

**SISTEM INFORMASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM)
KEWIRAUSAHAAN STMIK PALANGKARAYA
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



Disusun Oleh :

DAMIANUS TOMMI
NIM C1957201037
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023**

**SISTEM INFORMASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM)
KEWIRAUSAHAAN STMIK PALANGKARAYA
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Disusun Oleh :

DAMIANUS TOMMI
NIM C1957201037
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : DAMIANUS TOMMI
Nim : C1957201037

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

SISTEM INFORMASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM) KEWIRAUSAHAAN STMIK PALANGKARAYA BERBASIS WEB

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 03 Juli 2023
Yang Membuat Pernyataan,



DAMIANUS TOMMI

PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM) KEWIRASAHAAN STMIK PALANGKARAYA BERBASIS WEB

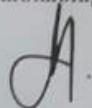
Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan

Pembimbing I,



Ferdiyani Haris, M.Kom
NIK. 19810223200510

Pembimbing II,



Norhayati, M.Pd
NIK. 198805222011004



Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya
Siparno, M.Kom
NIK. 196910041995105

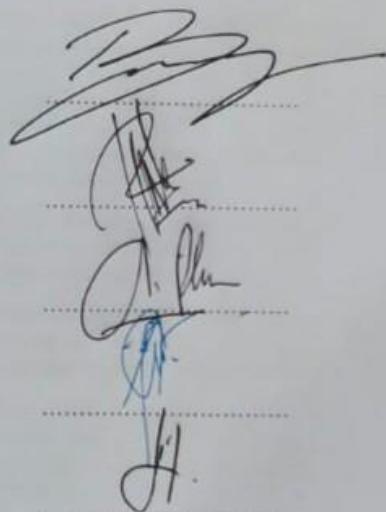
PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM) KEWIRAUSAHAAN STMIK PALANGKARAYA BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan
oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal 03 Juli 2023

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir:

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
Ketua
2. Rommi Kaestria, M.Kom.
Sekretaris
3. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
Anggota
4. Ferdiyani Haris, M.Kom.
Anggota
5. Norhayati, M.P.d.
Anggota



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Bagi TUHAN tidak ada yang mustahil.”

*“Sebab Aku ini, TUHAN, ALLAHMU,
memegang tangan kananmu dan berkata
kepadamu: “Janganlah takut,
Akulah yang menolong engkau”.*

(YESAYA 41:13)

Persembahan :

Ayah dan Ibuku tercinta Bapak Cornelius Romli dan Ibu Supia yang tidak pernah berhenti mendoakan dan mendukung hingga sampai saat ini aku dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.

Untuk Keluarga, terimakasih atas dukungan dan doa yang telah diberikan selama ini.

Terimakasih untuk Diriku yang selama ini masih kuat dan tetap semangat berjuang sampai saat ini.

Dan terima kasih kepada teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan untukku selama ini

INTISARI

Damianus Tommi, C1957201037, 2023. *Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web*, Pembimbing I Ferdiyani Haris, M.Kom., Pembimbing II Norhayati, M.Pd.,

UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya didirikan untuk membina Mahasiswa/i untuk menjadi wirausaha ataupun juga dapat mengembangkan keterampilan dalam dunia wirausaha, seperti melakukan produksi, cara *marketing*, penjualan produk dan masih banyak lagi. Seluruh kegiatan UKM Kewirausahaan diutamakan pada peningkatan kemampuan berwirausaha serta berorganisasi melalui kegiatan kemahasiswaan yang diselenggarakan, baik itu pelatihan, penyelenggaraan *event*, maupun studi banding. Selama ini informasi tentang UKM Kewirausahaan hanya diperoleh langsung dari anggota serta pengurus, sehingga dapat memakan waktu yang lebih lama untuk mendapatkan informasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang dan membangun Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web. Sistem ini menampilkan Berita, Agenda, Layanan, Profil, Galeri, Unduhan, dan Kontak dan hanya digunakan oleh admin sebagai pengelola data atau informasi dari pengurus UKM Kewirausahaan dan pengunjung website sebagai penerima informasi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan kuisioner. Pembuatan system informasi ini dibangun dengan Bahasa pemrograman PHP, Apache sebagai web server, dan MySQL sebagai database. Metode system yang digunakan adalah waterfall dan alat bantu perancangan system yang digunakan adalah Unified Modelling Language (UML).

Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi unit kegiatan mahasiswa (UKM) kewirausahaan STMIK Palangkaraya berbasis website. Berdasarkan hasil perhitungan kuisioner dengan skala likert yang dinilai dari 40 responen, maka didapat hasil interpretasi sebesar 81,71% atau dengan nilai 81,7 dan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini “Setuju” dan layak untuk digunakan.

Kata kunci : Sistem Informasi, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan ,STMIK Palangkaraya, Berbasis Web

ABSTRACT

Damianus Tommi, C1957201037, 2023. *Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web*, Supervisor I Ferdiyani Haris, M.Kom., Advisor II Norhayati, M.Pd.,

STMIK Palangkaraya Entrepreneurship UKM was established to foster students to become entrepreneurs or to develop skills in the entrepreneurial world, such as production, marketing methods, product sales and much more. All UKM Entrepreneurship activities are prioritized on increasing entrepreneurial and organizational skills through organized student activities, be it training, holding events, or comparative studies. So far, information about Entrepreneurship SMEs is only obtained directly from members and administrators, so it can take longer to get information. Based on these problems, the authors designed and built a Web-Based Entrepreneurship Student Activity Unit (UKM) Information System for STMIK Palangkaraya. This system displays News, Agenda, Services, Profiles, Galleries, Downloads, and Contacts and is only used by the admin as a manager of data or information from UKM Entrepreneurship administrators and website visitors as information recipients.

The type of research used is research and development (Research and Development). The data collection methods used include observation, interviews, documentation and questionnaires. Making this information system was built with the PHP programming language, Apache as a web server, and MySQL as a database. The system method used is the waterfall and the system design tool used is the Unified Modeling Language (UML).

This research produced a website-based information system for student activity units (UKM) entrepreneurship at STMIK Palangkaraya. Based on the results of questionnaire calculations with a Likert scale assessed from 40 respondents, an interpretation result of 81.71% or a value of 81.7 is obtained and it can be concluded that the results of this study "agree" and are feasible to use.

Keywords: Information System, Entrepreneurship Student Activity Unit (UKM), STMIK Palangkaraya, Web-Based

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Damianus Tommi
Nim : C1957201037
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

SISTEM INFORMASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM) KEWIRASAHAAN STMIK PALANGKARAYA BERBASIS WEB

Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palangkaraya
Pada Tanggal : 03 Juli 2023

Yang menyatakan



Damianus Tommi

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web“ dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang program S1 program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Rommi Kaestra, M.Kom., selaku Panasehat Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya
3. Ferdiyani Haris, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
4. Norhayati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Kedua Orang Tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.

7. Teman-Teman yang telah memberikan penulis semangat, motivasi dan ilmu selama penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi penyempurnaan Tugas Akhir ini sehingga dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan terima kasih.

Palangka Raya, Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBERAHAN	iv
INTISARI.....	v
ABSTRACT	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Teori.....	8
2.2 Penelitian Yang Relevan	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
<u>3.1</u> Tinjauan Umum	27
3.2 Jenis Penelitian.....	27
3.3 Desain Penelitian	29
3.4 Instrumen Penelitian	32
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data.....	33
3.6 Desain Sistem.....	40
3.7 Jadwal Penelitian	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73
4.1 Hasil	73
4.2 Manual Program.....	97
4.3 Manual Instalasi	106

4.4 Pembahasan.....	114
4.5 Pembahasan hasil responden pengguna (hasil kuesioner)	117
BAB V PENUTUP.....	126
5.1 Kesimpulan	126
5.2 Saran	127

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 simbol-simbol <i>usecase diagram</i>	13
Tabel 2. 2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 2. 3 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	16
Tabel 2. 4 Simbol-simbol ERD	18
Tabel 2. 5 Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif	20
Tabel 2. 6 Penelitian yang Relevan.....	25
Tabel 3. 1 Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data	32
Tabel 3. 2 Analisis PIECES	36
Tabel 3. 3 Tabel Berita.....	67
Tabel 3. 4 Tabel Agenda	67
Tabel 3. 5 Tabel Layanan.....	68
Tabel 3. 6 Tabel <i>Profil</i>	68
Tabel 3. 7 Tabel Anggota.....	69
Tabel 3. 8 Tabel Pengguna.....	70
Tabel 3. 9 Tabel Galeri.....	70
Tabel 3. 10 Tabel Unduhan	71
Tabel 3. 11 Tabel Kontak.....	71
Tabel 3. 12 Jadwal Penelitian.....	72
Tabel 4. 1 Rencana pengujian <i>Administrator</i>	74
Tabel 4. 2 Rencana pengujian <i>Administrator</i>	76
Tabel 4. 3 Pengujian Login <i>Administrator</i>	78
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian <i>Profile</i>	79
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Kelola Data Agenda.....	80
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Halaman Tambah Data Anggota	83
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Halaman Galeri.....	85
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Halaman Laporan	87
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Halaman Video	89
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Halaman <i>Profile</i>	92
Tabel 4. 11 Pengujian Profile.....	93
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Agenda.....	94
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Halaman Unduhan	95
Tabel 4. 14 Daftar Poin-Poin Yang Diujikan.....	118
Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Responden.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Black Box Testing	20
Gambar 2. 2 Balsamiq Mockups	21
Gambar 2. 3 Star UML	21
Gambar 2. 4 Visual Paradigm	22
Gambar 2. 5 XAMPP	22
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Penelitian R&D	28
Gambar 3. 2 Tahapan Metode Waterfall	30
Gambar 3. 3 Desain antarmuka halaman beranda (<i>User</i>).....	41
Gambar 3. 4 Desain antarmuka halaman Profil (<i>User</i>)	42
Gambar 3. 5 Desain antarmuka halaman berita (<i>User</i>).....	42
Gambar 3. 6 Desain antarmuka halaman <i>Login</i> (<i>Admin</i>)	43
Gambar 3. 7 Desain antarmuka halaman Beranda (<i>Admin</i>)	44
Gambar 3. 8 Desain antarmuka halaman <i>Berita</i> (<i>Admin</i>)	45
Gambar 3. 9 Desain antarmuka halaman <i>Pengeluaran</i> (<i>Admin</i>).....	46
Gambar 3. 10 Desain antarmuka halaman Data Anggota (<i>Admin</i>)	47
Gambar 3. 11 <i>Use Case Diagram</i> Admin	48
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram</i> <i>Login Admin</i>	49
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Berita	50
Gambar 3. 15 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Agenda.....	51
Gambar 3. 16 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Layanan	52
Gambar 3. 17 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data <i>Profil</i>	53
Gambar 3. 18 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Anggota	54
Gambar 3. 19 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Pengguna	55
Gambar 3. 20 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Galeri	56
Gambar 3. 21 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Unduhan	57
Gambar 3. 22 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Kontak	58
Gambar 3. 23 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i>	59
Gambar 3. 24 <i>Sequence Diagram</i> Data Berita	60
Gambar 3. 25 <i>Sequence Diagram</i> Data Agenda.....	60
Gambar 3. 26 <i>Sequence Diagram</i> Data Layanan	61
Gambar 3. 27 <i>Sequence Diagram</i> Data <i>Profil</i>	62
Gambar 3. 28 <i>Sequence Diagram</i> Data Anggota	62
Gambar 3. 29 <i>Sequence Diagram</i> Data Pengguna	63
Gambar 3. 30 <i>Sequence Diagram</i> Data Galeri.....	64
Gambar 3. 31 <i>Sequence Diagram</i> Data Unduhan	64
Gambar 3. 32 <i>Sequence Diagram</i> Data Kontak	65
Gambar 3. 33 <i>Entity relationship Diagram</i> (ERD)	66
Gambar 4. 1 <i>Username</i> dan <i>Password</i> <i>administrator</i> salah.....	78
Gambar 4. 2 <i>Username</i> dan <i>Password</i> <i>administrator</i> Benar	79
Gambar 4. 3 Pengujian halaman <i>Profile</i>	80
Gambar 4. 4 Pengujian halaman Data Agenda	81
Gambar 4. 5 Pengujian Tambah Halaman Data Agenda	81
Gambar 4. 6 Pengujian Edit Kelola Data Agenda.....	82
Gambar 4. 7 Pengujian Hapus Data Agenda.....	82

Gambar 4. 8 Pengujian halaman Data Anggota	83
Gambar 4. 9 Pengujian halaman tambah Data Anggota	84
Gambar 4. 10 Pengujian halaman Edit Data Anggota	84
Gambar 4. 11 Pengujian halaman Hapus Data Anggota.....	84
Gambar 4. 12 Pengujian halaman Data Galeri.....	86
Gambar 4. 13 Pengujian halaman Tambah Data Galeri.....	86
Gambar 4. 14 Pengujian halaman Edit Data Galeri	86
Gambar 4. 15 Pengujian halaman Hapus Data Galeri.....	87
Gambar 4. 16 Pengujian halaman Data Iuran	88
Gambar 4. 17 Pengujian halaman Data Pemasukan.....	88
Gambar 4. 18 Pengujian halaman Data Laporan	89
Gambar 4. 19 Pengujian halaman Video.....	90
Gambar 4. 20 Pengujian halaman Tambah Video	91
Gambar 4. 21 Pengujian halaman Edit Video	91
Gambar 4. 22 Pengujian halaman Hapus Video	92
Gambar 4. 23 Pengujian halaman <i>Beranda</i>	93
Gambar 4. 24 Pengujian halaman Profile	94
Gambar 4. 25 Pengujian halaman Agenda.....	95
Gambar 4. 26 Pengujian halaman File Download	96
Gambar 4. 27 Halaman Beranda	97
Gambar 4. 28 Halaman Data Anggota	98
Gambar 4. 29 Halaman <i>Profile</i>	99
Gambar 4. 30 Halaman Agenda	99
Gambar 4. 31 Halaman Download File.....	100
Gambar 4. 32 Halaman Video.....	101
Gambar 4. 33 Halaman Galeri	101
Gambar 4. 34 Halaman <i>login</i> admin	102
Gambar 4. 35 Halaman Kelola Data Pengguna	103
Gambar 4. 36 Halaman Kelola Data Anggota	103
Gambar 4. 37 Halaman Kelola Data Berita	104
Gambar 4. 38 Halaman Kelola Data Agenda.....	105
Gambar 4. 39 Halaman Kelola data Download	105
Gambar 4. 40 Tampilan awal <i>Dewaweb.com</i>	106
Gambar 4. 41 Tampilan Pendaftaran Portal Area <i>Dewaweb.com</i>	107
Gambar 4. 42 Notifikasi Email <i>Dewaweb.com</i>	108
Gambar 4. 43 Hosting dan Domain <i>Dewaweb.com</i>	109
Gambar 4. 44 Sukses order Domain dan Hosting <i>Dewaweb.com</i>	109
Gambar 4. 45 Cpanel Manager	110
Gambar 4. 46 <i>File Manager</i>	111
Gambar 4. 47 <i>Create database phpmyadmin</i>	111
Gambar 4. 48 <i>Manage Currents Privilegs</i>	112
Gambar 4. 49 <i>databases import</i>	112
Gambar 4. 50 <i>Upload File</i>	113
Gambar 4. 51 <i>file manager administrator</i>	113
Gambar 4. 52 laporan <i>User interface ukmkewirausahaanstmikplk.com</i>	114

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Pemberian Izin Penelitian
- Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 6 Lembar Observasi
- Lampiran 7 Lembar Wawancara
- Lampiran 8 Lembar Dokumentasi
- Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 10 Berita Acara Penilaian Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 12 Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
- Lampiran 13 Surat Tugas Penguji Sidang Tugas Akhir
- Lampiran 14 Lembar Pengujian Black Box Testing
- Lampiran 15 Berita Acara Penilaian Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) merupakan wadah untuk menyalurkan kreativitas mahasiswa dalam suatu kegiatan diluar kegiatan akademik (perkuliahinan). Tujuan dibentuknya UKM ini adalah untuk memfasilitasi mahasiswa dalam pengembangan diri. Mahasiswa diberikan tempat untuk menyalurkan hobi dan bakat di bidang seni, olahraga, penalaran, kewirausahaan, hingga keagamaan. Unit kegiatan mahasiswa adalah wadah yang mengatur kegiatan atau aktivitas kemahasiswaan luar kelas, di seluruh organisasi STMIK Palangkayara. Terdapat sembilan organisasi yang aktif di antaranya UKM Tari, Paduan Suara, Futsal, Volly, Bulu Tangkis, Basket, KSR PMI, Multimedia dan Kewirausahaan. Semua organisasi ini berfungsi sebagai tempat mahasiswa menyalurkan potensinya di bidang masing-masing.

UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya didirikan untuk membina Mahasiswa/i untuk menjadi wirausaha ataupun juga dapat mengembangkan keterampilan dalam dunia wirausaha, seperti melakukan produksi, cara *marketing*, penjualan produk dan masih banyak lagi. Seluruh kegiatan UKM Kewirausahaan diutamakan pada peningkatan kemampuan berwirausaha serta berorganisasi melalui kegiatan kemahasiswaan yang diselenggarakan, baik itu pelatihan, penyelenggaraan *event*, maupun studi banding.

Jumlah anggota pengurus UKM Kewirausahaan yakni 16 orang anggota akan tetapi terdapat masalah dalam manajemen kegiatan yang kurang baik. Banyaknya data-data penting seperti laporan pertanggung jawaban dan program kerja yang sudah dikumpulkan tidak tersusun rapi dan semakin menumpuk. Sehingga pada kepengurusan saat ini dan sebelumnya data-data sulit ditemukan.

Selama ini informasi tentang UKM Kewirausahaan hanya diperoleh langsung dari anggota serta pengurus, sehingga dapat memakan waktu yang lebih lama untuk mendapatkan informasi. Proses perekrutan anggota baru dalam komunikasi dan informasi yang masih menggunakan cara konvensional seperti penyebaran brosur atau pamphlet di area kampus dianggap masih kurang maksimal, lantaran kebanyakan mahasiswa hanya sekadar melihat ataupun mengabaikan papan informasi. Masalah utama dalam proses perekrutan anggota baru adalah kesulitan pengurus dalam mengatur pendaftar karena banyaknya yang menghubungi dan menanyakan informasi kegiatan, sehingga proses pendataan pendaftar menjadi lebih sulit. Informasi kegiatan juga kurang maksimal. Penyebaran informasi seperti musyawarah besar, rapat rutin, maupun kegiatan lainnya dilakukan hanya sebatas membuat poster maupun postingan di media-media sosial. Sehingga banyaknya pemberitahuan yang masuk, menyebabkan anggota tidak mendapatkan informasi kegiatan tersebut.

Dengan mempertimbangkan semua kendala dan permasalahan yang dihadapi di atas, diperlukan pengelolaan yang terarah dan berkesinambungan untuk manajemen organisasi yang baik, dan juga memperhatikan kondisi yang dapat menguntungkan sebagai akibat positif perkembangan teknologi komputer. Maka dari itu penulis berinisiatif untuk mewujudkan suatu sistem informasi

berbasis website sebagai salah satu media untuk memberikan informasi-informasi kegiatan, manajemen organisasi yang baik dan terarah, serta perekrutan anggota baru, sehingga mempermudah pengurus dalam mengatur UKM Kewirausahaan dan melancarkan dalam penyampaian Informasi.

Kemajuan teknologi sudah memberikan sumber informasi dan komunikasi yang begitu luas dari apa yang telah dimiliki manusia saat ini. Membantu menyelesaikan pekerjaan secara lebih baik dan efisien. Memberikan hal positif dalam membuat manusia mampu mengetahui informasi-informasi terbaru secara cepat, akurat dan lebih mudah dalam bidang kewirausahaan.

Hal ini yang menjadi latar belakang penulis melakukan penelitian yang akan diajukan yang berjudul “ **Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem informasi Unit Kegiatan Mahasiswa Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis WEB ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan guna mendapatkan hasil yang optimal. Batasan tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Merancang dan membangun suatu sistem yang dapat menampilkan informasi unit kegiatan mahasiswa seperti informasi perekrutan anggota baru, kegiatan rutin unit kegiatan mahasiswa kewirausahaan, informasi event yang akan berlangsung maupun yang sudah berlangsung.
- b. Sistem dirancang dan dibangun berbasis *web* yang bersifat *online* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database* menggunakan *MySQL*.
- c. Fokus dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya berbasis *website* sehingga dapat digunakan juga sebagai media penyimpanan dan pengolahan data oleh pengelola UKM, serta memudahkan mahasiswa dan masyarakat dalam memperoleh informasi tentang kegiatan UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya.
- d. *Website* dikelola oleh admin UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis *Web*

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil nantinya dalam penulisan ini adalah:

a. Bagi UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya

Dapat mempermudah pengurus UKM Kewirausahaan untuk memberikan informasi seputaran UKM Kewirausahaan kepada khalayak umum dan memiliki media informasi yang lebih memadai dari yang sebelumnya.

b. Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan ilmu pengetahuan serta mengembangkan daya nalar dalam pengembangan teknologi khususnya di bidang web. Memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan baik teori maupun praktik, dapat menganalisa dan mengambil kesimpulan dari permasalahan yang ada, sekaligus memperoleh pengalaman dalam membuat suatu sistem, serta mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh ke dalam bentuk nyata

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Dapat memberikan suatu referensi yang berguna bagi STMIK Palangkaraya khususnya dalam penelitian yang akan dilaksanakan oleh para peneliti yang akan datang dalam hal pengembangan *website* UKM.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini dapat terarah, maka penyusunan ini disusun menurut sistematika berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang “**pendahuluan**” yang menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

.BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang “**tinjauan pustaka**” yang menjabarkan teori-teori keilmuan yang digunakan dalam penelitian ini, rangkaian hasil penelitian yang relevan, metode atau pendapat pakar yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menelaskan tentang “**metodologi penelitian**” yang berisi penjelasan mengenai objek penelitian, jenis penelitian, teknik analisis dan prosedur pengumpulan data serta jadwal penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan dan menguraikan hasil “**implementasi sistem dan pembahasan**” serta berbagai penjelasan yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini yang berisikan hasil penelitian dan pembahasan, meliputi pembahasan listing program, pembahasan basis data, pembahasan interface/antarmuka program, pembahasan hasil respon pengguna (hasil kuisioner).

BAB V : PENUTUP

Menjelaskan mengenai “**kesimpulan dan saran**” dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Penelitian ini membutuhkan pemahaman terhadap sejumlah teori-teori untuk mendukung atau menjadi dasar serta referensi dalam penelitian dan dalam membangun sistem. Teori-teori tersebut merupakan kontribusi dari berbagai sumber dan literatur.

2.1.1 Sistem

Istilah sistem paling sering digunakan untuk menunjukkan pengertian metode atau cara dan sesuatu himpunan unsur atau komponen yang saling berhubungan satu sama lain menjadi kesatuan yang utuh.

Menurut Jogiyanto dalam (Nurul & Siti, 2020) Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Elemen-elemen itu tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan membentuk suatu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem dapat tercapai.

Menurut Erawati dalam (Maydianto & Ridho, 2021) sistem adalah jaringan proses kerja yang saling terkait dan berkumpul guna untuk mencapai sebuah tujuan serta melakukan suatu kegiatan.

Berdasarkan pengertian dari kedua ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terintegrasi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien

2.1.2 Informasi

Menurut (Romindo, et al., 2021) Informasi merupakan sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yg bisa dipahami dan memberikan manfaat kepada penerimanya.

Menurut (Kaunang, et al., 2021) Informasi sebagai hasil dari pengolahan data yang dapat diartikan sebagai data yang telah diolah sehingga menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai lebih dan bermanfaat untuk penerimanya.

Dari defenisi diatas disimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi suatu hal yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan yang tepat.

2.1.3 Sistem Informasi

Menurut Jonny Seah dalam (Maydianto & Ridho, 2021) sistem informasi merupakan gabungan dari berbagai komponen teknologi informasi yang saling bekerjasama dan menghasilkan suatu informasi guna untuk memperoleh satu jalur komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok.

Menurut (Maydianto & Ridho, 2021) sistem informasi merupakan sejumlah komponen yang dimana komponen itu saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan.

Menurut pendapat ahli diatas, dapat di simpulkan sistem informasi merupakan sebuah kumpulan dari beberapa komponen yang mengelola data supaya data yang diolah dapat dijadikan sebagai informasi yang bermakna dan dapat membantu mencapai tujuan organisasi.

2.1.4 Unit Kegiatan Mahasiswa

Menurut (Widjaja & Prasojo, 2022) Unit kegiatan mahasiswa (UKM), merupakan salah satu organisasi di dalam lingkungan perguruan tinggi yang memegang peranan penting sebagai wahana mahasiswa untuk menyalurkan minat dan bakatnya untuk kegiatan yang bersifat ekstrakurikuler.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) sebagai wahana mahasiswa untuk menyalurkan minat dan bakatnya untuk kegiatan yang bersifat ekstakurikuler.

2.1.5 *Web*

Menurut Elgamar dalam (Sonny & Rizki, 2021) website adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan satu sama lain, dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan suatu informasi, baik berbentuk gambar, video, teks, suara, ataupun gabungan dari semuanya.

Menurut Rerung dalam (Saputra, et al., 2021) Web adalah jaringan komputer yang terdiri dari kumpulan halaman Internet yang menyediakan sumber teks, grafik, suara, dan animasi melalui protokol transmisi hypertext.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa website adalah ringkasan dari semua halaman web yang ada dalam suatu domain yang berisi informasi textual, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dinamis atau statis yang membentuk suatu rangkaian yang terhubung ke jaringan.

2.1.6 *Framework*

Menurut Pratama Dalam (Sofia & Pakereng, 2022) *Framework* adalah rangka atau kerangka, arti istilah tersebut dalam dunia pemrograman adalah kumpulan kelas (class) dan fungsi (function, method) yang disusun secara sistematis berdasarkan kegunaan atau fungsi tertentu untuk mempermudah pembuatan atau pengembangan suatu aplikasi.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *Framework* adalah kerangka kerja untuk mengembangkan aplikasi berbasis *website* maupun *desktop*.

2.1.7 *Codeigniter*

Menurut Sulistiono dalam (Andani, et al., 2021) *CodeIgniter* adalah sebuah aplikasi open source yang berupa kerangka kerja atau framework untuk membangun website menggunakan bahasa pemrograman PHP. Tujuannya memungkinkan pengembangan proyek yang lebih cepat dari pada penulisan kode dasar atau kode terstruktur, dengan menyediakan banyak library yang biasanya digunakan dalam pengerjaan

Dari penjelasan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa *Codeigniter* adalah Framework yang memudahkan developer membuat *website* berbasis PHP

2.1.8 *Basisdata*

Menurut (Helmud, 2021) *Database* adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematik sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Database* merupakan sekumpulan informasi yang saling berkaitan pada suatu subjek

tertentu pada tujuan tertentu pula.

2.1.9 Metode waterfall

Menurut Rosa A.S & Shalahuddin dalam (Rosadi & Taufik, 2019) Model SDLC air terjun (waterfall) sering juga di sebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (clasic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support).

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *Waterfall* merupakan pendekatan alu hidup perangkat lunak yang teurut dimulai dari analisis sampai pemeliharaan

2.1.10 Unified Modelling Language

Menurut (Andhika, et al., 2022) UML (*Unifide Modeling Language*) merupakan sebuah gambaran untuk menvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bawha UML atau *Unifide Modeling Language* adalah sebuah gambaran untuk membangun rancangan sistem.

a. Use Case Diagram

Menurut Pratama dalam (Kurniawan, et al., 2020) *Use case diagram* adalah gambaran grafis dari beberapa atau semua *actor*, *use case*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem.

Berikut ini tabel simbol-simbol dai usecase diagram :

Tabel 2. 1 simbol-simbol *usecase diagram*

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikaan peran yang digunakan user ketika berinteraksi dengan user
2.		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
9.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya (sinergi).
10.		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

b. Activity Diagram

Menurut (Sutrisno & Karnadi, 2021) *Activity Diagram* merupakan sebuah gambaran atau visualisasi dari kegiatan terjadi didalam sistem.

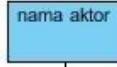
Tabel 2. 2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5.		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
6.		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
7.		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
8.	<p>Atau</p>	<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

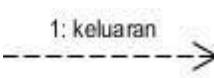
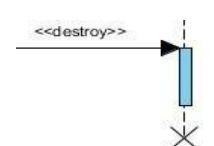
c. Sequence Diagram

Menurut (Kurniawan, 2020) *Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem yang berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu.

Tabel 2. 3 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1.	 Atau 	Actor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawali <i>frase</i> nama aktor
2.		Entity Class	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3.		Boundary Class	Menggambarkan sebuah gambaran dari form
4.		Control Class	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel

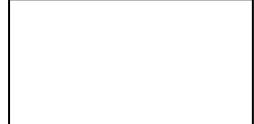
NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
5.		<i>Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
4.		<i>Waktu aktif</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
5.		<i>Pesan tipe create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
6.		<i>Pesan tipe call</i>	Menyatakan suatu objek menggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri. Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini menggil operasi / metode maka operasi / metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang Berinteraksi
7.		<i>Pesan tipe send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data / masukan / informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim

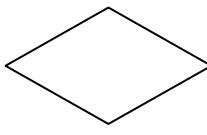
NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
8.		Pesan tipe return	Menyatakan suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
9.		Pesan tipe destroy	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada Destroy

d. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut (Hidayat & Maskhun, 2021) *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model suatu basis data relasional. ERD juga merupakan gambaran yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lain dalam dunia nyata.

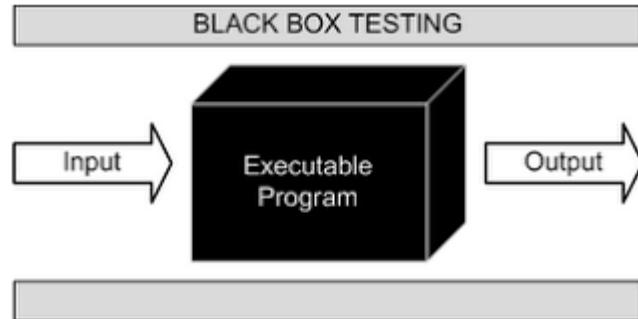
Tabel 2. 4 Simbol-simbol ERD

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1.		Menunjukkan entitas (<i>entity</i>) yaitu suatu objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain.

NO	SIMBOL	KETERANGAN
2.		Menunjukkan atribut (<i>attribute</i>) yaitu entity yang mempunyai atribut dan berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain.
3.		Menunjukkan hubungan atau relasi (<i>relationship</i>) yaitu hubungan antara suatu himpunan entitas lainnya.
4.		Menunjukkan alat penghubung, yang digunakan untuk menghubungkan entitas dengan entitas ataupun entitas dengan atribut.

2.1.11 Black Box Testing

Menurut (Cholifah, et al., 2018) Pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.



Gambar 2. 1 Black Box Testing

Pengujian kotak hitam dilakukan untuk menguji suatu kasus uji dengan mencoba semua fungsi yang terdapat di dalam perangkat lunak dengan menentukan apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

2.1.12 Skala Likert

Menurut Sugiyono dalam (Ulumuddin & Sulistiyawati, 2021) Skala *Likert* dibuat dengan tujuan agar dapat meyakinkan responden dalam mengisi jawaban pada berbagai tingkatan semua butir pertanyaan dan pernyataan yang diberikan dalam kuesioner.

Tabel 2. 5 Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif

No	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Netral	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

2.1.13 Balsamiq Mockups



Gambar 2. 2 Balsamiq Mockups

Sumber: (Peldi, 2019)

Menurut (Purnomo & Ridlo, 2020) Mockup antar muka pengguna (*user interface*) merupakan salah satu jenis model yang lincah yang dapat digunakan untuk memperesentasikan persyaratan dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak yaitu pengguna dan pengembang aplikasi.

2.1.14 Star UML



Gambar 2. 3 Star UML

Sumber : (Zaksa, 2023)

Menurut Sukamto & Shalahuddin dalam (Purba, 2022) UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

2.1.15 Visual Paradigm



Gambar 2. 4 Visual Paradigm

Sumber : (Mustakim, 2023)

Menurut Pressman dalam (Musrifah & Mutia, 2019) Visual Paradigm adalah salah satu alat bantu *Unified Modelling Language* (UML) yang digunakan untuk membuat *Use case Diagram, Actifity Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram.*

2.1.16 XAMPP



Gambar 2. 5 XAMPP

Sumber: (Wahyu, 2022)

Menurut Wicaksono dalam (Maryani, et al., 2018) XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal.

2.1.17 MySQL

Menurut Kurniawan Rulianto dalam (Tumini & Fitria, 2021) MySQL adalah sebuah database atau media penyimpanan data yang mendukung *script PHP*. MySQL juga mempunyai query atau bahasa SQL (*Structured Query Language*) yang simpel dan menggunakan escape character yang sama dengan PHP, selain itu MySQL adalah database tercepat saat ini

2.1.18 PHPMyAdmin

Menurut (Standsyah & N.S, 2021) PhpMyAdmin adalah sebuah aplikasi/perangkat lunak bebas (*opensource*) yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi database MySQL melalui jaringan lokal maupun internet. phpMyAdmin mendukung berbagai operasi MySQL, diantaranya (mengelola basis data, tabel-tabel, bidang (*fields*), relasi (*relations*), indeks, pengguna (*users*), perijinan (*permissions*), dan lainlain.

2.1.19 Sublimetext 3

Menurut Maya Aprilia dan Pujiyanto dalam (Wandino1, et al., 2021) Sublime text merupakan perangkat lunak Text editor yang digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi, Sublime text mempunyai fitur plugin tambahan yang memudahkan programmer. Selain itu, sublime text juga memiliki desain yang simpel dan keren menjadikan *sublime text* terkesan elegan untuk sebuah syntax editor.

2.1.20 Web Browser

Menurut Arief dalam (jayanti, et al., 2022) *web browser* adalah program yang berfungsi untuk menampilkan dokumen-dokumen web dalam format *HTML*.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian yang berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relevan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah dihimpun oleh penulis, dapat dilihat pada tabel 2.6

Tabel 2. 6 Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Penjelasan
1	(Rihastuti & Rosyidi, 2019)	Analisis Perancangan Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK Cipta Darma Surakarta	Hasil Penelitian, Sistem yang akan dibuat hanya akan sampai pada tahap perancangan saja atau <i>design interface</i> . Sedangkan, Sistem yang akan dibuat penulis hasil akhirnya berupa sebuah aplikasi sistem informasi berbasis web.
2	(wildaningsih & Aneu Yulianeu, 2018)	Sistem Infomasi Pengolahan Data Anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Zaradika STMIK DCI Tasikmalaya	Sistem ini menggunakan perancang DFD (<i>Data Flow Diagram</i>). Sedangkan, sistem yang akan dibuat penulis akan dibuat menggunakan perancangan UML (<i>Unified Modelling Language</i>).
3	(Widjaja & Prasojo, 2022)	Perancangan Sistem Inormasi Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Nasional Karangturi Berbasis Web	Fokus dari penelitian ini adalah membuat Perancangan UKM Universitas Nasional Karangturi Berbasis Web. Sedangkan, yang dibuat penulis Fokus dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya berbasis <i>website</i> .

4	(Widyanto, 2020)	Penerapan Metode RUP pada Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK PalComTech	Hasil penelitian, Sistem ini dibuat Menggunakan metode <i>Rational Unified Process</i> . Sedangkan sistem yang akan dibuat penulis menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D).
5	(Zakia, et al., 2019)	Perancangan Sistem Informasi Data Anggota Dan Kegiatan Unit Kegiatan Mmahasiswa	Hasil penelitian, Sistem informasi ini menacakup semua UKM yang ada pada kampus tersebut. Sedangkan, sistem yang akan dibuat penulis hanya berfokus pada satu UKM saja yaitu UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya didirikan untuk membina Mahasiswa/i untuk menjadi wirausaha ataupun juga dapat mengembangkan keterampilan dalam dunia wirausaha, seperti melakukan produksi, cara *marketing*, penjualan produk dan masih banyak lagi. Seluruh kegiatan UKM Kewirausahaan diutamakan pada peningkatan kemampuan berwirausaha serta berorganisasi melalui kegiatan kemahasiswaan yang diselenggarakan, baik itu pelatihan, penyelenggaraan *event*, maupun studi banding.

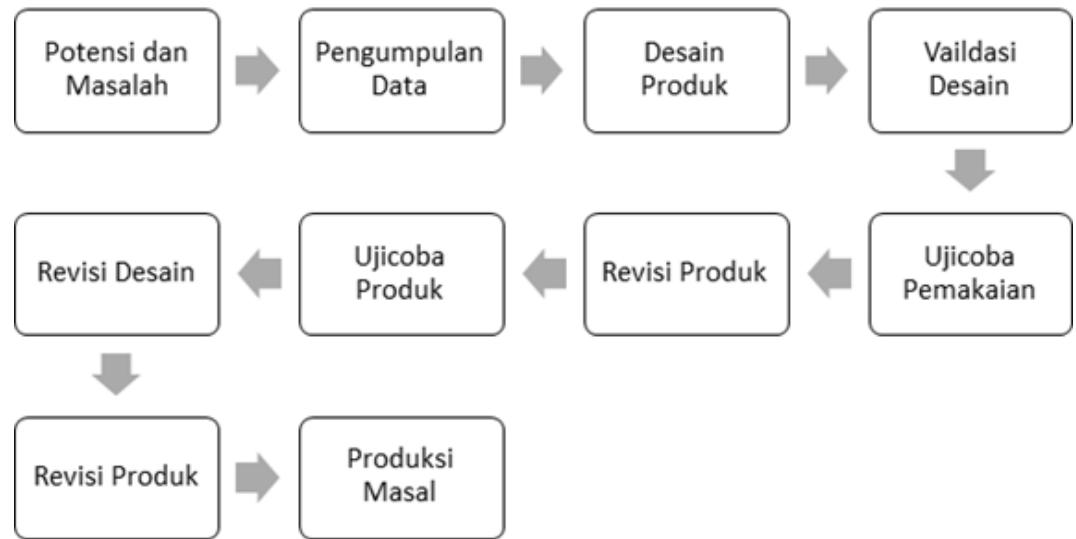
3.2 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*).

Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan kemudian menguji keefektifan produk tersebut (Oktaviani & Ayu, 2021)

Penelitian ini dilakukan di UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya.. Untuk merancang dan membangun sebuah sistem dibutuhkan adanya data yang nantinya akan diproses oleh sistem sehingga sistem dapat memberikan informasi-informasi yang bermanfaat kepada penggunanya.

langkah-langkah penelitian dan pengembangan seperti ditunjukkan pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 Langkah-langkah Penelitian R&D

Langkah-langkah dalam penelitian R&D adalah sebagai berikut:

- Potensi dan masalah, Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.
- Mengumpulkan informasi, Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan update, maka selanjutnya perlu dikumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
- Desain produk Produk didesain untuk dapat mengatasi masalah yang ada.
- Validasi desain, Validasi desain merupakan kegiatan penilaian rancangan produk oleh ahli yang berkompeten dibidangnya,

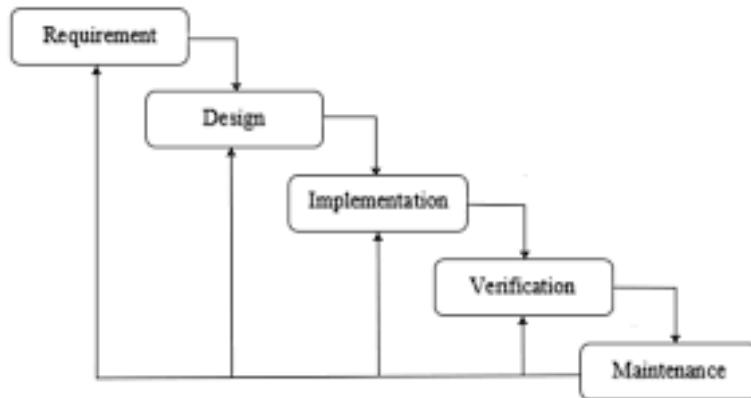
- e. Perbaikan desain, Setelah desain produk, dinilai melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut dikurangi dengan memperbaiki desain.
- f. Uji Coba produk, Produk diujicobakan pada kelompok terbatas.
- g. Revisi produk, Kelemahan-kelemahan produk yang ditemukan dalam sampel terbatas selanjutnya diperbaiki untuk memperoleh produk yang lebih sempurna.
- h. Uji coba pemakaian Produk diujicobakan pada kelompok yang lebih luas.
- i. Revisi produk, Perbaikan produk apabila ditemukan kelemahan pada ujicoba skala luas.
- j. Pembuatan produk masal, Produk final yang dihasilkan diproduksi secara masal untuk dapat digunakan secara optimal.

3.3 Desain Penelitian

Desain Penelitian merupakan suatu rancangan yang digunakan sebagai pendoman dalam proses penelitian dan bertujuan untuk memberikan pegangan yang jelas dan terstruktur dalam melakukan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Waterfall*.

3.3.1 Metode *Waterfall*

Metode *Waterfall* atau metode air terjun merupakan pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan perancangan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis sesuai dengan siklus pengembangan yang ada. Metode waterfall memiliki lima tahapan secara umum yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Tahapan Metode *Waterfall*

a. *Requirement*

Requirement merupakan proses analisis yang berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Analisis ini bisa dilakukan dengan wawancara, studi literatur, dan observasi.

Dalam tahapan ini tim analisis akan menggali informasi sebanyak mungkin dari informan tentang software yang mereka inginkan beserta dengan kebutuhan sistem lainnya.

Hasil dari tahapan ini akan menghasilkan dokumen spesifikasi kebutuhan user.

b. *Design*

Proses ini akan berfokus pada pembangunan struktur data, arsitektur perangkat lunak, perancangan *interface*, perancangan fungsi internal dan eksternal serta detail dari setiap algoritma prosedur.

Pada tahapan *design* akan menghasilkan dokumen bernama *Software Requirement* yang nantinya akan menjadi landasan bagi para programmer dalam membuat code-code dari aplikasi.

c. *Implementation*

Pada tahapan implementasi dilakukan pembuatan aplikasi oleh programmer dengan menggunakan kode dari bahasa pemrograman yang sesuai dengan aplikasi atau sistem yang akan dibuat. Proses penulisan sinkode atau coding aplikasi mengacu pada dokumen yang telah dibuat sebelumnya.

d. *Verification*

Tahapan verifikasi meliputi pengintegrasian sistem dan testing terhadap aplikasi yang telah dibuat. Sistem akan diverifikasi untuk diuji kelayakannya.

Dalam tahap verifikasi semua modul yang dikerjakan oleh perancang dan programmer yang memiliki perbedaan akan digabungkan kemudian diuji apakah sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan atau masih terdapat kesalahan atau error dalam sistem sebelumnya yang nantinya dapat diperbaiki ulang.

e. *Maintenance*

Tahapan ini umumnya meliputi tahapan penginstalan perangkat lunak dan pengujian pada aplikasi. Maintenance merupakan tanggung jawab dari tim pengembang untuk memastikan aplikasi atau sistem dapat berjalan dengan lancar setelah didemokan kepada pemakai.

Dalam definisi yang lebih luas *maintenance* adalah proses perbaikan aplikasi atau sistem dari error atau bug celah keamanan, peningkatan kinerja sistem, dan memastikan aplikasi dapat berjalan pada ruang lingkup yang lebih besar.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Sebagai alat pengumpulan data instrumen penelitian sangat besar perannya dalam menentukan kualitas penelitian. Validitas penelitian ditentukan dari kualitas instrumen yang digunakan dan prosedur pengumpulan data yang dilakukan.

Dengan instrumen penelitian yang berkualitas memungkinkan data yang dikumpulkan benar dan tepat sesuai dengan fakta dilapangan. Sebaliknya jika instrumen yang dilakukan tidak baik maka data yang dikumpulkan juga tidak tepat sehingga menghasilkan kesimpulan penelitian yang keliru dan kurang tepat. Pengumpulan data yang digunakan dalam instrumen penelitian ini dapat di lihat pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Jenis Metode	Jenis Instrumen
1.	Observasi	Surat Ijin Observasi Panduan Observasi
2.	Wawancara	Pendoman Wawancara Lembar Wawancara
3.	Kuisisioner	Kuisisioner Skala Likert
4.	Dokumentasi	Foto-foto

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*)

Analisis PIECES sendiri bertujuan sebagai pengoreksi dan perbaikan pada sistem informasi dalam organisasi. Dalam menganalisis sebuah sistem diperlukan beberapa aspek penting diantaranya kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan.

Dalam analisis PIECES ada kriteria-kriteria yang wajib untuk digunakan dalam menganalisis suatu sistem, diantaranya sebagai berikut:

a. *Performance*

Dalam *performance* berfokus pada penganalisaan kinerja yang dibutuhkan untuk mengetahui tugas-tugas yang dijalankan namun tidak mencapai sasaran. Kinerja diukur dari jumlah produksi dan waktu tanggap. Jumlah produksi adalah jumlah pekerjaan yang bisa diselesaikan selama jangka waktu tertentu. Pada sistem kinerja diukur berdasarkan seberapa baik sistem itu berjalan dan tidak menimbulkan *error*.

b. *Information*

Informasi digunakan sebagai evaluasi terhadap kemampuan sistem dalam menghasilkan sistem informasi yang bermanfaat untuk menyikapi peluang dan menangani masalah yang muncul. Analisis informasi memeriksa *output* sistem, dan analisis data meneliti data yang tersimpan dalam sebuah sistem. Ada dua masalah umum yang sering dihadapi seperti:

- 1) Data yang berlebihan , merupakan data yang sama ditangkap dan disimpan di banyak tempat.
- 2) Kekakuan data, adalah data yang ditangkap dan disimpan tetapi diorganisasikan sedemikian rupa sehingga laporan dan pengujian tidak dapat atau sulit untuk dikerjakan.

c. Economic

Analisis ekonomi merupakan biaya yang diperlukan dalam penelitian. Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaanya sebagai berikut:

- 1) Biaya yang tidak diketahui, yang tidak dapat dilacak sumbernya, dan biaya yang terlalu tinggi.
- 2) Keuntungan, seperti perbaikan dan peningkatan layanan.

d. Control

Sistem perlu dimonitoring dan diperbaiki jika menemukan kinerja yang dibawah standar. Kontrol dipasang untuk meningkatkan kinerja sistem, mencegah atau mendeteksi kesalahan sistem, menjamin keamanan data, dan informasi.

e. Efficiency

Efisiensi menyangkut bagaimana menghasilkan output sebanyak-banyaknya dengan input uang sekecil mungkin. Berikut adalah indikasi bahwa suatu sistem dapat dikatakan tidak efisien:

- 1) Banyak waktu terbuang pada aktivitas sumber daya manusia, mesin, dan komputer.
- 2) Data diinput atau disalin secara berlebihan.
- 3) Data diproses secara berlebihan.

- 4) Informasi dihasilkan secara berlebihan.
- 5) Usaha yang dibutuhkan untuk tugas-tugas terlalu berlebihan.
- 6) Material yang dibutuhkan untuk tugas-tugas terlalu berlebihan

f. Service

Service atau layanan berfokus pada bagaimana sistem tersebut memberikan layanan yang berkualitas. Berikut ini ada beberapa kriteria penelitian kualitas sistem yang dikatakan buruk:

- 1) Sistem menghasilkan produk yang tidak akurat.
- 2) Sistem menghasilkan produk yang tidak konsisten.
- 3) Sistem menghasilkan produk yang tidak dipercaya
- 4) Sistem sulit untuk digunakan dan dipelajari.
- 5) Sistem tidak fleksibel.

Dari analisis ini maka didapatkan masalah utama yang jelas dan spesifik. Sehingga nantinya dapat diberikan beberapa solusi yang dapat membantu perancangan sistem baru yang lebih baik lagi.

a. Analisis Sistem yang sedang berjalan

Pada saat ini, Sistem yang sedang berjalan pada UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya adalah penyebarluasan informasi kepengurusan serta keanggotaan belum terekam secara digital yakni masih pada lembaran kertas surat keputusan kepengurusan dan anggota, serta data kepengurusan hanya berupa nama bukan data lengkap identitas mahasiswa.

b. Analisis Kelemahan Sistem yang sedang berjalan

Kelemahan sistem adalah kondisi atau situasi yang menyimpang dari sasaran atau tujuan organisasi atau perusahaan yang dapat menurunkan kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan. Analisis kelemahan sistem bertujuan untuk membandingkan sistem lama dengan sistem baru yang dirancang. Untuk analisis kelemahan sistem dalam penelitian ini Penulis menggunakan metode analisis PIECES yang akan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Analisis PIECES

Jenis Analisis	Sistem Yang Sedang Berjalan	Sistem Yang Akan Dibuat
Analisis Kinerja Sistem <i>(Performance)</i>	Mahasiswa atau masyarakat harus datang langsung ke ruang UKM untuk mendapatkan data atau informasi yang diinginkan.	Dengan adanya sistem informasi berbasis web maka semua informasi UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya bisa diakses dari mana saja.
Analisis Informasi <i>(Information)</i>	Informasi yang didapatkan oleh mahasiswa atau masyarakat tentang kegiatan UKM kadang masih kurang lengkap, karena penyampaian informasi secara konvensional.	Dengan adanya sistem informasi berbasis web pengguna akan mendapatkan informasi yang jelas dan akurat, serta mudah dipahami.

Jenis Analisis	Sistem Yang Sedang Berjalan	Sistem Yang Akan Dibuat
Analisis Ekonomi (Economy)	Mahasiswa atau masyarakat harus datang langsung ke ruang UKM yang berada pada kampus STMIK Palangkaraya untuk mendapatkan data atau informasi yang diinginkan. Sehingga bagi rumahnya yang sangat jauh dari kampus akan lumayan menguras uang bbm.	Dengan adanya sistem informasi berbasis web maka semua informasi UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya bisa diakses dari mana saja. Sehingga dapat mengurangi pengeluaran uang bensin terutama mahasiswa.
Analisis Pengendalian (Control)	Belum ada <i>admin</i> sebagai pengisian data karena data-data yang dibagikan tidak dapat diperbarui kembali karena data tersebut masih kurang jelas dalam segi memberikan informasi.	Dalam hal ini, Sistem informasi ini menggunakan <i>admin</i> dalam pengisian data sehingga data-data yang terdapat dalam sistem informasi tersebut dapat di <i>update</i> kembali, dan memberikan informasi lengkap.
Analisis Efisiensi (Efficiency)	Banyak menghabiskan waktu dalam proses memberikan informasi yang harus datang langsung. Serta lambatnya dalam proses penyebaran informasi.	Dengan sistem informasi berbasis web ini pengguna dapat mengetahui informasi lengkap melalui sistem informasi yang telah dibuat dimana saja dan kapan saja.
Analisis Layanan (Service)	Layanan data dan infomasi lamban karena ketua atau anggota UKM kadang tidak ada di tempat.	Pelayanan akan akan menjadi lebih cepat karena menggunakan sistem infomasi bebas web.

3.5.2 Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Infomasi

Analisis kebutuhan informasi menjelaskan apa saja informasi yang terdapat pada sistem. Informasi yang terdapat pada sistem adalah :

- 1) Data ketua dan anggota UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya.
- 2) Data fasilitas dan lokasi UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya.
- 3) Data Kegiatan dan acara UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya

b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Software yang digunakan penulis dalam merancang dan membangun sistem ini yaitu :

- 1) *Star UML*
- 2) Balsamiq Mockups
- 3) Visual Paradigm
- 4) Xampp dan Mysql sebagai server dan database
- 5) PHP sebagai bahasa pemrograman
- 6) Sublime Text sebagai teks editor pemrograman
- 7) Google Chrome

c. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan

Dalam pembuatan program ini dan nantinya yang akan di implementasikan pada objek penelitian yaitu adalah :

- 1). Type : Laptop
- 2). Processor : Intel Core i5
- 3). Memory : 4 GB

4). Harddisk : 1 TB

d. Kebutuhan Pengguna (*User*)

Kebutuhan pengguna mengidentifikasi kategori pengguna yang dapat mengakses sistem yang dibuat. Kategori pengguna tersebut adalah :

- 1). Admin bertanggung jawab untuk mengelelola *website* seperti menambah, menghapus, mengedit informasi .
- 2). User adalah pengunjung yang hanya bisa melihat informasi berupa data kegiatan dan keanggotaan UKM.

3.5.3 Prosedur Pengumpulan data

a. Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan penulis secara langsung dengan melakukan pengenalan ruangan dan lingkungan serta mengamati data atau catatan apa saja yang di kelola pengurus organisasi di dalam ruangan UKM Kewirausahaan seperti profil yang terdiri dari struktur organisasi, Program kerja dan kegiatan apa saja yang pernah dilakukan selama satu periode dalam kepengurusan UKM Kewirausahaan.

b. Wawancara

Setelah melakukan tahap observasi, metode selanjutnya yang digunakan adalah metode wawancara atau interview dalam pengumpulan data. Dalam metode ini, penulis memberikan beberapa pertanyaan yang diajukan keada narasumber (Rommi Kaestria) selaku Penasehat UKM Kewirausahaan. Bersifat formal dan dilakukan secara (langsung/tidak langsung) yang mencakup pertanyaan-pertanyaan seputar gambaran umum

UKM Kewirausahaan dan sistem informasi yang sedang berjalan di UKM tersebut sehingga diperoleh informasi berupa data-data yang diolah dalam penelitian ini.

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung yang berupa daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden sesuai dengan permintaan peneliti.

d. Studi Literatur

Studi literatur adalah salah satu metode pengumpulan data untuk mendapatkan data-data yang sifatnya teoritis yaitu dengan cara membaca literatur yang relevan. Adapun sumber literatur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Jurnal, buku, artikel ilmiah, hingga skripsi yang berkaitan dengan topik dalam penelitian ini.

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar-gambar yang diperoleh dari tempat penelitian.

3.6 Desain Sistem

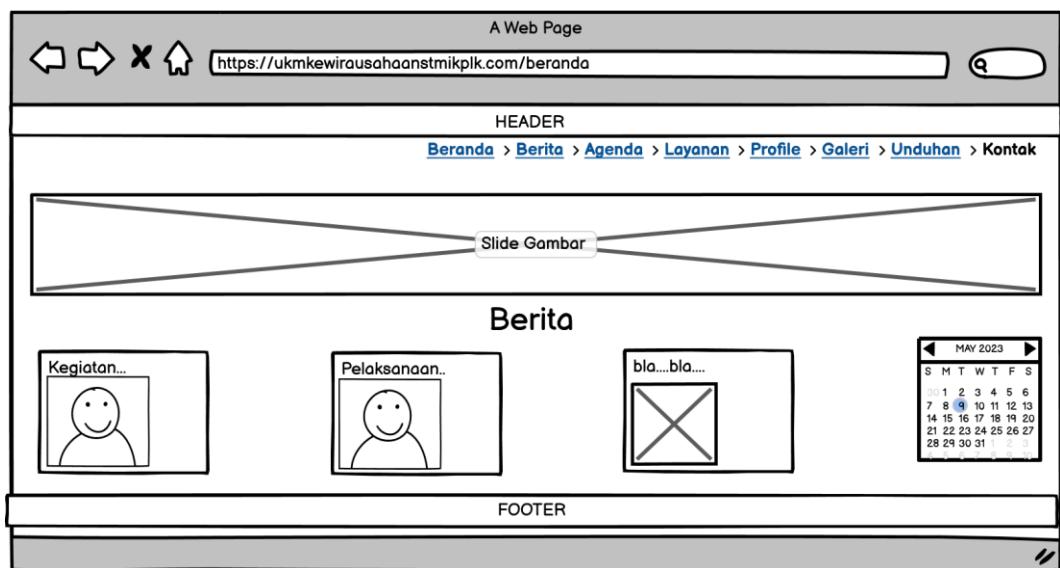
Desain sistem digunakan untuk melaksanakan bagian dari tahapan pengembangan sistem, dalam penelitian ini penulis menggunakan desain sistem terstruktur sebagai berikut :

3.6.1 Desain *Interface / Antarmuka*

Berikut adalah rancangan desain interface dari sistem yang akan dibuat :

a. Halaman Beranda (*User*)

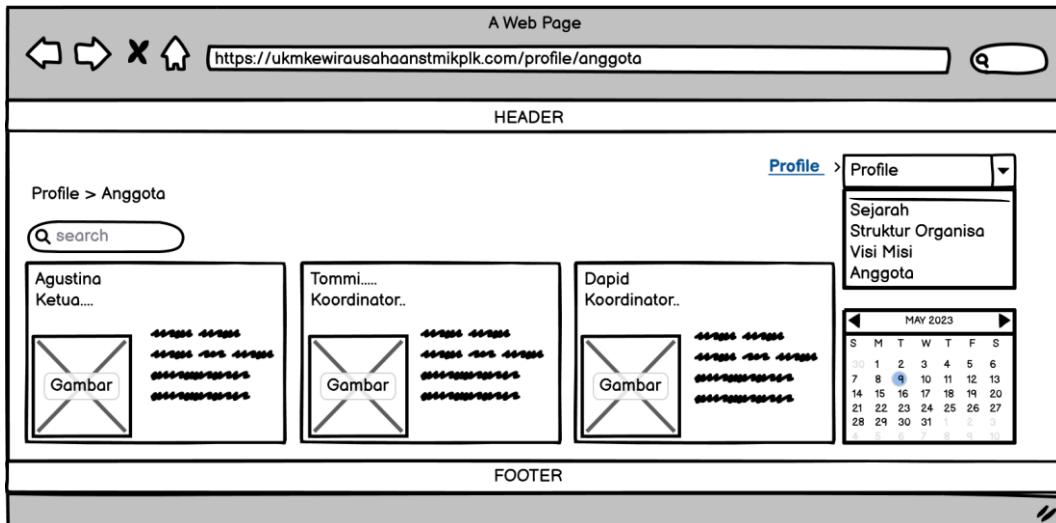
Halaman beranda (*User*) adalah halaman awal yang muncul ketika user atau pengunjung berkunjung ke *website*. Pada halaman pengunjung terdapat empat menu utama yang memiliki fungsi dan fitur masing-masing. Berikut ini adalah rancangan desain *interface* halaman beranda untuk *user*.



Gambar 3. 3 Desain antamuka halaman beranda (*User*)

b. Halaman Profil (*User*)

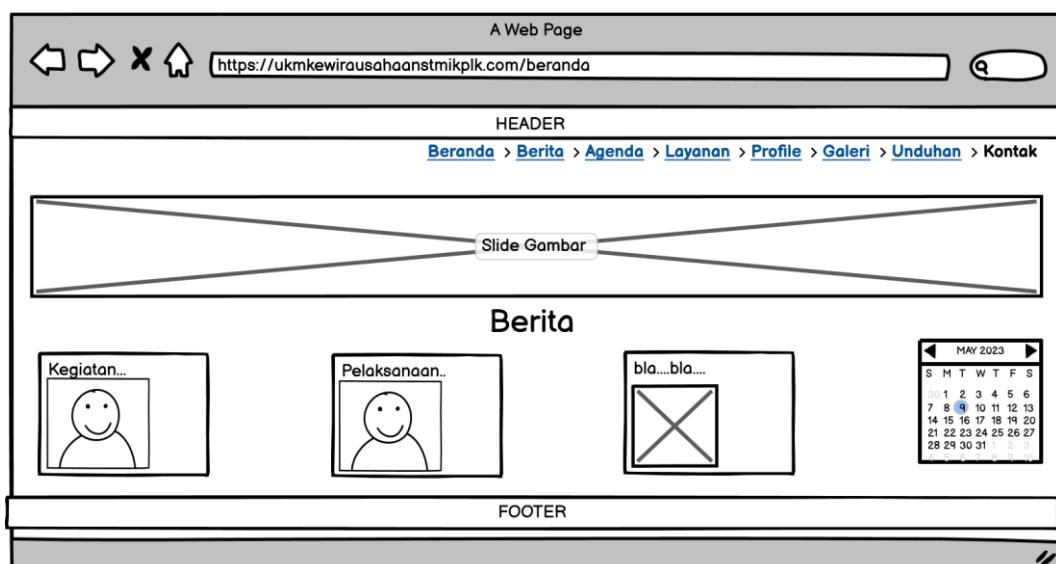
Halaman profil (*user*) adalah halaman yang muncul apabila *user* mengklik menu profil. Pada halaman ini *user* dapat melihat informasi mengenai visi, misi, dan struktur organisasi UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya yang telah di *posting* oleh *admin*. Berikut ini adalah rancangan desain *interface* halaman Profil untuk *user*.



Gambar 3. 4 Desain antarmuka halaman Profil (*User*)

c. Halaman Berita (*User*)

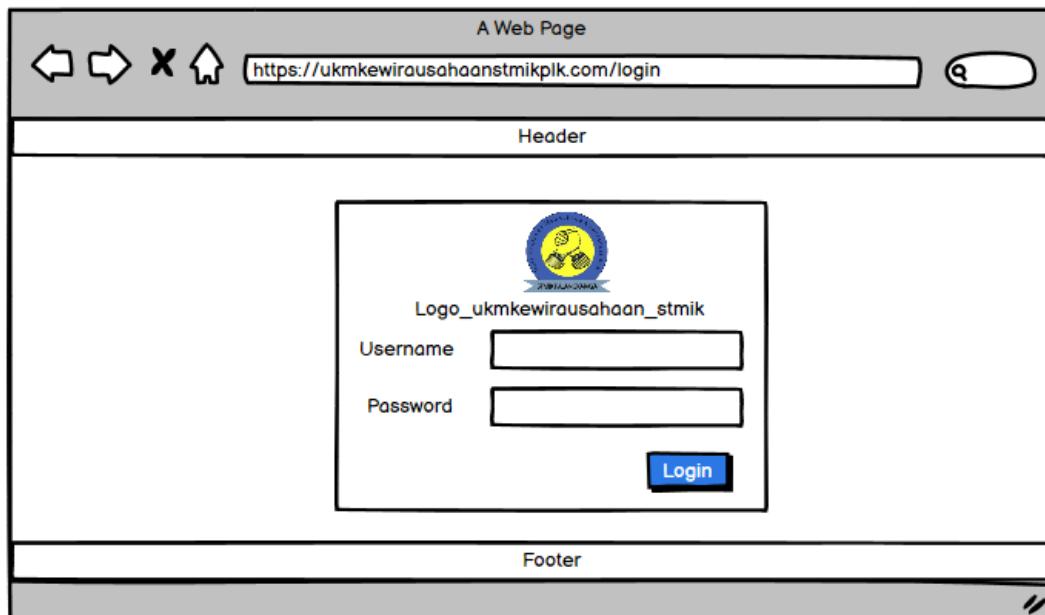
Halaman berita (*user*) adalah halaman yang muncul apabila *user* mengklik menu artikel. Pada halaman ini *user* dapat melihat informasi mengenai berbagai kegiatan UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya yang telah di *posting* oleh *admin*. Berikut ini adalah rancangan desain *interface* halaman berita untuk *user*.



Gambar 3. 5 Desain antarmuka halaman berita (*User*)

d. Halaman *Login (Admin)*

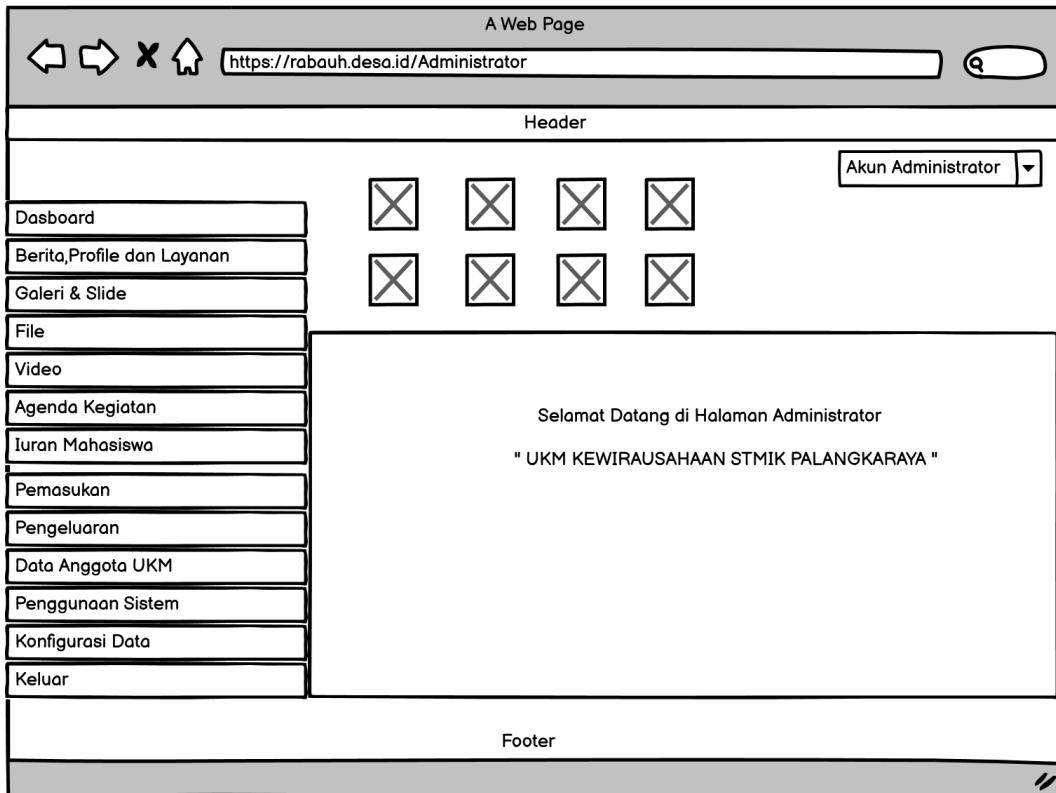
Halaman *login* adalah halaman yang digunakan admin untuk masuk kedalam halaman beranda *admin*. Berikut ini adalah rancangan desain *interface login admin*.



Gambar 3. 6 Desain antarmuka halaman *Login (Admin)*

e. Halaman Beranda (Admin)

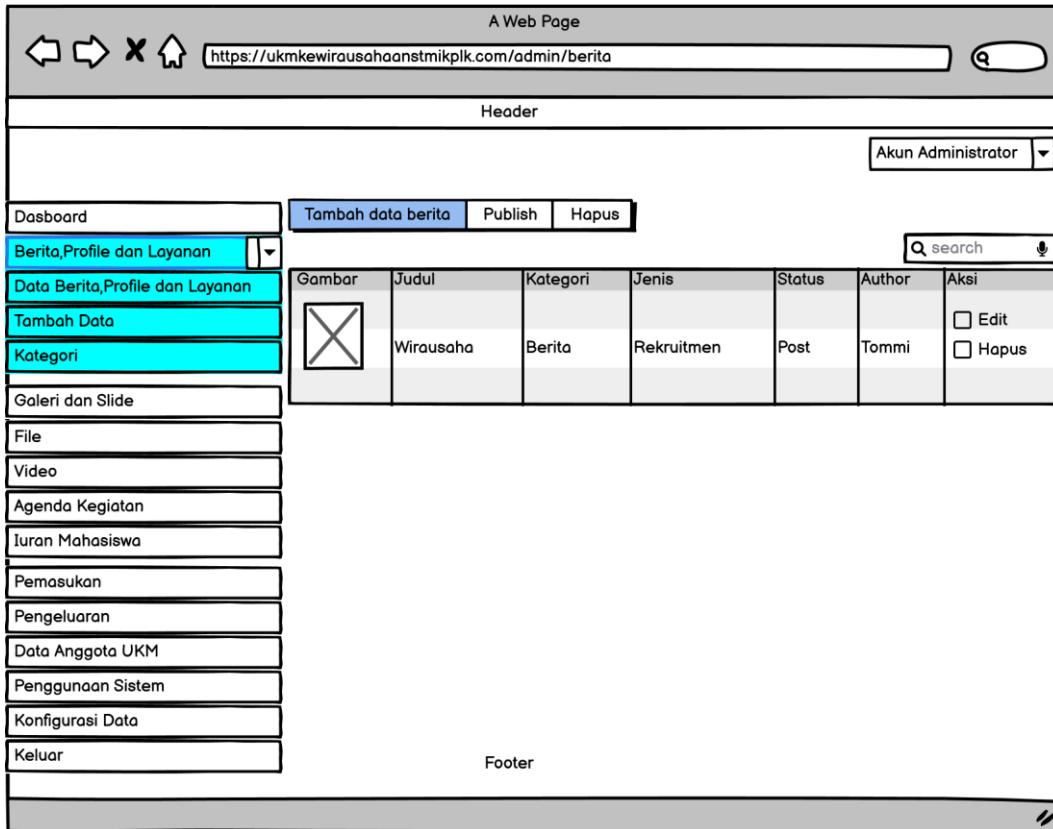
Halaman beranda (*admin*) adalah halaman yang muncul ketika admin berhasil *login*. Pada halaman beranda admin terdapat empat menu utama yang memiliki fungsi masing-masing. Berikut ini adalah rancangan desain *interface* halaman beranda untuk *admin*.



Gambar 3. 7 Desain antarmuka halaman Beranda (*Admin*)

f. Halaman *Berita* (*Admin*)

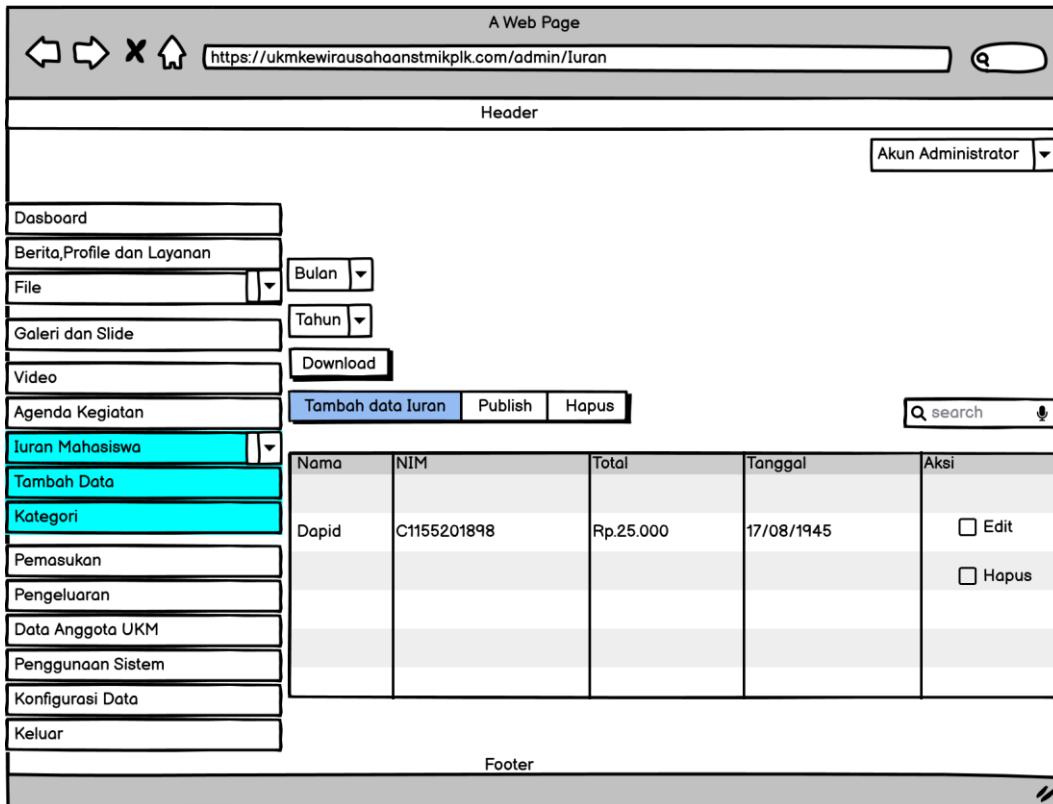
Halaman *Berita* adalah halaman yang digunakan admin untuk membuat konten yang akan di *posting* oleh *admin* pada halaman layanan atau profil *user*. Berikut ini adalah rancangan desain *interface Berita admin*.



Gambar 3. 8 Desain antarmuka halaman *Berita (Admin)*

g. Halaman *Pengeluaran (Admin)*

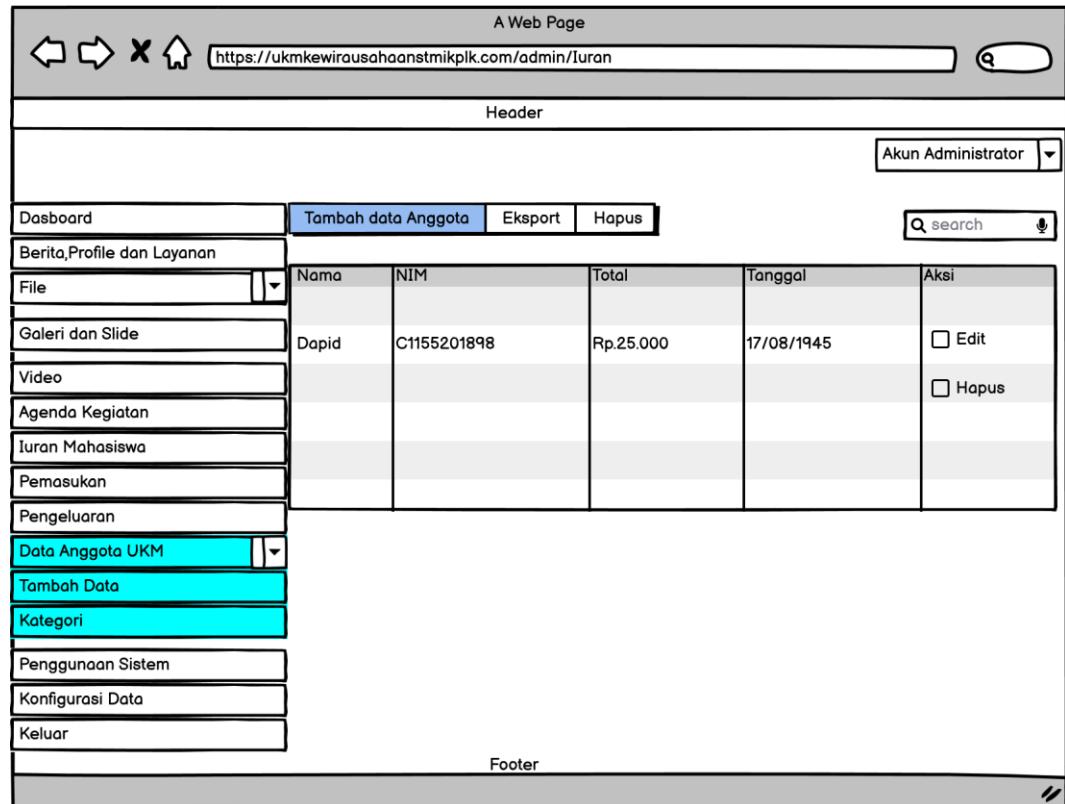
Halaman *Pengeluaran* adalah tempat kumpulan konten yang telah dibuat dan tidak dipublish oleh *admin* dari halaman *Pengeluaran*, dan pada halaman ini juga *admin* dapat menambah pemasukan iuran dan menghapus serta mendownload laporan keuangan. Berikut ini adalah rancangan desain *interface post list admin*.



Gambar 3. 9 Desain antarmuka halaman *Pengeluaran (Admin)*

h. Halaman Data Anggota (*Admin*)

Halaman data anggota adalah halaman tempat data semua anggota UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. Pada halaman ini admin dapat menambah, mengubah, dan, menghapus daftar anggota UKM. Berikut ini adalah rancangan desain *interface* data anggota *admin*.



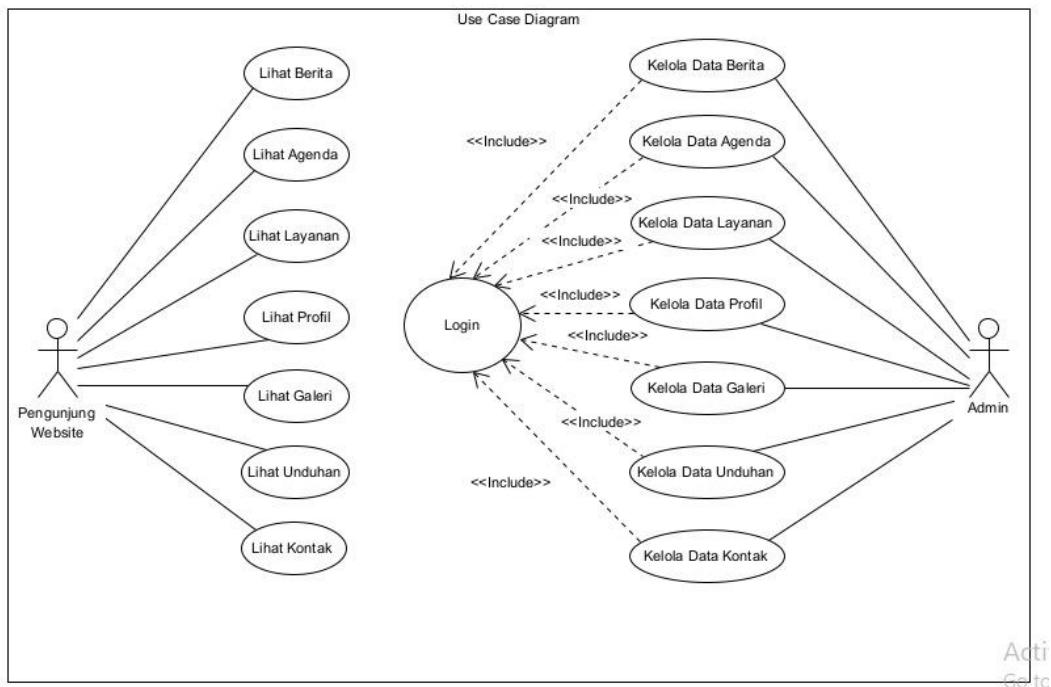
Gambar 3. 10 Desain antarmuka halaman Data Anggota (*Admin*)

3.6.2 Desain Proses

Dalam desain sistem, disini penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling language*). Adapun diagram yang digunakan adalah *Use case diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

a. *Use Case Diagram*

Ini merupakan desain *use case diagram* untuk sistem informasi *web* untuk UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. Dapat dilihat pada gambar 3.11 di bawah ini, yaitu :

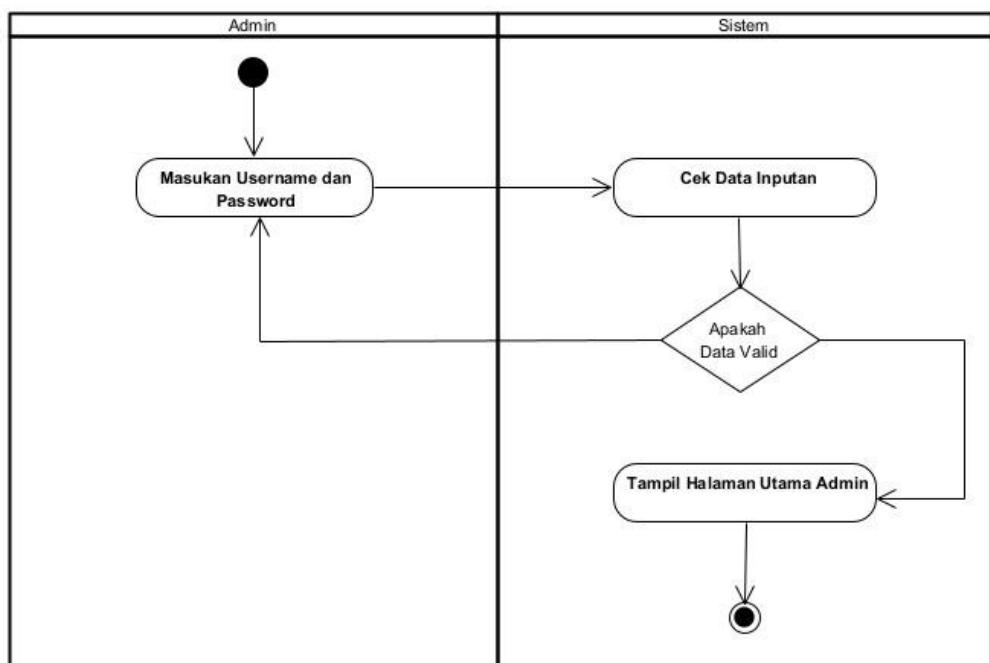


Gambar 3. 11 *Use Case Diagram*

b. *Activity Diagram*

Berikut ini merupakan *Activity Diagram* dari rancangan sistem yang penulis rancang.

1) *Activity Diagram Login Admin*

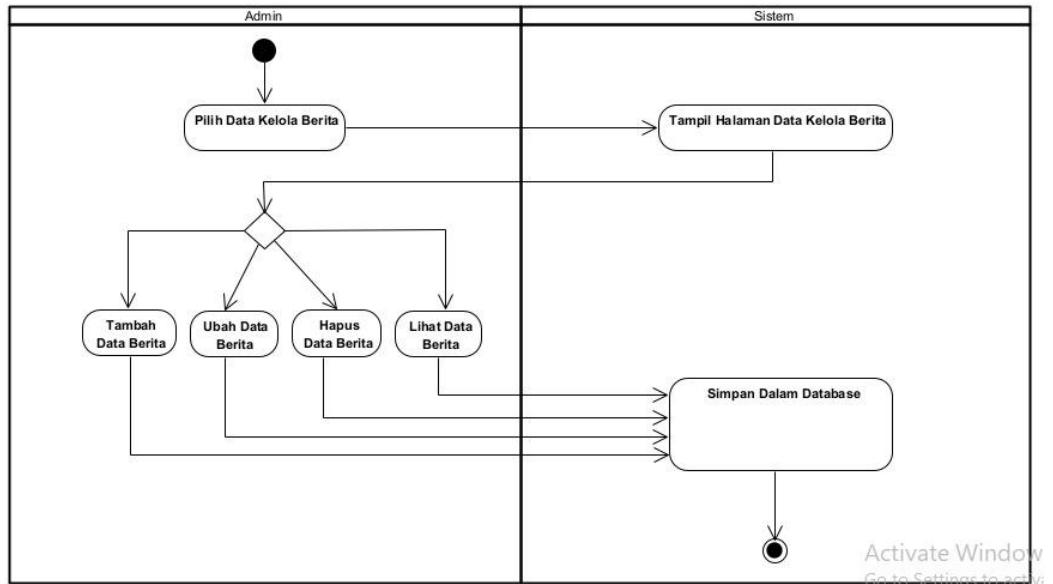


Gambar 3. 12 *Activity Diagram Login Admin*

Deskripsi :

Admin melakukan *login* dengan cara memasukkan *username* dan *password* pada form *login* lalu menekan tombol masuk. Sistem akan mengecek ke dalam *database* apakah data yang dimasukkan tersebut cocok dengan yang ada di *database*. Jika cocok, maka sistem akan menampilkan halaman utama *admin*. Jika tidak maka sistem akan menampilkan halaman *login*.

2) Activity Diagram Kelola Data Berita

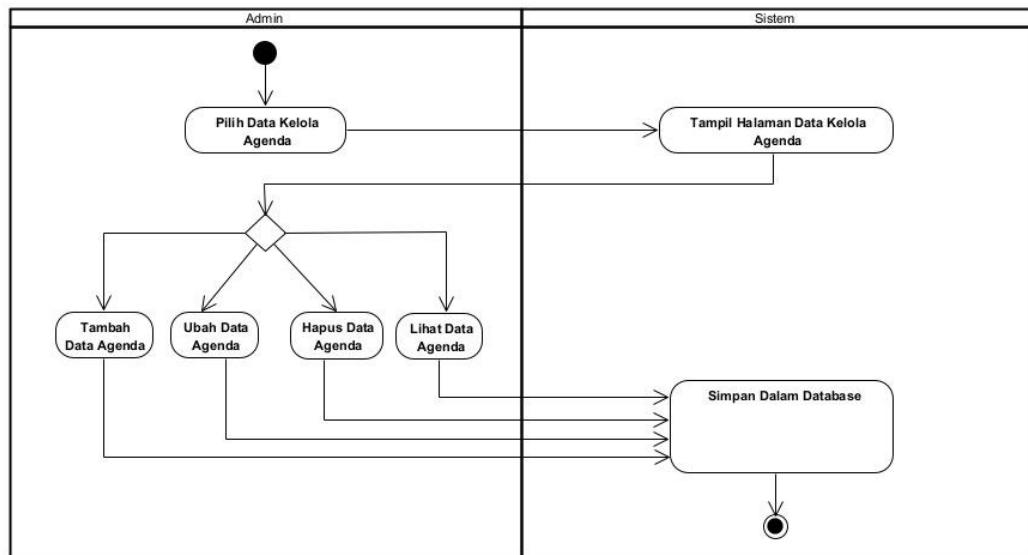


Gambar 3. 13 *Activity Diagram* Kelola Data Berita

Deskripsi :

Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

3) Activity Diagram Kelola Data Agenda

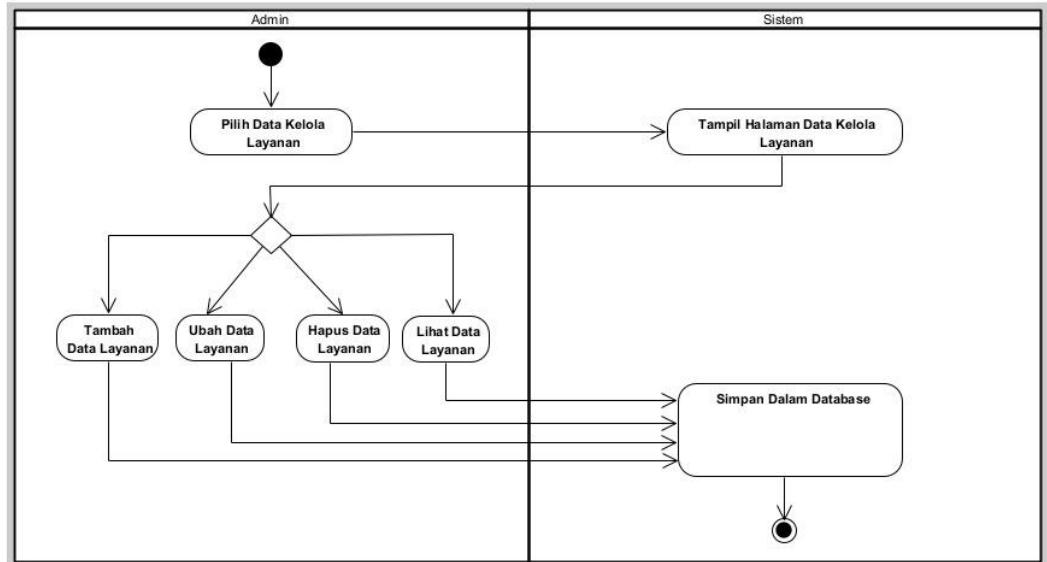


Gambar 3. 14 Activity Diagram Kelola Data Agenda

Deskripsi :

Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

4) Activity Diagram Kelola Data Layanan

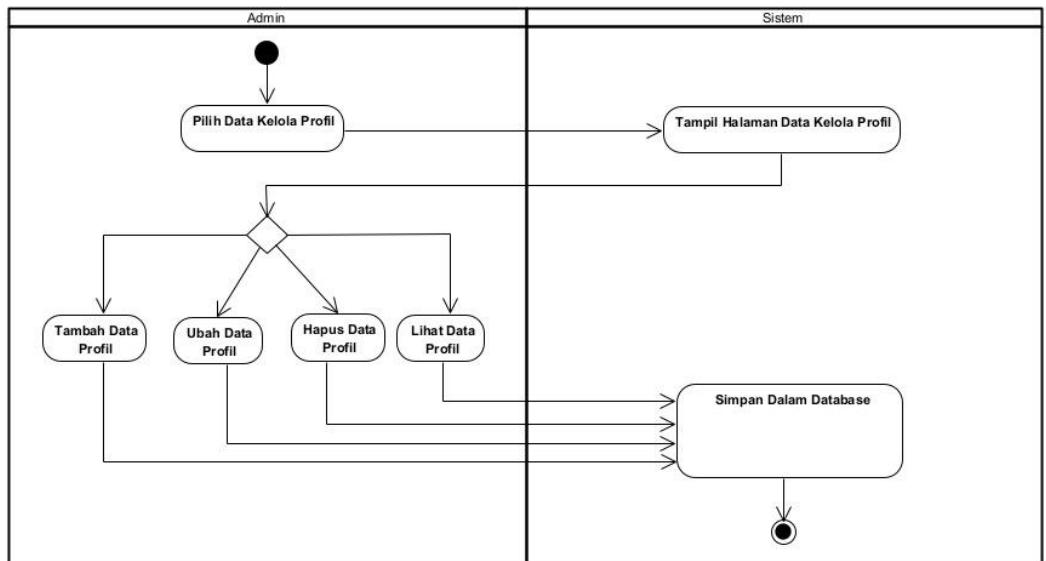


Gambar 3. 15 *Activity Diagram Kelola Data Layanan*

Deskripsi :

Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

5) *Activity Diagram Kelola Data Profil*

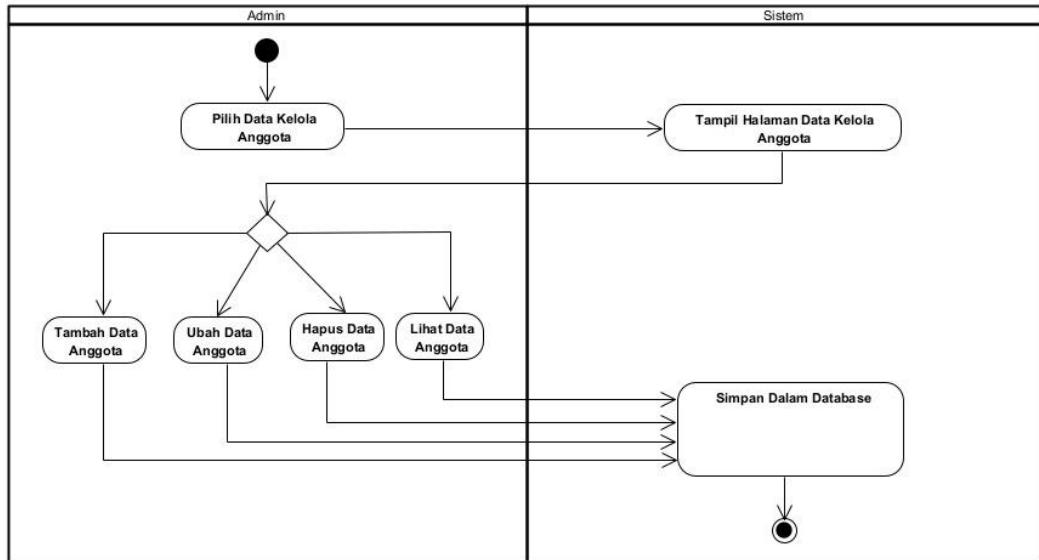


Gambar 3. 16 *Activity Diagram Kelola Data Layanan*

Deskripsi :

Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

6) Activity Diagram Kelola Data Anggota

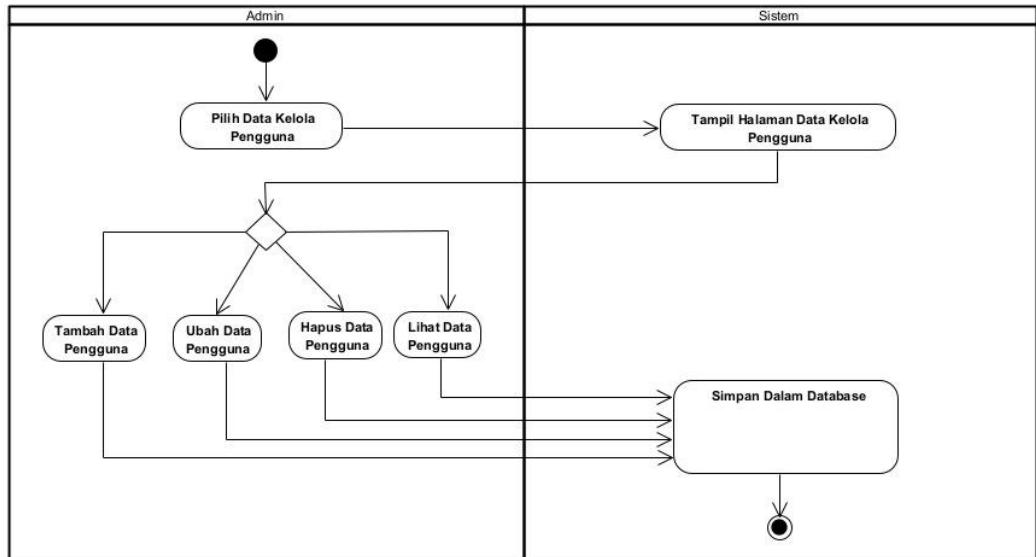


Gambar 3. 17 *Activity Diagram Kelola Data Anggota*

Deskripsi :

Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

7) Activity Diagram Kelola Data Pengguna

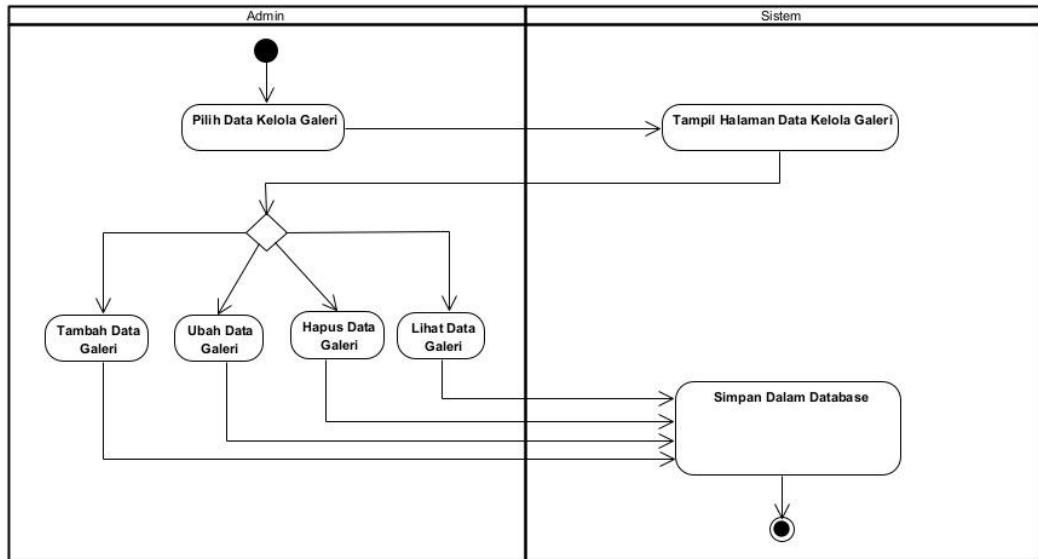


Gambar 3. 18 *Activity Diagram Kelola Data Pengguna*

Deskripsi :

Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

8) Activity Diagram Kelola Data Galeri

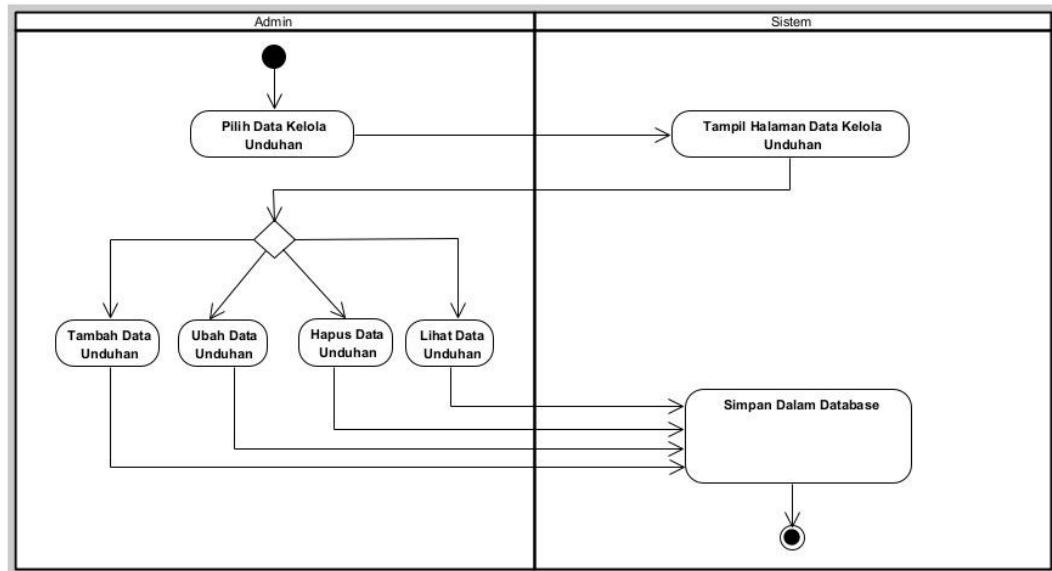


Gambar 3. 19 *Activity Diagram* Kelola Data Galeri

Deskripsi :

Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

9) Activity Diagram Kelola Data Unduhan

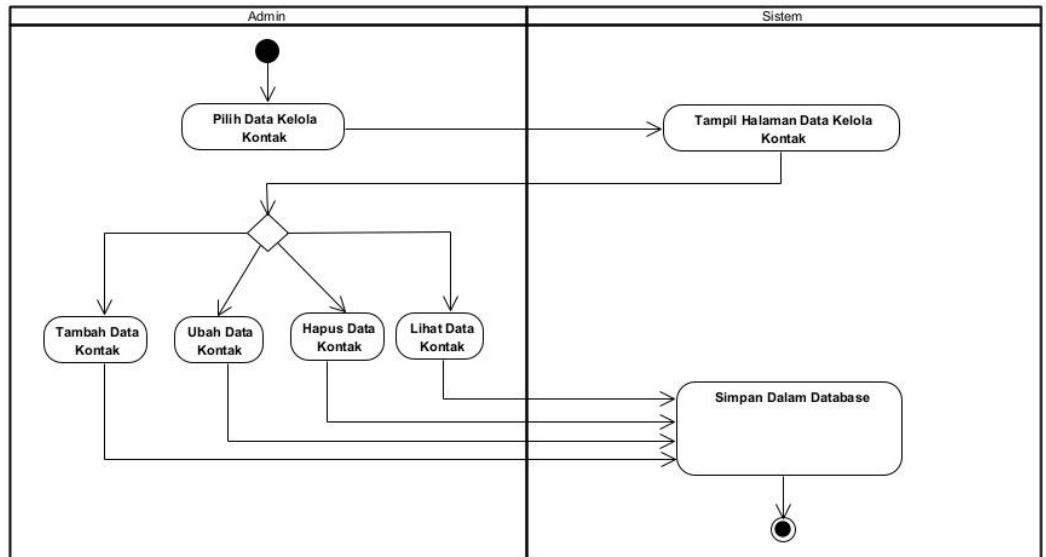


Gambar 3. 20 Activity Diagram Kelola Data Unduhan

Deskripsi :

Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

10) Activity Diagram Kelola Data Kontak



Gambar 3. 21 *Activity Diagram* Kelola Data Kontak

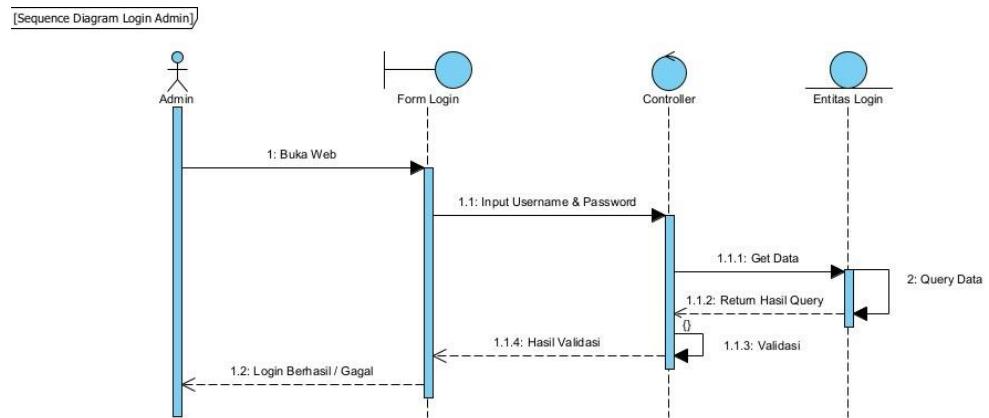
Deskripsi :

Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

c. Sequence Diagram

Berikut ini merupakan *Sequence Diagram* dari rancangan sistem yang penulis rancang.

1) Sequence Diagram Login

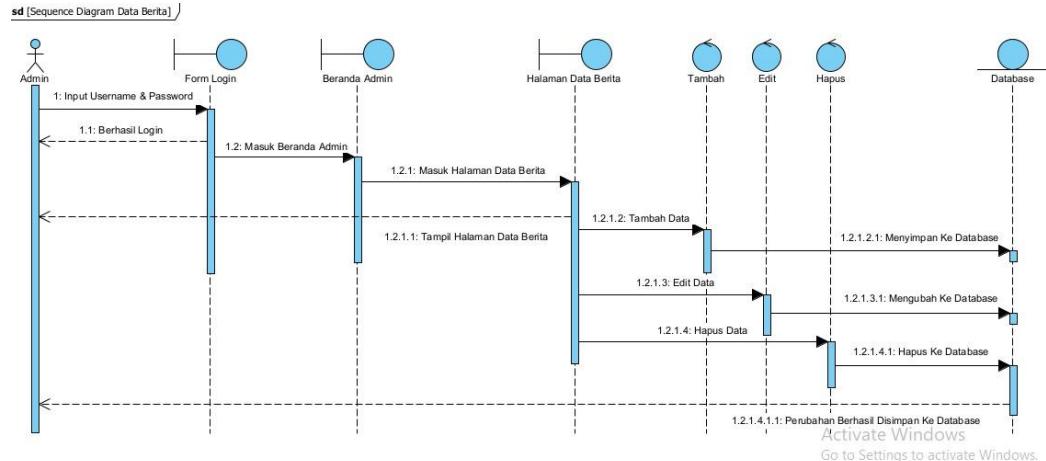


Gambar 3. 22 Sequence Diagram Login

Deskripsi :

Pada *Sequance Diagram Login* Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *Admin* melakukan *login* terlebih dahulu untuk masuk ke dalam menu utama *Admin*.

2) Sequence Diagram Data Berita

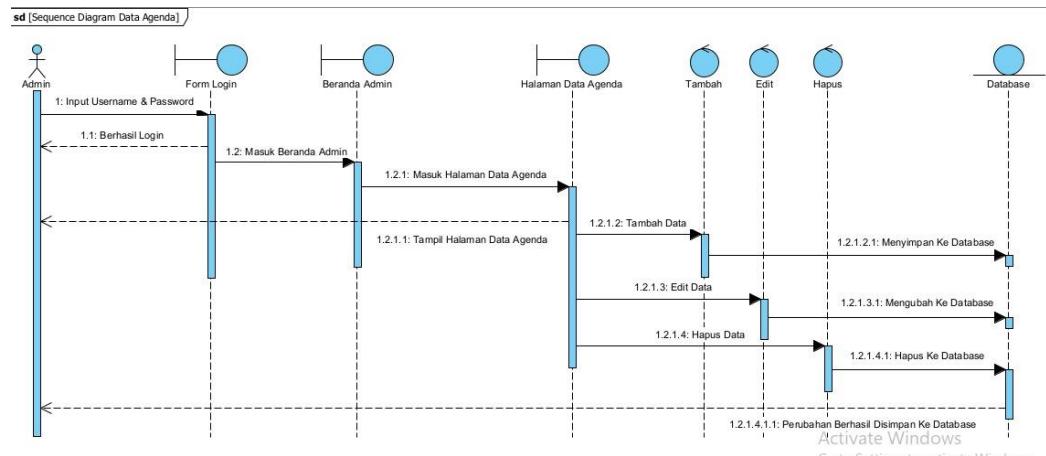


Gambar 3. 23 Sequence Diagram Data Berita

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram* Data Berita Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *Admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

3) Sequence Diagram Data Agenda

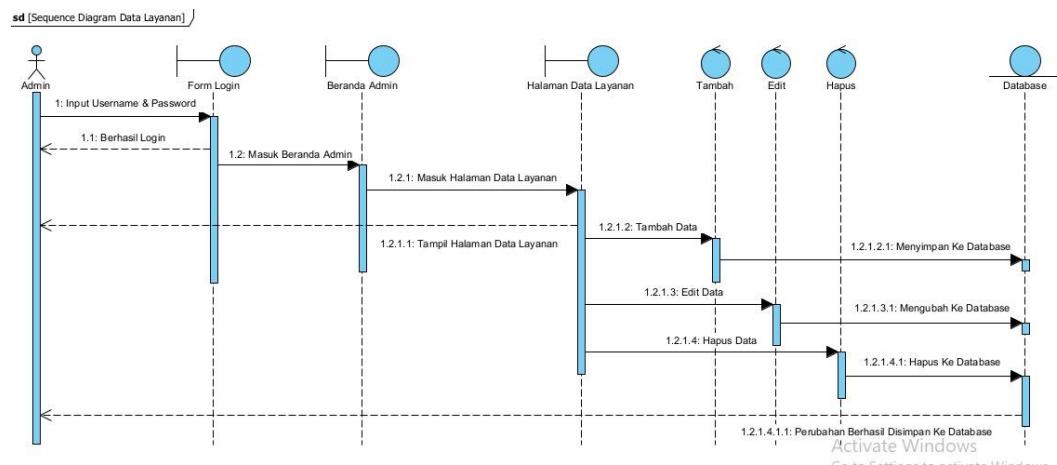


Gambar 3. 24 Sequence Diagram Data Agenda

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram Data Agenda* Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *Admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

4) *Sequence Diagram Data Layanan*

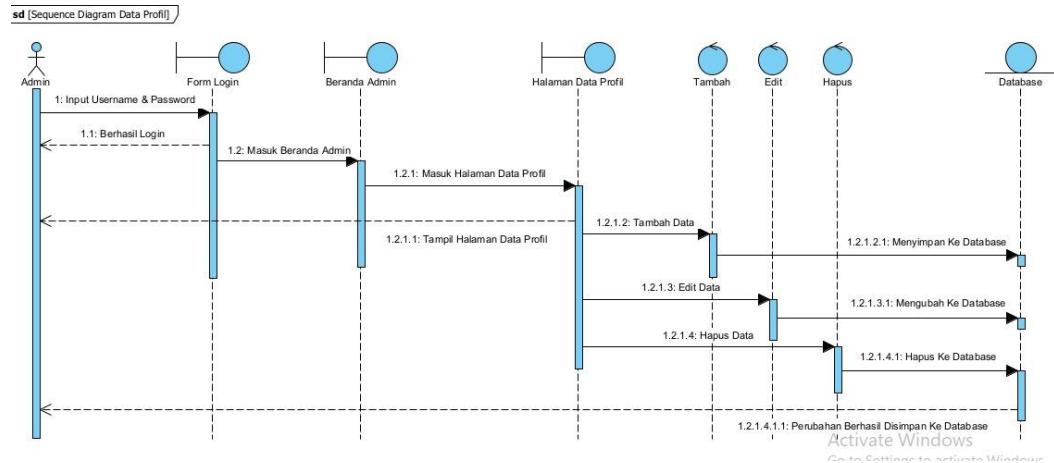


Gambar 3. 25 *Sequence Diagram Data Layanan*

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram Data Layanan* Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *Admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

5) Sequence Diagram Data Profil

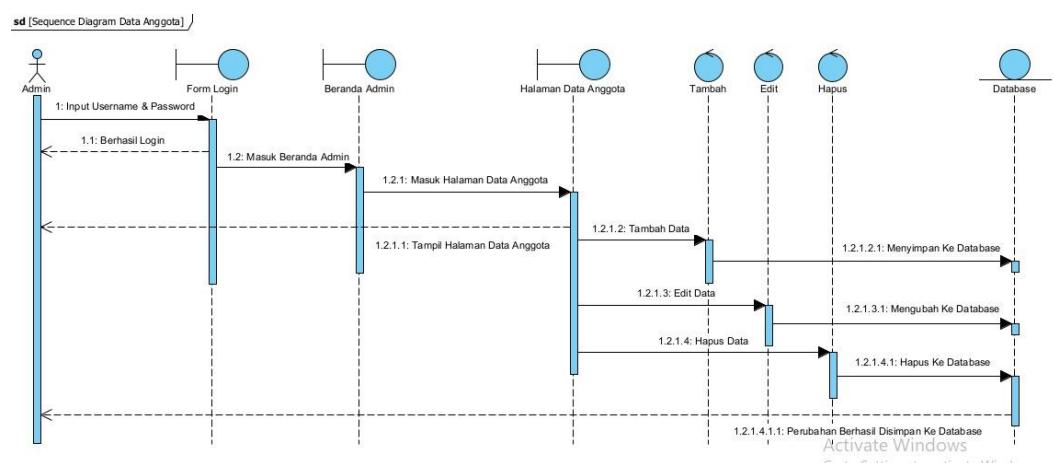


Gambar 3. 26 Sequence Diagram Data Profil

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram Data Profil* UKM Kewirausahaan Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *Admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

6) Sequence Diagram Data Anggota

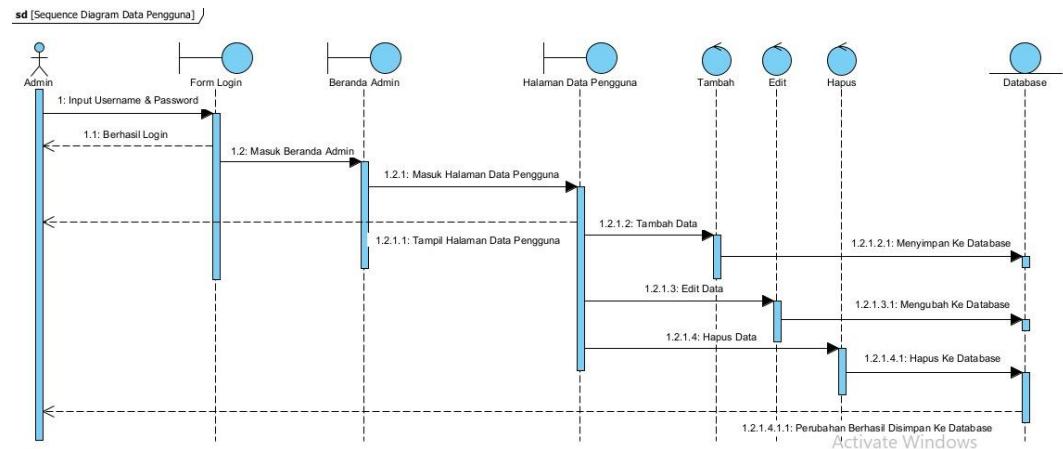


Gambar 3. 27 Sequence Diagram Data Anggota

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram* Data Anggota UKM Kewirausahaan Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *Admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

7) Sequence Diagram Data Pengguna

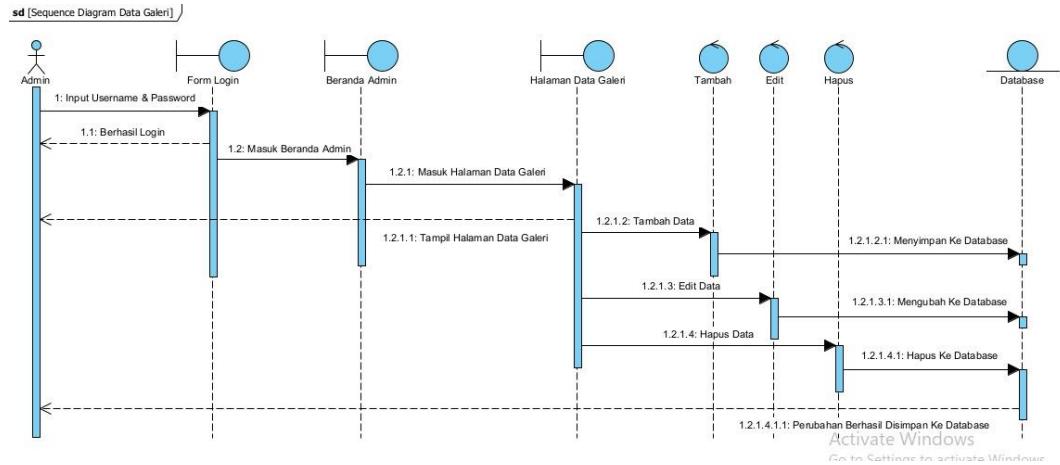


Gambar 3. 28 Sequence Diagram Data Pengguna

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram* Data Pengguna Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *Admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

8) Sequence Diagram Data Galeri

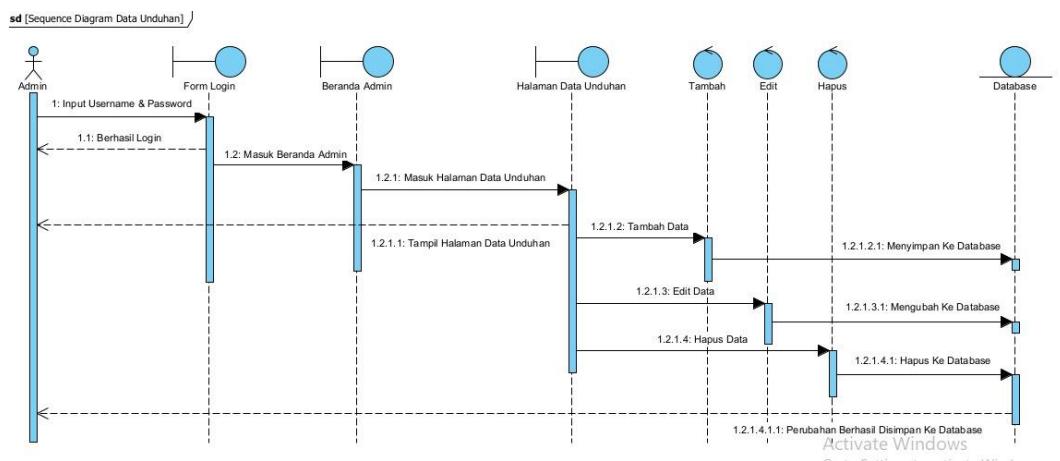


Gambar 3. 29 Sequence Diagram Data Galeri

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram Data Galeri* Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *Admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

9) Sequence Diagram Data Unduhan

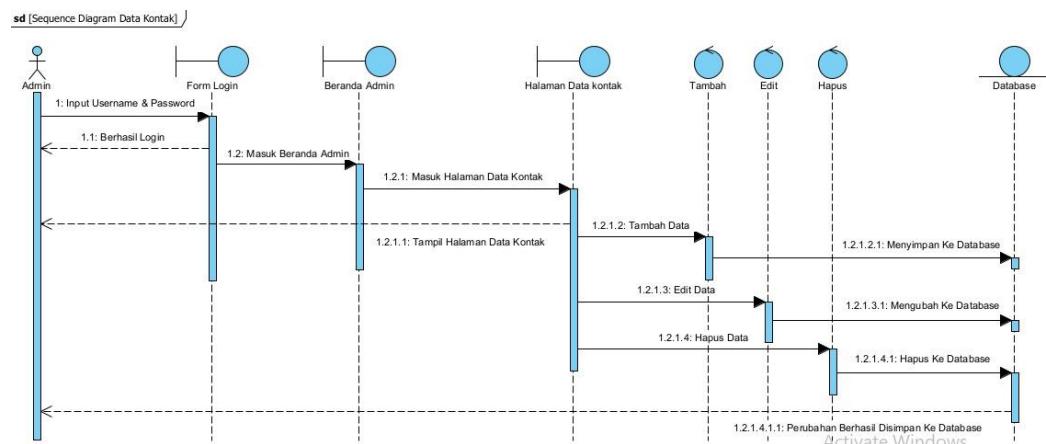


Gambar 3. 30 Sequence Diagram Data Unduhan

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram* Data Unduhan Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *Admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

10) Sequence Diagram Data Kontak



Gambar 3. 31 Sequence Diagram Data Kontak

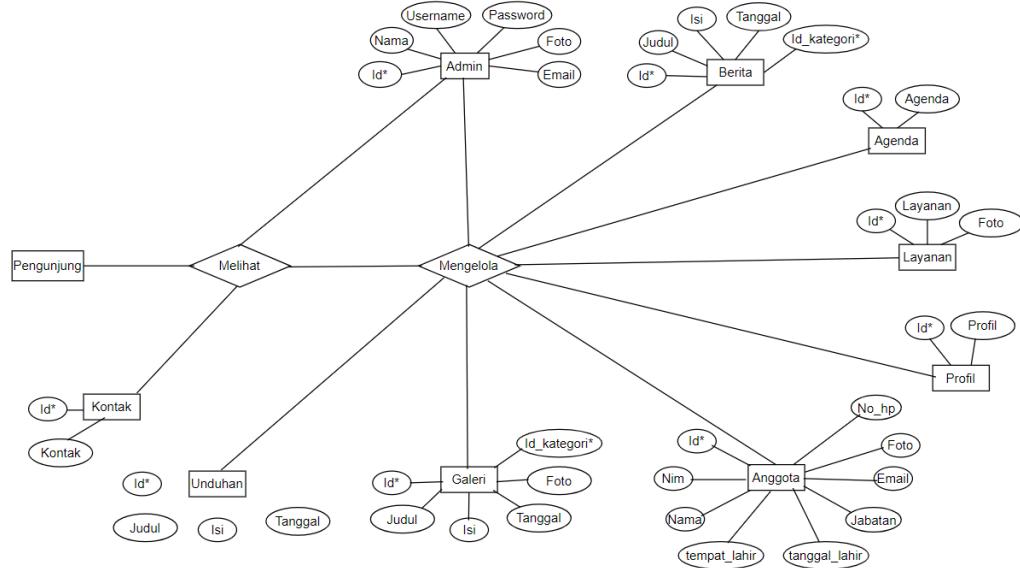
Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram* Data Kontak Diagram ini menggambarkan akses sistem *Admin* yang terjadi pada proses aliran data dimana *Admin* dapat menambah, mengubah, menghapus data dan melihat hasil *update-an Admin*.

3.6.3 Desain Basis Data

a. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem. ERD dapat digunakan untuk menunjukkan aturan-aturan bisnis yang ada pada sistem informasi yang dirancang.



Gambar 3. 32 Entity relationship Diagram (ERD)

b. Desain Basis Data (*database*)

Dalam pembuatan sistem ini dibutuhkan rancangan basis data yang sesuai dengan kebutuhan sistem. Rancangan sistem merupakan garis besar dari seluruh proses komputerisasi pengilahan data yang akan dilakukan, perancangan ini mencakup penentuan kunci utama (*primary key*) sistem lainnya (*foreign key*) untuk menghubungkan sistem satu dengan sistem lainnya. Tabel basis data yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi berbasis *web* UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya adalah sebagai berikut :

1) Tabel Berita

Pada tabel ini akan menyimpan informasi mengenai berita kegiatan UKM Kewirausahaan yang akan dimasukkan oleh *Administrator*.

Tabel 3. 3 Tabel Berita

No	Field	Tipe Data	Size	Ket.
1	Id*	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2	Judul	<i>Varchar</i>	90	-
3	Isi	<i>Text</i>	-	-
4	Tanggal	<i>Date</i>	-	-
5	Foto	<i>Varchar</i>	150	-
6	Id_Kategori	<i>Int</i>	11	-

2) Tabel Agenda

Pada tabel ini akan menyimpan informasi mengenai agenda UKM Kewirausahaan yang dimasukkan oleh *Administrator*.

Tabel 3. 4 Tabel Agenda

No	Field	Tipe Data	Size	Ket.
1	Id*	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2	Agenda	<i>Text</i>	-	-

3) Tabel Layanan

Tabel ini akan menyimpan informasi mengenai data Layanan yang dimasukkan oleh *Administrator*.

Tabel 3. 5 Tabel Layanan

No	Field	Tipe Data	Size	Ket.
1	Id*	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2	Layanan	<i>Text</i>	-	-
3	Foto	<i>Varchar</i>	150	-

4) Tabel *Profil*

Pada tabel ini akan menyimpan informasi tentang UKM Kewirausahaan yang terdiri dari Sejarah, Struktur Organisasi, Visi Misi, dan Anggota.

Tabel 3. 6 Tabel *Profil*

No	Field	Tipe Data	Size	Ket.
1	Id*	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2	<i>Profil</i>	<i>Text</i>	-	-

5) Tabel Anggota

Tabel ini akan menyimpan informasi mengenai data anggota pengurus UKM Kewirausahaan yang dimasukkan oleh *Administrator*.

Tabel 3. 7 Tabel Anggota

No	Field	Tipe Data	Size	Ket.
1	Id*	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2	Nama	<i>Varchar</i>	30	-
3	Nim	<i>Varchar</i>	12	-
5	tempat_lahir	<i>Varchar</i>	25	-
6	tanggal_lahir	<i>Date</i>	-	-
7	No_hp	<i>Varchar</i>	15	-
8	Email	<i>Varchar</i>	90	-
9	Foto	<i>Varchar</i>	150	-
10	Jabatan	<i>Text</i>	-	-

6) Tabel Pengguna

Tabel ini akan menyimpan informasi mengenai data login yang dimasukkan oleh *Administrator*.

Tabel 3. 8 Tabel Pengguna

No	Field	Tipe Data	Size	Ket.
1	Id*	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2	Nama	<i>Varchar</i>	30	-
3	Username	<i>Varchar</i>	30	-
4	Password	<i>Varchar</i>	15	-
5	Foto	<i>Varchar</i>	150	-
6	Email	<i>Varchar</i>	90	-

7) Tabel Galeri

Tabel ini akan menyimpan informasi mengenai dokumentasi dalam bentuk galeri yang akan dimasukkan oleh *Administrator*.

Tabel 3. 9 Tabel Galeri

No	Field	Tipe Data	Size	Ket.
1	Id*	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2	Judul	<i>Varchar</i>	90	-
3	Isi	<i>Text</i>	-	-
4	Tanggal	<i>Date</i>	-	-
5	Foto	<i>Varchar</i>	150	-
6	Id_Kategori	<i>Int</i>	11	-

8) Tabel Unduhan

Tabel ini akan menyimpan informasi mengenai unduhan yang dimasukan oleh *Administrator*.

Tabel 3. 10 Tabel Unduhan

No	Field	Tipe Data	Size	Ket.
1	Id*	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2	Judul	<i>Varchar</i>	90	-
3	Isi	<i>Text</i>	-	-
4	Tanggal	<i>Date</i>	-	-

9) Tabel Kontak

Tabel ini akan menyimpan informasi mengenai saran dan masukkan dari pengunjung *website* secara *online*.

Tabel 3. 11 Tabel Kontak

No	Field	Tipe Data	Size	Ket.
1	Id*	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2	Kontak	<i>Varchar</i>	90	-

3.7 Jadwal Penelitian

Tabel 3. 12 Jadwal Penelitian

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

4.1.1 Implementasi

Untuk topik Tugas Akhir yang melibatkan penggunaan Sofware seperti pembuatan aplikasi,analisis,atau lainnya.bagian ini menjelaskan alur penggunaan Software tersebut implementasi ditunjukan dengan gambar dan penjelasan terkait gambar.Implementasi merupakan tahap pengembangan rancangan menjadi kode program dan menjalankan kode program agar aplikasi dapat berjalan sesuai rancangan. Topik ini tidak melibatkan penggunaan software secara perancangan teori. Algoritma antriaan atau penjadwalan dan lainnya. bagian ini menjelaskan cara diimplementasikannya atau simulasi yang dibuat pada penelitian.

Berikut adalah penjelasan untuk beberapa proses implementasi yang penulis lakukan, Implementasi merupakan tahap pengembangan rancangan menjadi kode program dan menjalankan kode program agar aplikasi dapat berjalan sesuai rancangan. Berikut adalah penjelasan untuk beberapa proses implementasi yang penulis lakukan :

4.1.2 Pengujian (*Testing*)

Pada umumnya ada 2 (dua) macam teknik pengujian yaitu *white box testing* dan *black box testing*. Pengujian yang menggunakan *white box testing* lebih menitik beratkan pada struktur *internal (source code)* program, dimana setiap baris kode yang akan di *compile* atau dicek satu persatu untuk mengetahui apakah masih terjadi *error*. Pengujian pada *black box testing* tidak terlalu memperhatikan struktur *internal (source code)* dari program, tetapi lebih pada menemukan kesalahan program. Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web digunakan pengujian *black box testing*. Cara pengujian melalui dua tahapan, yaitu pengujian alpha (fungsional) dan pengujian beta.

4.1.3 Pengujian Alpha

Pengujian dilakukan terhadap aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan benar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan. Pengujian alpha berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

a. Pengujian untuk *Administrator*

Tabel 4. 1 Rencana pengujian *Administrator*

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Uji
Pengujian login administrator	Menampilkan Menambah, mengedit dan menghapus data	<i>Black Box Testing</i>

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Uji
Pengujian untuk kelola Profile	Menampilkan Menambah,mengedit dan menghapus data ‘	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk kelola Agenda Kegiatan	Menampilkan Menambah, mengedit dan menghapus data	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk data Anggota	Menampilkan Menambah, mengedit dan menghapus data	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk data Galeri	Menampilkan Menambah, mengedit dan menghapus data	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk data Download File	Menampilkan Menambah, mengedit dan menghapus data	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk data Berita	Menampilkan Menambah, mengedit dan menghapus data	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk data Visi dan Misi	Menampilkan Menambah, mengedit dan menghapus data	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk pengisian kelola data tambah data admin	manajemen user Menampilkan Menambah, mengedit dan menghapus data	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk Layanan Konsultasi	Menampilkan Menambah, mengedit dan menghapus data	<i>Black Box Testing</i>

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Uji
Pengujian untuk Video	Menampilkan Menambah, mengedit dan menghapus data	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk Laporan UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya	Menampilkan Menambah, mengedit dan menghapus data	<i>Black Box Testing</i>

b. Pengujian Untuk Pengguna

Tabel 4. 2 Rencana pengujian *Administrator*

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Uji
Pengujian Profile	Menampilkan data Profile	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian Agenda Kegiatan	Menampilkan data kegiatan agenda periodik (tahunan)	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian data Anggota	Menampilkan Data Anggota UKM Kewirausahaan STMIK Palangka Raya	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian data Galeri	Menampilkan Gambar	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk data Download	Menampilkan data download	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk data Berita	Menampilkan Berita Kegiatan harian pada Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya	<i>Black Box Testing</i>

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Uji
Pengujian untuk data Visi dan Misi	Menampilkan data Visi dan Misi yang ada Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya	<i>Black Box Testing</i>
Pengujian untuk Laporan	Menampilkan Laporan yang ada Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya	<i>Black Box Testings</i>
Pengujian untuk Video Belajar	Menampilkan Video Pembelajaran Kewirausahaan terkait UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya	<i>Black Box Testing</i>

c. Hasil pengujian

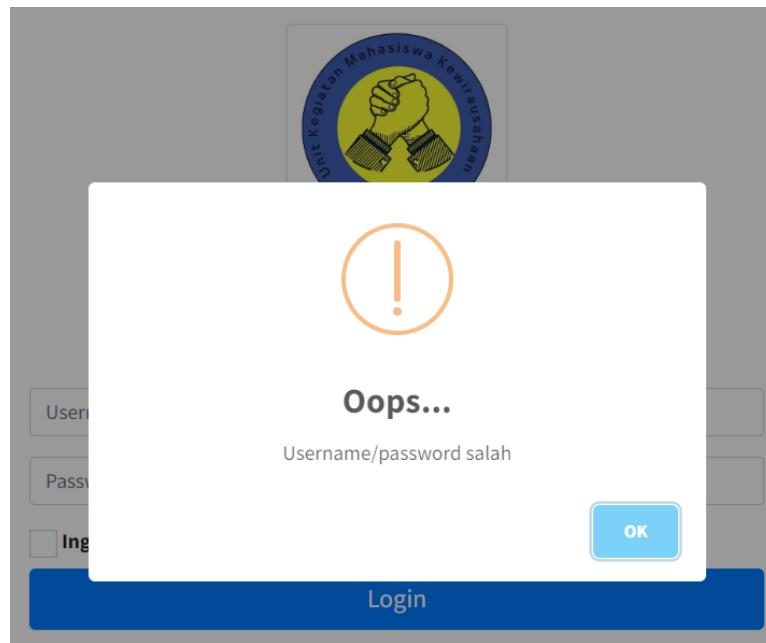
Hasil pengujian pada sistem ini merupakan tahap-tahap apakah program yang di uji sesuai dengan yang diharapkan. Sebagaimana terdapat 2 (dua) rencana pengujian maka hasil pengujian pun demikian yaitu hasil pengujian Pengguna dan administrator.

- 1) Hasil Pengujian *Administrator*
- a) Pengujian Login *Administrator*

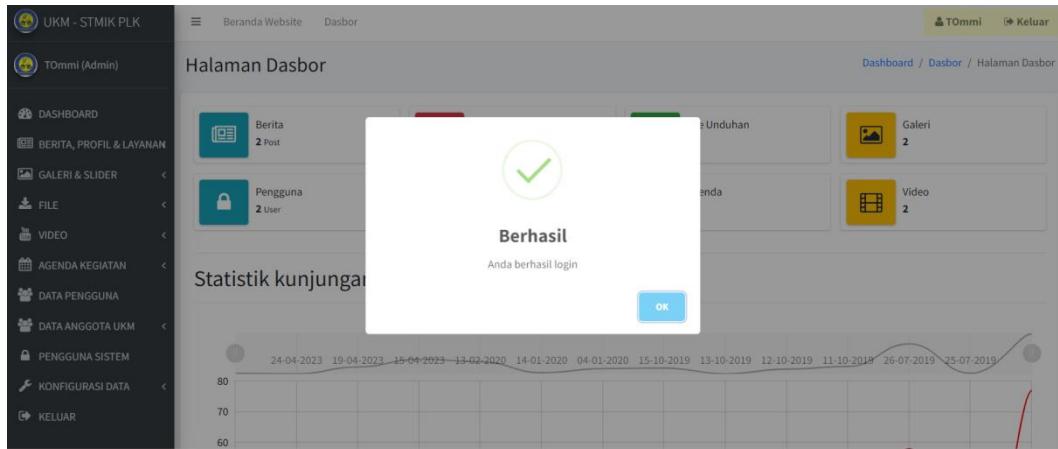
Tabel 4. 3 Pengujian Login *Administrator*

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
<i>Username Password</i> salah	Gagal masuk kehalaman admin	Hasil sesuai dapat diterima
Username Password Benar	Berhasil Login Masuk kehalaman administrator	Hasil sesuai dapat diterima

Implementasi Pengujian Program :



Gambar 4. 1 *Username* dan *Password administrator* salah



Gambar 4. 2 *Username dan Password administrator Benar*

Halaman login username dan password adalah halaman tempat utama login pengguna administrator pada gambar 4.1 jika salah sistem akan mengarahkan kembali untuk login, jika benar sistem akan mengarahkan kehalaman beranda administrator di lihat pada gambar 4.2

b) Pengujian Data Kelola Profile,Layanan dan Berita

Tabel 4. 4 Hasil Pengujian *Profile*

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
Profile,Layanan dan Berita	Sistem Menampilkan halaman Profile,Layanan dan Berita yang Menampilkan Menambah,Meng-edit dan menghapus data	Hasil sesuai dapat diterima

Implementasi Program :

		Tambah Berita/Profil	X Jangan Publikasikan	✓ Publikasikan	✖ Hapus					
		Show 10 entries					Search:			
	GAMBAR	JUDUL	KATEGORI	JENIS	STATUS	AUTHOR	ACTION			
		Konsultasi Posted: 15 Apr 2023 20:27: 01 Published: 15 Apr 2023 20:25: 16 Urutan: 0 Icon: Tgl posting: 15-04-2023	Kegiatan UKM STMIK Palangkaraya	Layanan	Publish	TOmmi				
		Sosialisasi PKL Terpadu Tahun 2023 Posted: 15 Apr 2023 19:46: 42 Published: 15 Apr 2023 19:45: 11 Urutan: 0	Kegiatan UKM STMIK Palangkaraya	Berita	Publish	TOmmi				

Gambar 4. 3 Pengujian halaman *Profile*

Halaman ini di gunakan admin untuk mengelola Berita terkini secara detail untuk semua Kegiatan yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. Sistem Menampilkan halaman Profile,Layanan dan Berita yang Menampilkan menambah,mengedit dan menghapus data dan Berikut adalah gambaran halaman blog Berita dapat dilihat pada gambar 4.3

c) Pengujian kelola Data Agenda

Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Kelola Data Agenda

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
Agenda kegiatan	Sistem Menampilkan halaman Agenda	Hasil sesuai dapat diterima
Edit	Sistem Menampilkan halaman data edit	Hasil sesuai dapat diterima
Tambah	Sistem Menampilkan halaman data tambah	Hasil sesuai dapat diterima

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
Hapus	Sistem Menampilkan halaman data hapus	Hasil sesuai dapat diterima

Implementasi Program :

Manajemen Agenda

Nama kegiatan	Jenis	Mulai	Selesai	Tempat	Panitia	
UKM Kewirausahaan/Kesejahteraan	External	01 May 2023	03 May 2023	Taman Yos Sudarso	Damianus Tommi	

Gambar 4. 4 Pengujian halaman Data Agenda

Tambah agenda baru

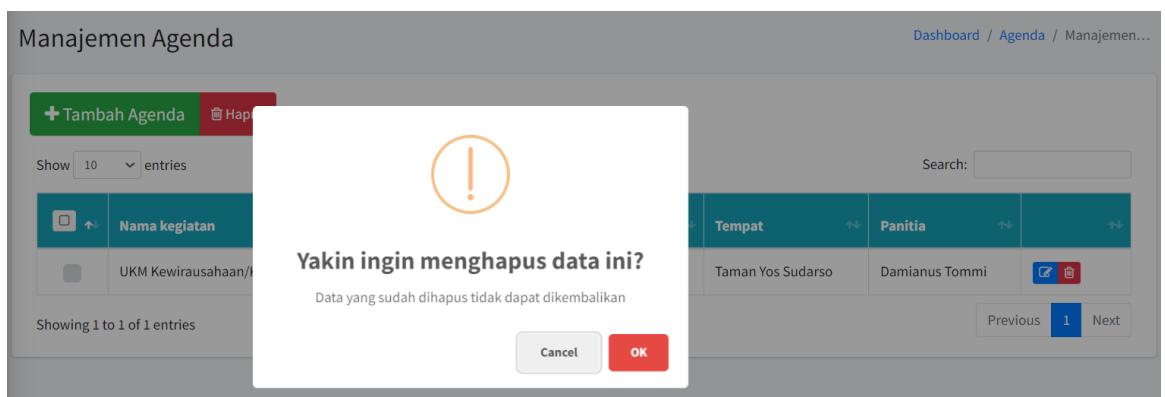
Nama agenda kegiatan	UKM Kewirausahaan/Kesejahteraan
Jenis Agenda/Training	Agenda Internal
Panitia pelaksana	Damianus Tommi
Tempat pelaksanaan	Taman Yos Sudarso
Tanggal mulai	2023-05-01
Tanggal selesai	2023-05-06
Deskripsi ringkas	UKM Unit Kegiatan Kerohanian Bersama

Gambar 4. 5 Pengujian Tambah Halaman Data Agenda

Dashboard / Agenda / Edit data...

Nama agenda kegiatan	UKM Kewirausahaan/Kesejahteraan
Jenis Agenda/Training	Agenda Internal
Panitia pelaksana	Damianus Tommi
Tempat pelaksanaan	Taman Yos Sudarso
Tanggal mulai	2023-05-01
Tanggal selesai	2023-05-03
Deskripsi ringkas	UKM Unit Kegiatan Kerohanian

Gambar 4. 6 Pengujian Edit Kelola Data Agenda



Gambar 4. 7 Pengujian Hapus Data Agenda

Halaman ini di gunakan admin untuk mengelola Agenda terkini secara detail untuk semua Kegiatan dan Pelaksanaan yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. Sistem Menampilkan halaman Agenda yang Menampilkan menambah,mengedit dan menghapus data dan Berikut adalah gambaran halaman Agenda dapat dilihat pada gambar 4.7.

d) Pengujian Halaman Tambah Data Anggota

Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Halaman Tambah Data Anggota

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
<i>Tambah Data Anggota</i>	Sistem Menampilkan halaman Tambah Data Anggota	Hasil sesuai dapat diterima
<i>Anggota List Detail</i>	Sistem Menampilkan halaman Detail <i>Anggota</i>	Hasil sesuai dapat diterima
<i>Edit</i>	Sistem Menampilkan halaman data edit	Hasil sesuai dapat diterima
<i>Tambah</i>	Sistem Menampilkan halaman data Hapus	Hasil sesuai dapat diterima
<i>Hapus</i>	Sistem Menampilkan halaman data Hapus	Hasil sesuai dapat diterima

Implementasi Program :

URUTAN	NAMA	JABATAN	STATUS	
1	Damianus Tommi Telepon: 085348308133 Email: damianustommi@gmail.com	Tim Perencanaan dan Kreatif	Yes	Edit Hapus

Gambar 4. 8 Pengujian halaman Data Anggota

Tambah Staff Baru

Nama staff *	Tempat lahir	Tanggal lahir
Damianus Tommi	Lamandau	02-01-2001
Jabatan	Alamat rumah/kantor	
Tim Perencanaan dan Kreatif	jl. Toman Gg 002, RT 002/RW 004	
Telepon	Keahlian yang dikuasai	
085348308133	Desain dan Programing	
Email staff	Kata Kunci pencarian di Google	
damianustommi@gmail.com	Keywords	
Alamat website (jika ada)	Upload Foto/Logo	
Website	Upload Foto/Logo	Browse
Urutan	Tampilkan di website?	
3	Yes	
<input type="button" value="Simpan Data"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Close"/>		

Gambar 4. 9 Pengujian halaman tambah Data Anggota

Edit Staff: Damianus Tommi

Nama staff *	Tempat lahir	Tanggal lahir
Damianus Tommi	Lamandau	02-01-2001
Jabatan	Alamat rumah/kantor	
Tim Perencanaan dan Kreatif	Jl Toman	
Telepon	Keahlian yang dikuasai	
085348308133	Desain Grafis dan Programing	
Email staff	Kata Kunci pencarian di Google	
Alamat website (jika ada)	Keywords	
-		
Urutan	Tampilkan di website?	
1	No	
<input type="button" value="Simpan Data"/> <input type="button" value="Reset"/>		

Gambar 4. 10 Pengujian halaman Edit Data Anggota

Staff UKM Kewirausahaan STMIK Pky

Staff UKM Kewirausahaan STMIK Pky			
<input type="button" value="Tambah Staff Anggota"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Export Excel (Terpilih)"/> <input type="button" value="Export Excel (Semua)"/>			
NAMA	STATUS	URUTAN	
Damianus Tommi Telepon: 085348308133 Email: damianustommi@gmail.com		1	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

!

Yakin ingin menghapus data ini?

Data yang sudah dihapus tidak dapat dikembalikan

Gambar 4. 11 Pengujian halaman Hapus Data Anggota

Halaman ini di gunakan admin untuk mengelola Anggota terkini secara detail untuk semua Anggota yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. Sistem Menampilkan halaman Anggota yang Menampilkan menambah,mengedit dan menghapus data dan Berikut adalah gambaran halaman Anggota dapat dilihat pada gambar 4.8

e) Pengujian Halaman Galeri

Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Halaman Galeri

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
Galeri	Sistem Menampilkan halaman Galeri	Hasil sesuai dapat diterima
<i>Tambah Data</i>	Sistem Menampilkan halaman Tambah	Hasil sesuai dapat diterima
Edit	Sistem Menampilkan halaman data edit	Hasil sesuai dapat diterima
Hapus	Sistem Menampilkan halaman data hapus	Hasil sesuai dapat diterima

Implementasi Program :

	Gambar	Judul	Kategori - Posisi	Website	Author	Tanggal	Action
<input type="checkbox"/>		UKM STMIK Palangkaraya Urutan: 3 Status Tampil Teks: Ya http://localhost/com/pro-	Banner Website - Homepage		TOmmi	2023-04-19 11:20:27	
<input type="checkbox"/>		UKM STMIK Palangkaraya Urutan: 2 Status Tampil Teks: Ya http://localhost/com/pro-	Banner Website - Homepage		TOmmi	2023-04-19 10:52:29	

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Gambar 4. 12 Pengujian halaman Data Galeri

Tambah Galeri

Judul galeri: UKM STMIK Palangkaraya

Urutan: 3

Tampilkan teks pada slider?: Ya, tampilkan

Jenis/Posisi Galeri: Homepage - Gambar Slider

Kategori Galeri: Banner Website

Upload gambar: Choose File (No file chosen)

Isi galeri:

Link / website yang terkait dengan Galeri: http://website.com

Simpan Data **Reset**

Gambar 4. 13 Pengujian halaman Tambah Data Galeri

Edit Galeri

Judul galeri: UKM STMIK Palangkaraya

Urutan: 3

Tampilkan teks pada slider?: Ya, tampilkan

Jenis/Posisi Galeri: Homepage - Gambar Slider

Kategori Galeri: Banner Website

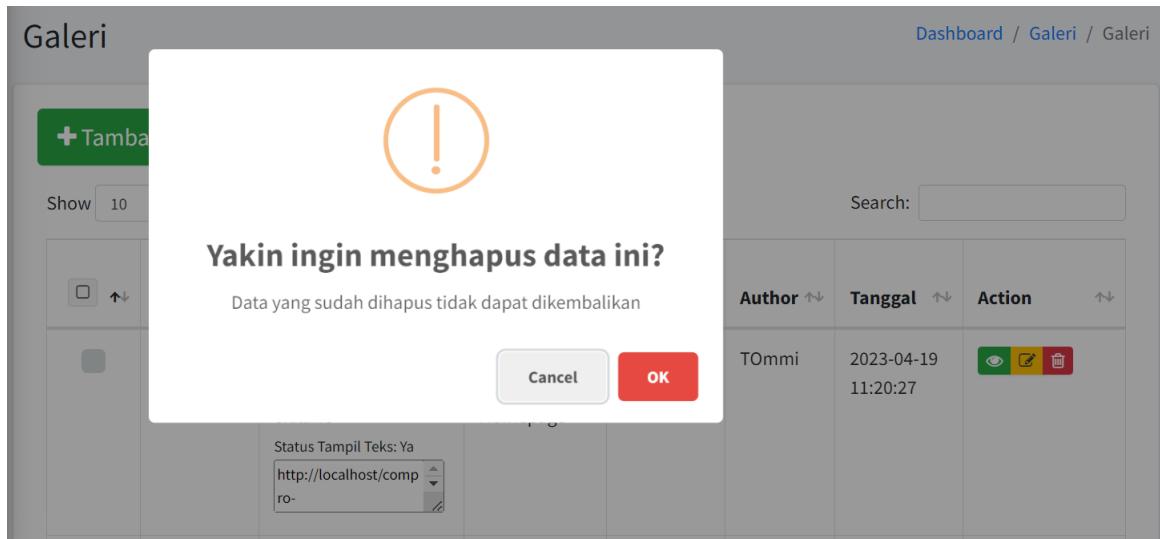
Upload gambar: Choose File (No file chosen)

Isi galeri:

Link / website terkait Galeri: http://website.com

Simpan Data **Reset**

Gambar 4. 14 Pengujian halaman Edit Data Galeri



Gambar 4. 15 Pengujian halaman Hapus Data Galeri

Halaman ini di gunakan admin untuk mengelola Galeri terkini secara detail untuk semua Gambaran Kegiatan yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. Sistem Menampilkan halaman Data Galeri yang Menampilkan menambah,mengedit dan menghapus data dan Berikut adalah gambaran halaman galeri dapat dilihat pada gambar 4.15

f) Pengujian Halaman Laporan

Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Halaman Laporan

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
<i>Tambah Data</i>	Sistem Menampilkan halaman Tambah data	Hasil sesuai dapat diterima
<i>Edit</i>	Sistem Menampilkan halaman data edit	Hasil sesuai dapat diterima

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
Hapus	Sistem Menampilkan halaman data hapus	Hasil sesuai dapat diterima

Implementasi Program :

The screenshot shows a web application interface titled 'Manajemen Iuran'. At the top, there are dropdown menus for 'Bulan' (set to April) and 'Tahun' (set to 2023). Below these are buttons for 'Download', '+ Tambah Iuran', and 'Hapus'. A search bar and a table with 10 entries are also present. The table has columns for checkbox, Name, NIM, Total, and Date. One entry is shown: Tommi, C1155201923, 50,000, 01 May 2023. There are edit and delete buttons for this entry.

	Nama	NIM	Total	Tgl	
<input type="checkbox"/>	Tommi	C1155201923	50,000	01 May 2023	<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar 4. 16 Pengujian halaman Data Iuran

The screenshot shows a web application interface titled 'Manajemen Pemasukan'. At the top, there are buttons for '+ Tambah Pemasukan' and 'Hapus'. A search bar and a table with 10 entries are also present. The table has columns for checkbox, Name, Total, and Date. One entry is shown: Belanja Deterjen 1 Kg, 15,000, 01 May 2023. There are edit and delete buttons for this entry.

	Nama	Total	Tgl	
<input type="checkbox"/>	Belanja Deterjen 1 Kg	15,000	01 May 2023	<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar 4. 17 Pengujian halaman Data Pemasukan

**LAPORAN
UANG KAS BULANAN**

Waktu : 30-April-2023
Oleh : Bendahara

Jumlah uang kas sebelumnya :

Hasil kegiatan, dengan pendapatan bersih : **Rp 15,000**

Pendapatan tersebut kemudian dimasukkan ke dalam keuangan kas, sehingga uang kas berjumlah sesuai nominal yang tertera di atas.

Adapun uang tersebut dibelanjakan berdasarkan kebutuhan UKM, rincian belanja sebagai berikut:

No.	Barang	Harga Satuan	Jumlah Barang	Total Harga
1	Baju	Rp 10,000	1	Rp 10,000
		Total Keseluruhan		Rp 10,000

Gambar 4. 18 Pengujian halaman Data Laporan

Halaman ini di gunakan admin untuk Laporan Pemasukan dan Pengeluaran dana Anggota terkini secara detail untuk semua Anggota yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. Sistem Menampilkan halaman Laporan Pemasukan Dana yang Menampilkan menambah,mengedit dan menghapus data *Printout* Laporan Berikut adalah gambaran halaman Pemasukan Dana Laporan dapat dilihat pada gambar 4.16

g) Pengujian Halaman Video

Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Halaman Video

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
<i>Halaman Video</i>	Sistem Menampilkan halaman Video	Hasil sesuai dapat diterima
<i>Tambah Video</i>	Sistem Menampilkan halaman Tambah	Hasil sesuai dapat diterima

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
Edit Video	Sistem Menampilkan halaman data edit	Hasil sesuai dapat diterima
Hapus Video	Sistem Menampilkan halaman data hapus	Hasil sesuai dapat diterima

Implementasi Program :

+ Tambah Video Youtube Hapus						
Show	10	entries	Search:			
	Video	Judul Video	Position	Keterangan		
<input type="checkbox"/>		Profile Stmik Palangkaraya - 1 Lang: Indonesia	Video	Kuliah Benaran Benar-Benar Kuliah		
<input type="checkbox"/>		Wawancara Calon Mahasiswa Baru - 2 Lang: Indonesia	Video	STMIK PALANGKARAYA		

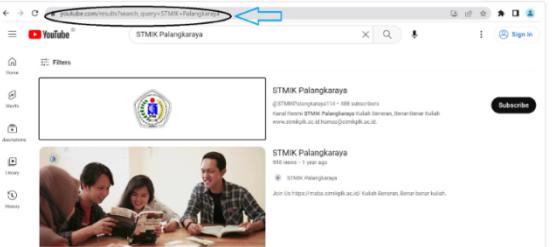
Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Gambar 4. 19 Pengujian halaman Video

Tambah Video

Dashboard / Video / Tambah Video

Judul Video Judul Video	Bahasa Bahasa Indonesia	Urutan tampil Urutan tampil
Posisi Video Homepage - Main page	Kode Video dari Youtube Kode video dari Youtube https://www.youtube.com/watch?v=...	
Keterangan Keterangan	Lihat Detail 	
Save Video Reset		

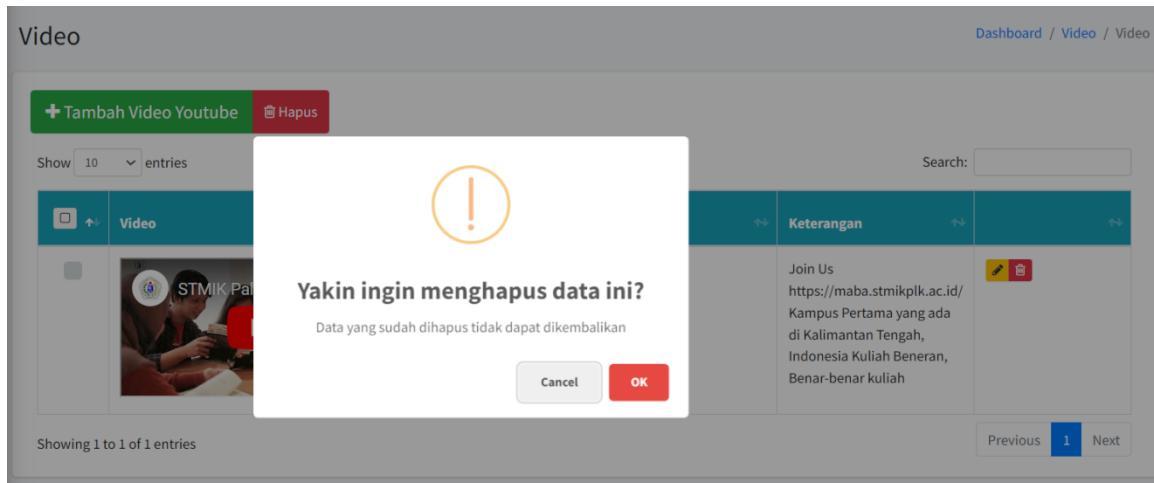
Gambar 4. 20 Pengujian halaman Tambah Video

Edit Video

Dashboard / Video / Edit Video

Judul Video Kuliah Beneran, Benar-benar kuliah	Bahasa Bahasa Indonesia	Urutan tampil 1
Posisi Video Video - Video page	Kode Video dari Youtube SmyOHzSJHIA	
Keterangan Join Us https://maba.stmiplk.ac.id/	Lihat Detail 	
Save Video Reset		

Gambar 4. 21 Pengujian halaman Edit Video



Gambar 4. 22 Pengujian halaman Hapus Video

Halaman ini di gunakan admin untuk mengelola Video terkini secara detail untuk semua Video yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. Sistem Menampilkan halaman Video yang Menampilkan menambah,mengedit dan menghapus data dan Berikut adalah gambaran halaman Video dapat dilihat pada gambar 4.19

2) Pengujian Halama Pengguna

a) Pengujian Halaman Beranda

Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Halaman *Profile*

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
<i>Beranda</i>	Sistem Menampilkan halaman Beranda UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya	Hasil sesuai dapat diterima

Implementasi Program :



Gambar 4. 23 Pengujian halaman *Beranda*

Halaman ini di gunakan user untuk menampilkan Kegiatan Ruang Lingkup Kerja terkini secara detail untuk semua yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. dapat dilihat pada gambar 4.23

b) Pengujian Profile

Tabel 4. 11 Pengujian Profile

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
Halaman Foto	Sistem Menampilkan halaman Foto	Hasil sesuai dapat diterima
Menampilkan Halaman Profile	Sistem Menampilkan halaman Profile	Hasil sesuai dapat diterima

Implementasi Pengujian Program :

Gambar 4. 24 Pengujian halaman Profile

Halaman ini di gunakan user untuk menampilkan Profile Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. dapat dilihat pada gambar 4.24

c) Pengujian Agenda

Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Agenda

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
Riwayat Agenda	Sistem Menampilkan halaman Agenda	Hasil sesuai dapat diterima
Kegiatan Agenda	Sistem Menampilkan halaman List Agenda Periodik UKM Kewirausahaan STMIK Palangka Raya	Hasil sesuai dapat diterima

Implementasi Program :

The screenshot shows a website header with the logo of 'UNIT KEGIATAN MAHASISWA KEWIRAUASAAN' and contact information (085348308133, 085348308133, Kontak). Below the header is a navigation menu with links to BERANDA, BERITA, AGENDA, LAYANAN, PROFIL, GALERI, UNDUHAN, and KONTAK. A search icon is also present. The main content area displays a table titled 'Detail detail' with the following data:

Detail detail	
Tanggal mulai	: 01 May 2023
Tanggal selesai	: 31 May 2023
Venue/Tempat	: Palangkaraya
Panitia	: Agustin Indri Andayani
Ringkasan	: Digitalisasi Produk Kewirausahaan pada Bidang Makanan
Keterangan	: Zoom meeting

To the right of the table is a summary box for the 'AGENDA KEWIRAUASAAN' from May 2023, dated 01 May 2023 to 31 May 2023. The box includes a phone and WhatsApp icon at the bottom.

Gambar 4. 25 Pengujian halaman Agenda

Halaman ini di gunakan user untuk menampilkan Agenda Kerja Ruang Lingkup Kerja terkini secara detail untuk semua yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. dapat dilihat pada gambar 4.25

d) Pengujian Halaman Unduhan

Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Halaman Unduhan

Hasil Pengujian		
Data Masukan	Harapan	Kesimpulan
Unduhan	Menampilkan halaman Jurusan	Diterima

Implementasi Program :

The screenshot shows a website interface for the 'Unit Kegiatan Mahasiswa Kewirausahaan'. At the top, there are two logos: 'UNIT KEGIATAN MAHASISWA KEWIRAUSAHAAN' and 'STMIK PALANGKARAYA'. The top navigation bar includes links for BERITA, AGENDA, LAYANAN, PROFIL, GALERI, UNDUHAN, KONTAK, and a search icon. Below the navigation is a large heading 'DOWNLOAD'. A green banner below the heading says 'Berikut data file yang dapat Anda unduh'. A table follows, showing two entries:

No	Judul	Keterangan		
1	Laporan Luran mahasiswa UKM 2021/2022	Laporan Keuangan Mahasiswa STMIK PALANGKARAYA TAHUN 2021/2022	Unduh	Unduh
2	SK UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Raya	Pembentukan Surat Keterangan Keterampilan Mahasiswa pada Bidang Kewirausahaan STMIK PALANGKARAYA	Unduh	Unduh

At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 2 of 2 entries'. There are 'Previous' and 'Next' buttons. To the right of the table is a yellow footer bar with icons for phone and WhatsApp.

Gambar 4. 26 Pengujian halaman File Download

Halaman ini di gunakan user untuk menampilkan File Download terkini secara detail untuk semua yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. dapat dilihat pada gambar 4.26

4.1.4 Pengujian Beta

Pengujian dalam bentuk kuesioner ini terdiri dari lima pertanyaan yang disebarluaskan pada 10 responden. Berdasarkan data yang dihasilkan dari kuesioner, dilakukan perhitungan menggunakan skala likert dari skala 1 sampai 5. Untuk menghitung skor maksimum, dengan mengalikan skor dengan jumlah keseluruhan responden dikali dengan banyaknya pertanyaan, yaitu skor dikalikan 40 responden dikalikan 7 pertanyaan.

4.2 Manual Program

Manual program merupakan tahapan untuk menjelaskan cara penggunaan atau pengoperasian Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web.

Dalam *aplikasi android* ini akan dijelaskan langkah-langkah menjalankannya, yaitu sebagai berikut :

Klik adres bard pada browser anda dan ketik ukmkewirausahaanstmikplk.com untuk masuk kehalaman utama pengguna.

Tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam proses manual program ini antara lain :

a. Halaman Beranda

Halaman menu utama pengguna menampilkan halaman beranda. Dapat dilihat halaman utama pada gambar 4.27



Gambar 4. 27 Halaman Beranda

b. Halaman Data Anggota

Halaman menu utama pengguna menampilkan halaman Data Anggota Dapat dilihat halaman utama pada gambar 4.28.

Anggota	Posisi	Alamat	Telepon
ASKA APRIANI	Tim Perencanaan dan Kreatif	Jln. G. Obos VI	082353971909
AGUSTIN INDRI ANDAYANI	Ketua	Jl. Tangkalosa raya no 14b	08565463636
DAMIANUS TOMMI	Tim Perencanaan dan Kreatif	Jln. G.Obos VI	085348308133
AMELIA MESTY	Tim Perencanaan dan Kreatif	Jln. G.Obos VI	085390390254

Gambar 4. 28 Halaman Data Anggota

c. Profile

Halaman *Profile* adalah halaman untuk pengguna yang nantinya digunakan untuk menampilkan Profile pemberitahuan berupa informasi yang ditunjukan kepada Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web. Berikut adalah gambaran *Profile* pada gambar 4.29.

The screenshot shows a website header with the logo of STMIK Palangkaraya and the text 'Unit Kegiatan Mahasiswa Kewirausahaan'. The top navigation bar includes links for BERANDA, BERITA, AGENDA, LAYANAN, PROFIL, GALERI, UNDUHAN, KONTAK, and a search icon. A sidebar on the right contains links for SEJARAH, STRUKTUR ORGANISASI, VISI MISI, and ANGGOTA. The main content area is titled 'SEJARAH' and includes sections for 'GAMBARAN UMUM' and 'SEJARAH SINGKAT', both of which describe the organization's history and purpose.

Gambar 4. 29 Halaman *Profile*

d. Halaman Agenda

Halaman Agenda adalah halaman untuk pengunjung guna melihat gambaran catatan acara pada UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya . Berikut adalah gambaran halaman Anggota dapat dilihat pada gambar 4.30.

The screenshot shows a website header with the logo of STMIK Palangkaraya and the text 'Unit Kegiatan Mahasiswa Kewirausahaan'. The top navigation bar includes links for BERANDA, BERITA, AGENDA, LAYANAN, PROFIL, GALERI, UNDUHAN, KONTAK, and a search icon. A sidebar on the right contains a link for 'AGENDA KEWIRASAHAAN'. The main content area displays a table with event details and a summary of the agenda.

Detail detail	
Tanggal mulai	: 01 May 2023
Tanggal selesai	: 31 May 2023
Venue/Tempat	: Palangkaraya
Panitia	: Agustin Indri Andayani
Ringkasan	: Digitalisasi Produk Kewirausahaan pada Bidang Makanan
Keterangan	Zoom meeting

01
 May 2023

AGENDA KEWIRASAHAAN
 01 May 2023 ~ 31 May 2023

Gambar 4. 30 Halaman Agenda

e. Halaman Download File

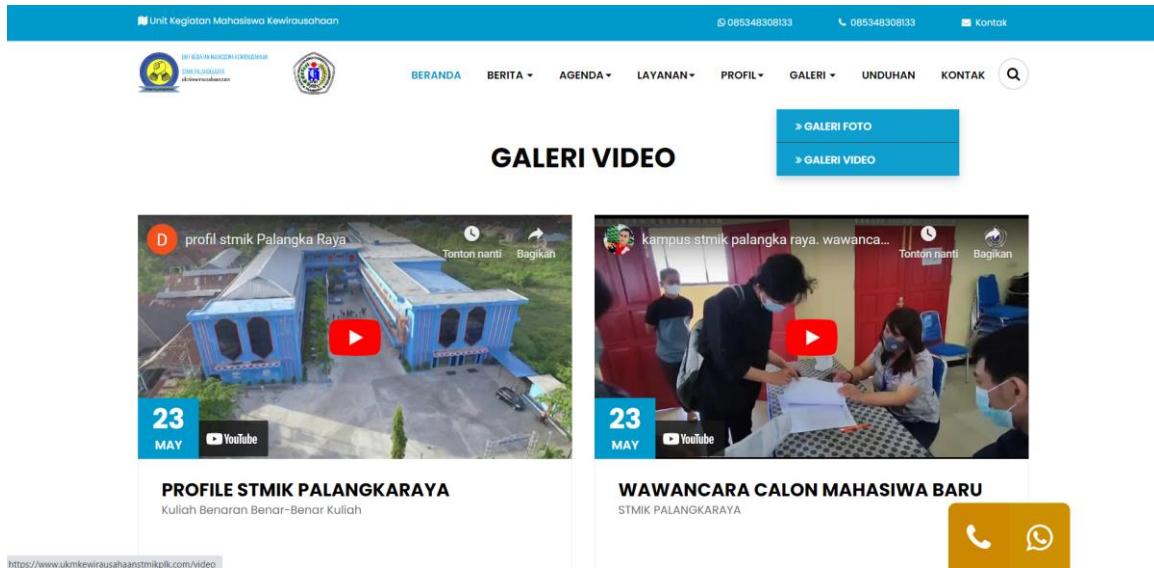
Halaman Download File Download File adalah halaman untuk menampilkan halaman Download File pada Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web. Berikut adalah halaman Download File dapat dilihat pada gambar 4.31.

No	Judul	Keterangan	
1	Laporan luran mahasiswa UKM 2021/2022	Laporan Keuangan Mahasiswa STMIK PALANGKARAYA TAHUN 2021 /2022	Unduh
2	SK UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Raya	Pembentukan Surat Keterangan Keterampilan Mahasiswa pada Bidang Kewirausahaan STMIK PALANGKARAYA	Unduh

Gambar 4. 31 Halaman Download File

f. Halaman Video

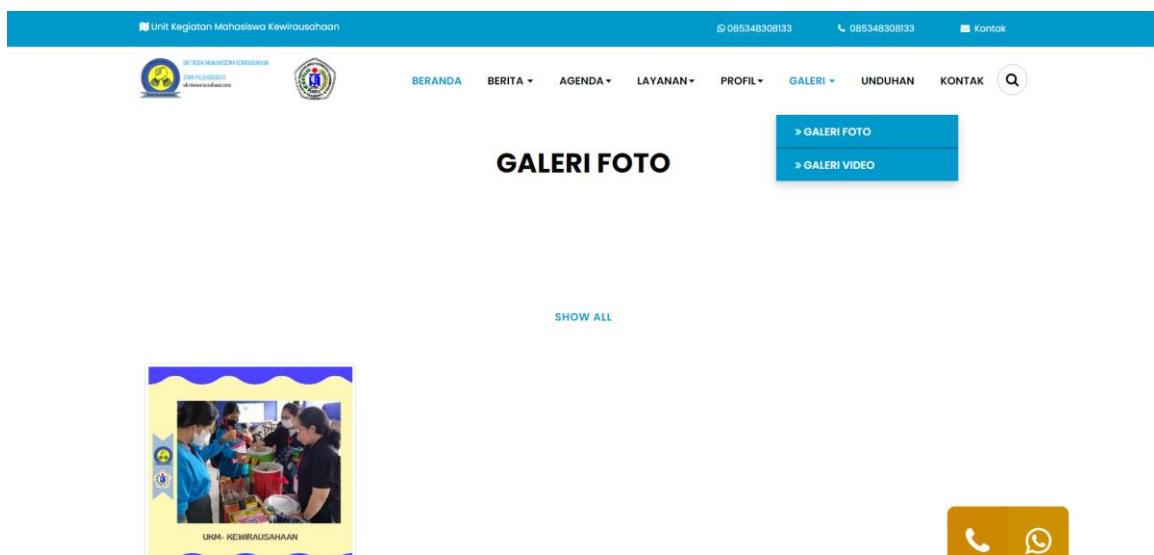
Halaman Video adalah halaman untuk menampilkan video Tentang Kegiatan UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya berdasarkan video yang ada pada (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. Berikut adalah halaman video Kegiatan Halaman Video dapat di lihat pada gambar 4.32.



Gambar 4. 32 Halaman Video

g. Halaman Galeri

Halaman Galeri adalah halaman untuk menampilkan halaman Galeri Kegiatan UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. Berikut adalah halaman Galeri dapat dilihat pada gambar 4.33



Gambar 4. 33 Halaman Galeri

h. Halaman *Login* admin

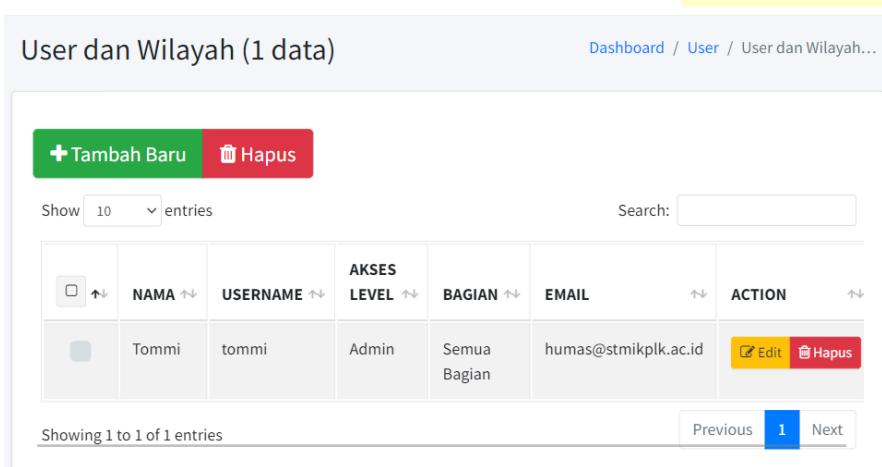
Halaman *login* admin merupakan halaman yang digunakan admin untuk *login* masuk ke sistem utama yakni pada halaman admin untuk mengelola data-data. Berikut adalah gambaran halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.34



Gambar 4. 34 Halaman *login* admin

i. Halaman Kelola Data Pengguna

Halaman Pengguna adalah halaman bagi Pengguna untuk menambah data ,Menedit data, menghapus data untuk password pengguna admin baru. Berikut adalah gambaran halaman pengguna dapat dilihat pada gambar 4.35



The screenshot shows a table with columns: AKSES LEVEL, NAMA, USERNAME, BAGIAN, EMAIL, and ACTION. The first row contains the data: Admin, Tommi, tommi, Semua Bagian, humas@stmikplk.ac.id, and a row with Edit and Hapus buttons.

AKSES LEVEL	NAMA	USERNAME	BAGIAN	EMAIL	ACTION
Admin	Tommi	tommii	Semua Bagian	humas@stmikplk.ac.id	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4. 35 Halaman Kelola Data Pengguna

j. Halaman Kelola Data Anggota

Halaman Kelola data Anggota UKM ,halaman ini digunakan admin untuk menampilkan Halaman Kelola data anggota UKM yang meliputi data-data yang terkait. Berikut adalah gambaran halaman Kelola data Anggota UKM dapat dilihat pada gambar 4.36.



The screenshot shows a table with columns: NAMA, JABATAN, STATUS, URUTAN, and ACTION. The first row contains the data: Damianus Tommi, Tim Perencanaan dan Kreatif, Yes, 1, and a row with Edit and Hapus buttons.

NAMA	JABATAN	STATUS	URUTAN	ACTION
Damianus Tommi Telepon: 085348308133 Email: damianustommi@gmail.com	Tim Perencanaan dan Kreatif	Yes	1	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4. 36 Halaman Kelola Data Anggota

k. Halaman Kelola Data Berita

Halaman ini di gunakan admin untuk mengelola Data Berita terkini secara detail untuk semua Kegiatan yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya. Berikut adalah gambaran halaman Kelola Data Berita dapat dilihat pada gambar 4.37.

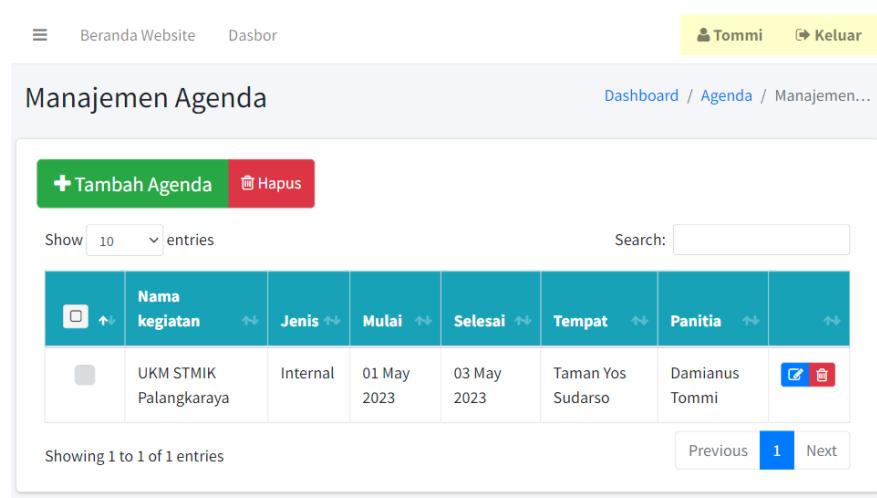
The screenshot shows a web-based administration interface for managing news articles. At the top, there's a navigation bar with links for 'Beranda Website', 'Dasbor', 'Tommi' (user profile), and 'Keluar'. Below the navigation is a title 'Berita/Profil (4)' and a breadcrumb trail 'Dashboard / Berita / Berita/Profil...'. A toolbar at the top right includes buttons for 'Tambah Berita/Profil' (green), 'Jangan Publikasikan' (yellow), 'Publikasikan' (blue), and 'Hapus' (red). Below the toolbar are filters for 'Show' (set to 10 entries) and a 'Search' input field. The main area displays a table with columns: GAMBAR, JUDUL, KATEGORI, JENIS, STATUS, AUTHOR, and ACTION. One news item is listed:

GAMBAR	JUDUL	KATEGORI	JENIS	STATUS	AUTHOR	ACTION
	Struktur Organisasi	Struktur Organisasi	Struktruk	Publish	Tommi	
Posted: 25 Apr 2023 11:20: 21 Published: 25 Apr 2023 11:19: 39 Urutan: 0 Icon: Tgl posting: 25-04-2023						

Gambar 4. 37 Halaman Kelola Data Berita

l. Halaman Kelola Data Agenda

Halaman Kelola Agenda adalah halaman untuk membuat halaman Kelola Agenda yang nantinya digunakan untuk melakukan pengelolaan data Kegiatan Tahunan dan update data status pada sistem ini. Berikut adalah gambaran Kegiatan Agenda pada gambar 4.38.



The screenshot shows a table with the following data:

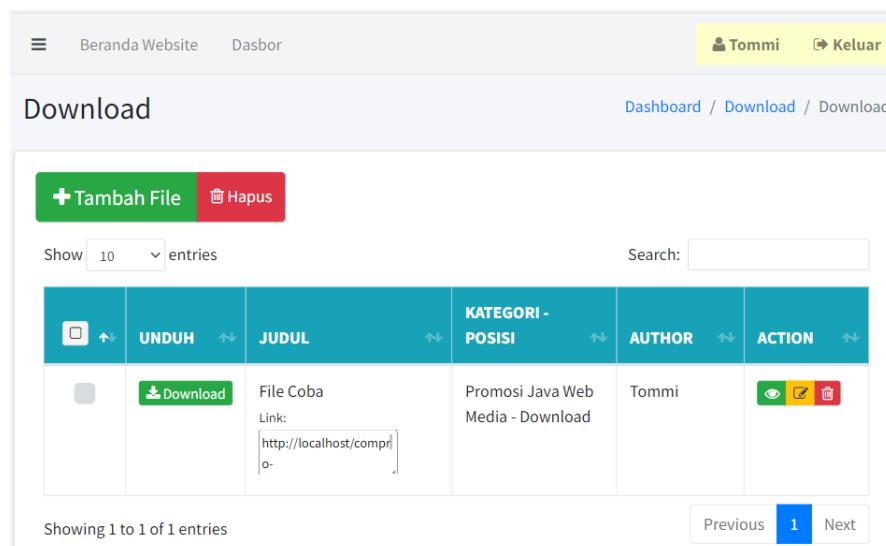
	Nama kegiatan	Jenis	Mulai	Selesai	Tempat	Panitia	Action
<input type="checkbox"/>	UKM STMIK Palangkaraya	Internal	01 May 2023	03 May 2023	Taman Yos Sudarso	Damianus Tommi	

Below the table, it says "Showing 1 to 1 of 1 entries". At the top, there are buttons for "Tambah Agenda" and "Hapus". The top navigation bar includes "Beranda Website", "Dasbor", "Tommi", and "Keluar". The breadcrumb navigation shows "Dashboard / Agenda / Manajemen...".

Gambar 4. 38 Halaman Kelola Data Agenda

m. Halaman Kelola Download

Halaman Download adalah halaman pengelolaan data Download yang meliputi Tugas, jadwal dan List Profile Berikut adalah halaman Kelola Download dapat dilihat pada gambar 4.39.



The screenshot shows a table with the following data:

	UNDUH	JUDUL	KATEGORI - POSISI	AUTHOR	ACTION
<input type="checkbox"/>	Download	File Coba Link: <code>http://localhost/comprif</code>	Promosi Java Web Media - Download	Tommi	

Below the table, it says "Showing 1 to 1 of 1 entries". At the top, there are buttons for "Tambah File" and "Hapus". The top navigation bar includes "Beranda Website", "Dasbor", "Tommi", and "Keluar". The breadcrumb navigation shows "Dashboard / Download / Download".

Gambar 4. 39 Halaman Kelola data Download

4.3 Manual Instalasi

Tahapan ini merupakan langkah demi langkah tentang cara *upload* sistem kedalam *hosting* agar dapat diakses pada jaringan internet. Dalam tahapan ini penulis menggunakan <https://www.dewaweb.com/> sebagai sarana untuk implementasi sistem yaitu pada <http://ukmkewirausahaanstmkplk.com> bahan upload script kode program:

Jalankan browser yang ada, sebagai contoh google chrome. Lalu Ketik <https://dewaweb.com/> pada address barr. Kemudian pilih bahasa yang akan digunakan, seperti pada gambar di bawah ini. seperti gambar 4.40



Gambar 4. 40 Tampilan awal *Dewaweb.com*

a. Pendaftaran Portal Area

langkah awal yang di lakukan penulis yaitu melakukan registrasi Masukkan detail kontakmu ke kolom yang disediakan atau melalui akun email.dapat dilihat pada gambar 4.41.

Gambar 4. 41 Tampilan Pendaftaran Portal Area *Dewaweb.com*

b. Notifikasi Email

Langkah selanjutkan melakukan notifikasi akun email yang sudah terdaftar pada web penyedia hosting dan domain akan berhasil mendaftarkan diri di website Dewaweb. Kamu juga sudah bisa langsung menggunakan akunmu untuk bertransaksi. Melalui satu akun klien Dewaweb, penulis bisa membuat beberapa domain sekaligus.dapat dilihat pada gambar 4.42



Gambar 4. 42 Notifikasi Email *Dewaweb.com*

c. Pembelian *Hosting* dan *Domain*

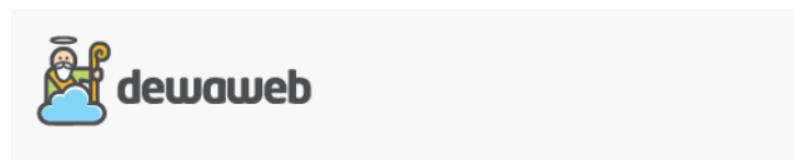
Pada tahap ini Setelah berhasil membuat akun registrasi, Penulis langsung bisa membeli hosting dengan langkah-langkah di bawah ini Kunjungi halaman cloud hosting Dewaweb kemudian pilih paket yang kamu inginkan, lalu klik “Order Sekarang”. Selanjutnya masukkan domain yang ingin digunakan untuk paket cloud hosting pilihanmu. Klik Cek Domain untuk mengecek ketersediaan domain yang hendak kamu gunakan. Tentukan *cycle billing*, yaitu seberapa lama kamu ingin menggunakan cloud hosting hingga memperpanjangnya lagi, mulai dari bulanan, 3-6 bulan hingga tahunan. dapat dilihat pada gambar 4.43

 SCOUT	 HUNTER	 WARRIOR	 GUARDIAN
STORAGE 1GB	STORAGE 2GB	STORAGE 4GB	STORAGE 8GB
Rp. 20.000 Bulanan	Rp. 40.000 Bulanan	Rp. 90.000 Bulanan	Rp. 140.000 Bulanan
Order Sekarang	Order Sekarang	Order Sekarang	Order Sekarang
Suitable Website	Blog yang ringan	Website sederhana, toko online dan blog	Toko online, WooCommerce, PrestaShop
CPU Power / Memory	0.5 Core / 256 MB	1 Core / 512 MB	1 Core / 1 GB
Databases, Emails, IOPS, Inodes & Bandwidth	Unlimited	Unlimited	Unlimited
Disk I/O Throughput	2 MB/s	4 MB/s	8 MB/s
Addon Domains	✗	3	6
WP Premium Themes, Plugins & SpamExperts	✗	✗	✓

Gambar 4. 43 Hosting dan Domain *Dewaweb.com*

d. Sukses order Domain dan Hosting

Setelah Pembelian Domain dan Hosting berhasil dan konfirmasi melalui akun email berupa *akun hosting package, cloud stroge, server* dan *database*.dapat dilihat pada gambar 4.44



** SIMPAN EMAIL INI SEBAGAI CATATAN KAMU **

** MOHON BACA EMAIL INI SELURUHNYA **

Dear Tommi Damianus (UKM Kewirausahaan STMIK),

Selamat datang di DEWAWEB - Layanan Cloud Hosting Terbaik di Indonesia!

Account hosting kamu sudah siap dan email ini mengandung semua informasi yang dibutuhkan untuk mengelola website kamu.

Informasi Account Hosting

Server Name: dci14.dewaweb.com

Hosting Package: Hunter

Cloud Storage: 2 GB

Databases, Emails, IOPS, Inodes & Bandwidth: Unlimited

Gambar 4. 44 Sukses order Domain dan Hosting *Dewaweb.com*

e. Cpanel Manager

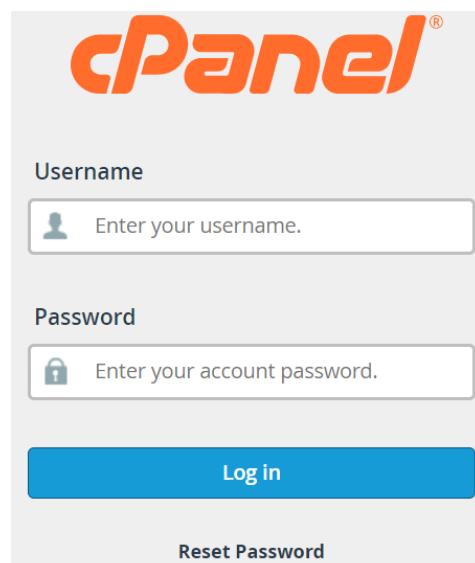
Setelah memilih menu Login Cpanel dengan IP Address:

<https://ukmkewirausahaanstmkplk.com:2083/> IP Address:

103.145.226.156 (shared)Username: ukmkewi1 Password:

x1fM96sUh6 Kemudian klik *login* untuk masuk ke *cpanel manager*.

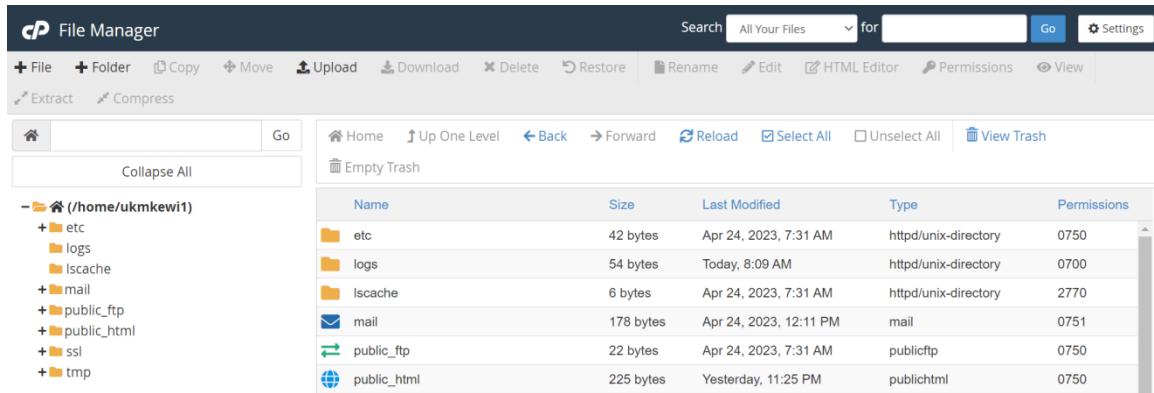
seperti gambar 4.45.



Gambar 4. 45 Cpanel Manager

f. File Manager

Pada tahapan ini Penulis menjelaskan bagaimana dalam pembuatan *File Manager* admin sebagai pengelola data file source kode dan database dapat di lihat Seperti gambar 4.46



Gambar 4. 46 File Manager

g. *create database phpmyadmin*

Pada tahapan ini Penulis menjelaskan bagaimana dalam pembuatan *create database* pada *phpmyadmin* sebagai pengelola data *database* Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web dapat dilihat Seperti gambar 4.47

Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
agenda	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	MyISAM	latin1_swedish_ci	1.0 Kib	
bagian	Browse Structure Search Insert Empty Drop	3	MyISAM	latin1_swedish_ci	6.1 Kib	
berita	Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	MyISAM	latin1_swedish_ci	3.4 Kib	
client	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	MyISAM	latin1_swedish_ci	1.0 Kib	
download	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	MyISAM	latin1_swedish_ci	1.0 Kib	
galeri	Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	MyISAM	latin1_swedish_ci	2.3 Kib	

Gambar 4. 47 Create database phpmyadmin

h. *Manage Currents Privileges database*

Pada gambar ini penulis membuat table *Manage Add User database* sebagai pengelolaan database, dapat dilihat seperti gambar 4.48

Database	Size	Privileged Users	Actions
ukmkewi1_umkm	288.11 KB	ukmkewi1_umkm	

Gambar 4. 48 *Manage Currents Privileges*

i. *Database Import*

Pada gambar ini penulis menampilkan gambar sebagai pengelolaan data import database yang telah di buat di *localhost* untuk di masukan ke *database* di <http://localhost/compro-master/admin/dasbor> didewaweb.com, Seperti gambar 4.49

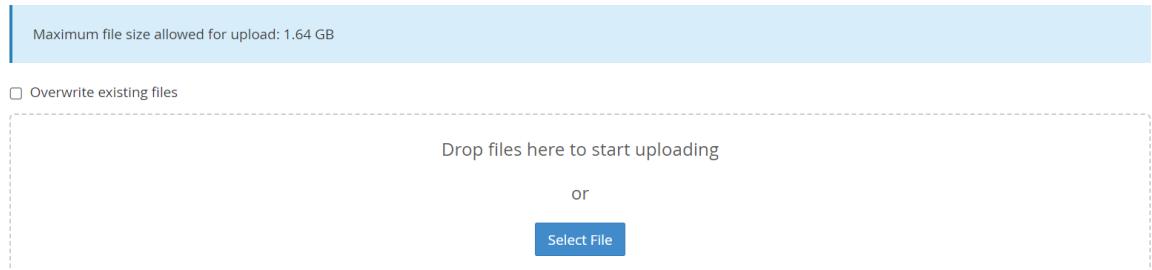
Gambar 4. 49 *databases import*

j. *Upload manager*

Pada gambar ini penulis upload source program ke cpanel

<http://Seperti gambar 4.50>

Select the file you want to upload to "/home/ukmkewi1".



Gambar 4. 50 *Upload File*

k. *File Manager*

Pada gambar ini penulis menjelaskan hasil upload file yang sukses masuk ke file manager <https://ukmkewirausahaanstmkplk.com:2083/>.

Seperti gambar 4.51

Name	Size	Last Modified	Type	Permissions
application	218 bytes	Yesterday, 11:23 PM	httpd/unix-directory	0755
assets	256 bytes	Apr 15, 2023, 5:47 AM	httpd/unix-directory	0755
excel	62 bytes	Apr 15, 2023, 5:47 AM	httpd/unix-directory	0755
mpdf	20 bytes	Apr 15, 2023, 5:47 AM	httpd/unix-directory	0755
system	130 bytes	Apr 15, 2023, 5:48 AM	httpd/unix-directory	0755
user_guide	4 KB	Apr 15, 2023, 5:48 AM	httpd/unix-directory	0755
word	275 bytes	Apr 15, 2023, 5:48 AM	httpd/unix-directory	0755
composer.json	594 bytes	Oct 14, 2021, 10:57 PM	text/x-generic	0644
compro-master.zip	116.4 MB	Yesterday, 11:24 PM	package/x-generic	0644
db_ukm.sql	316.45 KB	Apr 24, 2023, 3:55 AM	text/x-generic	0644
index.php	10.01 KB	Oct 14, 2021, 10:57 PM	text/x-generic	0644

Gambar 4. 51 *file manager administrator*

1. *User interface <http://ukmkewirausahaanstmkplk.com>*

Pada tahapan ini penulis menjelaskan hasil tampilan halaman beranda aplikasi absensi saat di jalankan di smart phone .Seperti gambar 4.52



Gambar 4. 52 laporan *User interface ukmkewirausahaanstmkplk.com*

4.4 Pembahasan

4.4.1 Pembahasan Listing Program

Listing program yang dibahas pada pembahasan ini antara lain sebagai berikut :

a. *Function Tambah Data*

```
function __construct(){
    parent::__construct();
    if($this->session->userdata('masuk') !=TRUE){
        $url=base_url('administrator');
        redirect($url);
    };
    $this->load->model('m_pengunjung');
}
```

```

function index(){

    if($this->session->userdata('akses')=='1'){

        $this->data['visitor'] = $this->m_pengunjung-
>statistik_pengujung();

        $this->data['breadcrumb'] = 'Dashboard';

        $this->data['main_view'] = 'admin/v_dashboard';

        $this->load->view('theme/admintemplate',$this->data);

    }else{
        redirect('administrator');
    }

}

```

b. *Function Edit*

```

function update_Mahasiswa(){

    $config['upload_path'] = './assets/images/'; //path folder
    $config['allowed_types'] = 'gif|jpg|png|jpeg|bmp'; //type yang
dapat diakses bisa anda sesuaikan
    $config['encrypt_name'] = TRUE; //nama yang terupload
nantinya

    $this->upload->initialize($config);
    if(!empty($_FILES['filefoto']['name']))
    {
        if ($this->upload->do_upload('filefoto'))
        {
            $gbr = $this->upload->data();
            //Compress Image
            $config['image_library']='gd2';

$config['source_image']=./assets/images/'.$gbr['file_name'];
            $config['create_thumb']= FALSE;
            $config['maintain_ratio']= FALSE;
            $config['quality']= '60%';
            $config['width']= 300;
            $config['height']= 300;
            $config['new_image']=
./assets/images/'.$gbr['file_name'];
        }
    }
}

```

```

    $this->load->library('image_lib', $config);
    $this->image_lib->resize();
    $gambar=$this->input->post('gambar');

    $path='./assets/images/'.$gambar;
        unlink($path);

    $photo=$gbr['file_name'];
    $kode=$this->input->post('kode');
        $nip=strip_tags($this-
>input->post('xnip'));
        $nama=strip_tags($this-
>input->post('xnama'));
        $jenkel=strip_tags($this-
>input->post('xjenkel'));

    $tmp_lahir=strip_tags($this->input->post('xtmp_lahir'));

    $tgl_lahir=strip_tags($this->input->post('xtgl_lahir'));
        $mapel=strip_tags($this-
>input->post('xmapel'));

        $this->m_Mahasiswa-
>update_Mahasiswa($kode,$nip,$nama,$jenkel,$tmp_lahir,$tgl_lahir,
$mapel,$photo);
        echo $this->session-
>set_flashdata('msg','info');

        redirect('admin/Mahasiswa');

    }else{
        echo $this->session->set_flashdata('msg','warning');
        redirect('admin/Mahasiswa');
    }

    }else{
        $kode=$this->input-
>post('kode');
        $nip=strip_tags($this-
>input->post('xnip'));
        $nama=strip_tags($this-
>input->post('xnama'));
        $jenkel=strip_tags($this-
>input->post('xjenkel'));

        $tmp_lahir=strip_tags($this->input->post('xtmp_lahir'));

        $tgl_lahir=strip_tags($this->input->post('xtgl_lahir'));

```

```

    $mapel=strip_tags($this->input->post('xmapel'));
    $this->m_Mahasiswa->update_Mahasiswa_tanpa_img($kode,$nip,$nama,$jenkel,$tmp_lahir,$tgl_lahir,$mapel);
    echo $this->session->set_flashdata('msg','info');
    redirect('admin/Mahasiswa');
}

```

Pada *listing* program *script* dijelaskan bagaimana proses sistem menggunakan framework codeigniter yang dihasilkan dari pengguna akan tampil di bagian halaman data administrator.

4.5 Pembahasan hasil responden pengguna (hasil kuesioner)

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya, berdasarkan jawaban dari responden atas keputusan terhadap program dapat diukur dengan menggunakan *Skala Likert*. *Skala Likert* merupakan metode perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk mengetahui skala sikap suatu objek tertentu. Berikut adalah daftar poin-poin pernyataan yang diujikan. Hasil Kuisioner

Menurut (Sugiono 2018), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan siapa variabel akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya berdasarkan jawaban dari responden atas keputusan terhadap program

dapat di ukur dengan menggunakan *Skala Likert*.

Menurut (Sugiono 2018), *Skala Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Bobot skala likert yang penulis gunakan adalah dimulai dari angka 1 sampai dengan 7, merupakan metode perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk mengetahui skala sikap suatu objek tertentu. Berikut adalah daftar poin-poin pernyataan yang diujikan. Hasil Kuisisioner.

Tabel 4. 14 Daftar Poin-Poin Yang Diujikan

No.	Pernyataan
1.	Tampilan sistem menarik dan mudah digunakan
2.	Pemilihan warna pada sistem sangat cocok
3.	Tiap menu menampilkan halaman yang sesuai dengan judul menu
4.	Aplikasi berjalan dengan baik
5.	Kemudahan dalam akses melalui laptop/komputer
6.	Kemudahan dalam akses melalui Smartphone
7.	Informasi yang disajikan sistem lengkap dan akurat

Selanjutnya hasil pemilihan jawaban responden yang telah diperoleh berdasarkan kriteria poin-poin yang telah di isi oleh 40 (Empat Puluh) responden direkap dan diolah untuk mengetahui jumlah skor setiap pernyataan. Berikut adalah tabel skor hasil nilai:

Berdasarkan point-point yang diujikan tabel 4.14 merupakan hasil

penilaian dari masing-masing penguji : Tabel 4.15. Hasil Penilaian Responden

Dari tabel 4.15 dihasilkan jumlah maksimum skor kriterium dengan skor paling tinggi = 5, jumlah pertanyaan = 7, dan jumlah responden = 40 yaitu dengan rumus:

$$\text{Kriteria} = \text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Jumlah}$$

Maka nilai kriteria dari angket yang penulis buat adalah $5 \times 40 \times 7 = 1400$.

Jumlah skor tertinggi tiap pernyataan = Skor tertinggi tiap pernyataan \times jumlah responden

$$5 \times 40 = 200 \text{ (SS)}$$

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap pernyataan \times jumlah responden
 $= 1 \times 40 = 40 \text{ (STS)}$

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan adalah sebagai berikut :

Angka 0 - 20 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 21 – 40 = Tidak Setuju (ST)

Angka 41 – 60 = Netral (N)

Angka 61 – 80 = Setuju (S)

Angka 81 – 100 = Sangat Setuju (SS)

Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Responden

No	Point Pernyataan	Responden																				Total										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											
1	2																															
1	Tampilan <i>aplikasi Website Profile UKM Kewirausahaan STMIK Palangka Raya</i>	4	3	4	5	4	4	4	5	3	5	4	3	4	5	4	4	4	5	3	5	4	3	4	5	4	4	5	3	5	164	
2	Proses halaman pengunjung mengakses Website Profile <i>UKM Kewirausahaan STMIK Palangka Raya</i>	4	4	5	3	5	4	4	4	5	4	4	4	5	3	5	4	4	4	5	3	5	4	4	5	3	5	4	4	5	168	
3	Proses pada halaman User dalam mengakses menu navigasi ?	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	164		
4	Proses pengelolaan data pada halaman administrator?	5	3	4	4	4	4	5	4	4	3	5	3	4	4	4	4	5	4	4	3	5	3	4	4	4	5	4	3	160		
5	Proses pengelolaan data Anggota pada halaman Administrator?	5	3	4	4	4	4	5	4	4	3	5	3	4	4	4	4	5	4	4	3	5	3	4	4	4	5	4	3	160		
6	Proses pengolahan data Pengguna Administrator ?	5	4	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	4	5	4	168		
7	Proses Pengelolaan	4	3	5	5	4	4	4	5	3	5	4	3	5	5	4	4	4	5	3	5	4	3	5	5	4	4	4	5	3	5	168

Data Berita pada halaman Beranda (<i>Frontend</i>) dan administrator (<i>Backend</i>) ?	JUMLAH	1152
---	--------	------

Berdasarkan data yang diperoleh dari 40 responden maka dapat diketahui bahwa :

- A. Peryataan ke-1 dengan jumlah skor terletak pada daerah “ 164”
- B. Peryataan ke-2 dengan jumlah skor terletak pada daerah “168”
- C. Peryataan ke-3 dengan jumlah skor terletak pada daerah ” 164“
- D. Peryataan ke-4 dengan jumlah skor terletak pada daerah “160“
- E. Peryataan ke-5 dengan jumlah skor terletak pada daerah “160“
- F. Peryataan ke-6 dengan jumlah skor terletak pada daerah “168“
- G. Peryataan ke-7 dengan jumlah skor terletak pada daerah “168“

Untuk hasil skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

Jumlah skor tertinggi = skor tertinggi tiap item x jumlah responden x jumlah pernyataan

$$= 5 \times 40 \times 7 = 1.400$$

Jumlah skor terendah = skor terendah tiap item x jumlah responden x jumlah pernyataan

$$= 1 \times 40 \times 7 = 280$$

Sehingga kriteria interpretasi skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

0 – 250 = Sangat Tidak Setuju(STS)

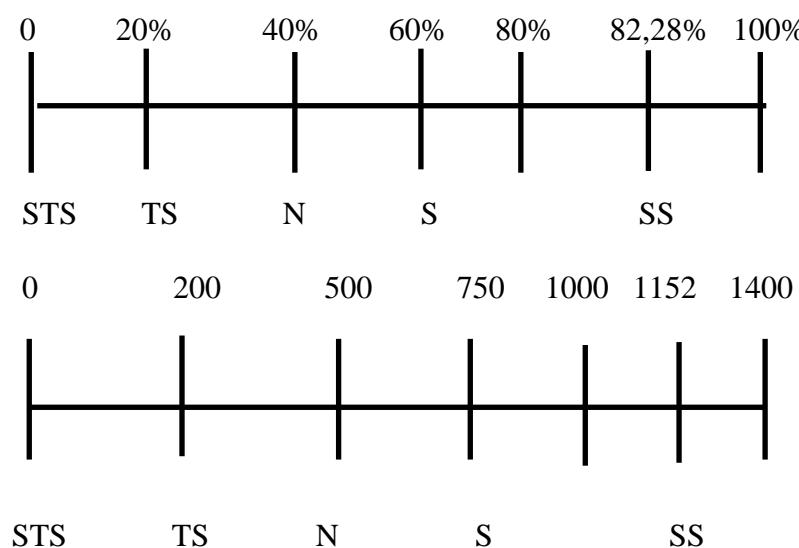
250 - 500 = Tidak Setuju (Tidak Setuju)

$500 - 750 = \text{Netral (N)}$

$750 - 1000 = \text{Setuju (S)}$

$1000 - 1400 = \text{Sangat Setuju (SS)}$

Berdasarkan tabel 4.15 untuk total jawaban responden adalah 1152 dengan demikian aplikasi Web Profile UKM Kewirausahaan STMIK Palangka Raya ini menurut pendapat 40 responden yaitu $1152 / 1400 \times 100\% = 82,28\%$.



Keterangan :

STS	=	Sangat Tidak Setuju
TS	=	Tidak Setuju
N	=	Netral
S	=	Setuju
SS	=	Sangat Setuju

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap pernyataan x jumlah responden
 $= 1 \times 40 = 40$ (STS)

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan adalah sebagai berikut :

Angka	0 - 250	= Sangat Tidak Setuju (STS)
Angka	251 – 500	= Tidak Setuju (TS)
Angka	501 – 750	= Netral (N)
Angka	751 – 1000	= Setuju (S)
Angka	1251 – 1400	= Sangat Setuju (SS)

Dengan kriteria interpretasi kelompok responden untuk setiap item pernyataan adalah :

$$\text{Presentasi Kelompok Responden} = (\text{Jumlah Skor Tiap Pernyataan} / \text{Jumlah Skor Tertinggi Tiap Pernyataan}) \times 100\%$$

Dengan kriteria interpretasi presentasi kelompok responden adalah sebagai berikut:

Angka 0% -20% = Sangat Tidak Setuju

Angka 21% - 40% = Tidak Setuju

Angka 41% - 60% = Netral

Angka 61% -80% = Setuju

Angka 81% -100% = Sangat Setuju

Maka berdasarkan rumus perhitungan persentasi kelompok responden tiap item pernyataan maka dapat diketahui bahwa :

1. Pernyataan ke-1, dengan jumlah skor $164 / 100 \times 100 \% = 164 \%$
2. Pernyataan ke-2, dengan jumlah skor $168 / 100 \times 100 \% = 168 \%$
3. Pernyataan ke-3, dengan jumlah skor $164 / 100 \times 100 \% = 164 \%$
4. Pernyataan ke-4, dengan jumlah skor $160 / 100 \times 100 \% = 160 \%$
5. Pernyataan ke-5, dengan jumlah skor $160 / 100 \times 100 \% = 160 \%$
6. Pernyataan ke-6, dengan jumlah skor $168 / 100 \times 100 \% = 168 \%$

7. Pernyataan ke-7, dengan jumlah skor $168 / 100 \times 100 \% = 168 \%$

Adapun untuk persentasi kelompok responden secara keseluruhan :

Total Skor Keseluruhan / jumlah Skor Tertinggi Keseluruhan $\times 100\%$

$$= 1152 / 1400 \times 100\% = 81,7\% .$$

Dari kriteria yang ditetapkan. Apabila diinterpretasi nilai adalah 81,71% terletak lebih dekat dengan daerah sangat setuju (SS) dan setuju (S), jadi dapat disimpulkan Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangka Raya Berbasis Web yang ini dapat diterima oleh responden dan bisa diterapkan pada masyarakat

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan analisis, perancangan, implementasi sampai pada tahap pengujian, maka dari itu dapat ditarik kesimpulan serta saran untuk Website UKM Kewirausahaan STMIK Palangka Raya agar dapat mencapai pemanfaatan yang lebih baik lagi.

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dari penelitian yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir yang mengacu pada tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan.

- a. Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web ini dibangun dengan menggunakan Codeigniter adalah salah satu *framework open-source* populer berbasis MVC (*Model,View dan Controller*) yang digunakan untuk mengembangkan sebuah Web atau aplikasi sebagai basis data dari aplikasi ini dan *bootstrap twitter* sebagai desain yg dioptimalkan untuk perangkat-perangkat layar sentuh (touch-optimized). sebagai library, *jQuery* yang dikenal sebagai *library JavaScript* . Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web ini dapat menampilkan Profile,Berita,Pengumuman,Agenda,Layanan,Galeri dan Unduhan
- b. Dengan adanya Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Berbasis Web ini, Mahasiswa STMIK Palangkaraya dapat Melatih kemampuan dalam

menjalin hubungan sosial dan kemampuan di bidang kewirausahaan sesuai dengan ketertarikan dan bakat yang dimiliki serta dapat memperoleh informasi dengan mudah mengenai Kegiatan UKM Kewirausahaan.

- c. Uji Coba yang di gunakan oleh penulis adalah Black Box, Pengujian ini dilakukan di akhir pembuatan aplikasi untuk mengetahui apakah web dapat berfungsi dengan baik pada Sistem yang telah dibuat.
- d. Perangkat Lunak Perancangan *User Interface* yang digunakan penulis pada Implementansi Program adalah *Balsamiq Mockups*
- e. Berdasarkan hasil kuesioner dari 40 responden didapat 81,7% yang berarti baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangka Raya Berbasis Web adalah baik secara keseluruhan.

1.2 Saran

Aplikasi *Website* ini perlu pengembangan lagi, oleh karena itu ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai panduan pengembangan perangkat lunak ke arah yang lebih baik guna mendukung aplikasi *Website* UKM Kewirausahaan STMIK Palangka Raya, Adapun saran-saran terhadap pengembangan sistem Aplikasi *Website* UKM Kewirausahaan STMIK Palangka Raya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat lebih ditingkatkan lagi keamanannya dalam melakukan keamanan sistem dan *Domain Hosting*.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi pada sistem operasi *smartphone* lainnya, seperti *Android*.

3. Untuk menghindari kesalahan yang di timbulkan oleh sistem, perlu dilakukan perawatan (*maintanance*) secara rutin

Demikian saran yang dapat diberikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukkan yang dapat bermanfaat bagi pengembangan aplikasi *Website UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya* selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, M., Salamudin & Hendrayudi, 2021. Sistem Informasi Pelayanan Kependudukan Desalecah Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 4(<https://journal.unmaha.ac.id>), pp. 15-27.
- Andhika, D. I., Muharrom, M., Prayitno, E. & Siregar, J., 2022. Rancang Bangun sistem Penerimaan Dokumen Pada PT. Reasuransi Indonesia Utama. *Informatika Dan Teknologi Komputer*, 2(<https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jitek>), pp. 13-145.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih & Sagita, S. M., 2018. Pengujian Blck Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap. *Jurnal String*, 3(<https://journal.lppmunindra.ac.id>), pp. 206-210.
- Helmund, E., 2021. Optimasi Basis Data Oracle Menggunakan Complex View. *Jurnal Informatika*, 7(<https://poltekanika.ac.id>), pp. 80-86.
- Hidayat, A. & Maskhun, A., 2021. Sistem Informasi Parkir Kendaraan Berbasis Android Di PT. Piranti Indonesia. *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(<https://lppm.stmik-dci.ac.id/>), pp. 43-51.
- Jayanti, W. E., Firmansyah, Y. & Putri, M. R., 2022. Sistem Infomasi Pelayanan Pasien Bebasis Web Pada Puskesmas Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu. *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)*, 6(<https://urnal.kaputama.ac.id>), pp. 48-55.
- Kaunang, F. J. et al., 2021. *Konsep Teknologi Informasi*. s.l.:Yayasan Kita Menulis.
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I. & Firmansyah, D., 2020. Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang. *Interkom*, 14(<https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.58>), pp. 159-168.
- Kurniawan, T. B., 2020. Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Cafetaria No Caffe Di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP & Mysql. *TIKAR*, 1(<https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id>), pp. 192-205.
- Maryani, I., Ishaq, A. & Mulyadi, D. S., 2018. Sistem Informasi Pemesanan Minuman Berbasis Client Server. *Jurnal Evolusi*, 6(<https://ejournal.bsi.ac.id>), pp. 84-89.
- Maydianto & Ridho, M. R., 2021. Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada CV Powershop. *Jurnal Comasie*, 04(<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>), pp. 50-58.
- Musrifah, A. & Mutia, E., 2019. Pembuatan aplikasi pengelolaan Proposal Di Unit Kegiatan Pengelola (UPK) Kecamatan Mande Berbasis Desktop. *Media Jurnal Informatika*, 9(<https://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>), pp. 28-36.
- Mustakim, H., 2023. [nesabamedia.com](https://www.nesabamedia.com). [Online] Available at: <https://www.nesabamedia.com> [Accessed 3 Februari 2023].

- Nurul, I. & Siti, R., 2020. Sistem Informasi Administrasi Surat Menyurat Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Riau. *Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 2(<https://doi.org/10.47233/jteksis.v2i2.126>), pp. 141-150.
- Oktaviani, L. & Ayu, M., 2021. Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo L. *Jurnal Penabdian Pada Masyarakat*, 6(10.30653/002.202162.731), pp. 437-444.
- Peldi, 2019. *balsamiq.com*. [Online] Available at: <https://balsamiq.com/company/news/balsamiq-wireframes/> [Accessed 2 Februari 2023].
- Purba, S. I., 2022. Sistem Informasi Absensi Anggota Jalasenastri Cabang 6 Korcab IV DJA I Berbasis Web Pada Kantor Lanal TG.Balai Karimun. *Jurnal TIKAR*, 3(<https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id>), pp. 105-116.
- Purnomo, B. H. & Ridlo, M. R., 2020. Peancangan Sistem Informasi Pemantauan Tindak Lanjut Hasil Audit Studi Kasus Inspekoat PPATK. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 15(<https://journal.untar.ac.id>), pp. 228-237.
- Rihastuti, S. & Rosyidi, A., 2019. Analisis Perancangan Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK Cipta Darma Surakarta.
- Romindo, et al., 2021. *Sistem Informasi, Yayasan Kita Menulis*. s.l.:Yayasan Kita Menulis.
- Rosadi & Taufik, G., 2019. Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pada Yayasan Kasih Suwitno Berbasis Web. *SATIN – Sains dan Teknologi Informasi*, 5(<http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id/>), pp. 35-43.
- Saputra, R. H. et al., 2021. Rancang Bangun Perpustakaan Buku (E-Book) Berbasis Web. *Jurnal El-Pustaka*, 02(<https://10.24042/el-pustaka.v2i2.10175>), pp. 58-70.
- Sofia & Pakereng, M. A. I., 2022. Perancangan Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9(<https://jurnal.mdp.ac.id>), pp. 3413-3425.
- Sonny, S. & Rizki, S. N., 2021. Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Denan Teknologi GPS Berbasis Web Pada PT BPR Dana Mkamur Batam. *Jurnal Comasie*, 04(<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>), pp. 52-58.
- Standsyah, R. E. & N.S, I. S. R., 2021. Implementasi PHPMyAdmin Rancangan Sistem Pengadministrasian. *Jurnal UJMC*, 3(<https://e-jurnal.unisda.ac.id>), pp. 38-44.
- Sutrisno, J. & Karnadi, V., 2021. Aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Lagu Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 04(<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>), pp. 31-40.
- Tumini & Fitria, M., 2021. Penerapan Metode Scrum E-Learning STMIK Cikarang Menggunakan PHP Dan MySQL. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 6(<https://www.simantik.panca-sakti.ac.id>), pp. 12-15.

- Ulumuddin, D. I. I. & Sulistiyawati, P., 2021. Analisis Pengalaman Pengguna pada Website Program Studi Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 7(<https://jurnal.ustjogja.ac.id>), pp. 35-44.
- Wahyu, 2022. [wahyupramusinto.com](http://www.wahyupramusinto.com). [Online] Available at: <https://www.wahyupramusinto.com> [Accessed 3 Februari 2023].
- Wandino1, B., Kadarsih2 & Pujiyanto, D., 2021. Aplikasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Berbasis Web Di SMK Negeri 1 Martapura. *Jurnal Informanika*, 7(<https://poltekanika.ac.id>), pp. 87-93.
- Widjaja, S. & Prasojo, N. D., 2022. Perancangan Sistem Infomasi Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Nasional Karangtuir Bebasis Web. *Science, Technology and Management Journal*, 2([http://dx.doi.org/10.26623/jtphp.v13i1.1845.kodeartikel](http://dx.doi.org/10.26623/jtphp.v13i1.1845)), pp. 31-40.
- Widyanto, A., 2020. Penerapan Metode RUP pada Sistem Informasi Unit. *Jurnal SISFOKOM (Sistem Informasi dan Komputer)*, 9(<http://jurnal.atmaluhur.ac.id>), pp. 323-331.
- wildaningsih, w. & Aneu Yulianeu, S., 2018. Sistem Infomasi Pengolahan Data Anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Zaradika STMIK DCI Tasikmalaya. *Jurnal Manajemen Dan Teknik Infomatika*, 02(<https://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumika>), pp. 181-189.
- Zakia, Z., Kaharu, S. N. & Kusuma, I. J., 2019. Perancangan Sistem Informasi Data Anggota Dan Kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK Bina Mulia Palu Berbasis Web. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer* , 5(<https://jesik.web.id>), pp. 20-25.
- Zaksa, A., 2023. [nesabamedia.com](http://www.nesabamedia.com). [Online] Available at: <https://www.nesabamedia.com/download-staruml/> [Accessed 2 Februari 2023].

L

A

M

P

I

R

A

N



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmkplk.ac.id - website : www.stmkplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 399/STMIK-3.C.1/AK/VIII/2022

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

- | | | |
|---------|---|--|
| 1. Nama | : | Ferdiyani Haris, M.Kom. |
| N I K | : | 198102232005104 |
| Sebagai | : | Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program |
| 2. Nama | : | Norhayati, M.Pd. |
| N I K | : | 198805222011004 |
| Sebagai | : | Pembimbing II dalam Format Penulisan |

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Damianus Tommi
N I M : C1957201037
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi UKM Kewirausahaan STMIK Palangka Raya Berbasis Web

Berlaku sampai dengan: 27 Agustus 2023

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 27 Agustus 2022

Program Studi Sistem Informasi



Tembusan :

1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Kepada
Yth. **Ketua STMIK Palangkaraya**
Jl. G.Obos No 114,Menteng,Kec. Jekan Raya
Palangkaraya Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama : DAMIANUS TOMMI
NIM : C1957201037
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2023/2024 (8)
Lama Penelitian : 14 Februari 2023 s.d 14 Maret 2023
Tempat Penelitian : STMIK Palangkaraya

Dengan judul Tugas Akhir:

Sistem Informasi UKM Kewirausahaan Berbasis Web

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 14 Februari 2023

Mahasiswa,


Damianus Tommi
C1957301037



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

Jl. G.Obos No.114 Telp.(0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id - website:www.stmikplk.ac.id

Nomor : 127/STMIK-C.1/AK/II/2023
Lampiran : -
Perihal : **Pemberian Ijin Penelitian Untuk Penyusunan Tugas Akhir**

Kepada :
Yth. Saudara **Daminus Tommi**
Di –
Palangka Raya

Berdasarkan surat permohonan Saudara tanggal 14 Februari 2023, mengenai permohonan ijin penelitian untuk penyusunan Tugas Akhir, maka bersama ini Ketua STMIK Palangkaraya memberikan ijin penelitian sebagaimana dimaksud sebagai berikut:

Nama	:	Daminus Tommi
NIM	:	C1957201037
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S-1)
Tahun Akad. (Semester)	:	2022/2023 (8)
Tempat Penelitian	:	STMIK Palangkaraya
Lama Penelitian	:	15 Februari s/d 15 Maret 2023
Judul Tugas Akhir	:	

“Sistem Informasi UKM Kewirausahaan Berbasis Web”

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tembusan :

1. Yth. Waket I Bidang Akademik dan Internal;
2. Yth. Kaprodi Sistem Informasi
3. Yth. Kasubag. Kemahasiswaan dan Alumni;
4. Arsip.



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : DAMIANUS TOMMI.....
NIM : C1957201037.....
No. Hp : 085348308133.....
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : SISTEM INFORMASI ULMK KOWIKAV SAHAH STMIK PALANGKARAYA
Berbasis web.....

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	20/9/22		- Perbaiki penulisan, Liat pedoman PT dan referensi diperpustakaan Langutkan BAB IV	✓
2.	26/9/2022		- Perbaiki Halaman cover - Latar Belakang masalah - Data ULMK - Rumusan masalah - Tambah Batasan masalah - Tujuan penelitian - Memperbaiki urutan di bagian manfaat penelitian	✓ M.
3	26/9/22		- Perbaiki Penilaian Senin Akademik dan Liat lagi referensi	✓

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Ferdixani Harris

Dosen Pembimbing II,

Maryati

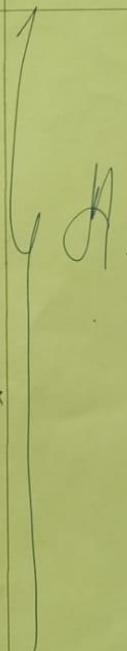
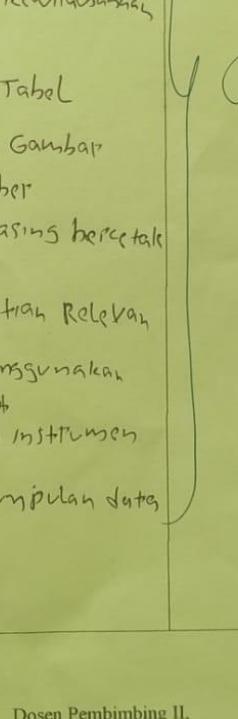


SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmkplk.ac.id – website : www.stmkplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : DAMIANUS TOMMI.....
NIM : C1957201037.....
No. Hp : 085748302133.....
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Sistem Infomasi UKM Kewirausahaan Stmk Palangka Raya Berbasis Web.....

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
4	26/2/2015		<ul style="list-style-type: none">- Perbaiki ketulian sesuai pedoman- perbaiki sistematik penulisan- perbaiki cara menulis ketulian- Tambahkan definisi kewirausahaan pada Bab II- Perbaiki penomoran Tabel- Perbaiki Penomoran Gambar- Gambar diberi sumber- semua kalimat bahasa asing bercepatan miring- Perbaiki Tabel Penelitian Relevan- Jenis penelitian menggunakan Research Development- tambahkan penjelasan instrumen penelitian- Perbaiki prosedur pengumpulan data	 

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,


Feryyanu Hasib.....

Dosen Pembimbing II,


Norhayati.....



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humes@stmkplk.ac.id – website : www.stmkplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : DAMIANUS TOMMI.....
NIM : 61957201037.....
No. Hp : 0.85348908133.....
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Ujian Kompetensi
STMik Palangkaraya Berbasis Web.....

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
5	3/1/23	-	Tulisan Bahasa Inggris /miring pengaturan penomoran sesuai pedoman	
		-	untuk sumber berupa Link warna Hitam	
		-	perbaika penulisan Rata (cetak)/karakter	
6	7/1/23		de Seminar	
7	7/2/23		~ Perbaiki yg dikoreksi dan cek kembali penulisan lainnya ~ lengkapi DP dan Atribut Jawaban seperti Daftar Isi lll serta lampiran	
8	7/2/23		de Seminar . Syarat lengkap naskah .	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Ferdiansyah, H.A.I.S....

Dosen Pembimbing II,

Nurhayati



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmkplk.ac.id – website : www. stmkplk.ac.id

**SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**
No. 034/STMIK-3.C.1/AK/II/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
NIK : 197603272016107
Sebagai Ketua
2. Nama : Ferdiyani Haris, M.Kom.
NIK : 198102232005104
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Norhayati, M.Pd.
NIK : 198805222011004
Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

- Nama : DAMIANUS TOMMI
NIM : C1957201037
Hari/ Tanggal : Sabtu, 18 Maret 2023
Waktu : 07:30 sd 09:00 WIB
Judul Proposal : Sistem Informasi UKM Kewirausahaan STMIK Palangkaraya Bberbasis Web

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 28 Februari 2023

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Norhayati, M.Pd.

NIK. 198805222011004

LEMBAR OBSERVASI

Dengan penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung (observasi) untuk mendapatkan data mengenai:

1. Informasi mengenai gambaran umum yang ada di UKM Kewirausahaan
2. Penggunaan fasilitas UKM Kewirausahaan

LEMBAR WAWANCARA

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada narasumber langsung, daftar pertanyaan yang diajukan penulis adalah sebagai berikut :

Narasumber : Rommi Kaestra

1. Ada Beberapa jumlah UKM yang ada di STMIK Palangkaraya ?
2. Apa Tujuan Dibentuknya UKM kemahasiswaan ?
3. Berapa jumlah anggota/pengurus UKM kewirausahaan
4. Bagaimana Penyebaran Informasi Kegiatan UKM kewirausahaan, Apakah sudah ada aplikasi atau sejenisnya ?
5. Siapakah pembina dari Ukm kewirausahaan ?

LEMBAR DOKUMENTASI

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data yang relevan langsung dari tempat penelitian

A. Bukti Fisik

- 1) Gambaran kerja pengurus UKM Kewirausahaan
- 2) SK kepengurusan UKM Kewirausahaan

B. Bukti Foto

- 1) Foto Kegiatan Wawancara

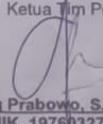
**DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**

1. Nama Penyaji : DAMIANUS TOMMI
 2. Hari/ Tanggal : Sabtu, 18 Maret 2023
 3. Waktu : 07:30 sd 09:00
 4. Judul Proposal : Sistem Informasi UKM Kewirausahaan STMIK
 Palangkaraya Bberbasis Web

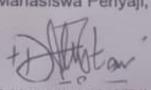
No.	Nama Mahasiswa	NIM	Tanda Tangan
1	Lilianus Jain Yantom	C2057201045	
2	APRIANNA	C2057201039	
3	Wina Susanti	C2057201091	
4	Mosi Susanti	C2057201033	
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Palangka Raya, 18 Maret 2023

Mengetahui :
 Ketua Tim Pengudi,


Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
 NIK. 197603272016107

Mahasiswa Penyaji,


DAMIANUS TOMMI

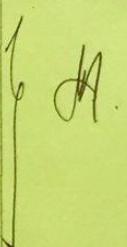
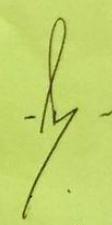
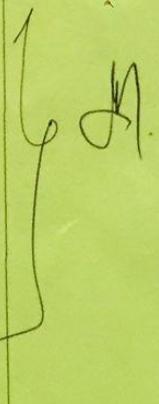


SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmkplk.ac.id - website : www.stmkplk.ac.id

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : DAMIANUS TOMMI
NIM : 61957201087
No. Hp : 085348308153
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Sistem Input Masukan Untuk Kegiatan Mahasiswa (UIKM) STMIK PALANGKARAYA berbasis web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1. 10/5/23			<ul style="list-style-type: none">- Rapikan Pengetikan- perbaiki penulisan kata sifat EYD- Buil penjelasan disertai gambar- Penomoran halaman berlanjut dari Bab II- Lengkap hasil kuisiisopt. kuisisioner menggunakan Google Form	
2. 22/5/23			<ul style="list-style-type: none">- Rapikan Penulisan dan tabel- Tambahan left Table- Lengkap Block box sama kuisisioner	
3. 22/5/23			<ul style="list-style-type: none">- kuisisioner berupa pernyataan- tambah pernyataan tentang kesesuaian antara kuisisioner dan sistem dengan kebutuhan pengguna- Perbaiki penulisan dan atur tata letak Gambar Jangan terpisah dg Judulnya- Ambil lajut peculiahan bab 5.	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Ferdiansyah, H.I.J.....

Dosen Pembimbing II,

Nishayati.....



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmkplk.ac.id – website : www.stmkplk.ac.id

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : DAMIANUS TOMMI.....
NIM : C1957201037.....
No. Hp : 0853.9830.8133.....
Prodi : Sistem Informasi.....
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi VKM keruangan
STMIK Palangkaraya berbasis web.....

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
4	23/5		- Aplikasi lebih disiapkan lagi datanya -	
5	7/6-23		- Perbaiki kriteria halaman 115 - Perbaiki posisi penomoran halaman - perbaiki judul bab V - Perbaiki kesimpulan dan saran - Lengkap lampiran abstrak dan intisari	
6	8/6-23			
7	13/6-23		all sidang benar ditengah aku sidang	
8	14/6-23			

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Fauziah, M.Pd.

Dosen Pembimbing II,

Mochayati



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmkplk.ac.id – website : www. stmkplk.ac.id

**SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No.188/STMIK-3.C.1/AK/VI/2023**

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
NIK : 198803142014103
Sebagai Ketua
2. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
NIK : 198605242011103
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
NIK : 197603272016107
Sebagai Anggota
4. Nama : Ferdiany Haris, M.Kom.
NIK : 198102232005104
Sebagai Anggota
5. Nama : Norhayati, M.Pd.
NIK : 198805222011004
Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : DAMIANUS TOMMI
NIM : C1957201037
Hari/ Tanggal : Senin, 03 Juli 2023
Waktu : 09.30 - 11.00
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi UKM Kewirausahaan STMIK
Palangkaraya Bberbasis Web

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggungjawab.

Palangka Raya, 17 Juni 2023

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Norhayati, M.Pd.

NIK. 197810102005003

Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPII)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

* J) Harap Diberitahukan 3 (Satu) Hari Sebelumnya Sedap Dosen Penguji Melalui SMS/WA

PRODUK ACARA BLACK-BOX TESTING

Pada hari ini Selasa tanggal 23 bulan Mei tahun 2023 telah dilaksanakan uji coba program dalam penulisan Tugas Akhir :

Nama : DAMIANUS TOMMI

NIM : C1957201037

Judul : Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan STMIK Palangka Raya Berbasis Web

Poin-poin pengujian adalah :

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang di Harapkan	Hasil Pengujian
1	2	3	4
Pengujian Halaman login Administrator	Menampilkan (jika benar)	User memasukan <i>link</i> pada browser, kemudian melakukan <i>login</i> .	Sesuai
Pengujian Menu Utama Dashboard	Menampilkan (jika benar)	User mengetik halaman link http://ukmkesirausahaanstmkplk.com dan menampilkan halaman utama akan menampilkan statistik pendaftaran dan <i>list</i> menu seperti beranda,agenda,berita,file,menu utama,modul Anggota kategori,modul user pengguna, konfigurasi.	Sesuai
Pengujian untuk kelola Modul Berita,Profile dan Layanan	Menampilkan (jika benar)	admin menekan menu data berita baru, tampil halaman Berita,Profile dan Layanan. Kemudian admin menekan tombol tambah berita, setelah itu admin dapat mengisi semua <i>field</i> berita lalu menekan tombol simpan .	Sesuai
Lihat Semua Data Berita,Profile dan Layanan	Menampilkan (jika benar)	Sistem Menampilkan halaman lihat semua data Berita,Profile dan Layanan yang sudah terinput	Sesuai
Lihat Semua Data Tambah Berita,Profile dan Layanan	Menampilkan (jika benar)	Sistem Menampilkan halaman tambah data Berita,Profile dan Layanan	Sesuai

1	2	3	4
Lihat Semua Data Edit Berita,Profile dan Layanan	Menampilkan (jika benar)	Sistem Menampilkan halaman lihat semua data Berita,Profile dan Layanan edit apabila ada kesalahan data saat penambahan data	Sesuai
Hapus data Berita	Menampilkan (jika benar)	Sistem Menampilkan halaman data yang akan dihapus bila sudah lewat masa update berita	Sesuai
Pengujian untuk data kelola Modul Galeri dan Video	Menampilkan (jika benar)	User menekan menu Pengolahan Data Galeri dan Video, Data Galeri dan Video beserta status pengolahan gambar serta video youtube yaitu sudah seleksi ataupun yang belum di seleksi untuk bisa masuk ke halaman admin.	Sesuai
Lihat Semua Data Galeri dan Video	Menampilkan (jika benar)	Sistem Menampilkan halaman lihat semua data Galeri dan Video yang sudah terinput	Sesuai
Lihat Semua Data Tambah Galeri dan Video	Menampilkan (jika benar)	Sistem Menampilkan halaman tambah data Galeri dan Video	Sesuai
Lihat Semua Data Edit Galeri dan Video	Menampilkan (jika benar)	Sistem Menampilkan halaman lihat semua data edit apabila ada kesalahan data saat penambahan data Galeri dan Video	Sesuai
Hapus data Galeri dan Video	Menampilkan (jika benar)	Sistem Menampilkan halaman data yang akan dihapus bila sudah lewat masa hapus Galeri dan Video, beserta aksi pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data.	Sesuai
Pengujian untuk kelola Modul Iuran dan Pemasukan	Menampilkan (jika benar)	User menekan menu data Iuran dan Pemasukan silahkan untuk jumlah dan pemasukan dana dari anggota maupun luaran kemudian tampil, dimana Iuran dan Pemasukan melakukan komfirmasi beserta aksi pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data.	Sesuai

1	2	3	4
Pengujian login administrator	Input username dan password (jika benar)	Tampil halaman utama <i>admin</i> beserta statistik pendaftaran.	Sesuai
Pengujian Gagal login administrator	Input username dan password (jika salah)	Halaman akan kembali ke halaman login.	Sesuai
Pengujian untuk Kelola Modul Anggota	Menampilkan (jika benar)	Halaman ini akan menampilkan data anggota UKM Kewirausahaan STMIK Palangka Raya, yang sudah di daftarkan pada halaman web https://ukmkewirausahaanstmiplk.com/ beserta aksi pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data.	Sesuai
Pengujian untuk File	Menampilkan (jika benar)	<i>Admin</i> menekan menu File, maka sistem akan menampilkan halaman data File PDF beserta aksi pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data.	Sesuai
Pengujian Menu Agenda	Menampilkan (jika benar)	<i>Admin</i> menekan menu Agenda, maka sistem akan menampilkan halaman data Agenda beserta aksi pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data.	Sesuai
Pengujian Menu Konfigurasi data	Menampilkan (jika benar)	<i>Admin</i> menekan menu Konfigurasi data, maka sistem akan menampilkan halaman data gambaran umum UKM Kewirausahaan STMIK Palangka Raya beserta aksi pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data.	Sesuai
Pengujian untuk laporan	Menampilkan (jika benar)	<i>Admin</i> menekan menu data web laporan pemasukan dan pengeluaran maka sistem akan menampilkan halaman data laporan Pemasukan dan Pengeluaran	sejauh

Keterangan :

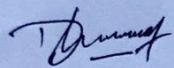
- *) Diisi *Ya* jika program berhasil dijalankan sesuai permasalahan dan *Tidak* jika program tidak berhasil dijalankan sesuai permasalahan

Demikianlah produk acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagai persyaratan ujian Tugas Akhir.

Palangka Raya,

Yang Menguji,

Yang Diuji,



Deden Andriawan, M.Kom



DARMAWANSYAH TOMMI

