsung dari perilaku, kejadian, atau situasi tertentu.

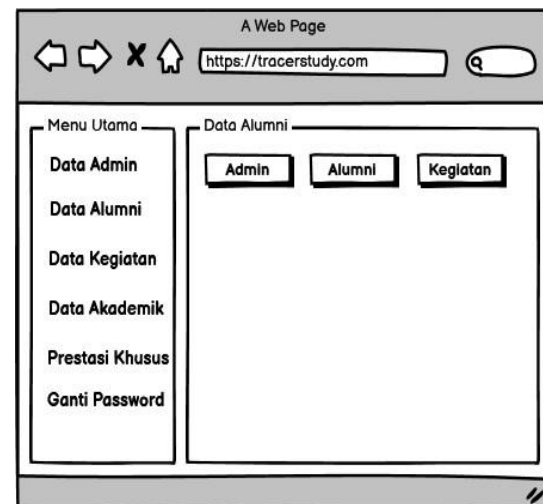
- B. Cocok untuk pengumpulan data kualitatif atau dalam situasi di mana respon verbal mungkin tidak akurat.
 - C. Keuntungan: Memungkinkan pengamatan langsung terhadap perilaku tanpa memengaruhi.
 - D. Kelemahan: Subyektif, tergantung pada interpretasi peneliti.
4. **Studi Kasus:**
- A. Fokus pada pemahaman mendalam tentang suatu kasus tertentu.
 - B. Cocok untuk penelitian yang bertujuan mendapatkan wawasan detail tentang fenomena tertentu.
 - C. Keuntungan: Data mendalam dan kontekstual.
 - D. Kelemahan: Tidak selalu dapat umumkan hasilnya.
5. **Riset Eksperimental:**
- A. Melibatkan pengendalian variabel dan pengamatan efek suatu perlakuan.
 - B. Cocok untuk penelitian sebab-akibat dan pengujian hipotesis.
 - C. Keuntungan: Kontrol variabel, dapat menentukan hubungan sebab-akibat.
 - D. Kelemahan: Mungkin tidak mencerminkan situasi dunia nyata.
6. **Studi Literatur:**
- A. Melibatkan analisis dan sintesis informasi dari sumber literatur yang sudah ada.
 - B. Cocok untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang topik tertentu.
 - C. Keuntungan: Efisien, tidak memerlukan pengumpulan data langsung.
 - D. Kelemahan: Tergantung pada kualitas literatur yang tersedia.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Interface Rancangan Sistem

Karena penelitian ini dilakukan untuk menguji sistem yang akan digunakan dan

dapat menyimpan data setiap alumni, maka desain antarmuka yang akan dirancang akan terlihat cukup sederhana. Sistem pendataan alumni yang diterapkan pada SMA Negeri 1 Hamparan Perak pada akhirnya tidak menghasilkan tampilan antarmuka yang sedang dikembangkan. Konfigurasi antarmuka pesanan harus terlihat pada Gambar 2 di bawah :



Gambar 2. Interface Rancangan Sistem

Rancangan interface data alumni adalah langkah penting dalam mengembangkan sistem atau platform untuk mengelola dan menyajikan informasi tentang alumni. Berikut adalah beberapa elemen yang perlu dipertimbangkan dalam rancangan interface data alumni:

1. Profil Alumni:

- A. Setiap alumni harus memiliki profil yang mencakup informasi pribadi, seperti nama, tahun lulus, jurusan, dan kontak.
- B. Foto alumni dapat dimasukkan untuk memberikan identifikasi visual.

2. Data Akademik:

- A. Menyediakan informasi tentang prestasi akademik alumni, seperti IPK, mata kuliah yang diambil, dan gelar yang diperoleh.



3. Pengalaman Kerja dan Karier:

- A. Menyajikan riwayat pekerjaan alumni, termasuk posisi, perusahaan, dan periode kerja.
- B. Integrasi dengan platform profesional seperti LinkedIn untuk memuat data karier.

4. Proyek atau Prestasi Khusus:

- A. Memberikan ruang untuk mencantumkan proyek khusus atau prestasi yang telah dicapai oleh alumni setelah lulus.

5. Keterlibatan dalam Kegiatan Kampus:

- A. Menunjukkan partisipasi atau kontribusi alumni dalam kegiatan kampus, organisasi mahasiswa, atau acara khusus.

6. Kontak dan Jejak Sosial:

- A. Menyajikan informasi kontak yang relevan, seperti alamat email, nomor telepon, dan tautan ke profil media sosial jika diizinkan oleh alumni.
- B. Integrasi dengan platform media sosial untuk memperkaya informasi sosial.

7. Jejak Donasi atau Dukungan Finansial:

- A. Jika ada, mencantumkan informasi tentang sumbangan atau dukungan finansial yang telah diberikan oleh alumni kepada institusi.

8. Pencarian dan Filter:

- A. Menyediakan fungsi pencarian dan filter yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menemukan alumni berdasarkan kriteria tertentu, seperti tahun lulus, jurusan, atau lokasi.

9. Pesan dan Interaksi:

- A. Memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan atau menghubungi alumni melalui platform tersebut.
- B. Forum atau ruang obrolan khusus untuk interaksi antar alumni.

10. Keamanan dan Privasi:

- A. Menyertakan mekanisme keamanan dan pengaturan privasi yang memadai untuk melindungi data sensitif alumni.

11. Tampilan Responsif:

- A. Pastikan antarmuka dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan ponsel.

12. Analisis Data:

- A. Menyediakan alat analisis data untuk menghasilkan wawasan tentang tren alumni, seperti peta karier atau statistik demografis.

Rancangan interface data alumni sebaiknya mencerminkan kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang intuitif dan informatif. Pengujian dan umpan balik dari pengguna potensial dapat membantu meningkatkan kualitas dan keefektifan antarmuka tersebut.

IV. KESIMPULAN

1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan rancangan sistem yang akan dibangun penulis akan membuat beberapa kesimpulan yaitu:

1. Hasil rancangan ini diharapkan untuk mempercepat proses pengimplementasian sistem yang akan dirancang.
2. Rancangan sistem yang akan dirancang akan menggunakan teknologi website dalam pembuatan sistem tracer study.
3. Rancangan sistem diharapkan menjadi pedoman dalam merancang sistem tracer study alumni SMA Negeri 1 Hamparan Perak.

V. SARAN

Rencana kerangka pengumpulan informasi kelas kelulusan atau pelacak tinjauan masih sebagai model rencana dan



bukan merupakan hasil akhir dari tugas. Penulis berharap rancangan sistem yang ada saat ini dapat menjadi panduan untuk pengujian dan mempraktekkan hasil pemrograman yang dihasilkan di masa yang akan datang.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Abdussalaam, F., & Mardiansyah Ramadhan,M.(2019). ERANCANGAN SISTEM INFORMASI WORK ORDERDENGAN METODE ITERATIF MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (Studi Kasus :CV Sirna Miskin Bandung). Jurnal E-Komtek (Elektro-Komputer-Teknik), 3(1), 35–48. <https://doi.org/10.37339/e-komtek.v3i1.129>

Ahmia, M., & Belbachir, H. (2018). p, q-Analogue of a linear transformation preserving log-convexity. Indian Journal of Pure and Applied Mathematics, 49(3), 549–557. <https://doi.org/10.1007/s13226-018-0284-5>

B. Fachri and R. W. Surbakti, “PERANCANGAN SISTEM DAN DESAIN UNDANGAN DIGITAL MENGGUNAKAN METODE WATERFALL BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: ASCO JAYA),” J. Sci. Soc. Res., vol. 4, no. 3, 2021, doi: 10.54314/jssr.v4i3.692.

E. Putra, R. R. Putra, and B. Fahri, “Sistem Pengolahan Data Pemerintah Desa Kelambir V Berbasis Website,”

INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci., vol. 5, no. 2, 2022, doi: 10.31539/intecom.v5i2.4918.

Hermiati, R., Asnawati, & Kanedi, I. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa. Jurnal Media Infotama, 17(1), 54–66. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/1317>

Kurniawan, H., Sulistianingsih, I., & Hardinata, R. S. (2018). Pengenalan Struktur Baru untuk Web Mining dan Personalisasi Halaman Web. Jurnal Teknik Dan Informatika, 5(2), 13–19. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/Juti/article/view/217>

M. Muttaqin, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN DAN MONITORING TUMBUH KEMBANG ANAK SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN STUNTING DESA KOTAPARI,” J. Nas. Teknol. Komput., vol. 2, no. 4, 2022, doi: 10.61306/jnastek.v2i4.62.

S. Supiyandi, M. Zen, C. Rizal, and M. Eka, “Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall,” JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer), vol. 9, no. 2, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3986.