

Sosialisasi Program Kartu Jajan di MTSN 2 Kota Kediri sebagai Bentuk Layanan Digitalisasi Sekolah

Iska Yanuartanti¹, Iin Kurnia Sari², Srikalimah³, Achmad Arif Alfin⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Kediri

Email: iska.yanuartanti@uniska-kediri.ac.id¹, iinkurniasari@uniska-kediri.ac.id²,
srikalimah@uniska-kediri.ac.id³, a.arifalfin@uniska-kediri.ac.id⁴

Abstract

The development of Information Technology has progressed rapidly to change the behavior and culture of the community in getting services and socializing, including for the advancement of the world of education. The "Smart School Platform" application is here to help institutions to transform digitally so that they become efficient, effective, innovative and accelerated organizations. Classic problems in schools or Islamic boarding schools are students' pocket money that cannot be managed properly, frequent cases of losing money, social inequality, uncontrolled or often misused cash use, and the risk of virus transmission through cash transactions during a pandemic. Based on these problems, we carry out Community Service activities in the form of "Socialization of the Snack Card Program at MTSN 2 Kediri City as a Form of School Digitalization Services." The method used in this community service activity uses instructional development models, such as direct observation; training and monitoring and evaluation. The instruments used include: presentations, interviews, documentation and group discussion forums. The output achieved is to provide additional insight and the application of mobile-based Digital Snack Cards as School Digitalization Media so as to strengthen the School's reputation in the implementation of technology-based Smart Schools in the era of digital technology.

Keywords: Innovative, Mobile Apps, Android, iOS, Digital Snack Cards.

Abstrak

Perkembangan Teknologi Informasi telah mengalami kemajuan yang pesat hingga mengubah perilaku dan budaya masyarakat dalam mendapatkan pelayanan dan bersosialisasi termasuk juga bagi kemajuan dunia pendidikan. Aplikasi "Platform Sekolah Pintar" hadir membantu institusi untuk bertransformasi digital sehingga menjadi organisasi yang efisien, efektif, inovatif dan akseleratif. Permasalahan klasik di sekolah atau pondok pesantren adalah uang saku siswa yang belum bisa dikelola dengan baik, seringnya kasus kehilangan uang, kesenjangan sosial, penggunaan uang cash yang tidak terkontrol atau sering disalahgunakan, Serta resiko penularan virus melalui transaksi uang cash disaat pandemik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka kami melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat berupa "Sosialisasi Program Kartu Jajan di MTSN 2 Kota Kediri sebagai Bentuk Layanan Digitalisasi Sekolah." Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan model pengembangan instruksional, seperti observasi langsung; pelatihan serta monitoring dan evaluasi. Adapun instrumen yang digunakan meliputi: Presentasi, wawancara, dokumentasi serta forum diskusi kelompok. Luaran yang dicapai adalah memberikan tambahan wawasan dan Penerapan Kartu Jajan Digital berbasis mobile sebagai Media Digitalisasi Sekolah sehingga dapat menguatkan reputasi Sekolah dalam implementasi Smart School berbasis teknologi di era teknologi digital.

Kata Kunci: Inovatif, Android, iOS, Platform Sekolah Pintar, Kartu Jajan Digital

Artikel diterima: 2 November 2023

direvisi: 9 November 2023

ditetapkan: 1 Desember 2023



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional.

Pendahuluan

Saat ini sudah memasuki era *society* 5.0 dimana ilmu pengetahuan berbasis teknologi digunakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Perkembangan teknologi ini merupakan sesuatu yang harus ada dan diikuti oleh masyarakat modern, karena teknologi dianggap sebagai bagian dari solusi permasalahan yang ada, yang sebelumnya masih berbasis manual. Salah satu hal yang sangat terlihat di era perkembangan teknologi adalah menjamurnya perangkat mobile di masyarakat. Perangkat *mobile* telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat khususnya di perkotaan. Hal ini dipicu oleh semakin canggihnya perangkat tersebut dan semakin terjangkau harga yang ditawarkan menjadikan tidak ada alasan untuk tidak memiliki perangkat mobile. Sehingga perangkat *mobile* ini memberikan pengaruh cukup besar terhadap kehidupan masyarakat (Brous et al., 2020).

Tentunya peningkatan teknologi informasi memberikan dampak yang signifikan di berbagai sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan. Selain dapat meningkatkan minat belajar anak, penggunaan teknologi juga dapat memudahkan anak dalam mencari informasi yang diperlukan selama proses pembelajaran (Kurniawan et al., 2020).

Selain itu, penggunaan teknologi yang sesuai juga memudahkan orang tua / wali siswa dalam memantau aktifitas belajar-mengajar anak (Hossein Motlagh et al., 2020). Sehingga orang tua / wali siswa juga turut berpartisipasi aktif dalam menunjang optimalisasi proses pembelajaran, termasuk didalamnya memantau penggunaan uang saku siswa, dan melakukan proses pembayaran iuran sekolah secara *online*, serta masih banyak lagi lainnya (Lubis & Siregar, 2020).

Kartu Digital adalah kartu yang akan berfungsi selain sebagai kartu siswa, juga sebagai alat pembayaran non-tunai untuk

belanja siswa di kantin, koperasi, minimarket sekolah, dan juga dapat digunakan sebagai kartu absensi. Selain itu, wali siswa dapat memonitor transaksi dan juga saldo anaknya melalui *Mobile Apps* pada *Handphone Android* maupun *iphone (iOS)* (Christanto & Candra, 2018).

Platform implementasi Kartu Jajan ini merupakan aplikasi berbasis *mobile* yang dapat menjadi media komunikasi digital antara sekolah dan orang tua / wali siswa dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan (Faridha et al., 2022). Selain memberikan kemudahan kepada orang tua / wali siswa dalam memonitor transaksi dan juga saldo anaknya, aplikasi ini juga memberikan fitur-fitur dan kemudahan lain, yaitu fitur Portal Informasi Sekolah (PIS) yang mampu memberikan informasi mengenai absensi siswa, berita tentang sekolah, dan kalender pendidikan sehingga dengan *platform* ini diharapkan bisa menghindari potensi dari permasalahan tersebut.

MTSN 2 Kota Kediri adalah sebuah institusi pendidikan MTs negeri yang lokasinya berada di Jl. Sunan Ampel 12, Kota Kediri. MTSN 2 Kediri, kami memilih sekolah madrasah ini karena merupakan Madrasah favorit di kota Kediri serta mendapatkan status akreditasi A dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah. Sebagai Informasi Jumlah Siswa MTSN 2 Kota Kediri adalah sekitar 15.000 Siswa, untuk jumlah guru dan staf sekitar 120 orang.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini diawali dengan identifikasi permasalahan berdasarkan survei dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tim melakukan penyusunan proposal berdasarkan permasalahan yang dialami mitra dengan memperhatikan potensi dan pendanaan yang tersedia (Putra, 2017). Solusi yang ditawarkan

disesuaikan dengan kebutuhan mitra, ketersediaan dana, dan bidang keilmuan masing-masing anggota. Sehingga, solusi yang ditawarkan menjadi optimal dan masing-masing anggota mampu memberikan sumbangsih pemikiran sesuai dengan kepakarannya (Rahmadhani, 2019; Banowati & Revilia, 2021).

Kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) kepada mitra yang bertujuan membantu mitra untuk bertransformasi digital sehingga menjadi organisasi yang efisien, efektif, inovatif dan akseleratif telah dilaksanakan di MTSN 2 Kota Kediri, dan kunjungan awal dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2023. Identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra dari aspek teknologi tepat guna adalah permasalahan uang saku siswa yang belum dikelola dengan baik, permasalahan uang *cash* dengan resiko hilang/dicuri, kesenjangan sosial, uang *cash* yang penggunaannya tidak terkontrol atau disalahgunakan, serta uang *cash* yang beredar menyebabkan adanya kemungkinan terkontaminasi virus serta cara pembayaran terbatas dan masih manual diterima tunai di kasir sekolah.

Dalam pelaksanaannya perlu dilakukan beberapa tahap, karena adanya permasalahan terkait terbatasnya pengetahuan dan ketrampilan guru dalam memanfaatkan teknologi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam menjelaskan materi pelajaran untuk anak didiknya, serta terbatasnya pengetahuan dan ketrampilan tenaga administrasi sekolah (Staf yang ditunjuk sebagai admin) dan staf koordinator kantin atau koperasi dalam memahami dan menjalankan sistem informasi yang dibangun dari *platform* sekolah pintar ini (Kurniasari et al., 2021).

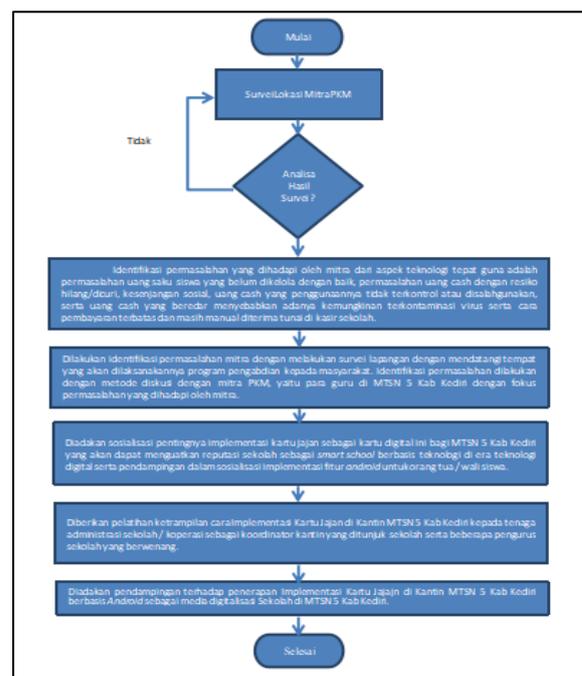
Dari identifikasi permasalahan tersebut diatas, solusi yang ditawarkan adalah sebagai berikut: Tahap I, dilakukan identifikasi permasalahan mitra dengan melakukan survei lapangan dengan mendatangi tempat yang

akan dilaksanakannya program pengabdian kepada masyarakat. Identifikasi permasalahan dilakukan dengan metode diskusi dengan mitra PKM, yaitu para guru di MTSN 2 Kota Kediri dengan fokus permasalahan yang dihadapi oleh mitra.

Tahap II, diadakan sosialisasi pentingnya implementasi kartu jajan sebagai kartu digital ini bagi MTSN 2 Kota Kediri yang akan dapat menguatkan reputasi sekolah sebagai *smart school* berbasis teknologi di era teknologi digital serta pendampingan dalam sosialisasi implementasi fitur *android* untuk orang tua / wali siswa.

Tahap III, diberikan pelatihan ketrampilan cara Implementasi Kartu Jajan di Kantin MTSN 2 Kota Kediri” kepada tenaga administrasi sekolah/koperasi sebagai koordinator kantin yang ditunjuk sekolah serta beberapa pengurus sekolah yang berwenang.

Tahap IV, diadakan pendampingan terhadap penerapan Implementasi Kartu Jajajn di Kantin MTSN 2 Kota Kediri berbasis *Android* sebagai media digitalisasi Sekolah di MTSN 2 Kota Kediri.



Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan PKM

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) kepada mitra yang bertujuan membantu mitra untuk bertransformasi digital sehingga menjadi organisasi yang efisien, efektif, inovatif dan akseleratif. Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilakukan dengan menggunakan metode partisipatif, penyuluhan, pendampingan dan pelatihan dilokasi Mitra yakni telah dilaksanakan di MTSN 2 Kota Kediri. Setelah semua tahap proses pengabdian dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah proses evaluasi dari pelatihan terkait Implementasi Kartu Jajan di Kantin MTSN 2 Kota Kediri. Evaluasi pengabdian bagi mitra yang terlihat antara lain dari aksi, partisipasi dan perubahan perilaku yang terjadi di lingkungan MTSN 2 Kota Kediri.

Tabel 1 Pola Pikir Sebelum dan Sesudah PKM

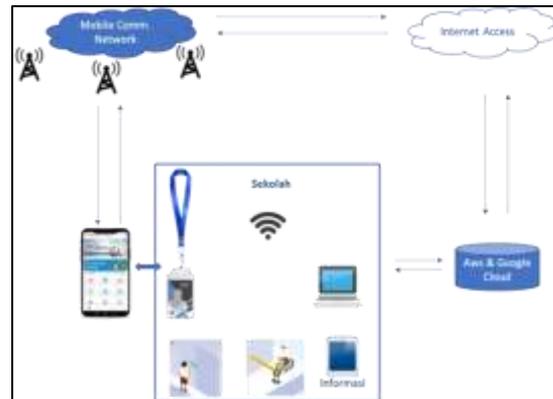
No.	Uraian	Pola Pikir Sebelum Pengabdian	Pola Pikir Sesudah Pengabdian
1	Ganturan uang tunai yang digital	Masih memandang penggunaan uang digital masih	Mengubah mindset dan penggunaan uang digital
2	Beurik pengelolaan keuangan	Penggunaan aplikasi dalam pengelolaan keuangan masih dipandang lebih menyasikan	Penggunaan aplikasi bisa mempercepat waktu dan lebih ekonomis
3	Pemantauan siswa merupakan tanggung jawab guru di sekolah	Wali murid tidak bisa memantau kondisi putra-putri mereka di sekolah, sehingga bertanggung jawab sepenuhnya ke guru	Wali murid bisa bespan dan ikut memantau putra-putri mereka saat di sekolah
4	Ganturan uang tunai transformasi digital	Belum memiliki gambaran mengenai transformasi digital	Mengubah seperti apa transformasi digital baik dari segi administratif, hingga di kalangan

Tabel 2 Kondisi Sebelum dan Sesudah PKM

No.	Sebelum PKM	Sesudah PKM
1	Beurik pembayaran berupa uang tunai	Menerusinya penggunaan uang tunai di lingkungan sekolah
2	Pelaporan administrasi membutuhkan waktu lama	Pelaporan administrasi jadi lebih cepat dan terintegrasi
3	Orang tua tidak bisa memantau kondisi putra-putri selama di sekolah	Orang tua bisa memantau putra-putri selama di sekolah, sekaligus pengelolaan uang tunai secara digital
3	Tidak mengetahui pengetahuan mengenai transformasi digital dalam proses administrasi hingga keuangan	Mula mengetahui dasar-dasar administrasi digital dan keuangan
4	Tidak mengetahui bahwa sistem administrasi akan lebih cepat terselesaikan apabila seluruh kegiatan telah terintegrasi secara digital	Mula memahami efektivitas penggunaan aplikasi digital

Implementasi Kartu Jajan Digital merupakan Teknologi Platform Sekolah Pintar, yaitu sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat digunakan pada perangkat *android* dan *iOS*. Identifikasi sistem yang dibangun merupakan sebuah perangkat lunak yang berjalan pada *hardware* yang dalam hal ini

adalah perangkat *android* dan *iOS*. Model arsitektur sistem yang dibangun ini tampak sebagai berikut:



Gambar 2 Arsitektur Sistem

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh Tim Pengabdian Masyarakat UNISKA, maka luaran yang telah dicapai berdasarkan identifikasi permasalahan mitra adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Indikator Capaian PKM

No.	Permasalahan Mitra	Indikator Capaian
1	Seringnya kasus kehilangan uang, kesenjangan sosial, penggunaan uang <i>cash</i> yang tidak terkontrol atau sering disalahgunakan, serta resiko pencurian untuk setiap transaksi uang <i>cash</i>	Implementasi Kartu Jajan ini merupakan aplikasi berbasis <i>mobile</i> yang dapat menjadi media komunikasi digital antara sekolah dan wali siswa memberikan kemudahan kepada wali siswa dalam memantau transaksi dan juga saldo anaknya
2	Tertentunya pemahaman pengetahuan tentang proses administrasi, sistem informasi digital, sehingga mereka tidak bisa memanage dengan baik	Dengan adanya pelatihan ini anggota mitra mulai menggunakan sistem informasi dalam segala pelaporan administrasi sekolah
3	Tertentunya pengetahuan terhadap ilmu manajemen keuangan dan pengelolaan secara digital	Dengan adanya pelatihan, para anggota mitra bisa membuat laporan keuangan lebih terperinci dan pelaporan pun bisa dilakukan lebih cepat

Beberapa dokumentasi kunjungan yang telah kami lakukan dalam kaitannya dengan sosialisasi dan implementasi Kartu Jajan Digital di MTSN 2 Kota Kediri sebagai berikut:



Gambar 3. Dokumentasi Kunjungan



Gambar 4. Dokumentasi Presentasi



Gambar 5 Dokumentasi Diskusi

Penutup

Simpulan

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan terhadap MTSN 2 Kota Kediri. 2) Implementasi Kartu Jajan ini merupakan aplikasi berbasis mobile yang dapat menjadi media komunikasi digital antara sekolah dan wali siswa memberikan kemudahan kepada wali siswa dalam memonitor transaksi dan juga saldo anaknya.

Saran

Perlu dilakukan proses monitoring dan evaluasi sehingga bisa berkelanjutan dalam implementasi Kartu Jajan di Kantin MTSN 2 Kota Kediri.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan Terima Kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan ini yaitu bapak dan ibu dosen dan juga mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Banowati, L., & Revilia, D. (2021). Tingkat Kepuasan Masyarakat Terhadap Pendaftaran Online Pada Aplikasi Mobile JKN. *Health Care: Jurnal Kesehatan*, 10(1), 78–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.36763/healthcare.v10i1.114>
- Brous, P., Janssen, M., & Herder, P. (2020). The dual effects of the Internet of Things (IoT): A systematic review of the benefits and risks of IoT adoption by organizations. *International Journal of Information Management*, 51, 101952. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jinfomgt.2019.05.008>
- Christanto, F. E., & Candra, R. (2018). Implementasi Kartu RFID Untuk Sistem Transaksi Basis Data Digital. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Rekayasa*, 22(3).
- Faridha, M., Sidiq, A., Karim, S., Lisdawati, A. N., Rusilawati, R., & Irfan, I. (2022). Instalasi Penerangan Madrasah Ibtidayah (MI) Tasrihul Islam Untuk Peningkatan Fasilitas Sekolah Menyongsong Pendidikan Yang Lebih Maju. *JURNAL PENGABDIAN AL-IKHLAS UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARY*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v7i3.6932>
- Hossein Motlagh, N., Mohammadrezaei, M., Hunt, J., & Zakeri, B. (2020). Internet of Things (IoT) and the energy sector. *Energies*, 13(2), 494. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/en13020494>
- Kurniasari, I., Kusriani, K., & Al Fatta, H. (2021). Analysis of Public Opinion Sentiment on Instagram Regarding Covid-19 with SVM. *Jurnal Sistem Telekomunikasi, Elektronika, Sistem Kontrol, Power Sistem Dan Komputer*,

1(1), 344688.

- Kurniawan, R., Rubiati, N., & Rionaldo, R. (2020). Aplikasi Augmented Reality Untuk Kartu Anggota Sebagai Portofolio Digital. *Informatika*, 12(1), 56–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.36723/juri.v12i1.208>
- Lubis, B. S., & Siregar, E. F. S. (2020). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396–401. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>
- Rahmadhani, E. (2019). Guru Melek Teknologi: Pelatihan Pembuatan Media Berbasis Macromedia Flash. *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v4i2.1088>