

ABSTRAK

Saat ini teknologi informasi merupakan sebuah fasilitas yang sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, banyak pula perubahan pada pola distribusi informasi dari media cetak menjadi media digital. Guna menunjang hal tersebut, informasi digital yang dinamis dan dapat dikontrol otomatis sangat dibutuhkan oleh berbagai instansi contohnya sekolah. Diantara teknologi yang digunakan adalah Digital Signage. Digital Signage merupakan bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang dapat menyajikan informasi kepada Guru, Tata Usaha, dan Siswa. Digital Signage menawarkan solusi terhadap kekurangan papan informasi konvensional yang ada selama ini, dengan fitur-fitur unggulnya seperti penyajian informasi berupa gambar, video dan teks berjalan.

Penelitian ini membangun Papan Informasi konvensional di SMA Negeri 61 Jakarta menjadi Papan Informasi Digital atau Digital Signage. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan studi pustaka. Pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Scrum* menggunakan pemrograman Python, *database* Sqlite, dan *framework* Django.

Papan Informasi Digital telah berhasil dibangun. Pengujian menggunakan *black box test* secara fungsionalitas berjalan dengan baik dan benar. *Acceptance test* dengan tujuh indikator telah diujicobakan kepada 11 responden dengan hasil uji validitas 0.904. Sehingga dengan menggunakan metode *Scrum* aplikasi telah berhasil dibangun, kemudian di Analisa dan diterima dengan baik oleh pengguna.

Keywords: Papan Informasi Digital, Digital Signage, Scrum, Framework Django

ABSTRACT

Information technology is a utility that has become a necessity in society. Along with the development of information technology, changes also occur to the pattern of information distribution which has transformed from the use of print media into digital media. In order to support the change, a dynamic and automatically controlled digital information media has become an essential need in various institutions such as schools. An example of useful development in technology is Digital Signage. Digital Signage is a form of information technology development which functions to deliver information to teachers, administration staffs, and students. Digital signage offers solutions to the insufficiency of conventional information boards, with its superior features that is able to present information in the form of pictures, videos, and running texts.

This research aims to transform conventional information boards in SMA Negeri 61 Jakarta into digital information boards or Digital Signage. Data is gathered using interviews, observation, and literature review. The system development utilized is Scrum method using Python programming, SQLite database, and Django framework.

The digital information board has been successfully developed. Results from black box test indicates that the system functionality is running well. Acceptance test with seven indicators has been tested to 11 respondents with validity test result of 0.904. Therefore, the application has been successfully developed using Scrum method, has been analyzed, and is well accepted by the users.

Keywords: Digital Information Board, Digital Signage, Scrum, Django Framework