

Sosialisasi dan Implementasi Kartu Jajan di Kantin MTSN 5 Kab Kediri sebagai Media Digitalisasi Sekolah

Iska Yanuartanti, Iin Kurniasari, dan Srikalimah

Universitas Islam Kediri

iska.yanuartanti@uniska-kediri.ac.id, iinkurniasari@uniska-kediri.ac.id, dan

srikalimah@uniska-kediri.ac.id

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 and Implementation of Snack Cards in the MTSN 5 Canteen of Kediri Regency as a Media for School Digitalization." 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: *Efficient, Effective, 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 pandemic.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka kami melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat berupa “*Sosialisasi dan Implementasi Kartu Jajan di Kantin MTSN 5 Kab Kediri sebagai Media 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: Efektif, Efisien, Inovatif, Android, iOS, Platform Sekolah Pintar, Kartu Jajan Digital



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.

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.

Selain itu, penggunaan teknologi yang sesuai juga memudahkan orang tua / wali siswa dalam memantau aktifitas belajar-mengajar anak.

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.

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)*.

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. 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.

Metode Pelaksanaan

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.

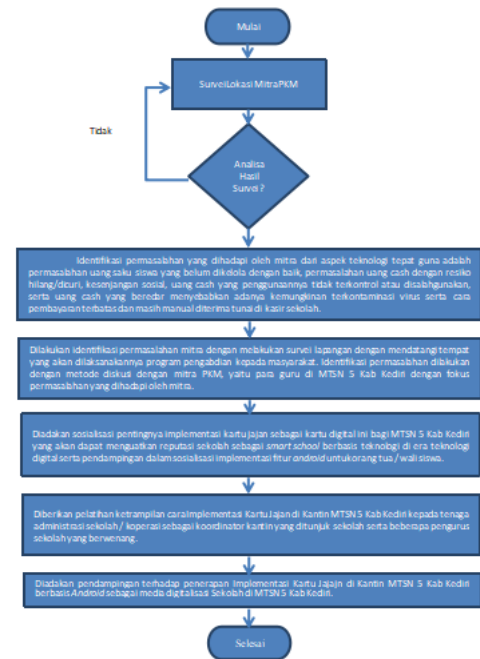
Dari identifikasi permasalahan tersebut diatas, solusi yang ditawarkan adalah sebagai berikut :

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 5 Kab Kediri dengan fokus permasalahan yang dihadapi oleh mitra.

Tahap II, diadakan sosialisasi pentingnya implementasi kartu jajan sebagai kartu digital ini bagi MTSN 5 Kab 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 5 Kab 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 5 Kab Kediri berbasis *Android* sebagai media digitalisasi Sekolah di MTSN 5 Kab 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 5 Kab Kediri. Setelah semua tahap proses pengabdian dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah proses evaluasi dari pelatihan terkait Implementasi Kartu Jajan di Kantin MTSN 5 Kab Kediri. Evaluasi pengabdian bagi mitra yang terlihat antara lain dari aksi, partisipasi dan perubahan perilaku yang terjadi di lingkungan MTSN 5 Kab Kediri.

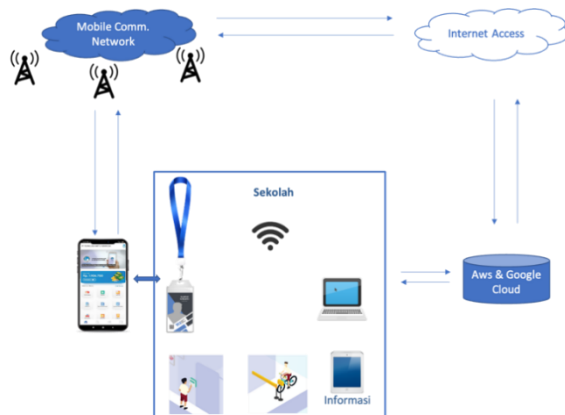
No.	Uraian	Pola Pikir Sebelum Pengabdian	Pola Pikir Sesudah Pengabdian
1	Gambaran umum tentang uang digital	Masih memandang penggunaan uang digital rumit	Mengetahui manfaat penggunaan uang digital
2	Bentuk pengelolaan keuangan	Penggunaan aplikasi dalam pengelolaan keuangan masih dipandang lebih menyusahkan.	Penggunaan aplikasi bisa mempersingkat 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 melimpahkan tanggung jawab sepenuhnya ke guru	Wali murid bisa berperan dan ikut memantau putra/putri mereka saat di sekolah
4	Gambaran umum tentang transformasi digital	Belum memiliki gambaran mengenai transformasi digital	Mengetahui seperti apa transformasi digital baik dari segi administratif, hingga di keuangan

Tabel 1 Pola Pikir Sebelum dan Sesudah PKM

No.	Sebelum PKM	Sesudah PKM
1	Bentuk pembayaran berupa uang kertas	Menurunnya penggunaan uang kertas di lingkungan sekolah
2	Pelaporan administrasi membutuhkan waktu lama	Pelaporan administrasi jadi lebih cepat dan terintegrasi
3	Orang tua tidak bisa mengetahui kondisi putra-putri selama di sekolah	Orang tua bisa memantau putra-putri selama di sekolah, sekaligus pengendalian uang saku secara digital
5	Tidak mengetahui pengetahuan mengenai transformasi digital dalam proses administrasi hingga keuangan	Mulai mengetahui dasar dasar administrasi digital dan keuangan
6	Tidak mengetahui bahwa sistem administrasi akan lebih cepat terselesaikan apabila seluruh kegiatan telah terintegrasi secara digital	Mulai memahami efektifitas penggunaan aplikasi digital

Tabel 2 Kondisi Seblum dan Sesudah PKM

Implementasi Kartu Jajan Digital merupakan Teknologi Patform 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 1 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 :

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 penularan virus melalui 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 memonitor transaksi dan juga saldo anaknya
2	Terbatasnya 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	Terbatasnya 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.

Tabel 3 Indikator Capaian PKM

Penutup

Simpulan

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan dapatdisimpulkan sebagai berikut :

1. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan terhadap MTSN 5 Kabupaten 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 adanya tindak lanjut dari program ini, sehingga bisa berkelanjutan yaitu diterapkan dan diaplikasikan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan Terima Kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan ini

Daftar Pustaka

- 1) Baihaqi Siddik Lubis, Eko Febri Syahputra Siregar, “Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash”, Volume 4, Nomor 1, November 2020, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Sumut, Indonesia, Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan.
- 2) Fiqih Ismawan, Rudi Prasetya, Heri Setiawan, “Pemanfaatan Aplikasi Macromedia Flash Dan Aplikasi Office Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Animasi Guru HIMPAUDI Kecamatan Ciledong Depok” Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat, Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat, Vol. 04 No. 06, November-Desember 2021.
- 3) Elfi Rahmadhani, “Guru Melek Teknologi: Pelatihan Pembuatan Media Berbasis Macromedia Flash”, Jurnal Pengabdian Masyarakat J-DINAMIKA, Vol. 4, No. 2, Desember 2019.