

**SISTEM INFORMASI MARCHING BAND GEMA OASIS
MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

SKRIPSI

Oleh :

**AHMAD LUTFI
2109116009**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN**

**SAMARINDA
2025**

**SISTEM INFORMASI MARCHING BAND GEMA OASIS
MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan
pada Program Studi Strata 1 Sistem Informasi,
Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

Oleh:
AHMAD LUTFI
2109116009



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN**

**SAMARINDA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

SISTEM INFORMASI *MARCHING BAND GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA* BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

yang dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Universitas Mulawarman maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Samarinda, Tgl bln thn

Materai

Ahmad Lutfi
NIM. 2109116009

SISTEM INFORMASI *MARCHING BAND GEMA OASIS* MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Oleh :
Ahmad Lutfi
2109116009

Telah diujikan pada **Tgl Bln Tahun (tanggal hasil atau Tanggal pendadar)** dan
dinyatakan telah memenuhi syarat

Samarinda, Tanggal Bulan Tahun (tanggal minta ttd/Print)
Disahkan oleh :

Pembimbing I, Pembimbing II,

**Vina Zahrotun Kamila, S.Kom,
M.Kom**
NIP. 198911072018032001

Dr. Akhmad Irsyad S.T., M.Kom

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Mulawarman

Prof. Dr. Ir. H. Tamrin, S.T., M.T., IPU., APEC Eng.
NIP 197002272000121001

HALAMAN PERSEMPAHAN

Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur kepada kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan tanpa henti, kepada teman-teman yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini, serta kepada Marching Band Gema Oasis Mansa yang telah membentuk karakter, menanamkan kedisiplinan, dan menumbuhkan semangat juang dalam diri saya. Terima kasih atas setiap langkah, kenangan, dan inspirasi yang telah kalian berikan.

Ahmad Lutfi
NIM 2109116009
Program Studi Sistem Informasi

Dosen Pembimbing
I. Vina Zahrotun Kamila, S.Kom., M.Kom
II. Dr. Akhmad Irsyad, S.T., M.Kom

JUDUL SKRIPSI / TUGAS AKHIR

ABSTRAK

Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda merupakan salah satu unit ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah Negeri 1 Samarinda. Saat ini, pengelolaan kegiatan pada unit ini masih dilakukan secara manual, terutama dalam aspek absensi, penilaian anggota, serta penyebaran informasi seperti pendaftaran, jadwal, dan kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sistem informasi berbasis *website* yang dapat memudahkan anggota, pelatih, pembina, dan masyarakat dalam mengakses informasi, serta mendukung pengelolaan internal organisasi secara efektif. Sistem dikembangkan menggunakan metode *Waterfall*, yaitu model pengembangan perangkat lunak yang bersifat sekuensial, di mana setiap tahap harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *blackbox* untuk menguji fungsionalitas sistem dan metode *beta testing* untuk mengukur pengalaman pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi berbasis *website* yang dibangun menggunakan *framework Laravel* dan *Bootstrap*, yang mampu mendukung pengelolaan internal organisasi secara efektif, serta memudahkan interaksi dan koordinasi antara anggota, pelatih, dan pembina. Berdasarkan hasil pengujian *blackbox*, seluruh fitur pada sistem berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Sementara itu, hasil *beta testing* menunjukkan tingkat kepuasan pengguna sebesar 83,74%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, sehingga sistem ini dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Kata kunci : Sistem Informasi, Marching Band, Waterfall, Website, Laravel

Ahmad Lutfi
NIM 2109116009
Information System Study Program

Supervisor
I. Vina Zahrotun Kamila, S.Kom., M.Kom
II. Dr. Akhmad Irsyad, S.T., M.Kom

JUDUL SKRIPSI / TUGAS AKHIR DALAM BAHASA INGGRIS

ABSTRACT

Gema Oasis Marching Band is one of the extracurricular units at Madrasah Aliyah Negeri 1 Samarinda. Currently, the management of activities within this unit is still carried out manually, especially in aspects such as attendance, member evaluation, and information dissemination, including registration, scheduling, and activities. This study aims to develop a web-based information system that facilitates access to information for members, coaches, supervisors, and others, while also supporting the organization's internal management effectively. The system was developed using the Waterfall method, a sequential software development model where each stage must be completed before proceeding to the next, minimizing potential errors during the development process. System testing was conducted using the black box method to evaluate system functionality and beta testing to assess user experience. The final result is a web-based application developed using the Laravel and Bootstrap frameworks, which effectively supports the internal management of the organization and facilitates interaction and coordination among members, coaches, and supervisors. Based on black box testing, all system features function as expected. Meanwhile, the beta testing results show a user satisfaction score of 83.74%, which falls into the "Very Good" category, indicating that the system is well accepted by users.

Keywords : Information System, Marching Band, Waterfall, Website, Laravel

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “**Sistem Informasi Marching Band Gema Oasis Man 1 Samarinda Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall**”. Proposal ini disusun sebagai salah satu tahapan dalam menyelesaikan skripsi pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama 5 Bulan dari tanggal 1 Januari 2025 sampai 31 Mei 2025 bertempat di Madrasah Aliyah Negeri 1 Samarinda. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung serta membantu selama proses penyusunan proposal skripsi, kepada:

1. Orang tua dan Saudara-saudara saya atas do'a, bimbingan serta kasih sayangnya.
2. Bapak Prof. Dr. H. Tamrin, S.T., M.T., IPU selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman.
3. Bapak Putut Pamilih Widagdo, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Vina Zahrotun Kamila, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing I atas masukkan terhadap penelitian ini
5. Bapak Dr. Ahmad Irsyad, S.T., M.Kom selaku Pembimbing II yang selalu memberikan arahan dan masukkan terhadap penelitian ini.
6. Ibu Islamiyah, S.Kom., M.Kom selaku Penguji I atas saran dan masukkan terhadap penelitian ini.
7. Bapak Muhammad Rivani Ibrahim, S.Kom., M.Kom selaku Penguji II atas saran dan masukkan terhadap penelitian ini.
8. Segenap Dosen Program Studi Sistem Informasi, yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
9. Rekan-rekan seperjuangan yang terus memberikan dukungan semangat demi terselesainya tugas ini.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat memperbaiki demi kesempurnaan sangat diharapkan.

Samarinda, 1 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR SINGKATAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.5.1. Bagi Masyarakat.....	3
1.5.2. Bagi Perguruan Tinggi.....	4
1.5.3. Bagi <i>Marching Band</i> Gema Oasis MAN 1 Samarinda.....	4
1.6. Kontribusi Penelitian.....	4
1.6.1. Kontribusi Penelitian Terhadap Ilmu Pengetahuan.....	4
1.6.2. Kontribusi Keilmuan Sistem Informasi	4
1.6.3. Kontribusi Bisnis.....	4
1.7. Keterbaruan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6

2.1.	Penelitian Terkait	6
2.2.	<i>Marching Band</i>	10
2.3.	Sistem Informasi	10
2.4.	MAN 1 Samarinda	11
2.5.	<i>Website</i>	12
2.6.	Metode <i>Waterfall</i>	12
2.7.	<i>Database</i>	14
2.8.	<i>MySQL</i>	14
2.9.	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	15
2.10.	<i>Laravel</i>	15
2.11.	<i>Bootstraps</i>	17
2.12.	<i>Visual Studio Code</i>	18
2.13.	<i>Unified Model Language (UML)</i>	18
2.13.1.	<i>Use Case Diagram</i>	18
2.13.2.	<i>Activiy Diagram</i>	20
2.13.3.	<i>Class Diagram</i>	21
2.13.4.	<i>Sequence Diagram</i>	22
2.14.	Kriteria Situs Website Yang Baik	23
2.15.	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	25
2.15.1.	<i>Blackbox Testing</i>	26
2.15.2.	<i>Beta Testing</i>	26

BAB III METOLODOGI PENELITIAN 28

3.1.	Tahapan Pelaksanaan Penelitian	28
3.1.1.	Kebutuhan Fungsional	28
3.1.2.	Kebutuhan Non-Fungisonal	31
3.1.3.	Identifikasi Masalah.....	31
3.1.4.	Pengumpulan Data	32
3.1.5.	Perancangan Data dan Sistem.....	32
3.1.6.	Perancangan Proses / Algoritma.....	40
3.1.7.	Perancangan Tampilan.....	67
3.1.8.	Perancangan Pengujian.....	87

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 108

4.1.	Penerapan Metode <i>Waterfall</i>	108
4.1.1	Penerapan Tampilan.....	109
4.1.2	Hasil Pengujian Sistem.....	143
4.2.	Pembahasan.....	165

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 167

5.1.	Kesimpulan	167
5.2.	Saran.....	167

DAFTAR PUSTAKA..... 169

LAMPIRAN 175

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1.	Penelitian Terkait
Tabel 2.2.	Notasi <i>Use Case</i>
Tabel 2.3.	Notasi <i>Activity Diagram</i>
Tabel 2.4.	Notasi <i>Class Diagram</i>
Tabel 2.5.	Notasi Aksesibilitas <i>Class Diagram</i>
Tabel 2.6.	Notasi <i>Sequence Diagram</i>
Tabel 2.7.	Persentase Nilai.....
Tabel 3.1.	Tabel Kebutuhan Fungsional
Tabel 3.2.	Tabel <i>Users</i>
Tabel 3.3.	Tabel <i>Members</i>
Tabel 3.4.	Tabel <i>Coaches</i>
Tabel 3.5.	Tabel <i>Posts</i>
Tabel 3.6.	Tabel <i>Files</i>
Tabel 3.7.	Tabel <i>Registration</i>
Tabel 3.8.	Tabel Semester
Tabel 3.9.	Tabel <i>Presence</i>
Tabel 3.10.	Tabel <i>Attendances</i>
Tabel 3.11.	Tabel <i>Assessments</i>
Tabel 3.12.	Tabel <i>Schedule</i>
Tabel 3.13.	Tabel <i>Contact</i>
Tabel 3.14.	Tabel <i>Achievement</i>
Tabel 3.15.	Tabel <i>Gallery</i>
Tabel 3.16.	Tabel <i>News</i>
Tabel 3.17.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Login</i>
Tabel 3.18.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Pendaftaran
Tabel 3.19.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Dashboard</i>
Tabel 3.20.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Presensi (Anggota).....
Tabel 3.21.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Presensi (Admin dan Pelatih).....
Tabel 3.22.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Presensi (Pembina).....
Tabel 3.23.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Detail Presensi (Admin dan Pelatih).....
Tabel 3.24.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Detail Presensi (Pembina).....
Tabel 3.25.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Posting</i> (Anggota).....

Tabel 3.26.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Posting</i> (Admin, Pelatih dan Pembina)...	94
Tabel 3.27.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Profile</i> (Anggota)	95
Tabel 3.28.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Profile</i> (Pelatih).....	95
Tabel 3.29.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Profile</i> (Admin dan Pembina)	96
Tabel 3.30.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Pendaftar (Pelatih)	97
Tabel 3.31.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Detail Pendaftar (Pelatih).....	98
Tabel 3.32.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Penilaian (Pelatih)	98
Tabel 3.33.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Jadwal (Admin dan Pembina)	99
Tabel 3.34.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Berita (Admin dan Pembina)	100
Tabel 3.35.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Galeri (Admin dan Pembina)	100
Tabel 3.36.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Prestasi (Admin dan Pembina).....	101
Tabel 3.37.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Kontak (Admin dan Pembina)	102
Tabel 3.38.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Semester (Admin)	103
Tabel 3.39.	Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>User</i> (Admin)	104
Tabel 3.40.	Bobot Jawaban	105
Tabel 3.41.	Pertanyaan Kuesioner <i>User Acceptance Testing</i>	105
Tabel 4.1.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Login</i>	143
Tabel 4.2.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Dashboard</i>	144
Tabel 4.3.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Jadwal (Admin dan Pembina)	144
Tabel 4.4.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Berita (Admin dan Pembina).....	145
Tabel 4.5.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Galeri (Admin dan Pembina).....	146
Tabel 4.6.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Prestasi (Admin dan Pembina)	146
Tabel 4.7.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Kontak (Admin dan Pembina)....	147
Tabel 4.8.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Semester (Admin).....	148
Tabel 4.9.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>User</i> (Admin).....	149
Tabel 4.10.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Pendaftaran	149
Tabel 4.11.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Pendaftar (Pelatih)	150
Tabel 4.12.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Detail Pendaftar (Pelatih)	150
Tabel 4.13.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Posting</i> (Admin, Pelatih dan Pembina)	151
Tabel 4.14.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Posting</i> (Anggota)	152
Tabel 4.15.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Profil (Admin dan Pembina)	152
Tabel 4.16.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Profil (Pelatih)	153
Tabel 4.17.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Profil (Anggota).....	153
Tabel 4.18.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Presensi (Admin dan Pelatih)	154
Tabel 4.19.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Presensi (Pembina)	155

Tabel 4.20.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman <i>Scan Presensi</i> (Anggota).....	155
Tabel 4.21.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Detail Presensi (Admin dan Pelatih)	156
Tabel 4.22.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Detail Presensi (Pembina)	157
Tabel 4.23.	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Penilaian (Pelatih)	157
Tabel 4.24.	Hasil Pengujian <i>Usability</i>	158
Tabel 4.25.	Hasil Pengujian Navigasi	159
Tabel 4.26.	Hasil Pengujian Grafik Visual.....	159
Tabel 4.27.	Hasil Pengujian <i>Contents</i>	160
Tabel 4.28.	Hasil Pengujian <i>Compatibility</i>	161
Tabel 4.29.	Hasil Pengujian <i>Loading Time</i>	161
Tabel 4.30.	Hasil Pengujian <i>Functionality</i>	162
Tabel 4.31.	Hasil Pengujian <i>Accesibility</i>	163
Tabel 4.32.	Hasil Pengujian <i>Interactivity</i>	163

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Logo MAN 1 Samarinda	11
Gambar 2.2. Metode <i>Waterfall</i>	13
Gambar 2.3. Logo <i>Laravel</i>	16
Gambar 2.4. Logo <i>Bootstraps</i>	17
Gambar 2.5. Logo <i>Visual Studio Code</i>	18
Gambar 3.1. Alur Tahapan Penelitian.....	28
Gambar 3.2. ERD Sistem	33
Gambar 3.3. <i>Use Case Diagram</i> Pengunjung	41
Gambar 3.4. <i>Use Case Diagram</i> Anggota	42
Gambar 3.5. <i>Use Case Diagram</i> Pelatih	42
Gambar 3.6. <i>Use Case Diagram</i> Admin	43
Gambar 3.7. <i>Use Case Diagram</i> Pembina	44
Gambar 3.8. <i>Activity Diagram</i> Login	45
Gambar 3.9. <i>Activity Diagram</i> Kelola Berita.....	46
Gambar 3.10. <i>Activity Diagram</i> Kelola Galeri.....	47
Gambar 3.11. <i>Activity Diagram</i> Kelola Jadwal	48
Gambar 3.12. <i>Activity Diagram</i> Kelola Kontak.....	49
Gambar 3.13. <i>Activity Diagram</i> Kelola Prestasi	50
Gambar 3.14. <i>Activity Diagram</i> Kelola Posting	51
Gambar 3.15. <i>Activity Diagram</i> Tambah Pelatih dan Pembina.....	52
Gambar 3.16. <i>Activity Diagram</i> Ubah Password.....	53
Gambar 3.17. <i>Activity Diagram</i> Perekutan Anggota Baru.....	54
Gambar 3.18. <i>Activity Diagram</i> Absensi	55
Gambar 3.19. <i>Activity Diagram</i> Penilaian	56
Gambar 3.20. <i>Class Diagram</i>	57
Gambar 3.21. <i>Sequence Diagram</i> Login	59
Gambar 3.22. <i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran	60
Gambar 3.23. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Berita.....	61
Gambar 3.24. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Galeri.....	62
Gambar 3.25. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Jadwal.....	63
Gambar 3.26. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Kontak.....	64
Gambar 3.27. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Posting	65

Gambar 3.28. <i>Sequence Diagram</i> Ubah Password.....	66
Gambar 3.29. <i>Sequence Diagram</i> Tambah User	67
Gambar 3.30. Rancangan Halaman Awal	68
Gambar 3.31. Rancangan Halaman <i>Gallery</i>	68
Gambar 3.32. Rancangan Halaman Detail <i>Gallery</i>	69
Gambar 3.33. Rancangan Halaman <i>News</i>	69
Gambar 3.34. Rancangan Halaman Detail <i>News</i>	70
Gambar 3.35. Rancangan Halaman <i>Contact</i>	70
Gambar 3.36. Rancangan Halaman <i>Achievement</i>	71
Gambar 3.37. Rancangan Halaman <i>Registration</i>	71
Gambar 3.38. Rancangan Halaman <i>Login</i>	72
Gambar 3.39. Rancangan Halaman Dashboard Anggota.....	72
Gambar 3.40. Rancangan Halaman Presensi Anggota.....	73
Gambar 3.41. Rancangan Halaman <i>Post</i> Anggota	73
Gambar 3.42. Rancangan Halaman <i>Profile</i>	74
Gambar 3.43. Rancangan Halaman Dashboard Pelatih	74
Gambar 3.44. Rancangan Halaman Presensi	75
Gambar 3.45. Rancangan Tambah Presensi.....	75
Gambar 3.46. Rancangan Halaman Detail Presensi.....	76
Gambar 3.47. Rancangan Halaman <i>Post</i>	76
Gambar 3.48. Rancangan Buat <i>Post</i>	77
Gambar 3.49. Rancangan Halaman Pendaftar	77
Gambar 3.50. Rancangan Halaman Detail Pendaftar.....	78
Gambar 3.51. Rancangan Halaman Penilaian.....	78
Gambar 3.52. Rancangan Halaman Anggota	79
Gambar 3.53. Rancangan Halaman Dashboard Pembina	79
Gambar 3.54. Rancangan Halaman Laporan	80
Gambar 3.55. Rancangan Halaman Jadwal.....	80
Gambar 3.56. Rancangan Tambah Jadwal.....	81
Gambar 3.57. Rancangan Halaman Berita	81
Gambar 3.58. Rancangan Halaman Tambah Berita.....	82
Gambar 3.59. Rancangan Halaman Prestasi	82
Gambar 3.60. Rancangan Tambah Prestasi.....	83
Gambar 3.61. Rancangan Halaman Kontak	83
Gambar 3.62. Rancangan Tambah Kontak	84
Gambar 3.63. Rancangan Halaman Galeri.....	84

Gambar 3.64. Rancangan Halaman Tambah Galeri.....	85
Gambar 3.65. Rancangan Halaman Dashboard Admin	85
Gambar 3.66. Rancangan Halaman Semester	86
Gambar 3.67. Rancangan Tambah Semester	86
Gambar 3.68. Rancangan Halaman <i>User</i>	87
Gambar 3.69. Rancangan Tambah <i>User</i>	87
Gambar 4.1. Halaman <i>Home</i>	110
Gambar 4.2. Halaman <i>Gallery</i>	111
Gambar 4.3. Halaman Detail <i>Gallery</i>	111
Gambar 4.4. Halaman <i>News</i>	112
Gambar 4.5. Halaman Detail <i>News</i>	113
Gambar 4.6. Halaman <i>Contact</i>	113
Gambar 4.7. Halaman <i>achievement</i>	114
Gambar 4.8. Halaman <i>Registration</i>	114
Gambar 4.9. Validasi Halaman <i>Registration</i>	115
Gambar 4.10. Fitur Cek Pendaftaran.....	115
Gambar 4.11. Halaman <i>Login</i>	116
Gambar 4.12. <i>Login</i> Gagal	116
Gambar 4.13. Halaman <i>Dashboard</i> Anggota.....	117
Gambar 4.14. Halaman <i>Scan Presensi</i> Anggota.....	118
Gambar 4.15. <i>Scan Presensi</i> Status Tidak Aktif	118
Gambar 4.16. <i>Scan Presensi</i> Validasi Lokasi.....	119
Gambar 4.17. Halaman <i>Post</i> Anggota.....	119
Gambar 4.18. Halaman Kehadiran Anggota	120
Gambar 4.19. Halaman Laporan Nilai Anggota	120
Gambar 4.20. Halaman Profil Anggota.....	121
Gambar 4.21. Validasi <i>Password</i>	121
Gambar 4.22. Validasi Data Diri.....	122
Gambar 4.23. Halaman <i>Dashboard</i> Admin	122
Gambar 4.24. Halaman <i>Presensi</i>	123
Gambar 4.25. <i>Form</i> Tambah <i>Presensi</i>	124
Gambar 4.26. Validasi <i>Form</i> Tambah <i>Presensi</i>	124
Gambar 4.27. Halaman Detail <i>Presensi</i>	125
Gambar 4.28. Validasi Edit <i>Presensi</i>	125
Gambar 4.29. Halaman <i>Post</i>	126
Gambar 4.30. <i>Form</i> Tambah <i>Post</i>	126

Gambar 4.31. Validasi <i>Form</i> Tambah Post	127
Gambar 4.32. Halaman Jadwal	127
Gambar 4.33. <i>Form</i> Tambah Jadwal.....	128
Gambar 4.34. Validasi <i>Form</i> Tambah Jadwal	128
Gambar 4.35. Halaman Semester.....	129
Gambar 4.36. <i>Form</i> Tambah Semester.....	129
Gambar 4.37. Validasi <i>Form</i> Tambah Semester.....	130
Gambar 4.38. Halaman <i>User</i>	130
Gambar 4.39. <i>Form</i> Tambah <i>User</i>	131
Gambar 4.40. Validasi <i>Form</i> Tambah <i>User</i>	131
Gambar 4.41. Halaman Kelola Berita	132
Gambar 4.42. Halaman Tambah Berita.....	132
Gambar 4.43. Validasi Tambah Berita.....	133
Gambar 4.44. Halaman Kelola Galeri.....	133
Gambar 4.45. Halaman Tambah Galeri	134
Gambar 4.46. Validasi Tambah Galeri	134
Gambar 4.47. Halaman Kelola Prestasi	135
Gambar 4.48. <i>Form</i> Tambah Prestasi	135
Gambar 4.49. Validasi <i>Form</i> Tambah Prestasi	136
Gambar 4.50. Halaman Kelola Kontak	136
Gambar 4.51. <i>Form</i> Tambah Kontak	137
Gambar 4.52. Validasi <i>Form</i> Tambah Kontak.....	137
Gambar 4.53. Halaman <i>Dashboard</i> Pelatih	138
Gambar 4.54. Halaman Pendaftar	139
Gambar 4.55. Halaman Detail Pendaftar	139
Gambar 4.56. Halaman Penilaian.....	140
Gambar 4.57. Halaman Anggota.....	140
Gambar 4.58. Halaman <i>Dashboard</i> Pembina	141
Gambar 4.59. Halaman Laporan Presensi.....	142
Gambar 4.60. Halaman Laporan Nilai	142

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin penelitian	175
Lampiran 2. Wawancara dengan pembina dan pelatih	176
Lampiran 3. Surat penerimaan penelitian	177
Lampiran 4. Hasil wawancara dengan pembina MB Oasis Mansa	178
Lampiran 5. Hasil wawacara dengan pelatih MB Oasis Mansa	179
Lampiran 6. Hasil Pengujian Blackbox Testing (Pembina)	180
Lampiran 7. Hasil Pengujian Blackbox Testing (Pelatih)	182
Lampiran 8. Hasil Pengujian Beta	185
Lampiran 9. Dokumentasi Pengujian <i>Blackbox</i>	190
Lampiran 10. Dokumentasi Pengujian Beta	191

DAFTAR SINGKATAN

MB Oasis Mansa	<i>Marching Band Gema Oasis Man 1 Samarinda</i>
MAN	<i>Madrasah Aliyah Negeri</i>
PHP	<i>Hypertext Preprocessor</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>
UAT	<i>User Acceptance Testing</i>

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penyebaran informasi dan pengelolaan internal yang efektif sangat penting dalam mendukung kinerja organisasi di era digital. Penggunaan teknologi memungkinkan informasi disampaikan secara cepat dan akurat, mempercepat proses komunikasi, serta meminimalisir potensi kesalahan yang mungkin terjadi dalam pengelolaan manual. Salah satu bentuk implementasi dari perubahan tersebut adalah pengadopsian sistem informasi yang berperan sebagai pusat pengelolaan dan penyebaran informasi dalam organisasi *marching band*.

Marching band (MB) merupakan kelompok musik yang terdiri dari sejumlah orang yang memainkan alat musik sambil melakukan gerakan berbaris. *Marching band* merupakan sekelompok barisan orang yang memainkan satu atau beberapa lagu dengan menggunakan alat musik sambil berbaris, bergerak dan berjalan membentuk berbagai visualisasi gerakan. (Faradila, Purnamasari, and Roekmana 2024)

Berdasarkan hasil observasi, MB Oasis Mansa, atau *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, merupakan salah satu unit ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah Negeri 1 Samarinda yang didirikan pada tahun 2006. MB Oasis Mansa saat ini masih mengandalkan sistem manual dalam beberapa aspek kegiatannya. Sistem pengelolaan dan penyebaran informasi di MB Oasis Mansa masih terbatas, informasi mengenai pendaftaran, kegiatan, dan jadwal lomba *marching band* di Samarinda saat ini masih disampaikan melalui pemberitahuan dari mulut ke mulut ataupun melalui pesan *WhatsApp*.

Ketiadaan sistem yang terstruktur dalam pengelolaan absensi dan penilaian anggota menyebabkan informasi yang dibutuhkan oleh pelatih dan pembina tidak terorganisir dengan baik. Kondisi ini menghambat proses evaluasi performa anggota secara sistematis dan efektif. Penggunaan sistem absensi manual dinilai kurang efisien karena sering menghadapi berbagai kendala, seperti ketidakakuratan pencatatan dan risiko kehilangan data. Sistem absensi manual masih kurang efektif dan efisien karena masih banyak masalah yang menghambat kinerja guru atau pembina untuk mengetahui tingkat absensi siswa (Sulistion et al. 2021). Hal ini berpotensi menghambat pemantauan perkembangan

anggota secara berkala dan komprehensif. Selain itu, keterbatasan dalam penyebaran informasi mengenai kegiatan MB Oasis Mansa juga berdampak pada masyarakat yang ingin tahu lebih banyak tentang unit ekstrakurikuler ini. Tanpa adanya platform yang lebih terstruktur, masyarakat atau calon anggota yang berminat untuk bergabung dengan MB Oasis Mansa kesulitan mendapatkan informasi yang akurat dan terkini mengenai jadwal, proses pendaftaran, serta kegiatan yang sedang berlangsung.

Pengembangan sistem serupa telah dilakukan oleh berbagai peneliti sebelumnya. Salah satu contoh adalah penelitian yang dilakukan oleh Syukron et al. (2024) mengenai Aplikasi Pengelolaan Ekstrakurikuler *Marching Band* Berbasis *Web*. Pada Penelitian tersebut mengadopsi metode pengembangan sistem *waterfall* dengan menggunakan *framework CodeIgniter*.

Metode *waterfall* merupakan salah satu metode pengembangan sistem yang dilakukan secara sistematis dan berurutan. Adapun kelebihan dari metode *waterfall* yaitu Proses pengembangan model fase *one by one* dimana setiap tahapannya harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum dilanjutkan ketahap selanjutnya, sehingga meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi (A. A. Wahid 2020). Pada penelitian ini, pengembangan sistem menggunakan *framework Laravel* dan *Bootstrap* guna memastikan struktur sistem yang lebih terorganisir, efisiensi dalam pengembangan, serta tampilan antarmuka yang responsif dan ramah pengguna.

Beberapa penelitian telah membahas penggunaan *framework Laravel* dan *Bootstrap* dalam pengembangan *website*. Penelitian yang dilakukan oleh Arya Hafizh Tofani dan Fadelis Sukya menunjukkan bahwa kombinasi kedua *framework* tersebut dapat meningkatkan efisiensi pengembangan. *Laravel* mendukung pengelolaan data yang terstruktur, sementara *Bootstrap* mempermudah pembuatan antarmuka yang responsif. Dengan demikian, penggunaan *Laravel* dan *Bootstrap* memungkinkan pengembangan aplikasi *web* yang lebih efisien, terstruktur, dan mudah dipelihara (Arya Hafizh Tofani and Fadelis Sukya 2023).

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Sistem Informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda berbasis *website* dengan metode *Waterfall*. Sistem ini mendukung pengelolaan organisasi melalui penyebaran informasi, absensi digital, dan penilaian anggota. Manfaat yang diharapkan meliputi kemudahan komunikasi, serta peningkatan efisiensi dalam pengelolaan kegiatan dan penilaian.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Membangun Sistem Informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda Berbasis *Website* Dengan Menggunakan Metode Pengembangan *Waterfall*?”.

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini disusun berdasarkan data-data yang diperoleh. Karena luasnya bidang yang dihadapi maka ruang lingkup masalah dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Samarinda.
2. *Website* menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk mengimplementasikan *framework Laravel* dan *Bootsraps*.
3. *Website* yang dirancang ini diperuntukkan bagi admin, anggota, pelatih dan pembina *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, serta masyarakat umum.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis *website* untuk *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda yang memudahkan anggota, pelatih, pembina, dan masyarakat dalam mengakses informasi serta mendukung pengelolaan internal organisasi secara efektif.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang terkait di antaranya:

1.5.1. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada masyarakat mengenai pentingnya peran sistem informasi dalam menunjang pengetahuan serta menyediakan informasi yang bermanfaat bagi kemajuan masyarakat, khususnya dalam komunitas *marching band*.

1.5.2. Bagi Perguruan Tinggi

Memberikan manfaat bagi perguruan tinggi untuk membina dan menghasilkan mahasiswa yang berkualitas, selain itu juga dapat dijadikan sebagai koleksi ilmiah bagi perpustakaan Universitas Mulawarman.

1.5.3. Bagi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda

Memudahkan penyediaan informasi yang jelas kepada anggota, pelatih dan pembina, serta mendukung pengelolaan internal organisasi secara lebih efisien.

1.6. Kontribusi Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam beberapa aspek, di antaranya:

1.6.1. Kontribusi Penelitian Terhadap Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini memberikan kontribusi sebagai referensi implementasi metode *Waterfall* dalam pengembangan sistem informasi berbasis *website*, khususnya untuk mendukung pengelolaan ekstrakurikuler seperti *marching band*.

1.6.2. Kontribusi Keilmuan Sistem Informasi

Penelitian ini menyumbang kontribusi pada keilmuan sistem informasi melalui perancangan, pembangunan, dan implementasi sistem informasi berbasis *website* dengan metode *Waterfall*. Melalui penerapan tahapan metode *Waterfall*, sistem ini meningkatkan efisiensi operasional, akurasi data, dan kemudahan akses informasi, sehingga dapat menjadi acuan pengembangan sistem serupa.

1.6.3. Kontribusi Bisnis

Sistem informasi yang dibangun untuk MB Oasis Mansa berbasis *website* ini akan mempermudah pengelolaan kegiatan *marching band*, seperti penyebaran informasi, pencatatan absensi anggota, dan penilaian performa individu. Dengan adanya sistem ini, proses komunikasi antar anggota dan pelatih akan lebih cepat dan terorganisir, serta meminimalkan kesalahan yang dapat terjadi dalam pencatatan manual. Dengan demikian, sistem ini dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan organisasi, mempermudah pemantauan perkembangan anggota, serta mendukung digitalisasi dalam pengelolaan kegiatan.

1.7. Keterbaruan Penelitian

Pengembangan sistem informasi serupa telah dilakukan pada penelitian sebelumnya, seperti dalam Aplikasi Pengelolaan Ekstrakurikuler *Marching Band* Berbasis *Web* (Syukron et al. 2024). Penelitian tersebut bertujuan untuk membantu dan mempermudah proses pengelolaan ekstrakurikuler *Marching Band* Gita Caraka, yang mencakup pengelolaan surat, data alat, keanggotaan, dan keuangan. Penelitian lainnya juga telah dilakukan oleh Putri et al. (2023) dengan judul penelitian yaitu Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Universitas Tarumanagara Berbasis *Web*, penelitian ini bertujuan untuk mempermudah akses layanan informasi dan perekruit anggota, sehingga membantu pengurus dalam mengelola organisasi serta memperlancar penyampaian informasi mengenai kegiatan UKM di Untar.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan sistem informasi berbasis *web* yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan spesifik *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Berbeda dari penelitian sebelumnya, sistem ini mencakup digitalisasi absensi, penilaian performa anggota, dan penyebaran informasi terpusat terkait jadwal, kegiatan, serta pendaftaran, menggantikan metode manual seperti *WhatsApp* atau penyampaian lisan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terkait

Dalam rangka mendukung penelitian ini, maka dilakukan kajian dengan mempelajari penelitian-penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya. Daftar penelitian terkait sebagai berikut:

Tabel 2.1. Penelitian Terkait

No	Judul / Peneliti	Variabel / Metode	Hasil dan Kesimpulan
1	Aplikasi Pengelolaan Ekstrakurikuler <i>Marching Band</i> Berbasis Web (Syukron et al. 2024)	Metode <i>Waterfall</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah proses pengelolaan ekstrakurikuler Gita Caraka <i>Marching Band</i> di Madrasah Matholi'ul Huda Pucakwangi, yang meliputi pengelolaan surat, data alat, keanggotaan, dan keuangan. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode <i>Waterfall</i> , dengan PHP sebagai bahasa pemrograman, <i>CodeIgniter</i> sebagai <i>framework</i> , dan MySQL sebagai <i>database</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu mempermudah proses pengelolaan ekstrakurikuler, seperti pendaftaran anggota, alat, seragam, surat menyurat, izin dispensasi, dan penyusunan laporan keuangan.
2	Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Berbasis Web di Smk Pasundan Majalaya (Maulana and Faza 2022)	Metode <i>Prototype</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan informasi pendaftaran ekstrakurikuler dan data siswa agar lebih cepat, tepat, dan akurat melalui pengembangan aplikasi berbasis <i>web</i> .

No	Judul / Peneliti	Variabel / Metode	Hasil dan Kesimpulan
3	Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Universitas Tarumanagara Berbasis Web (Putri et al. 2023)	Metode <i>Waterfall</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah akses layanan informasi dan perekrutan anggota, sehingga membantu pengurus dalam mengelola organisasi serta memperlancar penyampaian informasi mengenai kegiatan UKM di Untar. Sistem dikembangkan menggunakan metode <i>Waterfall</i> , dengan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai <i>database</i> .
4	Rancang Bangun Sistem Informasi Menagemen Kegiatan Ukm Teater Pangestu Berbasis Web (Rifqi 2023)	Metode <i>Waterfall</i>	Penelitian ini menggunakan metode <i>Waterfall</i> dengan dukungan bahasa pemrograman PHP dan <i>database</i> MySQL. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi berbasis <i>website</i> yang dapat meningkatkan efisiensi manajemen kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Teater Pangestu di Universitas Islam Madura (UIM). Selain itu, sistem ini juga dikembangkan untuk mempermudah proses perekrutan anggota baru secara lebih terstruktur dan efektif.
5	Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Berbasis Web Dengan Metode <i>Waterfall</i> (Mulyanto, Susanto, and Ilyas 2023)	Metode <i>Waterfall</i>	Penelitian ini menggunakan metode <i>Waterfall</i> , dibantu dengan bahasa pemrograman PHP dengan <i>framework</i> <i>Codeigniter</i> dan <i>database</i> <i>Maria DB</i> . Pengembangan aplikasi bertujuan membantu proses pendaftaran ekstrakurikuler bagi siswa-siswi sehingga dapat mengurangi penggunaan kertas yang berlebihan dan kinerja dari unit kesiswaan sehingga tidak perlu

No	Judul / Peneliti	Variabel / Metode	Hasil dan Kesimpulan
6	Rancang Bangun Sistem Informasi Website Ekstrakurikuler smk Yappika Legok Tangerang (Susila et al. 2020)	Metode <i>Waterfall</i>	lagi melakukan pendaftaran secara manual dan berulang.
7	Sistem Informasi Manajemen Kegiatan UKM English Club PSDKU Polinema Di Kediri Berbasis <i>Framework Laravel</i> (Arya Hafizh Tofani and Fadelis Sukya 2023)	Metode <i>Waterfall</i>	Penelitian ini menggunakan metode <i>Waterfall</i> , dibantu dengan bahasa pemrograman PHP dengan <i>framework Codeigniter</i> . Penelitian ini menghasilkan sebuah <i>website</i> yang memberikan kemudahan dalam pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler, seperti percepatan proses pendaftaran anggota (siswa), pemantauan absensi kegiatan, hingga pemberian nilai oleh pelatih, kini dapat dilakukan secara digital.
8	Perancangan Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Bandung (Nuryansyah and Hermawan 2021)	Metode <i>Waterfall</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi manajemen kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) <i>English Club PSDKU Politeknik Negeri Malang (Polinema)</i> di Kediri. Sistem ini dibangun menggunakan <i>framework Laravel</i> dengan bahasa pemrograman PHP serta memanfaatkan <i>database PostgreSQL</i> untuk mendukung pengelolaan data secara efisien dan terstruktur.

No	Judul / Peneliti	Variabel / Metode	Hasil dan Kesimpulan
9	Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Tari Saman Sma Negeri 32 Jakarta Menggunakan Model <i>Prototype</i> Berbasis <i>Web</i> (Riastuti, Irawati, and Chandra 2022)	Metode <i>Prototype</i>	pemrograman PHP dan <i>database MySQL</i> . Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler Tari Saman SMA Negeri 32 Jakarta berbasis <i>web</i> sehingga dapat mempermudah proses pendaftaran dan memerlukan waktu yang relatif lebih singkat. Metode penelitian yang digunakan adalah <i>Prototype</i> .
10	Rancang Bangun Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis <i>Web</i> (Studi Kasus : SMA Negeri 6 Bekasi) (Khalda, Muliawati, and Wahyono 2020)	Metode <i>Prototype</i>	Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi ekstrakurikuler yang mencakup pendaftaran online, pencatatan absensi, pengelolaan data prestasi, dan nilai siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler. Metode penelitian yang digunakan adalah metode <i>prototyping</i> , yang meliputi tahapan pengumpulan data, perancangan sistem, pengkodean menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan pengujian sistem.

Berdasarkan beberapa penelitian terkait yang melibatkan pengembangan sistem, pemilihan metode *Waterfall* dalam penelitian ini didasarkan pada kejelasan kebutuhan sistem sejak awal, yang diperkirakan tidak akan mengalami banyak perubahan selama proses pengembangan. Penelitian yang dilakukan oleh Maulana & Faza (2022), Riastuti et al.(2022), dan Khalda et al. (2020) menggunakan metode *Prototype*, metode yang memiliki kelemahan dalam hal biaya dan waktu pengembangan. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan untuk membuat prototipe dari setiap fitur utama sebelum melanjutkan ke fitur berikutnya, dengan proses yang bergantung pada persetujuan pengguna. Akibatnya, biaya dan waktu pengembangan dapat meningkat secara signifikan apabila terdapat banyak revisi. Selain itu, risiko pemborosan waktu juga dapat terjadi jika pengguna tidak puas pada tahap awal pengembangan (Rachma and Muhlas 2022).

Pemilihan metode *Waterfall* dalam penelitian ini didasarkan pada kejelasan tahapan serta ketelitian dalam dokumentasi. Metode ini menerapkan pendekatan linear dan berurutan, di mana setiap tahap harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Pengembangan dilakukan secara bertahap (*one by one*) untuk meminimalkan potensi kesalahan (A. A. Wahid 2020). Dengan metode ini, sistem dikembangkan mulai dari analisis kebutuhan hingga pemeliharaan, memastikan setiap komponen telah diuji sebelum diterapkan. Dengan struktur yang sistematis dan terdokumentasi dengan baik, metode ini memungkinkan pengembangan sistem yang lebih stabil dan dapat diandalkan. Oleh karena itu, metode *Waterfall* dipilih sebagai pendekatan yang tepat dalam penelitian ini.

2.2. *Marching Band*

Marching Band merupakan sekelompok barisan orang yang memainkan satu atau beberapa lagu dengan menggunakan alat musik sambil berbaris, bergerak dan berjalan membentuk berbagai visualisasi gerakan (Faradila et al. 2024).

Marching Band juga dapat didefinisikan sebagai sekelompok orang yang memainkan beberapa alat musik dengan sebuah lagu serta koreografi secara bersama-sama sambil berjalan, sehingga menarik untuk dilihat dan didengar (Dodi Febrian and Syeilendra Syeilendra 2023).

Dari penjelasan di atas, *marching band* dapat dipahami sebagai sebuah kelompok musik yang mengombinasikan permainan alat musik dengan elemen visual melalui gerakan baris-berbaris dan koreografi tertentu. Selain berfungsi sebagai hiburan, *marching band* juga memiliki nilai artistik dan kedisiplinan tinggi karena memerlukan koordinasi yang baik antara musik, gerakan, serta formasi yang dibentuk.

2.3. Sistem Informasi

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 (Seah and Ridho 2020).

Menurut Yakub dalam Widiyanto (2022) menyatakan bahwa sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (*hardware*), perangkat

lunak (*software*), jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Dari penjelasan di atas, sistem informasi bertujuan untuk mendukung terciptanya komunikasi yang efisien dan efektif di dalam suatu organisasi atau kelompok. Keberadaan sistem informasi memungkinkan proses pengolahan data menjadi lebih terstruktur, sehingga informasi yang dihasilkan dapat digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan secara tepat.

2.4. MAN 1 Samarinda

Madrasah Aliyah Negeri 1 Samarinda Plus Keterampilan dan Riset, adalah madrasah aliyah negeri yang membekali lulusannya dengan *life skills* karena memiliki keunggulan dalam bidang ketrampilan/vokasi. MAN 1 Samarinda berdiri pada tahun 1978, dan ditetapkan sebagai madrasah aliyah plus ketrampilan oleh Dirjen Pendidikan Islam pada tahun 2016.

Madrasah ini berlokasi di Jl. Pangemanan Suryanata, Kelurahan Air Putih, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. MAN 1 Samarinda menawarkan lima program ketrampilan utama, yaitu Tata Boga, Tata Busana, Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Teknik Pengelasan, Teknik Komputer dan Jaringan. Selain itu, Madrasah ini juga memiliki 33 kegiatan ekstrakurikuler yang aktif, salah satunya adalah *Marching Band* GEMA OASIS MAN 1 Samarinda.



Gambar 2.1. Logo MAN 1 Samarinda

(Sumber : man1samarinda.sch.id)

2.5. Website

Website adalah sekumpulan halaman yang berisi informasi berbentuk digital. Informasi tersebut bisa berupa teks, gambar, audio, video, animasi atau gabungan dari semuanya (Mulyanto et al. 2023).

Website merupakan kumpulan halaman yang berada dalam satu domain dan dapat diakses oleh individu, kelompok, bisnis, maupun organisasi untuk berbagai tujuan. Website memiliki manfaat sosial bagi masyarakat dan dapat diakses secara gratis, seperti sebagai sumber informasi, sarana akses layanan publik, media penggalangan aksi sosial, alat publikasi, serta sebagai sarana komunikasi (Syukron et al. 2024).

Dari penjelasan di atas, *website* berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara efektif dalam format digital yang dapat diakses oleh pengguna melalui jaringan internet.

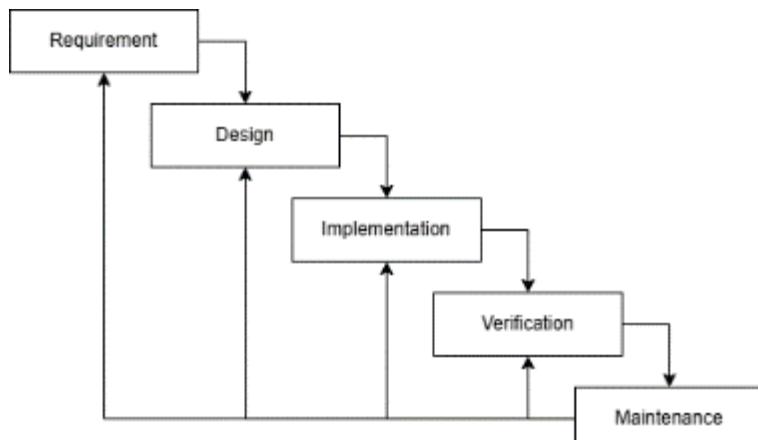
2.6. Metode Waterfall

Metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC) merupakan suatu proses yang digunakan untuk menciptakan, mengubah, dan mengembangkan sistem atau perangkat lunak. SDLC melibatkan berbagai tahapan yang terstruktur, termasuk perencanaan (*planning*), analisis (*analysis*), perancangan (*design*), implementasi (*implementation*), pengujian (*testing*), dan pemeliharaan (*maintenance*). Metodologi ini bertujuan untuk memastikan pengembangan sistem berjalan secara efektif dan efisien.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*, yaitu pendekatan pengembangan sistem yang dilakukan secara sistematis dan berurutan. Model ini disebut *waterfall* karena setiap tahapan dalam pengembangan harus diselesaikan sepenuhnya sebelum berlanjut ke tahap berikutnya. Pendekatan ini memastikan bahwa proses pengembangan sistem berjalan secara terstruktur dan terorganisir (A. A. Wahid 2020).

Model *waterfall* memiliki beberapa keunggulan dalam pengembangan sistem informasi. Pertama, kualitas sistem yang dihasilkan lebih baik karena setiap tahap diselesaikan secara optimal. Kedua, pendekatan *one-by-one phase* memungkinkan deteksi dan perbaikan kesalahan sejak dini, sehingga meminimalkan risiko pada tahap berikutnya. Ketiga, dokumentasi pengembangan lebih terorganisir, mempermudah pemeliharaan serta memastikan setiap aspek pengembangan terdokumentasi dengan baik.

Ada beberapa tahapan dari model *waterfall*, yaitu



Gambar 2.2. Metode Waterfall

(Sumber : A. A. Wahid 2020)

a. *Requirement*

Tahapan *requirement* merupakan tahap awal dalam pengembangan sistem, di mana pengembang melakukan komunikasi dengan pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan serta batasan pada sistem yang akan dibangun. Proses ini dilakukan melalui berbagai metode, seperti survei, observasi, diskusi, atau wawancara, guna memastikan kebutuhan pengguna dapat dipenuhi secara optimal.

b. *Design*

Tahap *design* merupakan tahap perancangan sistem yang bertujuan untuk menentukan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan. Selain itu, tahap ini juga berfungsi untuk merancang arsitektur sistem secara keseluruhan guna memastikan bahwa sistem yang akan dibangun dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan.

c. *Implementation*

Tahap *implementation* merupakan tahap pengkodean (*coding*) yang dilakukan oleh pengembang sistem menggunakan alat (*tools*) dan bahasa pemrograman yang sesuai. Pada tahap ini, dilakukan pula pemeriksaan secara detail terhadap arsitektur sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan.

d. *Verification*

Tahap *verification* merupakan tahap pengujian untuk memastikan apakah sistem dapat berjalan secara keseluruhan atau sebagian serta telah memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan. Pengujian ini juga berfungsi untuk membantu pengembang sistem dalam mencegah terjadinya kesalahan (*error*) atau kerusakan (*bug*) pada sistem.

e. *Maintenance*

Tahap *maintenance* merupakan tahap akhir pada model *waterfall*. Pada tahap ini, sistem telah siap digunakan sepenuhnya oleh pengguna, dan dilakukan pemeliharaan secara berkelanjutan untuk memperbaiki *bug*, serta melakukan pembaruan sistem dan penambahan fitur yang diperlukan di masa mendatang.

2.7. *Database*

Basis data (*database*) secara umum adalah kumpulan item data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, yang diorganisasikan berdasarkan skema atau struktur tertentu. Data ini dapat disimpan dalam perangkat keras (*hardware*) dan dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (*software*) untuk memenuhi kegunaan tertentu (Ginantra, N, L, W, S et al. 2020).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa basis data merupakan sistem yang dirancang untuk mendukung penyimpanan, pengaturan, dan pengambilan data secara efisien. Struktur data yang terorganisasi dengan baik mempermudah akses dan pencarian informasi, sehingga menjadikannya elemen penting dalam berbagai bidang, dengan dukungan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai komponen utama pengelolaannya.

2.8. MySQL

Database Management System (DBMS) adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk melakukan pemrosesan suatu basis data dan menjalankan operasi yang diminta oleh pengguna (Ginantra, N, L, W, S et al. 2020).

MySQL merupakan sebuah sistem basis data relasional yang mampu mengklasifikasikan informasi ke dalam Tabel-Tabel yang saling terhubung. Setiap Tabel dapat memuat berbagai bidang yang merepresentasikan masing-masing bagian informasi

secara terpisah. Dengan memanfaatkan indeks, MySQL dapat mempercepat proses pencarian dan penelusuran terhadap informasi tertentu, sehingga meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan basis data (Nuryansyah and Hermawan 2021).

MySQL sangat baik untuk digunakan karena dapat menangani lapisan *security*, seperti nama *host*, izin akses dalam mengakses level *subnetmask*, kata sandi, dan terpenting bersifat gratis (Sama and David 2021).

2.9. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman skrip sisi server yang dirancang khusus untuk pengembangan web. Sebagai perangkat lunak sumber terbuka, PHP memungkinkan pengembang untuk membuat halaman web dinamis dan interaktif dengan mudah. Keunggulan utama PHP terletak pada kemampuannya untuk disematkan langsung ke dalam HTML, sehingga memudahkan integrasi antara kode pemrograman dan konten web (GeeksforGeeks 2024b).

PHP (*Hypertext Preprocessor*) pertama kali dikembangkan pada tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf. Pada awalnya, PHP dirancang sebagai sekumpulan *skrip Common Gateway Interface (CGI)* yang ditulis dalam bahasa pemrograman C. Skrip ini digunakan untuk melacak aktivitas kunjungan pada situs web pribadinya. Pada masa itu, PHP dikenal dengan nama *Personal Home Page*.

2.10. *Laravel*

Laravel merupakan *framework* PHP *open-source* yang dirancang untuk mempermudah dan mempercepat proses pengembangan *web*. Secara bawaan, *framework* ini menerapkan pola arsitektur *Model-View-Controller (MVC)*, yang memungkinkan pemisahan antara logika aplikasi, tampilan, dan pengelolaan data. Pendekatan ini meningkatkan keteraturan kode serta mempermudah proses pemeliharaan dan pengembangan aplikasi di masa mendatang.

Selain itu, *Laravel* menyediakan berbagai alat dan pustaka yang mendukung pengembang dalam menangani berbagai aspek pengembangan *web*, seperti *routing*, otentikasi, dan manajemen basis data. Dengan fitur-fitur tersebut, *Laravel* dapat meningkatkan efisiensi pengembangan serta memungkinkan implementasi berbagai fungsi dalam aplikasi *web* secara lebih mudah dan terstruktur (GeeksforGeeks 2024a).



Gambar 2.3. Logo *Laravel*

(Sumber : Puspa 2022)

Laravel memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya salah satu *framework* PHP paling populer di kalangan pengembang, antara lain:

1. Produktivitas Tinggi, *Laravel* menyediakan berbagai alat dan pustaka bawaan yang memungkinkan pengembang meningkatkan produktivitas secara signifikan. Tugas-tugas umum, seperti otentikasi, validasi data, dan pengelolaan basis data, dapat diselesaikan dengan cepat dan efisien. Hal ini meminimalkan waktu pengembangan dan memungkinkan pengembang untuk fokus pada fitur inti aplikasi.
2. Komunitas yang Aktif, *Laravel* didukung oleh komunitas pengembang yang besar dan aktif. Beragam sumber daya, seperti dokumentasi resmi, tutorial, dan forum diskusi, tersedia untuk membantu pengembang memecahkan masalah teknis serta meningkatkan keterampilan mereka. Dukungan komunitas yang luas ini menjadikan *Laravel* sebagai salah satu kerangka kerja yang mudah diakses, baik bagi pemula maupun profesional.
3. Keamanan, *Laravel* menawarkan berbagai fitur keamanan bawaan, seperti perlindungan terhadap serangan *Cross-Site Request Forgery* (CSRF) dan enkripsi data. Fitur-fitur ini membantu pengembang membangun aplikasi yang lebih aman tanpa perlu menulis mekanisme keamanan dari awal.
4. Skalabilitas, Arsitektur modular *Laravel* dirancang untuk menangani aplikasi dengan berbagai skala, mulai dari aplikasi kecil hingga aplikasi besar dan kompleks. Pengembang dapat dengan mudah menambahkan atau memodifikasi komponen aplikasi tanpa memengaruhi bagian lain dari sistem, sehingga mendukung pertumbuhan aplikasi sesuai dengan kebutuhan.

2.11. Bootstraps

Bootstraps merupakan *framework CSS (Cascading Style Sheet)* yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan antarmuka situs web. Sebagai sebuah alat yang sangat berguna bagi pengembang, *Bootstraps* menyediakan berbagai komponen, seperti tipografi, tombol, navigasi, dan elemen antarmuka lainnya. Selain itu, *Bootstraps* juga dilengkapi dengan fitur JavaScript yang mendukung pengembangan antarmuka yang lebih interaktif, stabil, dan efisien. Dengan adanya *Bootstraps*, proses pengembangan situs web menjadi lebih cepat dan terstruktur (Hasibuan and Wulandari 2023).



Gambar 2.4. Logo Bootstraps

(Sumber : Gifari 2022)

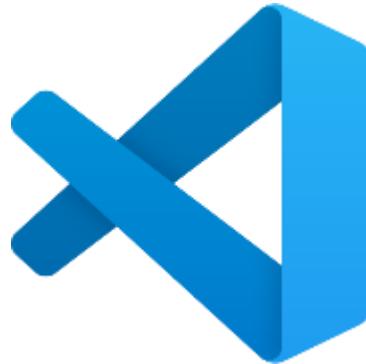
Bootstraps mendukung desain responsif melalui sistem grid yang terdiri atas container, baris, dan kolom. Sistem ini memungkinkan tata letak situs web yang dikembangkan menggunakan *Bootstraps* untuk tetap rapi dan konsisten pada berbagai perangkat, seperti *smartphone*, tablet, dan laptop. Dengan demikian, *Bootstraps* berperan dalam meningkatkan pengalaman pengguna dengan memastikan tampilan yang optimal pada berbagai ukuran layar (Mujilahwati et al. 2024).

Bootstraps memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya salah satu *framework CSS* paling populer di kalangan pengembang, antara lain:

1. Menghemat waktu dalam proses development aplikasi.
2. Desain konsisten, *bootstraps* menyediakan layanan CSS yang telah dikemas dalam *class-class* yang memiliki kesamaan sintaks di setiap versinya.
3. Mudah dalam mengimplementasikan dalam proses pengembangan aplikasi.
4. Didukung oleh hampir seluruh *web browser*.

2.12. Visual Studio Code

Menurut Ummy Gusti Salamah dalam Saputro (2021) *Visual Studio Code* (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows.



Gambar 2.5. Logo Visual Studio Code

(Sumber : Hashina 2024)

Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan *plugin* yang dapat dipasang via *marketplace Visual Studio Code* (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst).

2.13. Unified Model Language (UML)

Unified Model Language (UML) merupakan suatu standar bahasa permodelan yang digunakan untuk menspesifikasi, mendokumentasikan, dan membangun perangkat lunak (Triandini et al. 2022). Perancangan perangkat lunak menggunakan UML dapat mempermudah pengembang untuk memahami alur dari perangkat lunak yang akan dibuat. Pemodelan menggunakan UML juga merupakan salah satu upaya untuk menghindari miskomunikasi antar tiap pihak yang terlibat dalam pembangunan perangkat lunak.

UML terbagi menjadi beberapa diagram yang memiliki tujuan, fungsi, dan notasinya masing-masing.

2.13.1. Use Case Diagram

Diagram *use case* menjelaskan semua skenario penggunaan yang akan dikembangkan sistem, yaitu tentang fungsi-fungsi apa yang sistem bisa atau harus

dilakukan, tetapi tidak membahas aspek detail implementasi (Rusli and Triandini 2022).

Use case ditentukan berdasarkan keinginan dan kebutuhan dari pihak pengguna. Apabila *use case* tidak dianalisa dan tidak ditentukan secara tepat, kedepannya akan berdampak pada proses pembangunan perangkat lunak, seperti biaya pengembangan dan pemeliharaan yang meningkat atau perombakan besar-besaran dari perangkat lunak yang dikembangkan.

Diagram ini memiliki beberapa notasi yang memudahkan pembacaan dalam perancangan. Notasi *use case* dapat dilihat pada table 2.2.

Tabel 2.2. Notasi *Use Case*

No	Gambar Notasi	Nama Notasi	Keterangan
1		Aktor	Entitas yang berinteraksi dengan sistem. Dapat berupa orang, sistem yang lain, atau perangkat keras.
2		Use Case	Mewakili hal-hal spesifik yang dapat dilakukan dalam sistem.
3		Generalisasi	Mengidentifikasi peran aktor atau <i>use case</i> yang mewarisi properti dari aktivitas lainnya.
4		Asosiasi	Menunjukkan aktor berinteraksi terhadap <i>use case</i> tertentu.
5		Include Relationship	Hubungan yang menandakan suatu <i>use case</i> merupakan bagian dari <i>use case</i> tertentu.
6		Exclude Relationship	Hubungan yang menandakan suatu <i>use case</i> merupakan perluasan dari <i>use case</i>

No	Gambar Notasi	Nama Notasi	Keterangan
			tertentu berdasarkan kondisi tertentu.

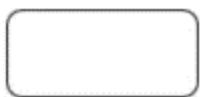
(Sumber : Juliarto 2021)

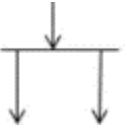
2.13.2. Activiy Diagram

Diagram aktivitas atau *activiy diagram* merupakan visualisasi perilaku pengguna dalam bentuk aktivitas-aktivitas ketika berinteraksi dengan sistem (Rusli and Triandini 2022). Pada diagram aktivitas, divisualisasikan runtutan atau alur dari kegiatan. Diagram ini merupakan lanjutan dari diagram use case dimana *activity diagram* menggambarkan operasional dari satu atau lebih *use case*.

Secara umum, diagram aktivitas harus memiliki titik awal dan titik akhir yang jelas. Dengan adanya titik awal dan akhir yang jelas, alur atau proses dari aktivitas tersebut dengan mudah dipahami dan dicerna. Untuk notasi dari diagram aktivitas dapat dilihat pada Tabel 2.3 dibawah ini.

Tabel 2.3. Notasi *Activity Diagram*

No	Gambar Notasi	Nama Notasi	Keterangan
1		<i>Start Node</i>	Merepresentasikan titik awal dari kegiatan
2		<i>Action Node</i>	Menunjukkan aktivitas atau tindakan tertentu dalam proses
3		<i>Control Flow</i>	Sebagai penunjuk arah dari satu aktivitas ke aktivitas lain
4		<i>Decision Node</i>	Sebagai titik percabangan. Dapat memiliki beberapa alur sesuai dengan konsekuensi pengambilan keputusan.

No	Gambar Notasi	Nama Notasi	Keterangan
5		Fork Node	Membagi alur menjadi beberapa aktivitas
6		Join Node	Menggabungkan beberapa alur menjadi satu aktivitas
7		End Node	Merepresentasikan akhir dari kegiatan

(Sumber : Juliarto 2021)

2.13.3. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* adalah suatu diagram yang berfungsi untuk memvisualisasikan struktur statis dari suatu sistem. Diagram kelas umumnya digunakan sebagai sketsa atau gambaran cepat atas struktur statis kebutuhan sistem, untuk tujuan dokumentasi, dan juga untuk membangkitkan kode program secara otomatis (dalam fase implementasi) (Rusli and Triandini 2022).

Diagram kelas memiliki notasi dalam perancangannya. Notasi tersebut bergantung pada kelas, aksesibilitas, dan relasi. Notasi-notasi tersebut dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

Tabel 2.4. Notasi *Class Diagram*

Notasi	Keterangan
Kelas	Template bagi sekumpulan objek serupa untuk muncul dalam sistem yang dibangun
Atribut	Tempat menyimpan informasi bagi semua objek. Bernilai spesifik dan berbeda bagi setiap instants atau objek.
Metode	Fungsi yang dapat dilakukan oleh kelas

(Sumber : Rusli and Triandini 2022)

Notasi aksesibilitas digunakan dalam perancangan sistem untuk menunjukkan tingkat akses terhadap atribut dan metode dalam sebuah kelas. Notasi-notasi tersebut dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

Tabel 2.5. Notasi Aksesibilitas *Class Diagram*

Simbol	Notasi	Keterangan
+	<i>Public</i>	Dapat diakses semua kelas
-	<i>Private</i>	Hanya dapat diakses oleh kelas itu sendiri
#	<i>Protected</i>	Dapat diakses oleh kelas itu sendiri dan turunannya
~	<i>Package</i>	Dapat diakses oleh kelas dalam paket yang sama

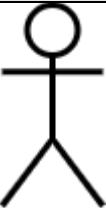
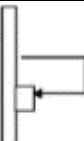
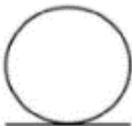
(Sumber : Rusli and Triandini 2022)

2.13.4. Sequence Diagram

Diagram sekuens merupakan penggambaran bagaimana bagian-bagian yang berbeda dari suatu sistem berinteraksi secara berurut ketika suatu *use case* dieksekusi. Dengan kata lain, diagram sekuens merupakan aspek detail dari perilaku sistem (Rusli and Triandini 2022).

Interaksi pada diagram sekuens menentukan bagaimana informasi, pesan, atau data bertukar antar objek. Interaksi biasanya hanya menggambarkan bagian tertentu dari sebuah situasi (Rusli and Triandini 2022). Diagram sekuens berfokus pada urutan dan waktu interaksi terjadi. Notasi pada diagram sekuens bisa dilihat pada Tabel 2.6 dibawah ini.

Tabel 2.6. Notasi *Sequence Diagram*

No	Gambar Notasi	Nama Notasi	Keterangan
1		Aktor	Entitas yang berada diluar siste,, dapat berupa manusia atau perangkat lainnya.
2		Activation	Proses durasi aktivitas yang terjadi
3		Rekursif	Menandakan suatu objek hendak memanggil dirinya sendiri.
4		<i>Entity Class</i>	Elemen penyimpanan data.

No	Gambar Notasi	Nama Notasi	Keterangan
5		Boundary Class	Elemen antarmuka pengguna, seperti form atau input.
6		Control Class	Melambangkan pemrosesan logika.

(Sumber : Isanto 2023)

2.14. Kriteria Situs Website Yang Baik

Menurut Suyanto dalam Hanafi et al. (2020) kriteria-kriteria *website* dapat dikatakan sebagai *website* yang baik sebagai berikut:

1. Usability

Usability adalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs *website* sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Situs *website* harus memenuhi lima syarat untuk mencapai tingkat *usability* yang ideal, yaitu:

- 1) Mudah untuk dipelajari
- 2) Efisien dalam penggunaan
- 3) Mudah untuk diingat
- 4) Tingkat kesalahan rendah
- 5) Kepuasaan pengguna

2. Sistem Navigasi

Navigasi membantu pengunjung untuk menemukan jalan yang mudah ketika *menjelajahi* situs website. Navigasi dapat ditampilkan dalam berbagai media, yaitu teks, *image*, atau pun animasi. Ada pun syarat navigasi yang baik yaitu:

- 1) Mudah dipelajari
- 2) Tetap konsisten
- 3) Memungkinkan feedback
- 4) Muncul dalam konteks
- 5) Menawarkan alternatif lain

- 6) Memerlukan perhitungan waktu dan tindakan
- 7) Menyediakan pesan *visual* yang jelas
- 8) Menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami
- 9) Mendukung tujuan dan perilaku *user*

3. Grafik *Visual*

Desain yang baik setidaknya memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten, *layout* grafik yang konsisten, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis.

4. Content

Gaya penulisan dan bahasa yang dipergunakan harus sesuai dengan *website* dan target audien. Hindari kesalahan dalam penulisan, termasuk tata bahasa dan tanda baca di tiap halaman, *header*, dan judulnya. Konten harus relevan dengan tujuan *situs*. Jika ada konten yang berbentuk multimedia, usahakan berhubungan dengan isi *situs website*.

5. Compatibility

Situs *website* harus kompatibel dengan berbagai perangkat tampilannya (*browser*), harus memberikan alternatif bagi *browser* yang tidak dapat melihat situsnya.

6. Loading Time

Sebuah situs website yang tampil lebih cepat kemungkinan besar akan kembali dikunjungi, apalagi bila dengan konten dan tampilan yang menarik.

7. Functionality

Seberapa baik sebuah situs *website* bekerja dari aspek teknologinya, ini bisa melibatkan programmer dengan *script*-nya, misalnya HTML (DHTML), PHP, ASP, ColdFusion, CGI, SSI, dan lain-lain.

8. Accesibility

Halaman *website* harus bisa dipakai oleh setiap orang, baik anak-anak, orang tua, dan orang muda, termasuk orang cacat. Ada berbagai hambatan yang ditemui

dari sisi pengguna untuk bisa menikmati halaman *website* itu. Untuk hambatan fisik, seperti keterbatasan penglihatan, dapat diatasi dengan penyesuaian kontras warna dan dukungan pembaca layar. Selain itu ada juga hambatan infrastruktur, seperti akses internet yang lambat, spesifikasi komputer, penggunaan *browser*, dan lain-lain yang dapat mempengaruhi akses seseorang.

9. *Interactivity*

Interaktivitas adalah apa yang melibatkan pengguna situs *website* sebagai *user experience* dengan situs *website* itu sendiri. Dasar dari interaktivitas adalah *hyperlinks (link)* dan mekanisme *feedback*.

2.15. User Acceptance Testing (UAT)

Menurut I Gede Iwan Sudipa, dkk dalam Aliyah et al. (2025) *User Acceptance Testing* (UAT) merupakan salah satu tahap penting dalam proses pengujian perangkat lunak. UAT dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna yang sebenarnya sebelum diluncurkan secara resmi.

User Acceptance Test (UAT) atau uji penerimaan *User* adalah suatu proses pengujian oleh *User* yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa software yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh *User* (Khusna, Delasano, and Saputra 2021).

Dalam proses *User Acceptance Testing* (UAT), terdapat beberapa jenis pengujian yang bertujuan untuk mengevaluasi fungsionalitas perangkat lunak guna memastikan kesesuaiannya dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Di antara jenis pengujian tersebut adalah *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. *Alpha Testing* merupakan proses pengujian internal yang dilakukan oleh tim pengembang dengan tujuan mengidentifikasi dan memperbaiki *bug* sejak tahap awal pengembangan. Pengujian ini dapat dilakukan dengan metode *BlackBox Testing* untuk mengevaluasi fungsionalitas sistem tanpa mengetahui struktur internal perangkat lunak. Sementara itu, *Beta Testing* melibatkan pengguna eksternal guna memperoleh umpan balik yang lebih realistik sebelum perangkat lunak dirilis secara resmi. Pengujian ini dapat dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna untuk mengevaluasi tingkat penerimaan dan pengalaman penggunaan aplikasi dari perspektif pengguna akhir (Yakub et al. 2024).

2.15.1. *Blackbox Testing*

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas sistem aplikasi tanpa memperhatikan struktur atau kode internalnya. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan dalam fungsi sistem, seperti kesalahan dalam operasi aplikasi atau menu yang hilang (Muhammad Arofiq et al. 2023).

Pada dasarnya, *Black Box Testing* menguji apakah aplikasi berfungsi sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan input yang diberikan, dengan memeriksa apakah hasil yang diperoleh sesuai dengan output yang diinginkan.

2.15.2. Beta Testing

Beta Testing (Pengujian Beta) merupakan fase pengujian yang melibatkan pihak ketiga atau eksternal (Enstein, Bulu, and Nahak 2022). Pengujian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Menyusun rencana pengujian UAT yang meliputi waktu pelaksanaan, tujuan pengujian, prosedur pengisian, serta aspek yang akan diuji.
 2. Tahapan kedua, yaitu pengguna akhir menjalankan sistem sesuai prosedur standar yang diikuti, kemudian mengisi kuesioner setelah uji coba sistem.
 3. Tahap akhir, yaitu hasil dari jawaban responden dianalisis menggunakan perhitungan berdasarkan rumus tertentu, seperti yang akan dijelaskan berikut ini:

Keterangan :

Y = Nilai presentase

X = Hasil jumlah skor hasil jawaban responden

Q = Nilai tertinggi yang dikalikan dengan jumlah sampel

N = Skor untuk jawaban responden ke-*i*

R = Banyaknya responden untuk jawaban ke-i

Untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna, maka kategori dan formula perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.7. Persentase Nilai

Presentase	Keterangan
0% - 19,99%	Sangat Tidak Baik
20% - 39,99%	Kurang Baik
40% - 59,99%	Netral
60% - 79,99%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

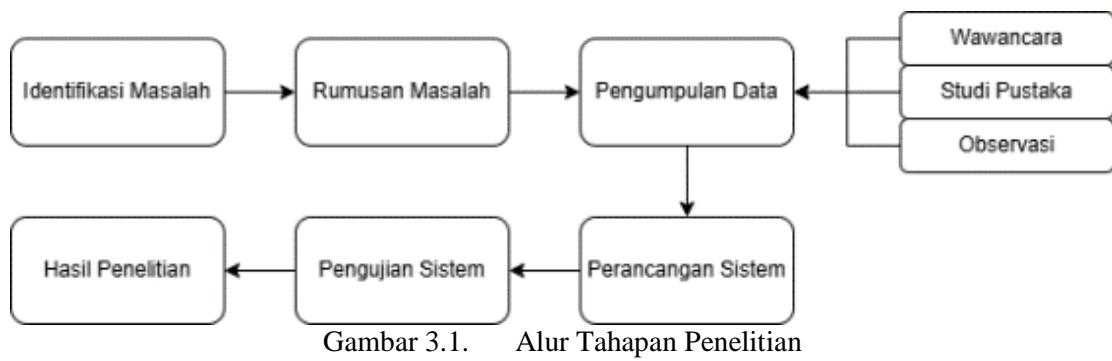
(Sumber : Yakub et al. 2024)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Model *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan pendekatan *waterfall* dipilih sebagai metode perancangan Sistem Informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Pada bab ini, dijelaskan secara rinci tahapan-tahapan penelitian yang dilaksanakan berdasarkan metode *waterfall*. Alur tahapan penelitian tersebut disajikan pada Gambar 3.1.



3.1.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan deskripsi dari proses yang berjalan dalam sistem. Berikut ini adalah Tabel yang memuat kebutuhan fungsional.

Tabel 3.1. Tabel Kebutuhan Fungsional

Pengguna	Fungsi	Deskripsi
Pengujung	Fungsi Data Galeri	Merupakan fungsi dimana pengujung dapat melihat data galeri MB Oasis Mansa.
	Fungsi Data Berita	Merupakan fungsi dimana pengujung dapat melihat data berita MB Oasis Mansa.
	Fungsi Data Kontak	Merupakan fungsi dimana pengujung dapat melihat data kontak yang dapat dihubungi MB Oasis Mansa.
	Fungsi Data Prestasi	Merupakan fungsi dimana pengujung dapat melihat

Pengguna	Fungsi	Deskripsi
		data prestasi MB Oasis Mansa.
	Fungsi Pendaftaran	Merupakan fungsi dimana pengujung dapat mendaftarkan diri sebagai bagian dari MB Oasis Mansa, juga dapat melihat status pendaftaran mereka.
Anggota	Fungsi Data Jadwal	Merupakan fungsi dimana anggota dapat melihat data jadwal latihan.
	Fungsi Pengelolaan Profil	Merupakan fungsi dimana pengguna dapat melakukan edit data profil mereka.
	Fungsi Absensi	Merupakan fungsi dimana anggota dapat melakukan presensi kehadiran.
	Fungsi Data <i>Posting</i>	Merupakan fungsi dimana anggota dapat melihat data <i>Posting</i> yang dikirim oleh pelatih dan pembina.
	Fungsi Login	Merupakan fungsi dimana pengguna masuk untuk mengakses sistem.
Pelatih	Fungsi Pengelolaan Profil	Merupakan fungsi dimana pengguna dapat melakukan edit data profil mereka.
	Fungsi Pengelolaan Absensi	Merupakan proses melakukan tambah, lihat dan edit data absensi anggota.
	Fungsi Pengelolaan <i>Posting</i>	Merupakan proses melakukan tambah, lihat dan edit data <i>Posting</i> .
	Fungsi Pengelolaan Pendaftaran	Merupakan proses dimana pelatih melakukan seleksi pendaftar.
	Fungsi Pengelolaan Penilaian	Merupakan proses dimana pelatih melakukan <i>input</i> penilaian anggota
	Fungsi Login	Merupakan fungsi dimana pengguna masuk untuk mengakses sistem
Pembina	Fungsi Pengelolaan <i>Posting</i>	Merupakan proses melakukan tambah, lihat dan edit data <i>Posting</i> .

Pengguna	Fungsi	Deskripsi
Admin	Fungsi Pengelolaan Profil	Merupakan fungsi dimana pengguna dapat melakukan edit data profil mereka.
	Fungsi Data Absensi	Merupakan fungsi dimana pembina dapat melihat data absensi anggota.
	Fungsi Pengelolaan Jadwal	Merupakan proses tambah, edit dan hapus data jadwal latihan.
	Fungsi Data Penilaian	Merupakan fungsi dimana pembina dapat melihat data penilaian yang dilakukan oleh pelatih ke anggota.
	Fungsi Pengelolaan Berita	Merupakan proses tambah, edit dan hapus data berita MB Oasis Mansa.
	Fungsi Pengelolaan Kontak	Merupakan proses tambah, edit dan hapus data kontak MB Oasis Mansa.
	Fungsi Pengelolaan Prestasi	Merupakan proses tambah, edit dan hapus data prestasi MB Oasis Mansa.
Pembina	Fungsi Pengelolaan Galeri	Merupakan proses tambah, edit dan hapus data galeri MB Oasis Mansa.
	Fungsi Login	Merupakan fungsi dimana pengguna masuk untuk mengakses sistem
	Fungsi Pengelolaan Absensi	Merupakan proses melakukan tambah, lihat dan edit data absensi anggota.
	Fungsi Pengelolaan Jadwal	Merupakan proses tambah, edit dan hapus data jadwal latihan.
	Fungsi Pengelolaan Berita	Merupakan proses tambah, edit dan hapus data berita MB Oasis Mansa.
	Fungsi Pengelolaan Kontak	Merupakan proses tambah, edit dan hapus data kontak MB Oasis Mansa.
	Fungsi Pengelolaan Prestasi	Merupakan proses tambah, edit dan hapus data prestasi MB Oasis Mansa.
Pelatih	Fungsi Pengelolaan Galeri	Merupakan proses tambah, edit dan hapus data galeri MB Oasis Mansa.

Pengguna	Fungsi	Deskripsi
	Fungsi Pengelolaan Semester	Merupakan proses tambah data semester.
	Fungsi Pengelolaan Pengguna	Merupakan proses tambah dan edit pengguna website.
	Fungsi Login	Merupakan fungsi dimana pengguna masuk untuk mengakses sistem

3.1.2. Kebutuhan Non-Fungisonal

Kebutuhan non-fungsional dalam perancangan sistem informasi MB Oasis Mansa terdiri atas kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak. Berikut ini adalah spesifikasi yang diperlukan untuk memastikan sistem dapat beroperasi secara optimal dan efisien:

1. Perangkat Keras
 - 1) Processor Intel® Core™ i5-10500H
 - 2) Memory DDR IV 8GB
 - 3) Hard Drive 256GB NVMe PCIe SSD
 - 4) Graphics GeForce® GTX 1650 4GB GDDR6

2. Perangkat Lunak
 - 1) Sistem Operasi Windows 10 HOME
 - 2) Visual Studio Code
 - 3) Xampp Control Panel v8.2.12
 - 4) Web Browser

3.1.3. Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda (MB Oasis Mansa) adalah masih mengandalkan sistem manual dalam pengelolaan informasi, absensi, dan evaluasi anggota, sehingga kurang efisien. Penyebaran informasi terbatas pada komunikasi langsung, *WhatsApp* dan *Instagram*, menyulitkan akses bagi calon anggota dan masyarakat. Absensi manual berisiko tidak akurat dan menghambat pemantauan kehadiran, sementara pemberian materi dan evaluasi performa belum terstruktur, menyulitkan pelatih dalam menilai perkembangan anggota secara efektif.

3.1.4. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan guna mendukung analisis serta perancangan sistem yang akan dikembangkan. Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga metode yang dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Studi Pustaka

Yaitu dengan mempelajari buku-buku literatur yang berhubungan dengan judul yang diambil sebagai bahan acuan atau dasar pembahasan, serta untuk memperoleh landasan teori dari sistem yang akan dikembangkan, sehingga di dalam penulisan laporan tidak menyimpang dari teori-teori yang sebelumnya telah ada dan diakui kebenarannya.

2. Observasi

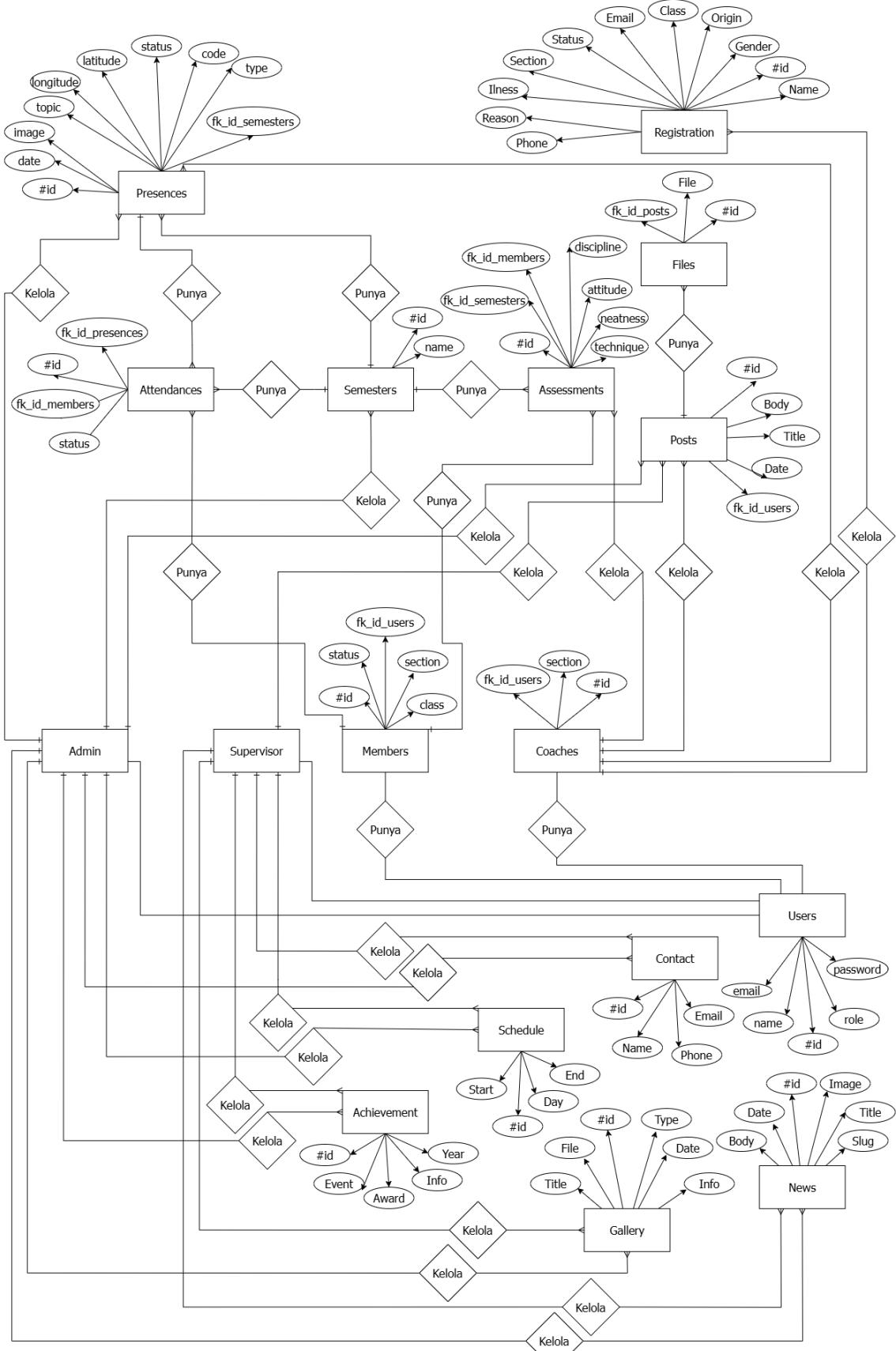
Penulis melakukan pengamatan langsung di MAN 1 Samarinda untuk memahami proses dan aktivitas yang berlangsung dalam kegiatan *marching band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada pihak-pihak yang terlibat secara langsung dalam pembuatan *website*, sehingga penulis mendapatkan data yang lengkap dan jelas.

3.1.5. Perancangan Data dan Sistem

Perancangan data dalam penelitian ini menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD memodelkan struktur Tabel serta hubungan antar Tabel dalam basis data yang dirancang untuk mendukung penyimpanan data pada tahap pembangunan sistem. Rancangan ERD yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.2. ERD Sistem

Penjelasan terkait Tabel ERD sistem pada Gambar 3.2 adalah sebagai berikut.

1. Tabel *Users*

Tabel *Users* menyimpan informasi pengguna sistem dengan berbagai peran, yaitu admin, anggota, pelatih, dan pembina. Setiap peran memiliki tanggung jawab dan akses berbeda sesuai fungsinya. Struktur tabel ditampilkan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Tabel *Users*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	Name	Varchar	50	Nama pengguna
3	Email	Varchar	255	Email pengguna
4	Password	Varchar	255	Password pengguna
5	Role	Varchar	20	Peran pengguna dalam sistem

2. Tabel *Members*

Tabel *Members* merupakan turunan dari Tabel *Users*, mewarisi seluruh atributnya dengan tambahan atribut khusus untuk informasi keanggotaan. Struktur tabel ditampilkan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3. Tabel *Members*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	User_id	Int	11	<i>Foreign Key</i> yang merujuk ke atribut Id di Tabel <i>Users</i>
3	Section	Varchar	20	Bagian kelompok anggota
4	Class	Varchar	10	Kelas anggota
5	Status	Varchar	10	Status keaktifan anggota

3. Tabel *Coaches*

Tabel *Coaches* merupakan *subclass* dari Tabel *Users*, yang berarti Tabel ini mewarisi seluruh atribut yang ada pada Tabel *Users*, namun dengan

tambahan atribut yang spesifik untuk menyimpan informasi terkait pelatihan. Struktur Tabel *Coaches* dapat dilihat pada Tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4. Tabel *Coaches*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	User_id	Int	11	<i>Foreign Key</i> yang merujuk ke atribut Id di Tabel <i>Users</i>
3	Section	Varchar	20	Bagian kelompok yang dilatih

4. Tabel *Posts*

Tabel *Posts* menyimpan informasi materi atau pemberitahuan yang ditujukan kepada anggota, seperti pengumuman atau konten penting. Struktur tabel ditampilkan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5. Tabel *Posts*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	User_id	Int	11	<i>Foreign Key</i> yang merujuk ke atribut Id di Tabel <i>Users</i>
3	Title	Varchar	255	Judul <i>post</i>
4	Body	Text		Isi informasi <i>post</i>
5	Date	Datetime		Tanggal <i>post</i> dibuat

5. Tabel *Files*

Tabel *Files* merupakan Tabel yang digunakan untuk menyimpan file-file tambahan yang terkait dengan Tabel *Posts*. Struktur Tabel *Files* dapat dilihat pada Tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6. Tabel *Files*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	Post_id	Int	11	<i>Foreign Key</i> yang merujuk ke atribut Id di Tabel <i>Post</i>

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
3	file	Varchar	255	Lokasi penyimpanan file

6. Tabel *Registration*

Tabel *Registration* dirancang untuk menyimpan data yang diperlukan dalam proses registrasi anggota *marching band*, khususnya dalam rangka keperluan seleksi yang dilakukan oleh pelatih. Struktur Tabel *Registration* dapat dilihat pada Tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7. Tabel *Registration*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	Name	Varchar	50	Nama pendaftar
3	Phone	Varchar	15	Nomor hp pendaftar
4	Email	Varchar	255	Email pendaftar
5	Gender	Varchar	10	Kelamin pendaftar
6	Class	Varchar	10	Kelas pendaftar
7	Origin	Varchar	255	Asal sekolah
8	Illness	Varchar	255	Penyakit pendaftar
9	Reason	Varchar	255	Alasan ingin bergabung
10	Section	Varchar	20	Bagian kelompok yang ingin dimasuki
11	Status	Varchar	10	Status pendaftaran

7. Tabel Semester

Tabel Semester merupakan Tabel yang menyimpan informasi terkait semester di sekolah, yang bertujuan untuk mempermudah pendataan absensi dan penilaian anggota. Struktur Tabel Semester dapat dilihat pada Tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8. Tabel Semester

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	Semester	Varchar	20	Semester sekolah

8. Tabel *Presence*

Tabel *Presence* dirancang untuk menyimpan data terkait absensi. Struktur Tabel *Presence* dapat dilihat pada Tabel 3.9 berikut.

Tabel 3.9. Tabel *Presence*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	Semester_id	Int	11	<i>Foreign Key</i> yang merujuk ke atribut Id di Tabel Semester
3	Type	Varchar	15	Latihan, acara atau lomba
4	Topic	Text		Topik kegiatan yang dilakukan
5	Image	Varchar	10	Lampiran bukti kegiatan
6	Code	Varchar	11	Kode absensi
7	Latitude	Double		Menyimpan koordinat (garis lintang) absensi dibuat
8	Longitude	Double		Menyimpan koordinat (garis bujur) absensi dibuat
9	Date	Datetime		Tanggal absensi dibuat
10	Status	Varchar	10	Status keaktifan absensi

9. Tabel *Attendances*

Tabel *Attendances* dirancang untuk menyimpan data absensi yang mencatat kehadiran anggota dalam kegiatan. Struktur Tabel *Attendances* dapat dilihat pada Tabel 3.10 berikut.

Tabel 3.10. Tabel *Attendances*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	Presence_id	Int	11	<i>Foreign Key</i> yang merujuk ke atribut Id di Tabel <i>Presence</i>
3	Member_id	Int	11	<i>Foreign Key</i> yang merujuk ke atribut Id di Tabel <i>Member</i>
4	Status	Varchar	10	Status kehadiran anggota

10. Tabel *Assessments*

Tabel *Assessments* menyimpan data penilaian anggota, mencakup aspek seperti sikap, disiplin, dan atribut relevan lainnya. Struktur tabel ditampilkan pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11. Table *Assessments*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	Semester_id	Int	11	<i>Foreign Key</i> yang merujuk ke atribut Id di Tabel Semester
3	Member_id	Int	11	<i>Foreign Key</i> yang merujuk ke atribut Id di Tabel Member
4	Attitude	Varchar	10	Nilai sikap anggota
5	Technique	Int	11	Nilai teknik anggota
6	Neatness	Int	11	Nilai kerapian anggota
7	Discipline	Int	11	Nilai disiplin anggota

11. Tabel *Schedule*

Tabel *Schedule* dirancang untuk menyimpan informasi terkait jadwal latihan, termasuk hari, dan waktu pelaksanaan. Tabel ini membantu dalam pengaturan kegiatan rutin anggota secara terstruktur. Struktur tabel ditampilkan pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12. Tabel *Schedule*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	Day	Varchar	20	Hari latihan
3	Start	Time		Jam latihan dimulai
4	End	Time		Jam latihan berakhir

12. Tabel *Contact*

Tabel *Contact* dirancang untuk menyimpan informasi mengenai kontak yang dapat dihubungi, seperti alamat email dan nomor telepon. Struktur Tabel *Contact* dapat dilihat pada Tabel 3.13 berikut.

Tabel 3.13. Tabel *Contact*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan			
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel			
2	Name	Varchar	50	Nama pemilik kontak			
3	Phone	Varchar	15	Nomor	Hp	yang	dapat dihubungi
4	Email	Varchar	255	Email yang dapat dihubungi			

13. Tabel *Achievement*

Tabel *Achievement* dirancang untuk menyimpan data terkait kumpulan prestasi yang telah diraih. Struktur Tabel *Achievement* dapat dilihat pada Tabel 3.14 berikut.

Tabel 3.14. Tabel *Achievement*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan	
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel	
2	Award	Varchar	255	Prestasi yang diraih	
3	Event	Varchar	255	Event yang diikuti	
4	Year	Varchar	255	Tahun event dilaksanakan	
5	Info	Varchar	255	Keterangan prestasi	

14. Tabel *Gallery*

Tabel *Gallery* dirancang untuk menyimpan data berupa gambar atau video yang mendokumentasikan kegiatan atau lomba yang telah dilaksanakan. Struktur Tabel *Gallery* dapat dilihat pada Tabel 3.15 berikut.

Tabel 3.15. Tabel *Gallery*

No	Atribut	Type	Size	Keterangan	
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel	
2	Title	Varchar	255	Judul	
3	File	Varchar	255	Lokasi penyimpanan file	
4	Type	Varchar	255	Video atau gambar	
5	Info	Varchar	255	Keterangan	
6	Date	Datetime		Tanggal kegiatan	

15. Tabel *News*

Tabel *News* dirancang untuk menyimpan informasi terkait berita atau perkembangan terbaru yang berkaitan dengan kegiatan *marching band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Tabel ini berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi penting kepada anggota maupun masyarakat umum. Informasi yang disimpan mencakup judul berita, konten, gambar pendukung, serta waktu publikasi. Struktur tabel *news* ditampilkan pada Tabel 3.16 berikut.

Tabel 3.16. Tabel *News*

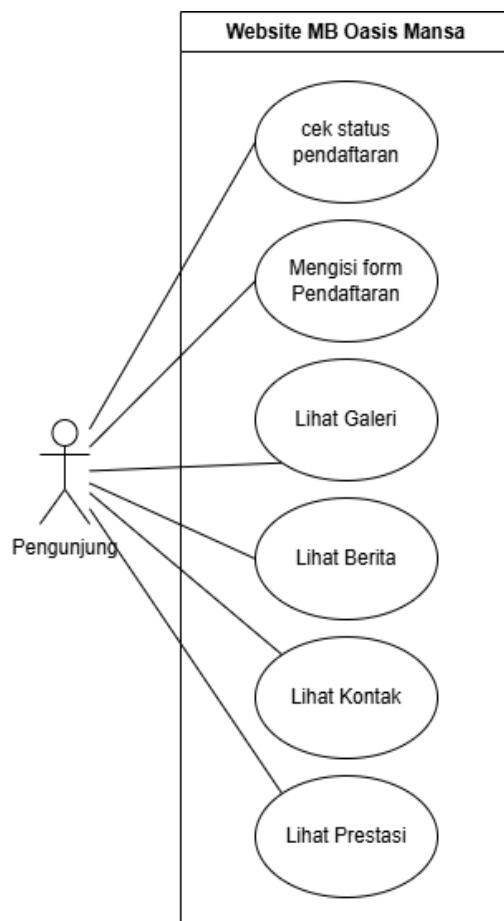
No	Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	11	<i>Primary Key</i> Tabel
2	Title	Varchar	255	Judul
3	Slug	Varchar	255	Url halaman
4	Image	Varchar	255	Gambar
5	Body	Text		Isi berita
6	Date	Datetime		Tanggal upload berita

3.1.6. Perancangan Proses / Algoritma

Pembuatan perancangan proses memerlukan skema UML, di antaranya *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*, yang digunakan untuk menggambarkan secara rinci proses-proses yang berlangsung dalam aplikasi. Setiap diagram memiliki peran penting dalam memodelkan interaksi, alur kerja, struktur sistem, serta urutan komunikasi antar komponen dalam aplikasi.

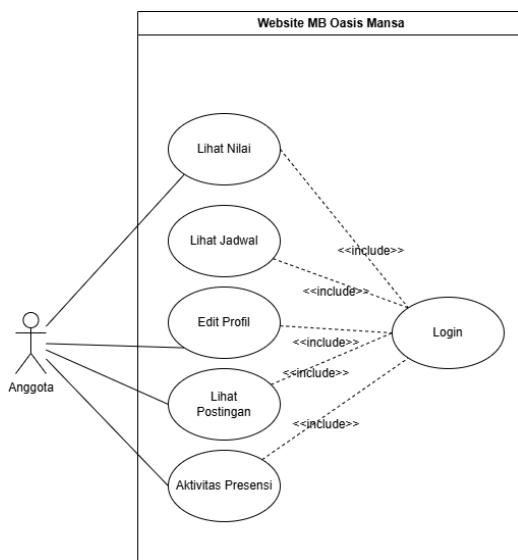
1. *Use Case Diagram*

Diagram ini menjelaskan fitur-fitur yang dapat diakses oleh setiap peran dalam sistem. Pada sistem ini terdapat lima peran yang masing-masing memiliki hak akses yang berbeda, yaitu pengunjung, pembina, pelatih, anggota, dan admin. Penjelasan lebih lanjut mengenai hak akses dan fitur yang tersedia untuk setiap peran adalah sebagai berikut.



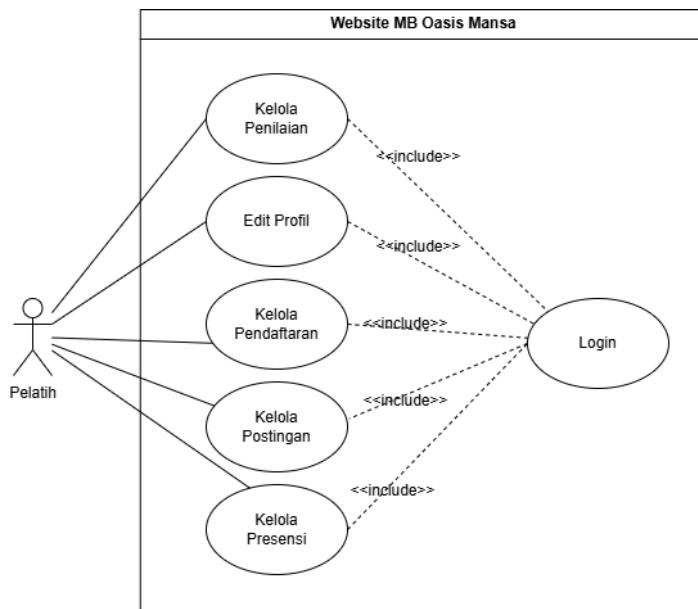
Gambar 3.3. *Use Case Diagram Pengunjung*

Pada Gambar 3.3, diperlihatkan bahwa pengunjung memiliki akses untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, seperti informasi kontak yang dapat dihubungi, pencapaian atau prestasi yang telah diraih, berita terbaru mengenai kegiatan *marching band*, serta galeri yang menampilkan dokumentasi visual dari berbagai kegiatan yang telah dilaksanakan. Selain memperoleh informasi, pengunjung juga diberikan fasilitas untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda melalui sistem yang telah disediakan, serta dapat memantau status pendaftaran mereka secara langsung melalui platform yang tersedia. Keberadaan fitur ini bertujuan untuk meningkatkan transparansi dan efisiensi dalam proses pendaftaran, sehingga calon anggota dapat memperoleh informasi yang lebih jelas mengenai tahapan seleksi serta penerimaan anggota baru.



Gambar 3.4. *Use Case Diagram Anggota*

Pada Gambar 3.4, dijelaskan bahwa anggota memiliki akses untuk melakukan *login*, mencatat presensi kehadiran, melihat *Postingan*, melihat nilai, memeriksa jadwal latihan, serta melakukan pengeditan profil pribadi.



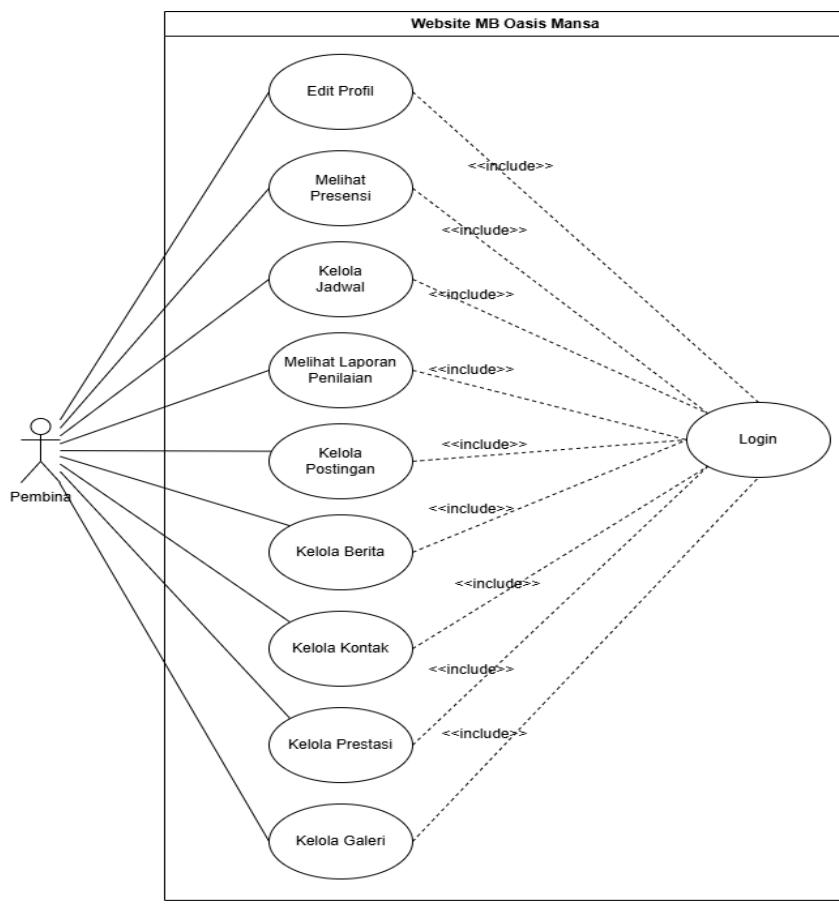
Gambar 3.5. *Use Case Diagram Pelatih*

Pada Gambar 3.5, dijelaskan bahwa pelatih memiliki akses untuk melakukan *login* serta mengelola berbagai aspek sistem, seperti *Postingan*, presensi, dan pendaftaran calon anggota. Selain itu, pelatih juga bertanggung jawab untuk melakukan penilaian terhadap anggota yang kemudian akan diserahkan kepada pembina.



Gambar 3.6. Use Case Diagram Admin

Pada Gambar 3.6, diperlihatkan bahwa admin memiliki akses untuk melakukan autentikasi melalui proses *Login* guna mengelola berbagai aspek dalam sistem. Aspek-aspek yang dapat dikelola meliputi manajemen pengguna, pengaturan data semester, pembuatan dan pembaruan *Postingan*, publikasi berita, serta pengelolaan galeri yang berisi dokumentasi kegiatan *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Selain itu, admin juga bertanggung jawab dalam mengelola sistem presensi anggota, pengaturan jadwal latihan, serta pencatatan prestasi yang telah diraih. Admin juga memiliki kewenangan untuk memperbarui informasi kontak yang dapat dihubungi guna memastikan bahwa seluruh informasi yang tersedia tetap relevan dan terkini. Dengan akses yang luas terhadap sistem, admin berperan penting dalam menjaga kelancaran operasional serta memastikan keterbaruan informasi yang disediakan bagi pengguna.

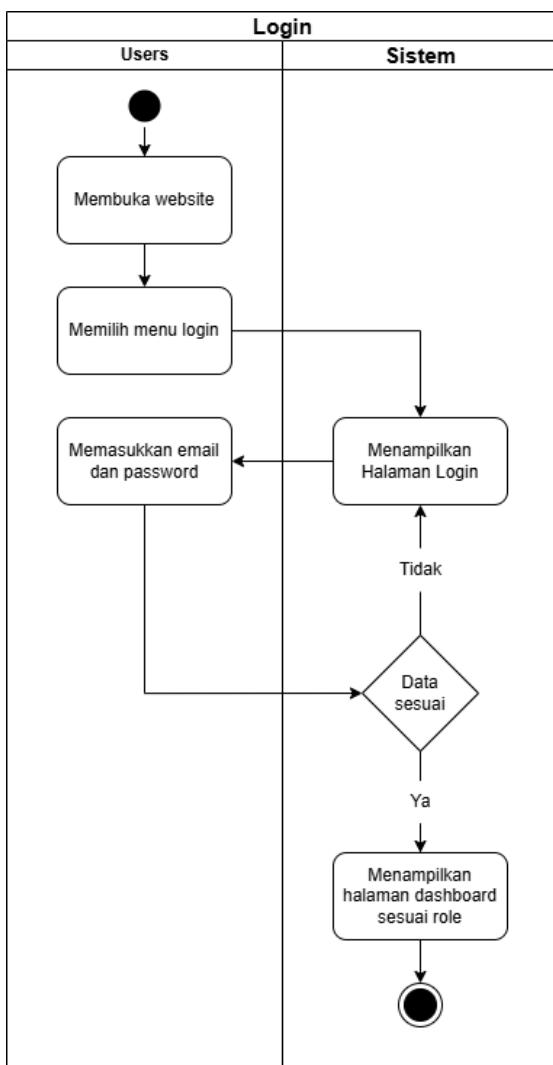


Gambar 3.7. *Use Case Diagram* Pembina

Pada Gambar 3.7, dijelaskan bahwa pembina memiliki akses untuk melakukan *login* dan mengelola berbagai aspek sistem, termasuk jadwal latihan, *Postingan*, berita, kontak yang dapat dihubungi, prestasi yang diraih, serta galeri. Selain itu, pembina juga dapat melihat presensi kehadiran anggota, mengakses laporan penilaian dari pelatih, dan melakukan pengeditan profil pribadi.

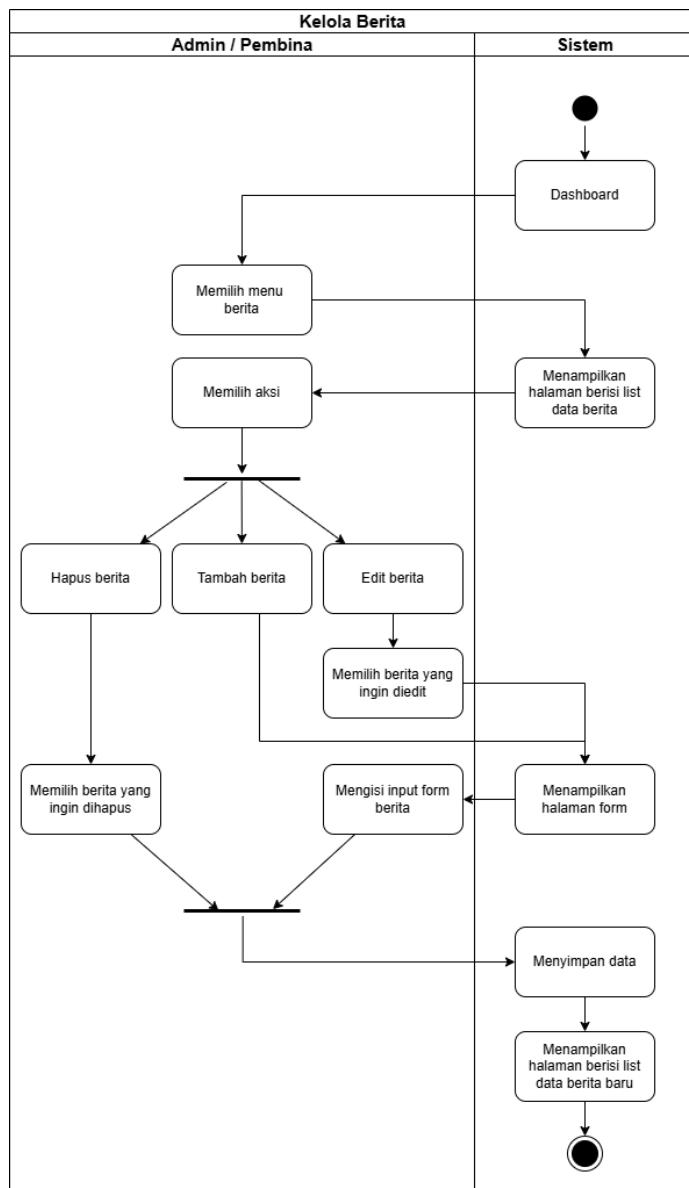
2. *Activity Diagram*

Pada sistem ini, aktivitas yang terjadi digambarkan melalui *activity diagram*, yang merepresentasikan alur kerja dari setiap aktivitas dalam *use case diagram*. Diagram ini berfungsi untuk memvisualisasikan urutan proses, interaksi antar komponen sistem, serta aliran data yang terjadi dalam suatu aktivitas. Dengan menggunakan *activity diagram*, pengembangan sistem dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan mudah dipahami. Penjelasan mengenai aktivitas-aktivitas tersebut akan disampaikan pada bagian berikut.



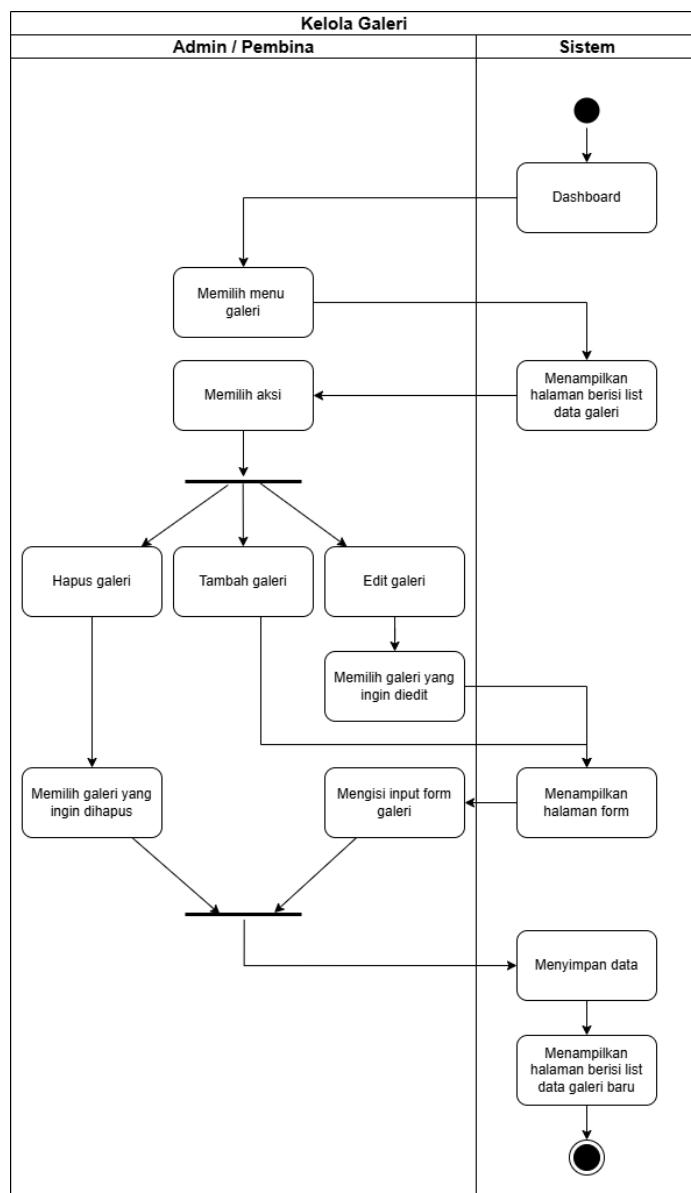
Gambar 3.8. *Activity Diagram Login*

Pada Gambar 3.8, ditampilkan diagram aktivitas yang menggambarkan proses autentikasi pengguna melalui mekanisme *login*. Proses ini diawali ketika pengguna mengakses situs *web*, memilih menu *login*, dan memasukkan berupa email serta kata sandi pada formulir yang telah disediakan. Setelah itu, sistem akan melakukan validasi terhadap data yang dimasukkan. Jika data yang diberikan tidak valid, sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan dan mengarahkan pengguna kembali ke halaman *login* untuk mengulang proses autentikasi. Sebaliknya, jika validasi berhasil, sistem akan mengidentifikasi peran pengguna berdasarkan data yang tersimpan dalam basis data dan mengarahkan mereka ke halaman dashboard sesuai dengan hak akses yang diberikan.



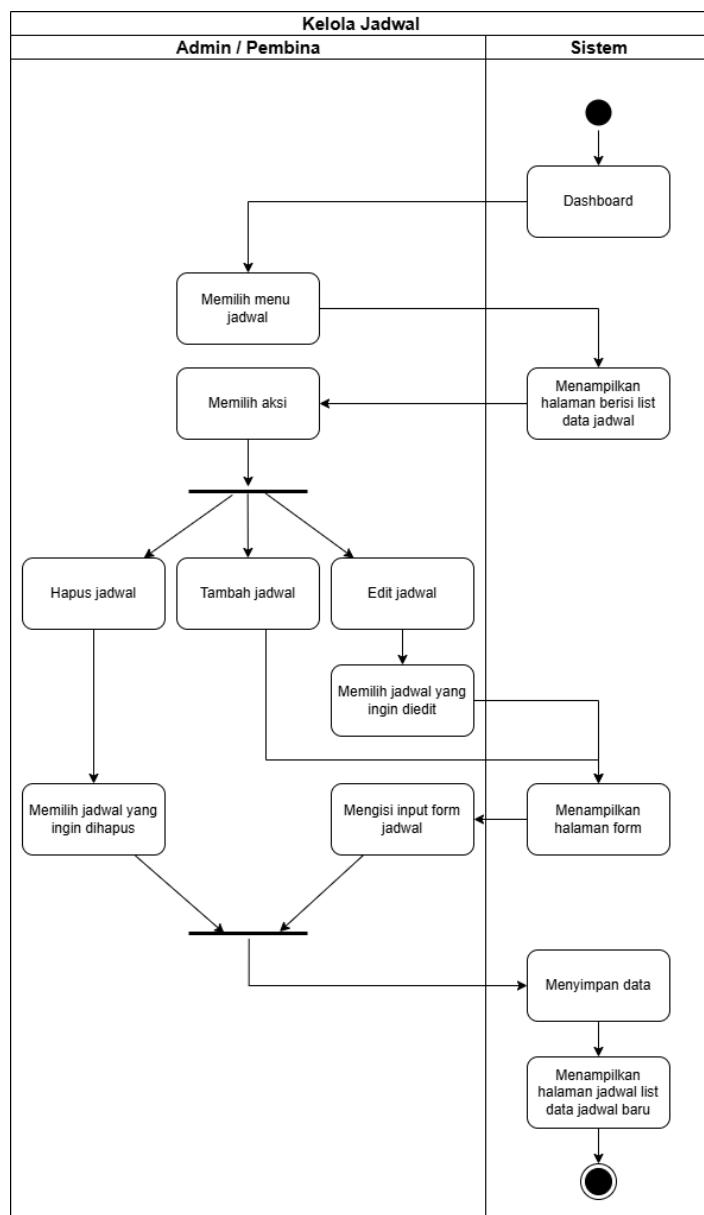
Gambar 3.9. *Activity Diagram* Kelola Berita

Gambar 3.9 menjelaskan rincian aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan berita. Ketika admin atau pembina mengakses dashboard sistem, mereka akan disajikan beberapa pilihan fitur. Setelah pengguna memilih fitur berita, sistem akan mengarahkan mereka ke halaman yang sesuai. Pada halaman tersebut, pengguna dapat melakukan berbagai interaksi untuk memodifikasi data berita, seperti membuat, mengubah, atau menghapus berita. Jika salah satu interaksi tersebut berhasil dilakukan, sistem akan memperbarui data secara otomatis dan menampilkan halaman dengan data berita yang telah diperbarui.



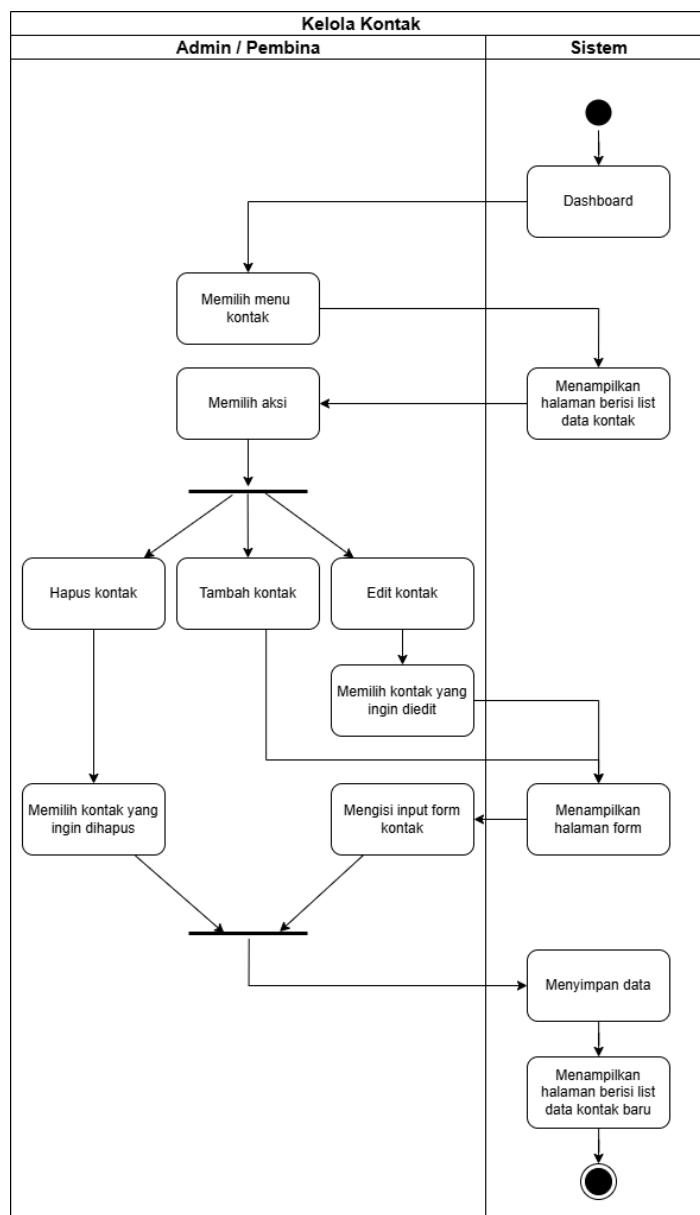
Gambar 3.10. *Activity Diagram* Kelola Galeri

Gambar 3.10 menjelaskan rincian aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan galeri. Ketika admin atau pembina mengakses dashboard sistem, mereka akan disajikan beberapa pilihan fitur. Setelah pengguna memilih fitur galeri, sistem akan mengarahkan mereka ke halaman yang sesuai. Pada halaman tersebut, pengguna dapat melakukan berbagai interaksi untuk memodifikasi data galeri, seperti membuat, mengubah, atau menghapus galeri. Jika salah satu interaksi tersebut berhasil dilakukan, sistem akan memperbarui data secara otomatis dan menampilkan halaman dengan data galeri yang telah diperbarui.



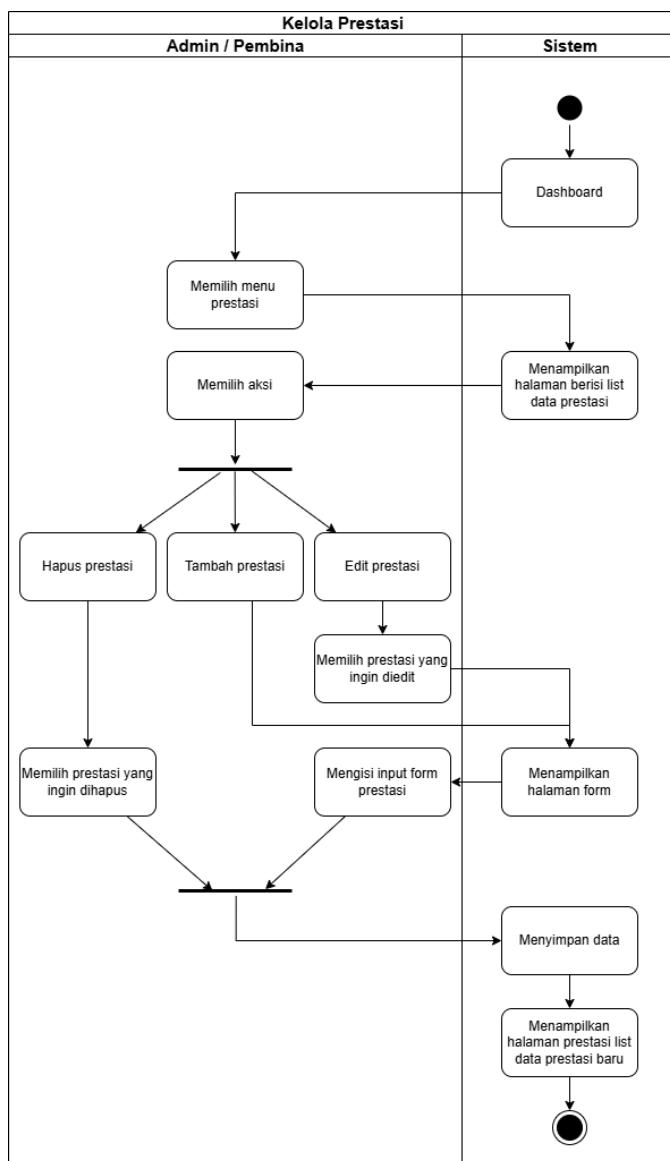
Gambar 3.11. *Activity Diagram Kelola Jadwal*

Gambar 3.11 menjelaskan rincian aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan jadwal. Ketika admin atau pembina mengakses dashboard sistem, mereka akan disajikan beberapa pilihan fitur. Setelah pengguna memilih fitur jadwal, sistem akan mengarahkan mereka ke halaman yang sesuai. Pada halaman tersebut, pengguna dapat melakukan berbagai interaksi untuk memodifikasi data jadwal, seperti membuat, mengubah, atau menghapus jadwal. Jika salah satu interaksi tersebut berhasil dilakukan, sistem akan memperbarui data secara otomatis dan menampilkan halaman dengan data jadwal yang telah diperbarui.



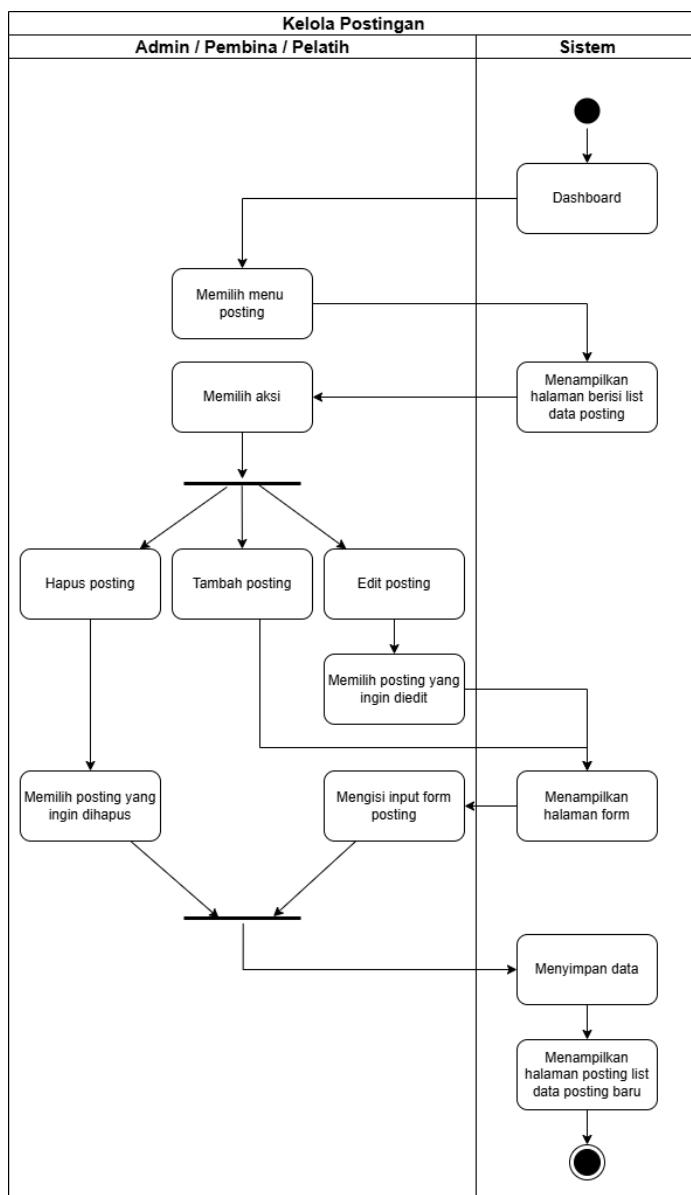
Gambar 3.12. *Activity Diagram Kelola Kontak*

Gambar 3.12 menjelaskan rincian aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan kontak. Ketika admin atau pembina mengakses dashboard sistem, mereka akan disajikan beberapa pilihan fitur. Setelah pengguna memilih fitur kontak, sistem akan mengarahkan mereka ke halaman yang sesuai. Pada halaman tersebut, pengguna dapat melakukan berbagai interaksi untuk memodifikasi data kontak, seperti membuat, mengubah, atau menghapus kontak. Jika salah satu interaksi tersebut berhasil dilakukan, sistem akan memperbarui data secara otomatis dan menampilkan halaman dengan data kontak yang telah diperbarui.



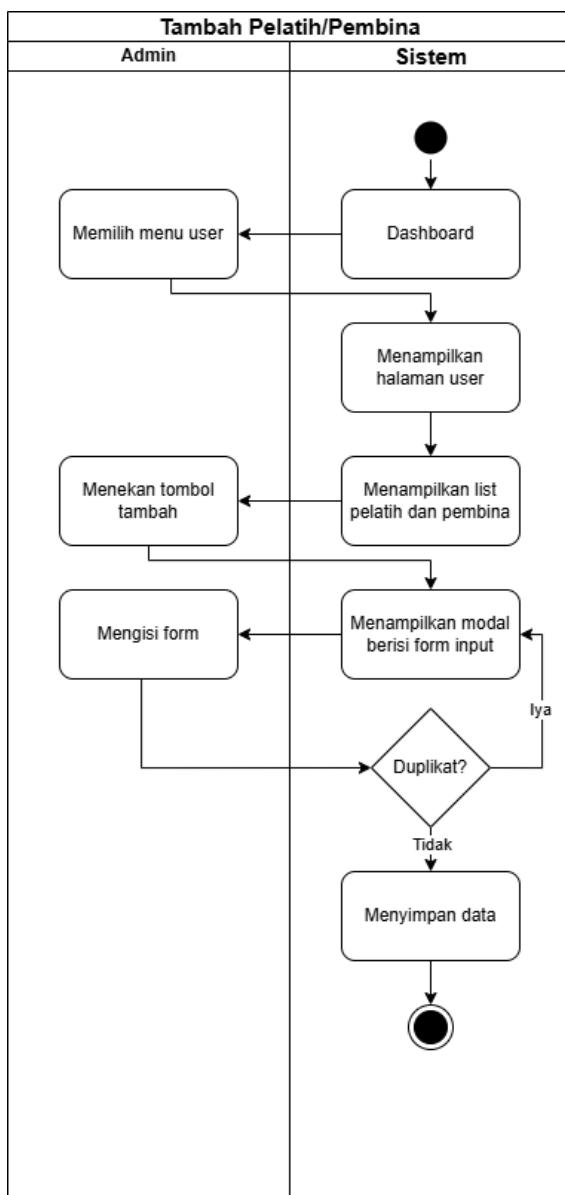
Gambar 3.13. *Activity Diagram* Kelola Prestasi

Gambar 3.13 menjelaskan rincian aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan prestasi. Ketika admin atau pembina mengakses dashboard sistem, mereka akan disajikan beberapa pilihan fitur. Setelah pengguna memilih fitur prestasi, sistem akan mengarahkan mereka ke halaman yang sesuai. Pada halaman tersebut, pengguna dapat melakukan berbagai interaksi untuk memodifikasi data prestasi, seperti membuat, mengubah, atau menghapus prestasi. Jika salah satu interaksi tersebut berhasil dilakukan, sistem akan memperbarui data secara otomatis dan menampilkan halaman dengan data prestasi yang telah diperbarui.



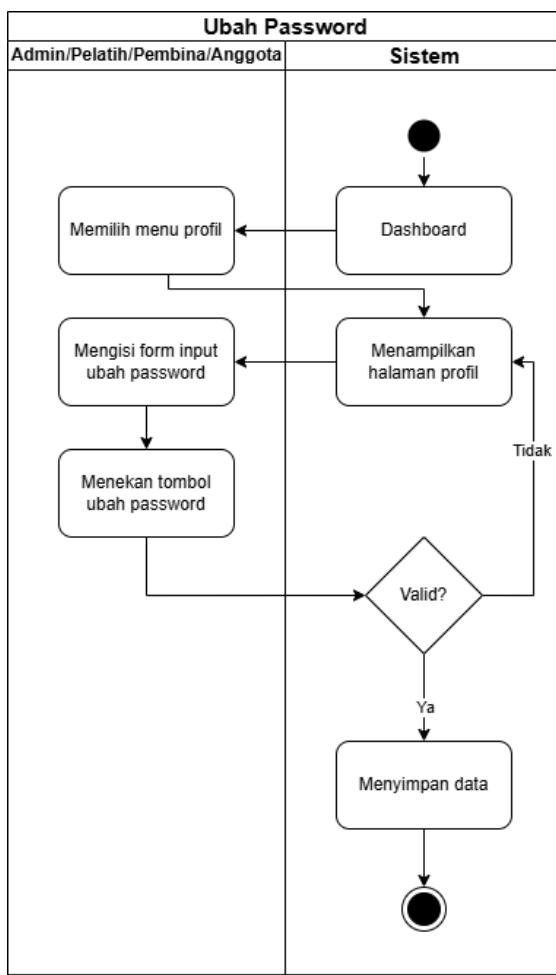
Gambar 3.14. *Activity Diagram Kelola Posting*

Gambar 3.14 menjelaskan rincian aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan *Posting*. Ketika admin atau pembina mengakses dashboard sistem, mereka akan disajikan beberapa pilihan fitur. Setelah pengguna memilih fitur *Posting*, sistem akan mengarahkan mereka ke halaman yang sesuai. Pada halaman tersebut, pengguna dapat melakukan berbagai interaksi untuk memodifikasi data *Posting*, seperti membuat, mengubah, atau menghapus *Posting*. Jika salah satu interaksi tersebut berhasil dilakukan, sistem akan memperbarui data secara otomatis dan menampilkan halaman dengan data *Posting* yang telah diperbarui.



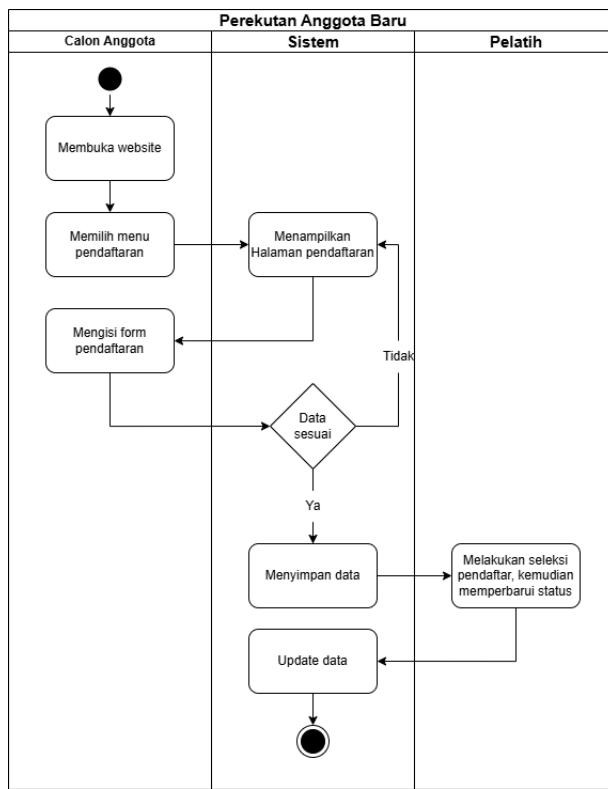
Gambar 3.15. Activity Diagram Tambah Pelatih dan Pembina

Gambar 3.15 menjelaskan rincian aktivitas yang berkaitan dengan penambahan data pelatih dan pembina. Ketika admin mengakses dashboard sistem, admin memilih fitur user dan menekan tombol Tambah. Selanjutnya, sistem akan menampilkan sebuah modal yang berisi formulir input yang harus diisi oleh admin. Setelah formulir diisi, sistem akan melakukan pengecekan untuk memastikan tidak ada data duplikat. Apabila ditemukan data duplikat, sistem akan mengarahkan kembali admin ke modal formulir untuk melakukan perbaikan. Sebaliknya, jika tidak ditemukan data duplikat, sistem akan menyimpan data tersebut secara otomatis.



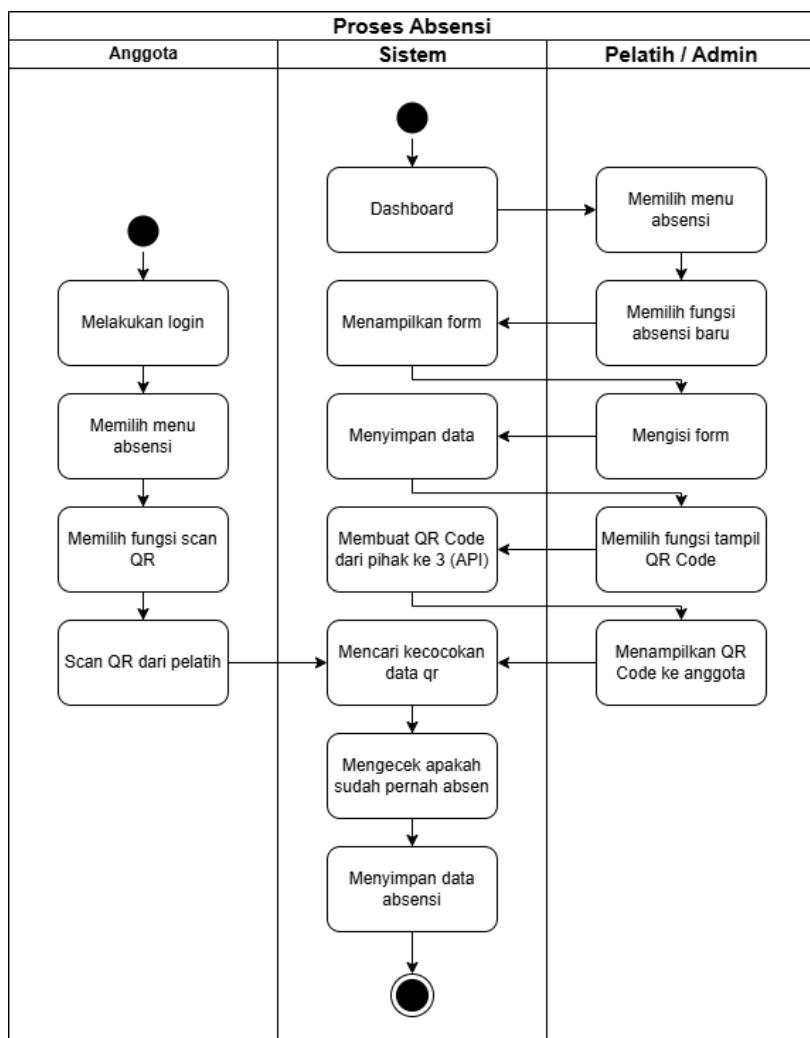
Gambar 3.16. *Activity Diagram Ubah Password*

Pada Gambar 3.16, ditampilkan diagram aktivitas yang menjelaskan proses perubahan kata sandi pengguna dalam sistem. Proses ini dimulai ketika pengguna mengakses dashboard dan memilih fitur Profil untuk memperbarui kata sandi. Sistem kemudian menampilkan formulir yang meminta pengguna memasukkan kata sandi lama sebagai verifikasi serta kata sandi baru. Setelah pengguna mengisi formulir dan menekan tombol Ubah, sistem akan melakukan validasi. Jika data tidak valid, pengguna akan diarahkan kembali ke halaman Profil dengan notifikasi kesalahan. Sebaliknya, jika validasi berhasil, sistem akan menyimpan kata sandi baru secara otomatis dan menampilkan notifikasi perubahan berhasil. Fitur ini bertujuan untuk meningkatkan keamanan akun pengguna dengan memastikan hanya pengguna yang sah yang dapat memperbarui kata sandi serta mencegah penggunaan kata sandi yang lemah guna mengurangi risiko akses tidak sah.



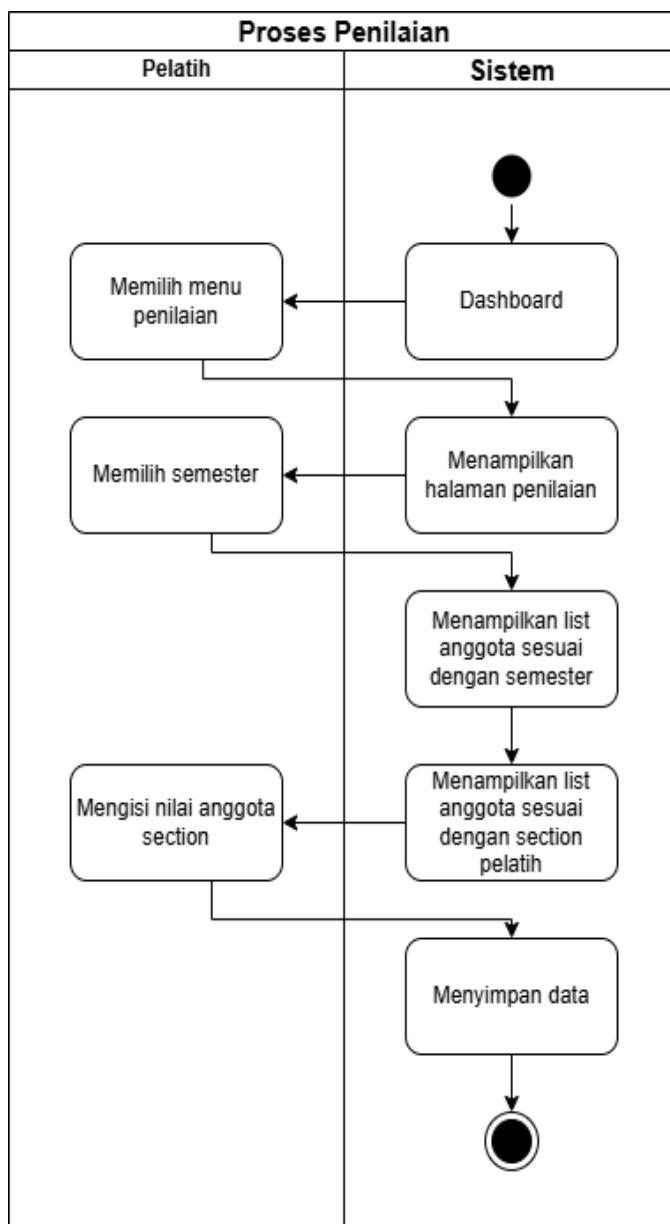
Gambar 3.17. *Activity Diagram* Perekutan Anggota Baru

Pada Gambar 3.17, ditampilkan diagram aktivitas yang menjelaskan proses pendaftaran anggota baru dalam sistem. Proses ini diawali ketika calon anggota mengakses situs *web* dan memilih menu Pendaftaran, yang selanjutnya menampilkan formulir pendaftaran yang harus diisi. Formulir tersebut meminta calon anggota untuk memasukkan informasi yang diperlukan, seperti nama, kelas, alasan bergabung, serta data lain yang dibutuhkan oleh pelatih dalam proses seleksi. Setelah formulir diisi, sistem akan melakukan validasi terhadap data yang dimasukkan. Jika terdapat kesalahan dalam pengisian, seperti data yang tidak lengkap atau tidak sesuai format, sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan dan mengarahkan pengguna kembali ke halaman Pendaftaran untuk melakukan perbaikan. Sebaliknya, jika validasi berhasil, sistem akan menyimpan data yang telah diinput, sehingga pelatih dapat melakukan seleksi terhadap calon anggota berdasarkan informasi yang tersedia. Setelah proses seleksi selesai, pelatih akan memperbarui status pendaftaran calon anggota sesuai dengan hasil evaluasi yang telah dilakukan.



Gambar 3.18. Activity Diagram Absensi

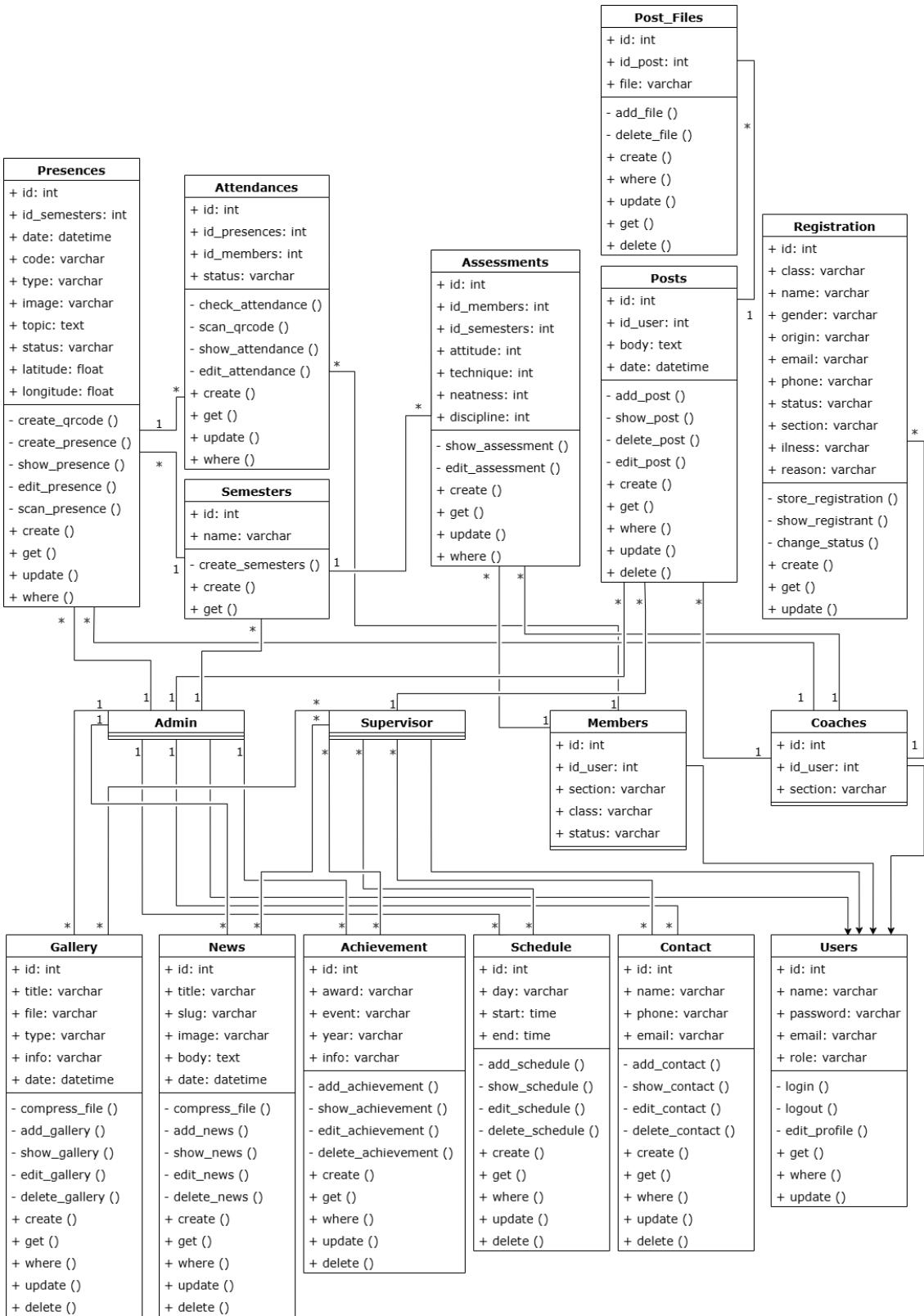
Pada Gambar 3.18, ditampilkan diagram aktivitas yang menjelaskan proses absensi dalam sistem. Proses ini diawali ketika pelatih atau *administrator* memilih menu Absensi untuk membuat data absensi baru dan mengisi informasi yang diperlukan. Setelah data tersimpan, sistem secara otomatis menghasilkan QR *Code*, yang kemudian ditampilkan kepada anggota. Anggota melakukan login ke sistem, memilih fitur Pindai QR *Code*, dan memindai kode yang diberikan. Sistem akan mencocokkan data absensi, memverifikasi apakah anggota telah melakukan absensi sebelumnya, lalu memperbarui status kehadiran secara otomatis. Implementasi sistem absensi berbasis QR *Code* ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, mengurangi kesalahan pencatatan, serta memastikan data kehadiran yang akurat dan dapat diakses secara *real-time* oleh pelatih maupun *administrator*.



Gambar 3.19. *Activity Diagram* Penilaian

Pada Gambar 3.19, dijelaskan rincian aktivitas dalam proses penilaian. Proses dimulai ketika pelatih mengakses halaman dashboard dan memilih menu penilaian. Pada halaman penilaian, pelatih diminta untuk memilih semester yang diinginkan. Sistem kemudian menampilkan daftar anggota yang terdaftar pada semester tersebut sesuai dengan kelompok yang dilatih oleh pelatih. Setelah itu, pelatih melakukan penilaian terhadap setiap anggota berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil penilaian tersebut kemudian disimpan ke dalam sistem, sehingga dapat diakses dan dianalisis lebih lanjut untuk keperluan evaluasi dan pengambilan keputusan.

3. Class Diagram

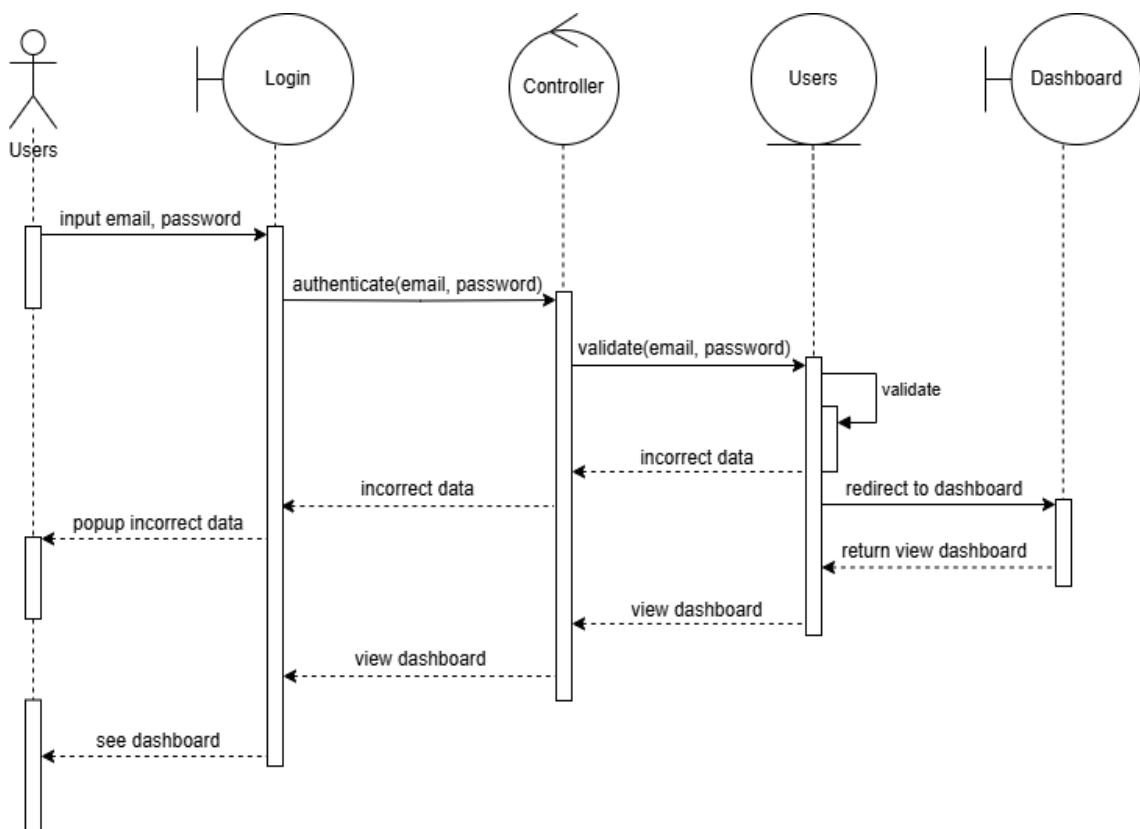


Gambar 3.20. Class Diagram

Pada Gambar 3.20, ditampilkan *class diagram* pada sistem informasi *Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda*. Diagram ini terdiri atas tujuh belas kelas yang saling berhubungan melalui asosiasi, yang menggambarkan keterkaitan antar kelas dalam sistem. Selain itu, diagram ini juga menunjukkan adanya hubungan pewarisan (*inheritance*), di mana kelas *User* berperan sebagai induk bagi beberapa kelas lainnya, seperti kelas *Pelatih*, *Anggota*, dan *Admin*. Hubungan ini mencerminkan penerapan konsep pemrograman berorientasi objek (OOP) yang digunakan dalam perancangan sistem guna meningkatkan modularitas, efisiensi, serta keteraturan dalam pengelolaan data dan fungsionalitas sistem. Dengan pendekatan ini, setiap kelas dalam sistem memiliki tanggung jawab yang jelas, sehingga memudahkan pengembangan, pemeliharaan, serta perluasan sistem di masa mendatang. Selain itu, penggunaan *inheritance* memungkinkan adanya reduksi redundansi kode, yang berdampak pada peningkatan efisiensi dan konsistensi dalam implementasi fitur di dalam sistem.

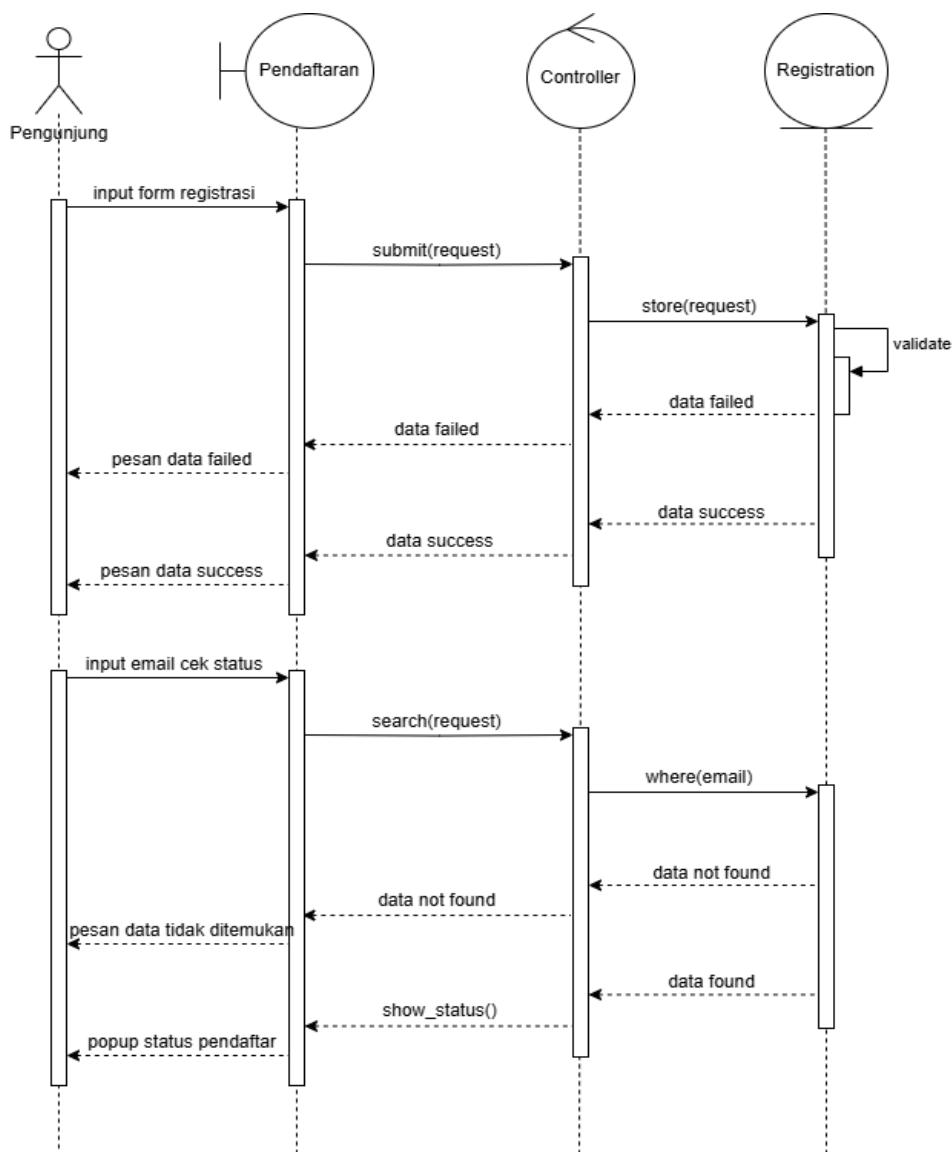
4. *Sequence Diagram*

Diagram Sequence digunakan untuk merinci pertukaran informasi yang terjadi dalam suatu aktivitas dengan melibatkan beberapa kelas yang berperan dalam proses tersebut. Dalam sistem ini, *Diagram Sequence* berfungsi untuk memvisualisasikan alur aktivitas serta menggambarkan interaksi secara berurutan antara aktor dan sistem dalam skenario tertentu. Selain itu, diagram ini mendokumentasikan alur pesan atau perintah yang terjadi selama proses berlangsung, termasuk interaksi antar objek yang terlibat dalam sistem. Dengan adanya diagram ini, pengembang dapat memahami mekanisme komunikasi antar komponen sistem secara lebih jelas dan sistematis, sehingga memudahkan proses analisis, pengembangan, serta pemeliharaan sistem di masa mendatang. *Diagram Sequence* juga membantu dalam mengidentifikasi potensi perbaikan atau optimasi pada alur proses, sehingga sistem yang dikembangkan dapat berjalan lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan. Penjelasan lebih lanjut mengenai *Diagram Sequence* akan disampaikan pada bagian berikut.



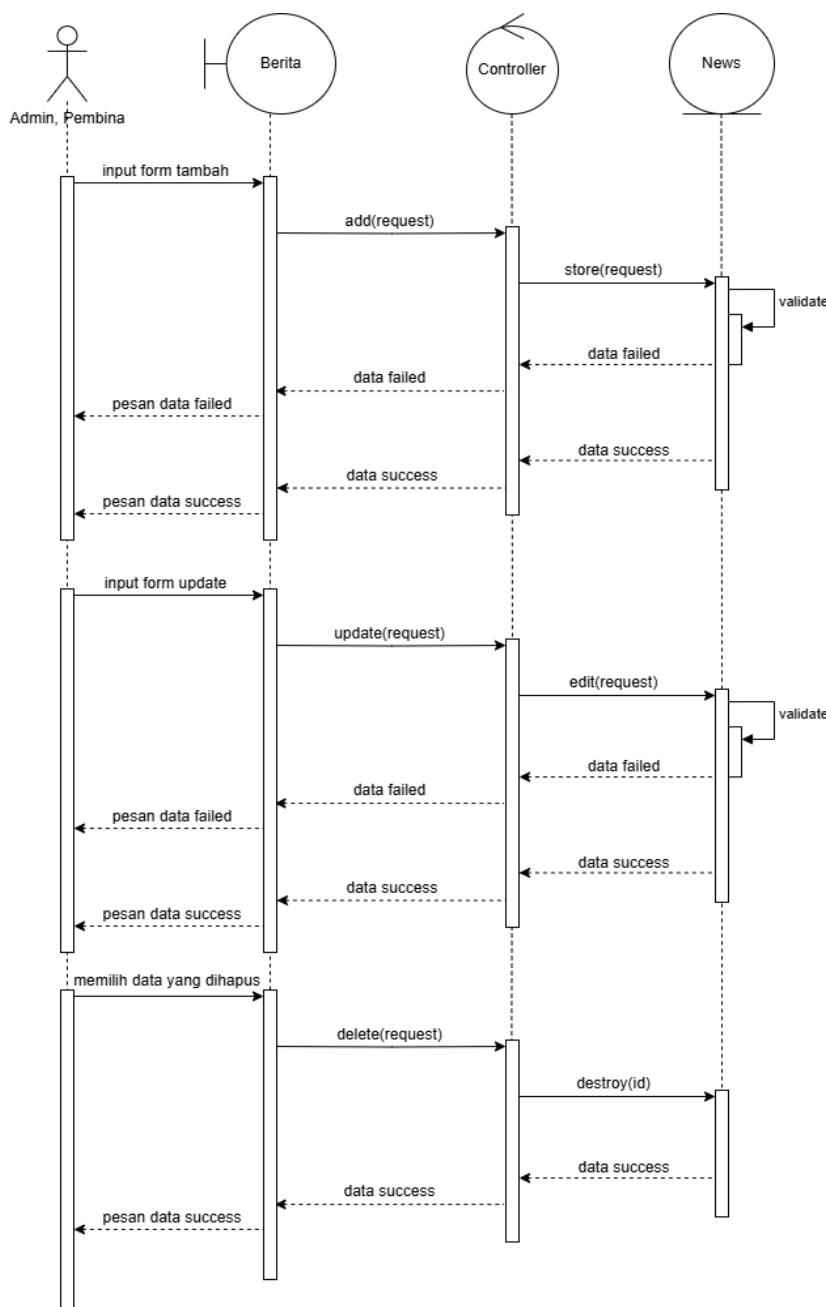
Gambar 3.21. Sequence Diagram Login

Gambar 3.21 menjelaskan secara terperinci proses *login* pengguna (*user*) dalam sistem. Proses dimulai ketika pengguna memasukkan email dan password pada halaman *login*. Data yang dimasukkan kemudian dikirimkan ke *backend* untuk diverifikasi dengan data yang tersimpan dalam basis data. Sistem melakukan validasi untuk memastikan bahwa informasi yang diinput sesuai dengan data yang ada dalam basis data. Jika validasi berhasil, sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman *dashboard* yang sesuai dengan peran (*role*) mereka, seperti admin, pelatih, atau anggota. Sebaliknya, jika validasi gagal akibat ketidaksesuaian data atau kesalahan dalam input, sistem akan menampilkan pemberitahuan kesalahan yang menginformasikan bahwa data yang dimasukkan tidak valid. Dengan adanya proses validasi ini, sistem dapat memastikan bahwa hanya pengguna yang memiliki kredensial yang sah yang dapat mengakses fitur yang tersedia, sehingga meningkatkan aspek keamanan dan integritas data dalam sistem.



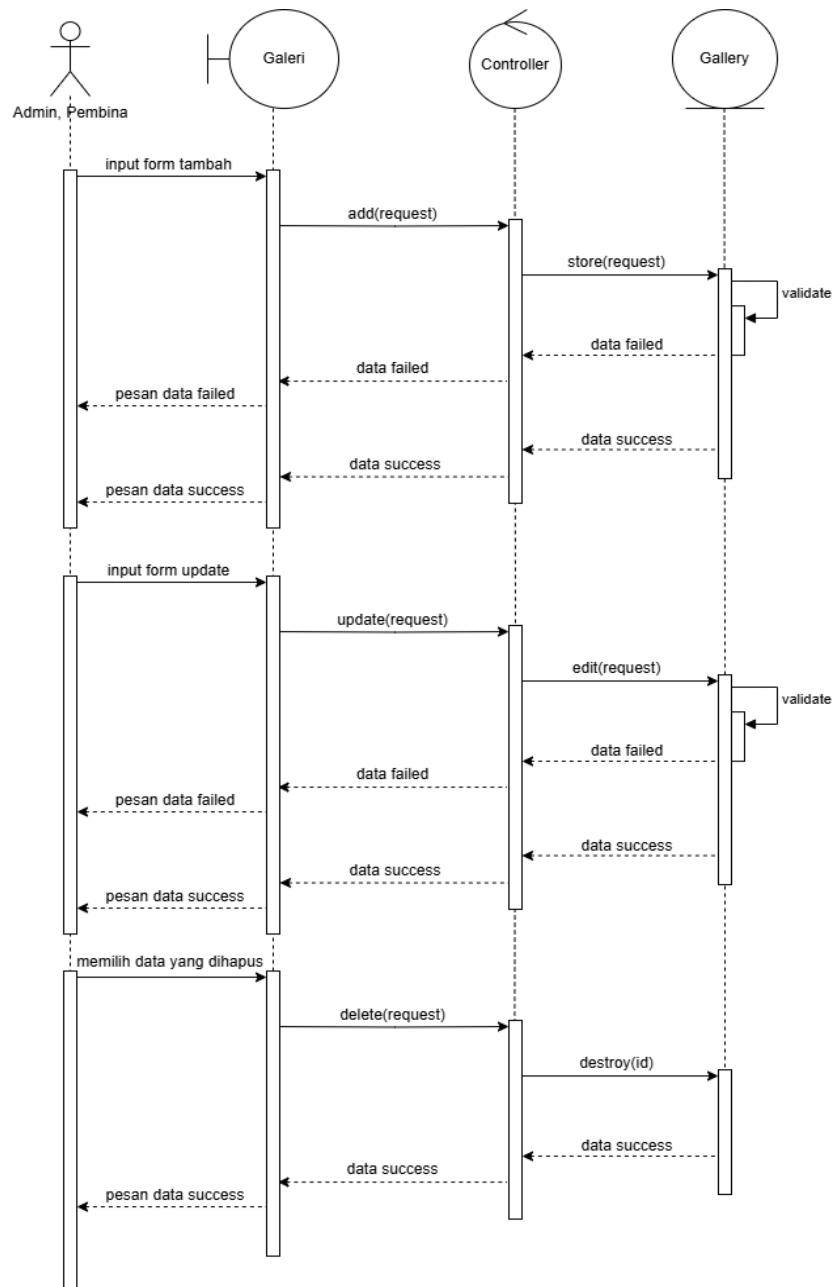
Gambar 3.22. Sequence Diagram Pendaftaran

Gambar 3.22 menjelaskan dua proses utama dalam pendaftaran calon anggota, yaitu pendaftaran dan pengecekan status pendaftaran. Proses pendaftaran dimulai dengan calon anggota mengisi formulir yang tersedia, lalu sistem melakukan verifikasi data. Jika data telah terdaftar, sistem menampilkan notifikasi bahwa *input* tidak valid. Jika validasi berhasil, data disimpan, dan sistem menampilkan pesan keberhasilan. Sementara itu, proses pengecekan status pendaftaran dilakukan dengan memasukkan email yang digunakan saat pendaftaran. Sistem mencari data dalam basis data dan menampilkan status pendaftaran jika ditemukan, atau memberikan notifikasi jika data tidak tersedia.



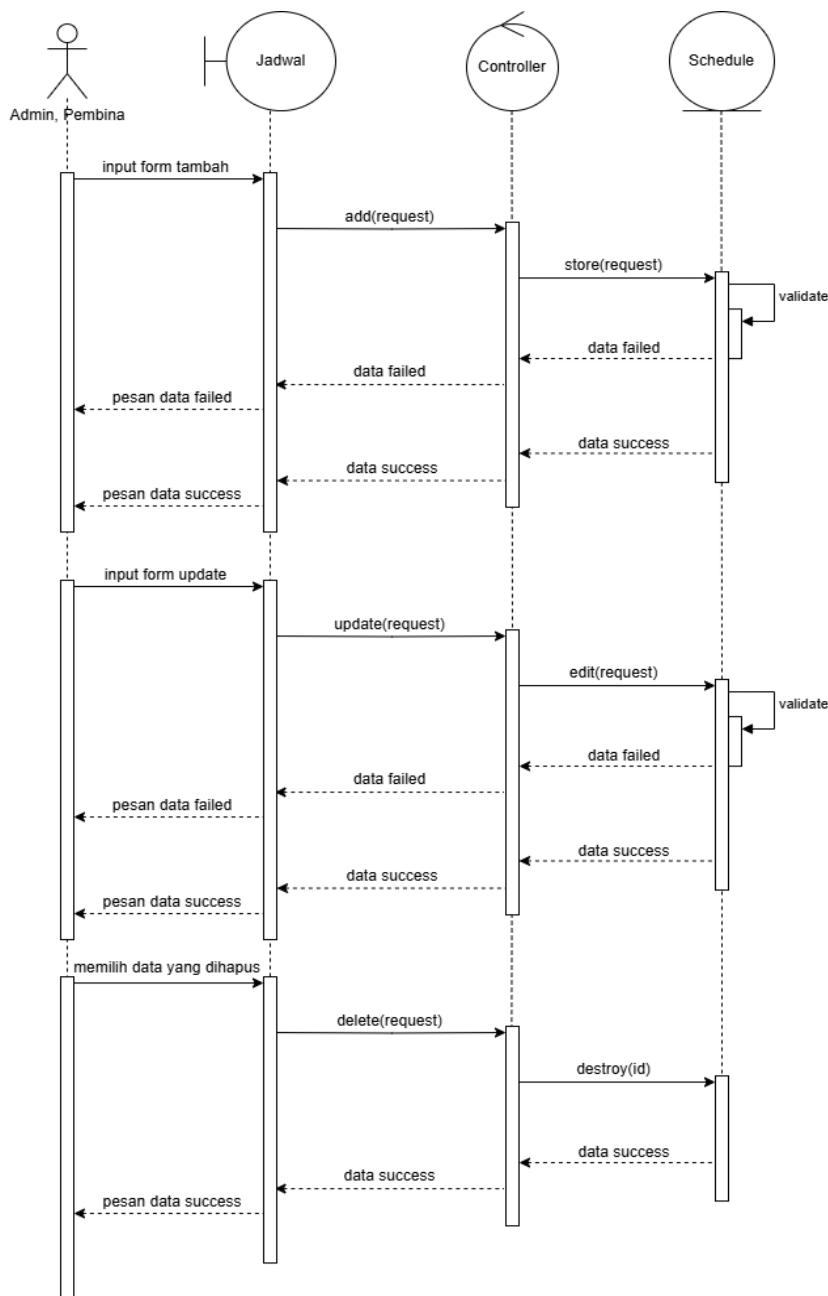
Gambar 3.23. Sequence Diagram Kelola Berita

Gambar 3.23 menunjukkan proses alur pengelolaan berita yang dapat dilakukan oleh aktor admin dan pembina melalui tiga komponen utama dalam sistem, yaitu antarmuka halaman berita, *controller*, dan model *news*. Proses ini diawali dengan admin atau pembina yang mengakses sistem untuk menjalankan fungsi-fungsi sesuai kebutuhan. Fungsi-fungsi tersebut mencakup penambahan, pengubahan, dan penghapusan data berita yang secara langsung terhubung dengan basis data.



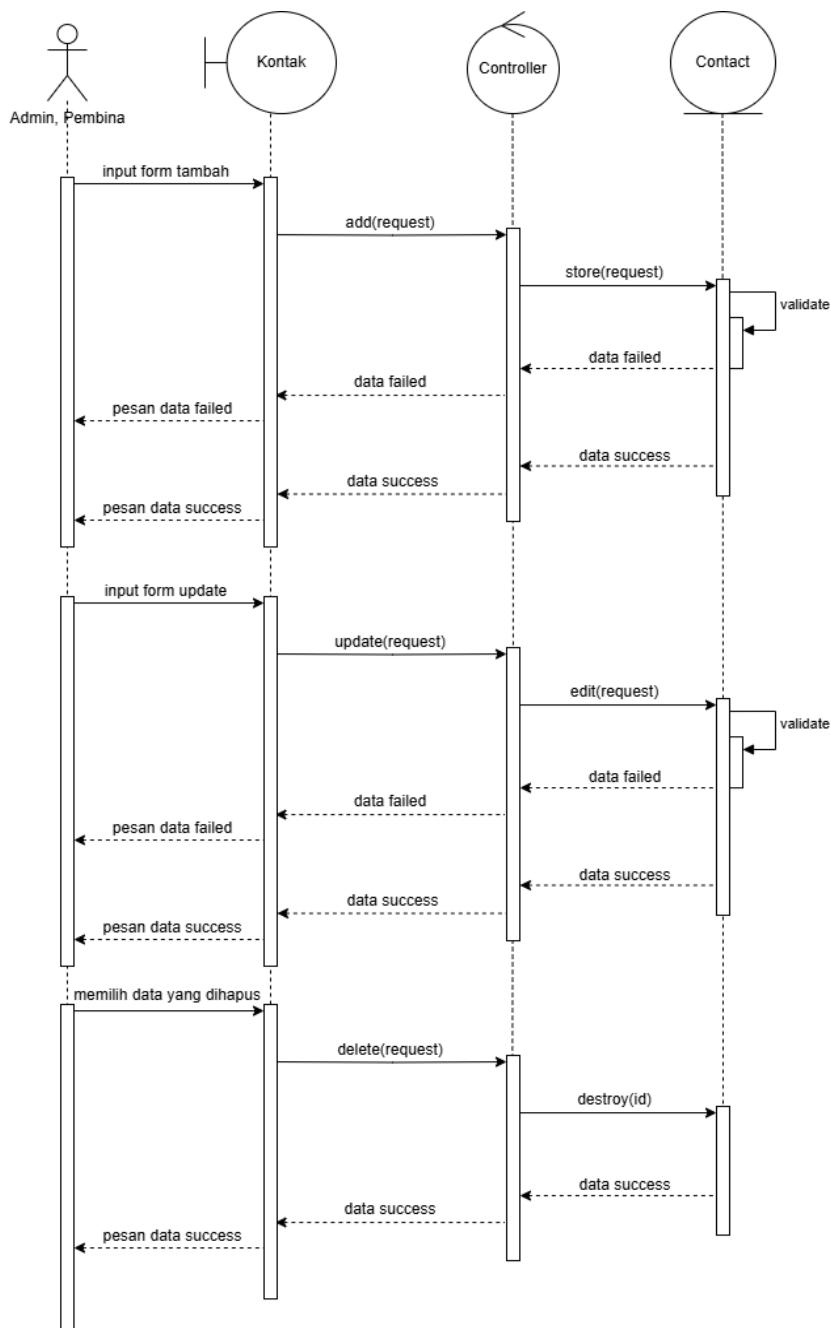
Gambar 3.24. Sequence Diagram Kelola Galeri

Gambar 3.24 menggambarkan proses alur pengelolaan galeri yang dilakukan oleh aktor admin dan pembina melalui tiga komponen utama dalam sistem, yaitu antarmuka halaman galeri, controller, dan model *Gallery*. Proses ini diawali dengan admin atau pembina yang mengakses sistem untuk melaksanakan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan. Fungsi-fungsi tersebut meliputi penambahan, pengubahan, dan penghapusan data galeri, yang terintegrasi langsung dengan basis data.



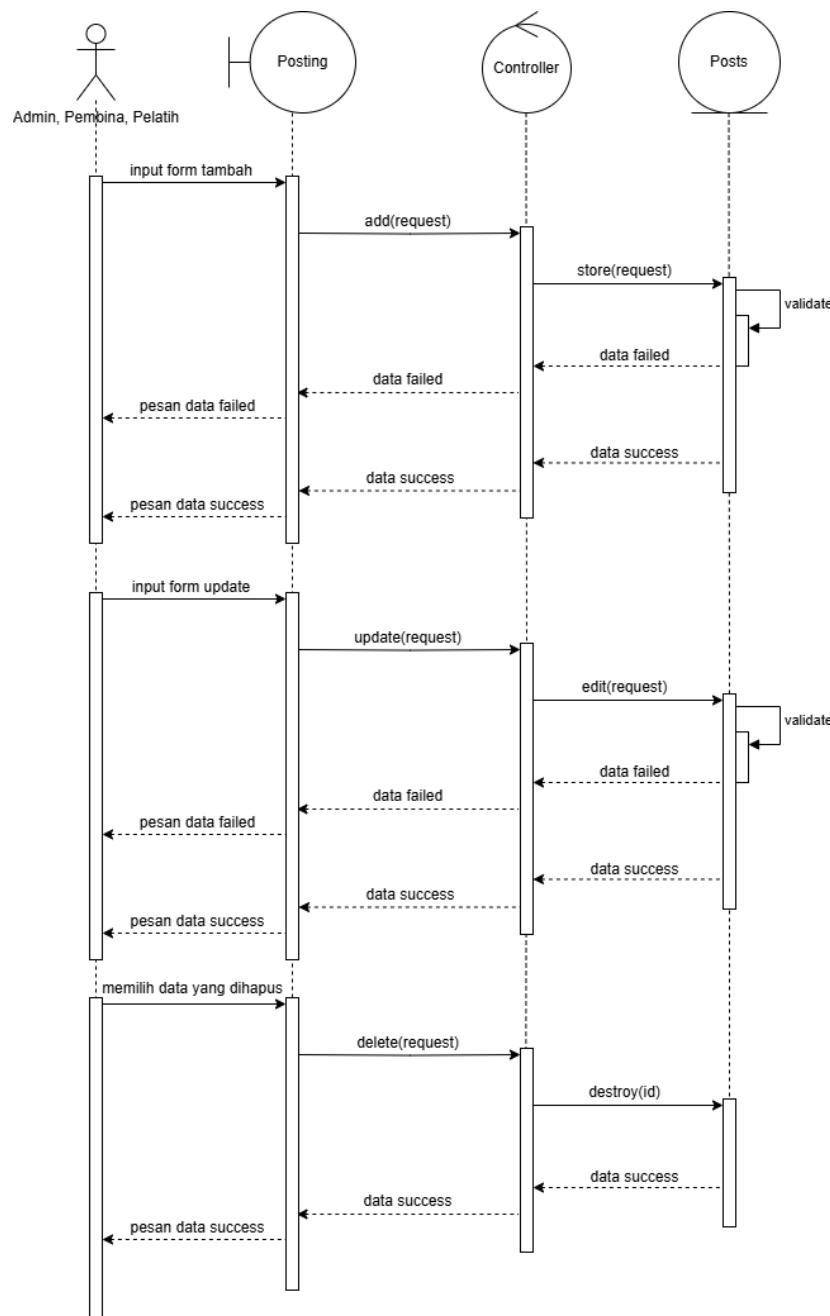
Gambar 3.25. Sequence Diagram Kelola Jadwal

Gambar 3.25 menjelaskan proses alur pengelolaan jadwal yang dilakukan oleh aktor admin dan pembina melalui tiga komponen utama dalam sistem, yaitu antarmuka halaman jadwal, controller, dan model *Schedule*. Proses ini diawali dengan admin atau pembina yang mengakses sistem untuk menjalankan fungsi-fungsi sesuai kebutuhan. Fungsi-fungsi tersebut mencakup penambahan, pengubahan, dan penghapusan data jadwal yang terintegrasi secara langsung dengan basis data.



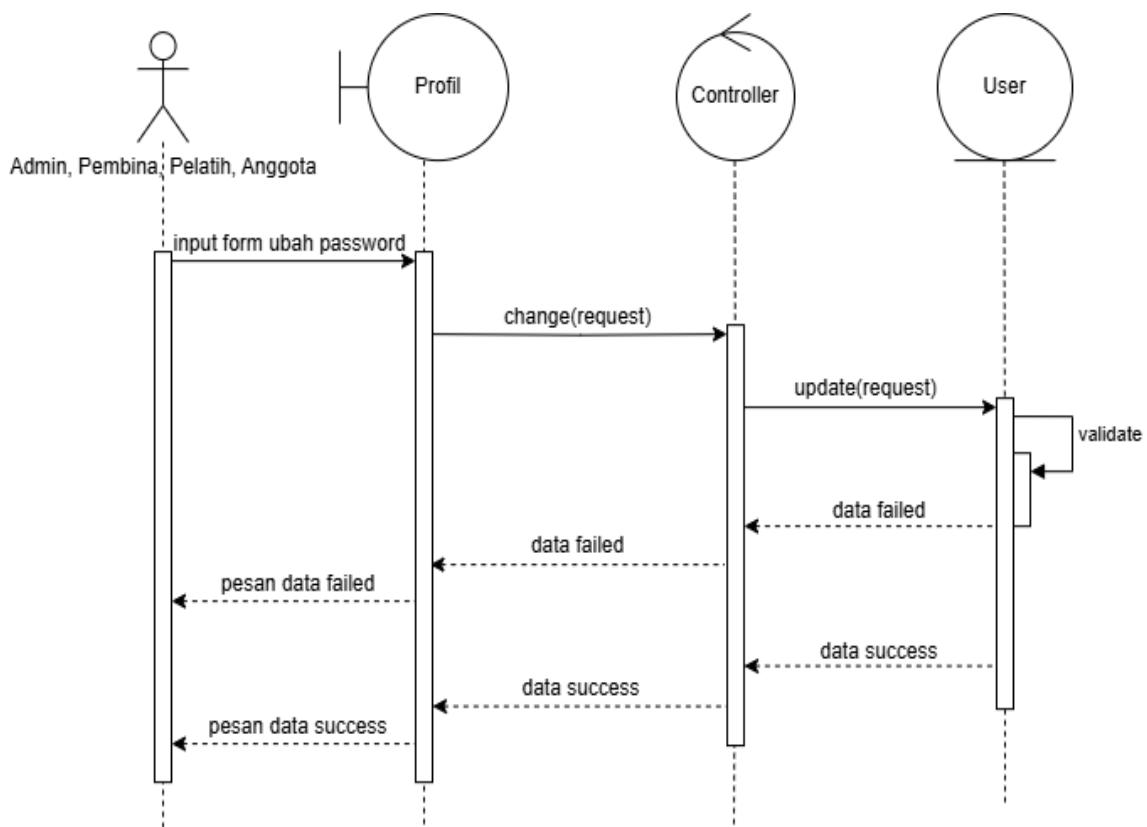
Gambar 3.26. *Sequence Diagram* Kelola Kontak

Gambar 3.26 menjelaskan proses alur pengelolaan kontak yang dilakukan oleh aktor admin dan pembina melalui tiga komponen utama dalam sistem, yaitu antarmuka halaman kontak, *controller*, dan model *Contact*. Proses ini dimulai dengan admin atau pembina yang mengakses sistem untuk menjalankan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan. Fungsi-fungsi tersebut meliputi penambahan, pengubahan, dan penghapusan data kontak yang terintegrasi secara langsung dengan basis data.



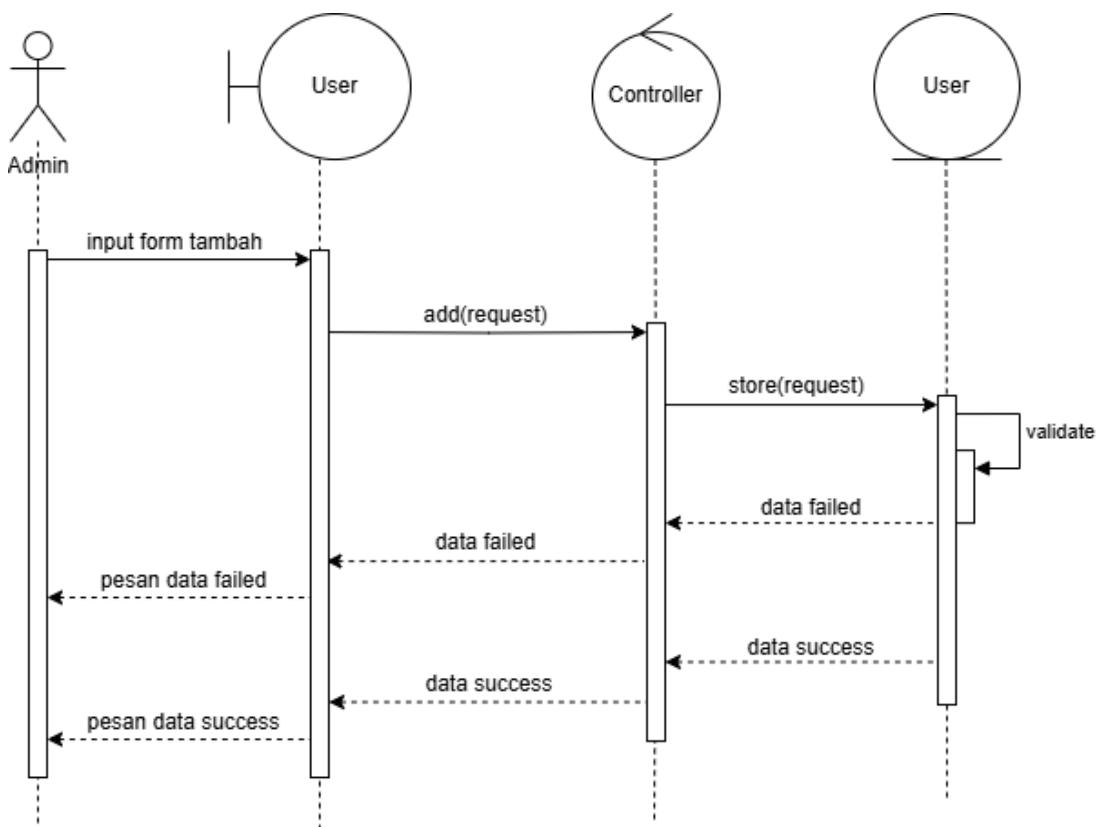
Gambar 3.27. Sequence Diagram Kelola Posting

Gambar 3.27 menjelaskan proses alur pengelolaan *Posting* yang dilakukan oleh aktor admin, pelatih, dan pembina. Proses ini diawali dengan pengguna yang mengakses sistem untuk melaksanakan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan. Fungsi-fungsi tersebut mencakup penambahan, pengubahan, dan penghapusan data *Posting* yang terintegrasi secara langsung dengan basis data.



Gambar 3.28. Sequence Diagram Ubah Password

Gambar 3.28 menjelaskan secara terperinci alur proses perubahan kata sandi yang dapat dilakukan oleh seluruh peran pengguna dalam sistem. Proses ini diawali ketika pengguna mengakses sistem dan mengisi formulir perubahan kata sandi yang telah disediakan dengan memasukkan kata sandi lama serta kata sandi baru yang diinginkan. Setelah formulir diisi, sistem akan mengirimkan data tersebut ke model *User* untuk dilakukan proses validasi, guna memastikan bahwa kata sandi lama yang dimasukkan sesuai dengan data yang tersimpan dalam basis data. Jika validasi berhasil, sistem akan menyimpan perubahan kata sandi ke dalam basis data dan mengonfirmasi keberhasilan proses kepada pengguna. Sebaliknya, jika validasi gagal, sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan yang menginformasikan bahwa kata sandi lama tidak sesuai atau kata sandi baru tidak memenuhi ketentuan yang telah ditetapkan. Proses ini bertujuan untuk memastikan keamanan akun pengguna, mencegah akses tidak sah, serta menjaga integritas dan kerahasiaan data dalam sistem.



Gambar 3.29. Sequence Diagram Tambah User

Gambar 3.29 menjelaskan proses alur penambahan pengguna (*user*) dengan peran pelatih dan pembina, yang dapat dilakukan oleh admin. Proses ini diawali dengan admin yang mengakses sistem, kemudian mengisi formulir yang tersedia pada halaman pengguna. Data yang diisi dalam formulir tersebut kemudian dikirimkan ke model *User* untuk proses validasi. Jika validasi berhasil, data pengguna baru akan disimpan ke dalam basis data.

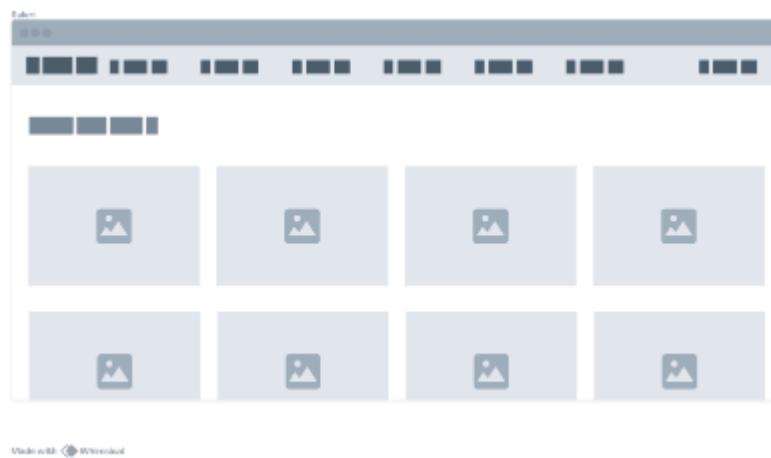
3.1.7. Perancangan Tampilan

Perancangan tampilan sistem disusun dalam bentuk *wireframe*, yang berfungsi sebagai gambaran awal atau acuan utama dalam pengembangan visual sistem. *Wireframe* dirancang untuk merepresentasikan struktur dan tata letak antarmuka pengguna yang akan diterapkan dalam sistem. Perancangan ini bertujuan untuk memastikan bahwa tampilan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mendukung pengalaman pengguna yang optimal. Rancangan tampilan yang dihasilkan dari proses ini dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.



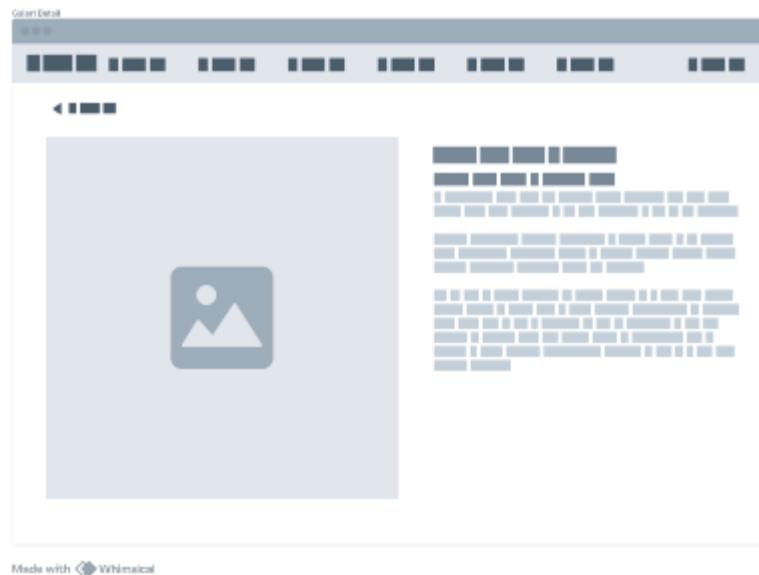
Gambar 3.30. Rancangan Halaman Awal

Pada Gambar 3.30, rancangan tampilan utama merupakan halaman awal dari sistem informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Pada tampilan utama ini, terdapat beberapa menu utama yang dirancang, antara lain *Home, Gallery, News, Contact, Achievement, Registration, dan Login*.



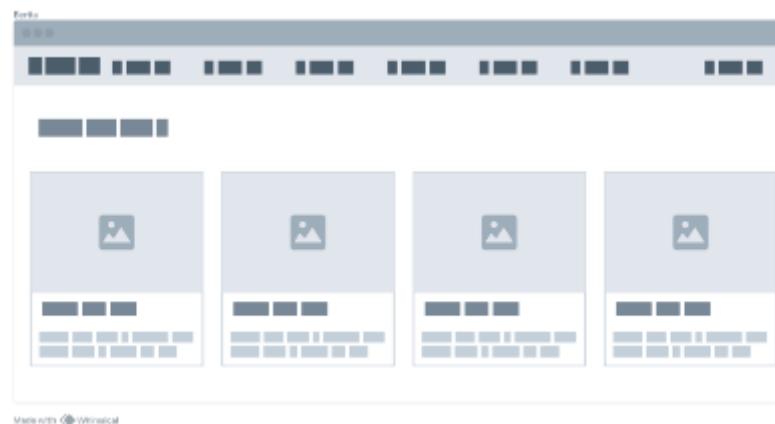
Gambar 3.31. Rancangan Halaman *Gallery*

Pada Gambar 3.31, rancangan tampilan *Gallery* merupakan halaman yang menampilkan foto dan video terkait kegiatan *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda.



Gambar 3.32. Rancangan Halaman Detail *Gallery*

Pada Gambar 3.32, rancangan halaman Detail *Gallery* merupakan halaman yang dirancang untuk menyajikan informasi tambahan mengenai foto atau video kegiatan yang berkaitan dengan *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda.



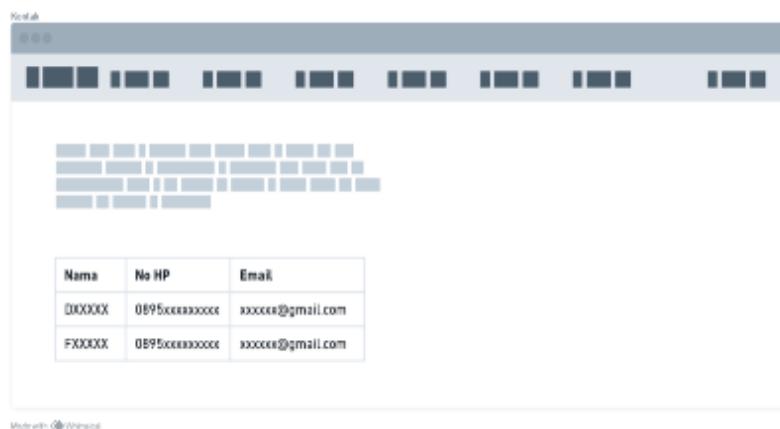
Gambar 3.33. Rancangan Halaman *News*

Pada Gambar 3.33, rancangan halaman *News* merupakan halaman yang dirancang untuk menampilkan berbagai berita yang berkaitan dengan *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Halaman ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi terbaru mengenai kegiatan, pencapaian, serta perkembangan yang terjadi dalam komunitas marching band.



Gambar 3.34. Rancangan Halaman Detail *News*

Pada Gambar 3.34, rancangan halaman Detail *News* merupakan halaman yang dirancang untuk menyajikan informasi terperinci mengenai sebuah berita yang berkaitan dengan *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda.



Gambar 3.35. Rancangan Halaman *Contact*

Pada Gambar 3.35, rancangan halaman *Contact* merupakan halaman yang dirancang untuk menyajikan informasi kontak yang dapat dihubungi oleh pengguna terkait *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Halaman ini menampilkan berbagai informasi penting, seperti alamat email dan nomor telepon yang dapat digunakan untuk berkomunikasi atau memperoleh informasi lebih lanjut mengenai kegiatan *marching band*.

A wireframe screenshot of a web page titled "Achievement". The page features a header with a logo and navigation links. Below the header is a table with the following data:

No	Tahun	Event	Keterangan	Juara
1	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	X
2	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	X
3	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	X

Gambar 3.36. Rancangan Halaman *Achievement*

Pada Gambar 3.36, rancangan halaman *Achievement* merupakan halaman yang dirancang untuk menyajikan kumpulan prestasi yang telah diraih oleh *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, disertai dengan informasi pendukung seperti nama kejuaraan, tahun perolehan, serta kategori penghargaan.

A wireframe screenshot of a web page titled "Registration". The page features a header with a logo and navigation links. Below the header is a search bar and a table with the following data:

1	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
2	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
3	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
4	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
5	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
6	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
7	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
8	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
9	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
10	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX

Gambar 3.37. Rancangan Halaman *Registration*

Pada Gambar 3.37, rancangan halaman *Registration* merupakan halaman yang digunakan oleh calon anggota untuk mendaftarkan diri sebagai bagian dari *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Pada halaman ini, calon anggota juga dapat melihat status pendaftaran mereka.



Gambar 3.38. Rancangan Halaman *Login*

Rancangan halaman *login*, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.38, berfungsi sebagai mekanisme autentikasi untuk pengguna sebelum mengakses halaman dashboard. Pengguna diwajibkan untuk memasukkan alamat email dan kata sandi yang sesuai dengan data yang tercatat dalam basis data. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna memiliki hak akses yang sah untuk melanjutkan ke bagian sistem yang lebih lanjut.



Gambar 3.39. Rancangan Halaman Dashboard Anggota

Rancangan halaman dashboard anggota, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.39, merupakan halaman utama yang diakses oleh anggota setelah berhasil melakukan login ke dalam sistem. Halaman ini menyajikan beberapa *Postingan* terbaru yang diunggah oleh pelatih dan pembina, serta informasi mengenai jadwal latihan. Selain itu, halaman dashboard juga menyediakan akses ke berbagai menu yang dapat digunakan oleh anggota, seperti menu presensi, *Postingan*, dan profil.



Gambar 3.40. Rancangan Halaman Presensi Anggota

Rancangan halaman presensi anggota, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.40, dirancang untuk memfasilitasi anggota dalam melakukan presensi melalui pemindaian *QR Code* yang ditampilkan oleh pelatih.



Gambar 3.41. Rancangan Halaman *Post* Anggota

Rancangan halaman *Posting* anggota, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.41, dirancang untuk menampilkan berbagai *Postingan* yang dikirim oleh pelatih dan pembina. Halaman ini berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi latihan atau pemberitahuan terkait kegiatan *Marching Band Gema Oasis* MAN 1 Samarinda.



Gambar 3.42. Rancangan Halaman *Profile*

Rancangan halaman profil, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.42, dirancang untuk menampilkan informasi profil pengguna. Pada halaman ini, pengguna juga dapat memperbarui data diri dan mengubah kata sandi. Halaman profil dirancang untuk dapat diakses oleh semua jenis pengguna dalam sistem, yaitu anggota, pelatih, pembina, dan admin.



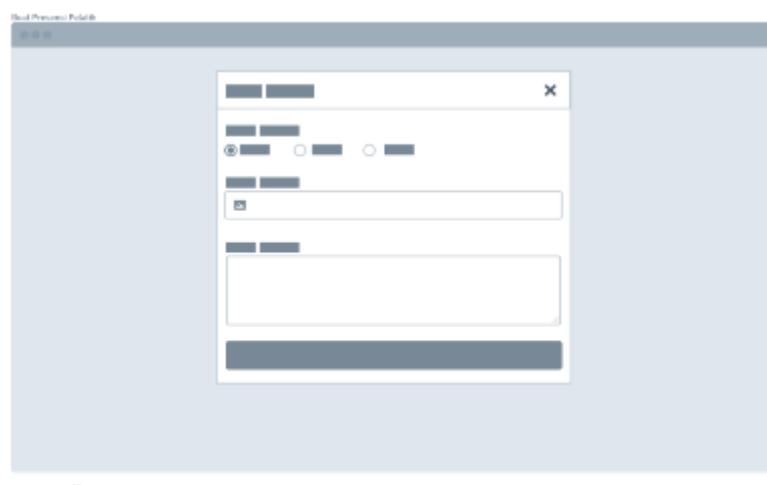
Gambar 3.43. Rancangan Halaman Dashboard Pelatih

Rancangan halaman dashboard pelatih, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.43, merupakan halaman utama yang diakses oleh pelatih setelah berhasil *login* ke dalam sistem. Halaman ini menampilkan beberapa *Postingan* terbaru yang diunggah oleh pelatih dan pembina, serta informasi terkait jadwal latihan. Selain itu, halaman ini juga menyediakan akses ke berbagai menu fungsional, seperti menu presensi, *Postingan*, pendaftaran, penilaian, data anggota, dan profil.



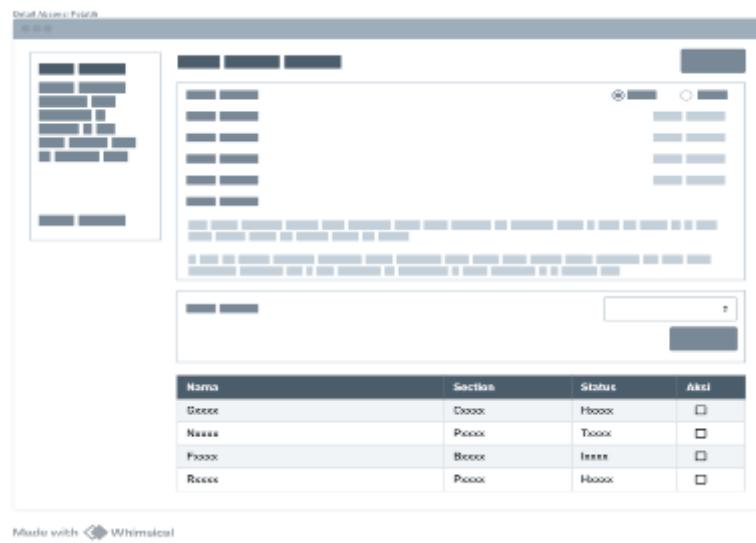
Gambar 3.44. Rancangan Halaman Presensi

Rancangan halaman presensi, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.44, merupakan halaman yang menampilkan data presensi sebelumnya serta menyediakan fitur untuk membuat presensi baru. Halaman ini dirancang agar dapat diakses oleh pelatih, pembina, dan admin. Namun, pembina hanya memiliki akses untuk melihat data presensi tanpa dapat menggunakan fitur pembuatan presensi.



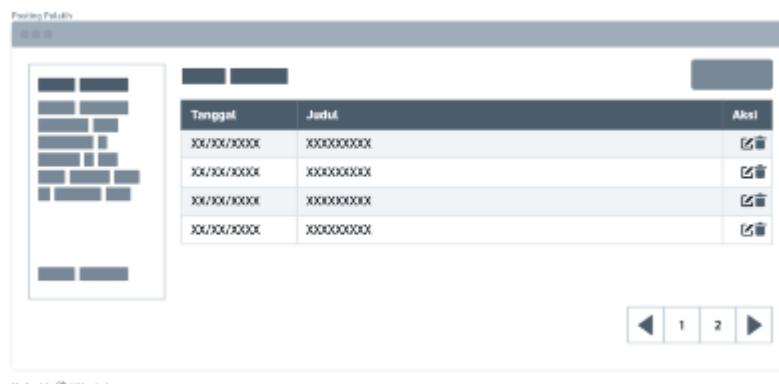
Gambar 3.45. Rancangan Tambah Presensi

Rancangan tambah presensi, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.45, merupakan tampilan berupa formulir yang menyediakan beberapa kolom *input*, seperti jenis kegiatan, lampiran, dan topik. Apabila data diisi dengan benar, informasi tersebut akan dikirimkan dan disimpan dalam basis data sistem.



Gambar 3.46. Rancangan Halaman Detail Presensi

Halaman detail presensi, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.46, merupakan halaman yang menyajikan informasi presensi yang telah diinput sebelumnya, termasuk daftar anggota yang hadir. Pada halaman ini, admin dan pelatih memiliki akses untuk mengedit informasi serta memperbarui status kehadiran anggota. Berbeda dengan admin dan pelatih, pembina hanya memiliki akses untuk melihat informasi tanpa kemampuan melakukan pengeditan.



Gambar 3.47. Rancangan Halaman Post

Pada Gambar 3.47, rancangan halaman *post* berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan daftar data *Postingan* yang telah dibuat. Halaman ini juga dilengkapi dengan fitur untuk membuat *Postingan* baru. Halaman ini dirancang agar dapat diakses oleh pelatih, pembina, dan admin.



Gambar 3.48. Rancangan Buat Post

Rancangan halaman buat *post*, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.48, merupakan tampilan formulir yang menyediakan beberapa kolom *input*, seperti judul, file, dan informasi tambahan. Halaman ini dirancang untuk dapat diakses oleh pelatih, pembina, dan admin.

No	Nama	No HP	Asal Sekolah	Detail	Status
1	Akasia Liza	089xxxxxx	MTs xx xx xx	Lihat	Diket
2	Akasia Nisa	089xxxxxx	SMP xx xx xx	Lihat	Diket
3	Akasia Rara	089xxxxxx	Pasirran xx xx	Lihat	Diket
4	Mawar Dzahra	089xxxxxx	MTs xx xx xx	Lihat	Diket
5	Nabila Andriyani Pizzi	089xxxxxx	MTs xx xx xx	Lihat	Diket

Gambar 3.49. Rancangan Halaman Pendaftar

Rancangan halaman Pendaftar, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.49, merupakan halaman yang dirancang untuk menampilkan daftar calon anggota yang telah melakukan pendaftaran untuk bergabung dengan *Marching Band Gema Oasis* MAN 1 Samarinda. Halaman ini hanya dapat diakses oleh pelatih, mengelola data pendaftaran calon anggota. Dengan adanya halaman ini, proses seleksi dapat dilakukan secara lebih efisien, sehingga mempermudah pelatih dalam mengambil keputusan terkait penerimaan anggota baru.



Gambar 3.50. Rancangan Halaman Detail Pendaftar

Rancangan halaman detail pendaftar, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.50, merupakan halaman yang menampilkan informasi tambahan mengenai calon anggota yang mendaftar. Pada halaman ini, pelatih juga dapat mengubah status pendaftar, seperti diterima, ditolak, atau dalam proses.

Rancangan halaman penilaian yang menampilkan daftar anggota dengan kriteria evaluasi.

No	Nama	Kelas	Section	TNK	SIP	KDP	DSP
1	Aaaaa Loxx	X-C	Cox Coxoo				
2	Aaaaaaa Ma	X-A	Poooooooooooo				
3	Aaaaaa Roxx	XII-H	Eooooo				
4	Mooooo Zoooo	XII-F	Fox				

Gambar 3.51. Rancangan Halaman Penilaian

Rancangan halaman Penilaian, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.51, merupakan halaman yang dirancang untuk digunakan oleh pelatih dalam melakukan penilaian terhadap anggota. Halaman ini memungkinkan pelatih untuk memberikan evaluasi kinerja anggota berdasarkan kriteria tertentu, seperti teknik bermain, kedisiplinan, serta aspek lain yang relevan dengan performa.

The screenshot shows a table titled 'Anggota Pelatih' (Trainee Member). The table has columns for 'No', 'Nama' (Name), 'Kelas' (Class), 'Section', and 'Status' (Status). There are four rows of data:

No	Nama	Kelas	Section	Status
1	Azizah Zain	31-C	Guru Guru	Aktif
2	Azizah Mis	31-A	Pembimbing	Aktif
3	Azizah Risa	31-H	Bersarang	Aktif
4	Muhammad Dzirak	31-F	Pns	Aktif

At the bottom right, there are navigation buttons: a left arrow, the number '1', the number '2', and a right arrow.

Gambar 3.52. Rancangan Halaman Anggota

Rancangan halaman anggota, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.52, menampilkan daftar anggota yang terdaftar dalam sistem. Halaman ini mencakup informasi seperti nama, kelas, *section*, dan status keaktifan masing-masing anggota.



Gambar 3.53. Rancangan Halaman Dashboard Pembina

Rancangan halaman dashboard Pembina, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.53, merupakan halaman utama yang diakses oleh pembina setelah berhasil login ke dalam sistem. Halaman ini menampilkan beberapa *Postingan* terbaru yang diunggah oleh pelatih dan pembina, serta informasi terkait jadwal latihan. Selain itu, halaman ini juga menyediakan akses ke berbagai menu fungsional, seperti menu presensi, *Postingan*, jadwal, laporan, data anggota, berita, galeri, prestasi, kontak dan profil.

The wireframe shows a user interface for a report page. On the left is a sidebar containing a tree view with several collapsed categories. At the top center is a search bar with placeholder text 'Cari' and a magnifying glass icon. Below the search bar is a table with the following data:

No	Name	Kelas	Section	TMK	SKP	KRP	DSP
1	Axio Lexie	XI-C	Cox Goxie				
2	Axoxox Mex	X-A	Poxoxoxox				
3	Azox Raxie	XI-H	Bexax				
4	Moxox Zoxox	XI-F	Pox				

Gambar 3.54. Rancangan Halaman Laporan

Rancangan halaman laporan, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.54, menyajikan daftar nilai anggota yang dinilai oleh pelatih, yang dapat diakses oleh pembina berdasarkan semester yang dipilih, serta juga dapat diakses oleh anggota.

The wireframe shows a user interface for a schedule page. On the left is a sidebar containing a tree view with several collapsed categories. At the top center is a search bar with placeholder text 'Cari' and a magnifying glass icon. Below the search bar are two large, empty rectangular boxes, each containing a 2x2 grid of smaller empty rectangles, likely intended for displaying or inputting a 2x2 grid of schedule items.

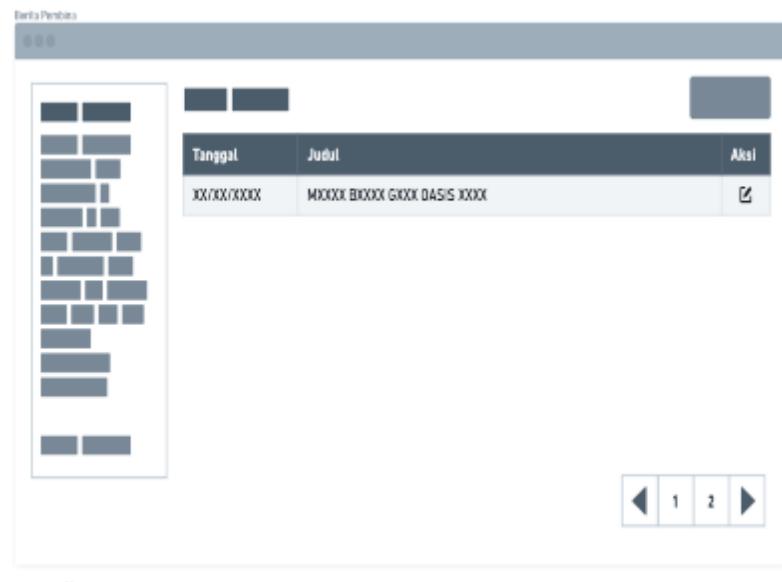
Gambar 3.55. Rancangan Halaman Jadwal

Rancangan halaman jadwal, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.55, merupakan halaman yang menyajikan jadwal latihan kegiatan serta menyediakan fitur untuk menambah jadwal. Halaman ini dapat diakses oleh admin dan pembina.



Gambar 3.56. Rancangan Tambah Jadwal

Pada Gambar 3.56, rancangan tambah jadwal berfungsi untuk menambahkan jadwal latihan. Halaman ini berisi formulir dengan beberapa kolom *input*, seperti hari, waktu mulai latihan, dan waktu selesai latihan.



Gambar 3.57. Rancangan Halaman Berita

Pada Gambar 3.57, rancangan halaman berita menampilkan daftar berita yang ada, serta dilengkapi dengan fitur untuk membuat dan mengedit berita. Halaman ini dapat diakses oleh admin dan pembina.

Gambar 3.58. Rancangan Halaman Tambah Berita

Pada Gambar 3.58, rancangan halaman tambah berita terdiri dari formulir yang mencakup beberapa kolom *input*, seperti judul, gambar, tanggal, dan informasi terkait berita yang akan di*Posting*.

Tahun	Event	Keterangan	Juara	Aksi
XXXX	XXXXX	XXXX	X	<input checked="" type="checkbox"/>
XXXX	XXXXX	XXXXXX	X	<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar 3.59. Rancangan Halaman Prestasi

Pada Gambar 3.59, rancangan halaman Prestasi merupakan halaman yang dirancang untuk menampilkan daftar prestasi yang telah diraih oleh *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Halaman ini dilengkapi dengan fitur untuk membuat, mengedit, dan mengelola data prestasi, sehingga memungkinkan admin dan pembina untuk memperbarui informasi prestasi secara berkala.



Gambar 3.60. Rancangan Tambah Prestasi

Pada Gambar 3.60, rancangan halaman Tambah Prestasi merupakan halaman yang dirancang untuk memungkinkan admin dan pembina dalam menambahkan data prestasi baru yang telah diraih oleh *Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda*. Halaman ini terdiri dari formulir *input* yang mencakup beberapa kolom, antara lain tahun perolehan prestasi, nama *event* atau kompetisi, keterangan tambahan, serta pencapaian atau juara yang diraih.

A wireframe diagram of a software interface titled 'Rancangan Halaman Kontak'. On the left is a sidebar with a vertical list of icons. The main area displays a table of contacts with columns for 'No', 'Nama', 'Nomor HP', 'Email', and 'Aksi'. Two entries are shown: entry 1 with name 'Dddd', phone '0895xxxxxx', email 'xxxxx@gmail.com', and action button; entry 2 with name 'Eeeeeee', phone '0895xxxxxx', email 'xxxxx@gmail.com', and action button. At the bottom right is a navigation bar with arrows and page numbers 1, 2.

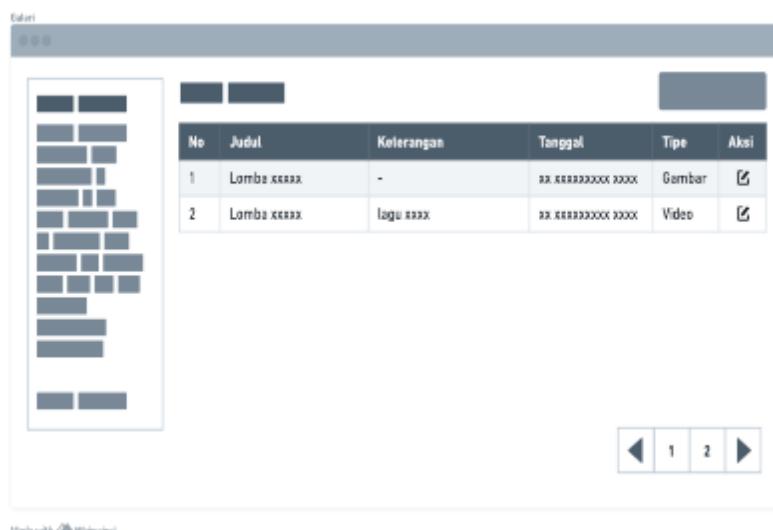
Gambar 3.61. Rancangan Halaman Kontak

Pada Gambar 3.61, rancangan halaman kontak menampilkan daftar kontak yang dapat dihubungi, serta dilengkapi dengan fitur untuk membuat dan mengedit kontak. Halaman ini dapat diakses oleh admin dan pembina.



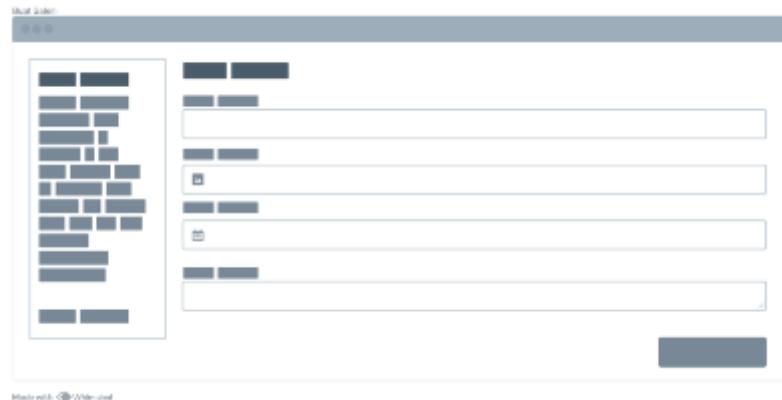
Gambar 3.62. Rancangan Tambah Kontak

Pada Gambar 3.62, rancangan tambah kontak terdiri dari formulir yang mencakup beberapa kolom *input*, antara lain nama, email, dan nomor telepon.



Gambar 3.63. Rancangan Halaman Galeri

Pada Gambar 3.63, rancangan halaman Galeri merupakan halaman yang dirancang untuk menampilkan daftar koleksi foto dan video yang berkaitan dengan berbagai kegiatan *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Halaman ini dilengkapi dengan fitur yang memungkinkan admin dan pembina untuk menambahkan, mengedit, serta menghapus konten galeri sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3.64. Rancangan Halaman Tambah Galeri

Pada Gambar 3.64, rancangan halaman Tambah Galeri merupakan halaman yang dirancang untuk memungkinkan admin dan pembina dalam menambahkan dokumentasi baru. Halaman ini terdiri dari formulir input yang mencakup beberapa kolom, antara lain judul galeri, unggahan gambar atau video, tanggal kegiatan, serta keterangan tambahan yang dapat digunakan untuk memberikan informasi lebih lanjut mengenai konten yang diunggah.



Gambar 3.65. Rancangan Halaman Dashboard Admin

Rancangan halaman dashboard admin, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.65, merupakan halaman utama yang diakses oleh admin setelah berhasil melakukan *login* ke dalam sistem. Halaman ini menyajikan beberapa *Postingan* terbaru yang diunggah oleh pelatih dan pembina, serta informasi terkait jadwal latihan. Selain itu, halaman ini juga menyediakan akses ke berbagai menu fungsional, seperti menu presensi, *Postingan*, jadwal, semester, pengguna, berita, galeri, prestasi, kontak, dan profil.



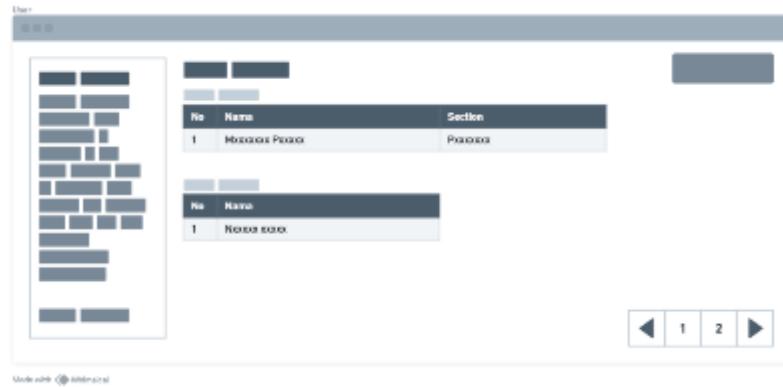
Gambar 3.66. Rancangan Halaman Semester

Pada Gambar 3.66, rancangan halaman Semester merupakan halaman yang dirancang untuk menampilkan daftar semester yang tersedia dalam sistem. Halaman ini dilengkapi dengan fitur yang memungkinkan admin dan pembina untuk menambah semester baru sesuai dengan periode akademik yang berlangsung.



Gambar 3.67. Rancangan Tambah Semester

Pada Gambar 3.67, rancangan halaman Tambah Semester merupakan halaman yang dirancang untuk memungkinkan admin dan pembina menambahkan data semester baru ke dalam sistem. Halaman ini terdiri dari formulir input yang mencakup kolom untuk nama semester



Gambar 3.68. Rancangan Halaman *User*

Rancangan halaman pengguna, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.68, menampilkan daftar pelatih dan pembina yang terdaftar dalam sistem. Halaman ini juga dilengkapi dengan fitur untuk menambahkan pengguna baru.



Gambar 3.69. Rancangan Tambah *User*

Pada Gambar 3.69, rancangan tambah pengguna terdiri dari formulir dengan kolom *input* yang mencakup peran pengguna, nama, email, dan password yang telah ditentukan oleh sistem.

3.1.8. Perancangan Pengujian

Perancangan pengujian bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian aplikasi yang dibangun dengan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat telah memenuhi kriteria dan tujuan yang ditetapkan dalam perancangan. Proses pengujian sistem akan

dilakukan dengan menggunakan strategi pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) yang mencakup pengujian *Blackbox* dan pengujian *Beta*.

1. Perancangan Pengujian *Blackbox*

Blackbox Testing sering kali dikategorikan sebagai metode *User Acceptance Testing* (UAT) yang berfokus pada aspek fungsional. Metode ini digunakan untuk mengevaluasi sistem berdasarkan antarmuka dan fungsionalitasnya tanpa mempertimbangkan proses internal yang terjadi. Berikut ini fungsional yang akan diuji pada aplikasi ini.

Pada Tabel 3.17, pengujian *Blackbox* pada halaman *login* bertujuan untuk memastikan bahwa fitur *login* berfungsi sesuai dengan yang diharapkan serta dapat memberikan umpan balik yang jelas kepada pengguna. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.17. Pengujian *Blackbox* Halaman *Login*

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1	Memasukkan email dan password <i>login</i> dengan benar	Berpindah ke halaman dashboard	Sesuai / Tidak Sesuai
2.	Memasukkan email dan password <i>login</i> yang tidak sesuai	Menampilkan status <i>login</i> gagal dan memberitahu apa yang salah	Sesuai / Tidak Sesuai
3.	Terdapat kolom pada formulir <i>login</i> yang belum diisi	Menampilkan formulir dengan <i>input login</i> yang tidak valid	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.18, pengujian *Blackbox* pada halaman pendaftaran dilakukan untuk memastikan bahwa sistem pendaftaran berfungsi sesuai dengan yang diharapkan serta dapat menangani berbagai skenario *input* pengguna. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi respons sistem terhadap *input* yang valid, data yang bersifat duplikat, serta *input* yang tidak lengkap. Selain itu, pengujian ini juga mencakup verifikasi status registrasi berdasarkan email yang telah atau belum terdaftar. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.18. Pengujian *Blackbox* Halaman Pendaftaran

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Memasukkan semua <i>input</i> pendaftaran dengan benar	Menampilkan berhasil dan data pendaftar tersimpan	Sesuai / Tidak Sesuai
2.	Proses pendaftaran menggunakan data yang bersifat duplikat	Menampilkan gagal dan memberitahu bahwa data pendaftaran yang duplikat	Sesuai / Tidak Sesuai
3.	Terdapat <i>input</i> pada formulir pendaftaran yang belum diisi	Menampilkan formulir dengan <i>input</i> pendaftaran yang tidak valid	Sesuai / Tidak Sesuai
4.	Cek status registrasi menggunakan email yang telah terdaftar	Menampilkan pesan yang berisi informasi status pendaftaran	Sesuai / Tidak Sesuai
5.	Cek status registrasi menggunakan email yang tidak terdaftar	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data registrasi tidak ditemukan	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.19, pengujian *Blackbox* pada halaman dashboard dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat menampilkan informasi yang relevan dan berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian ini mencakup pengecekan terhadap tampilan data jadwal, data *Posting* terbaru, serta fungsi pengunduhan file yang terkait dengan *Posting*. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna dapat mengakses informasi dengan mudah dan sistem dapat memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.19. Pengujian *Blackbox* Halaman *Dashboard*

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data jadwal	Menampilkan data jadwal	Sesuai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
2.	Lihat data <i>Posting</i>	Menampilkan hingga tiga data <i>Posting</i> terbaru	Sesuai / Tidak Sesuai
3.	<i>Download file Posting</i>	Mengunduh <i>file</i> yang terkait dengan <i>Posting</i>	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.20, pengujian *Blackbox* pada halaman presensi anggota dilakukan untuk memastikan bahwa sistem presensi dapat berfungsi dengan baik dan memberikan respons yang sesuai terhadap berbagai kondisi. Pengujian ini mencakup skenario keberhasilan dalam melakukan scan presensi serta kegagalan akibat status presensi yang tidak aktif. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem dapat memberikan umpan balik yang jelas kepada pengguna serta mendukung proses presensi secara optimal. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.20. Pengujian *Blackbox* Halaman Presensi (Anggota)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Scan berhasil	Menampilkan status berhasil absen	Sesuai / Tidak Sesuai
2.	Scan presensi (status presensi mati)	Menampilkan gagal dan memberitahu status presensi sudah tidak aktif	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.21, pengujian *Blackbox* pada halaman presensi admin dan pelatih dilakukan untuk memastikan bahwa fitur presensi dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian ini mencakup skenario melihat data presensi, membuat presensi dengan input yang valid, menangani input yang tidak lengkap, serta menampilkan detail presensi. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola data presensi dengan baik dan memberikan umpan balik yang jelas kepada pengguna. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.21. Pengujian *Blackbox* Halaman Presensi (Admin dan Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data presensi	Menampilkan list data presensi	Sesuai / Tidak Sesuai
2.	Melakukan pembuatan presensi dengan memasukkan semua data <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data presensi tersimpan	Sesuai / Tidak Sesuai
3.	Terdapat <i>input</i> pada formulir presensi yang belum diisi	Menampilkan formulir dengan input presensi yang tidak valid	Sesuai / Tidak Sesuai
4.	Melihat detail presensi	Menampilkan halaman detail presensi	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.22, pengujian *Blackbox* pada halaman presensi pembina dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat menampilkan data presensi dengan benar dan memberikan akses terhadap detail presensi. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.22. Pengujian *Blackbox* Halaman Presensi (Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
18.	Lihat data presensi	Menampilkan list data presensi	Sesuai / Tidak Sesuai
19.	Melihat detail presensi	Menampilkan halaman detail presensi	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.23, pengujian *Blackbox* pada halaman detail presensi admin dan pelatih dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola data presensi dengan baik dan memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Pengujian ini mencakup skenario melihat detail presensi, mengubah status aktif presensi, mengedit data presensi, menampilkan QR Code, melihat lampiran, serta mengubah status

kehadiran anggota. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem dapat berfungsi secara optimal dalam mendukung pengelolaan presensi serta memberikan umpan balik yang jelas kepada pengguna. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.23. Pengujian *Blackbox* Halaman Detail Presensi (Admin dan Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data detail presensi	Menampilkan data presensi	Sesuai / Tidak Sesuai
2.	Mengubah status aktif presensi	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data presensi diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
3.	Melakukan pengeditan data presensi dengan memasukkan semua data <i>input</i> secara benar	Menampilkan status berhasil perbarui dan data presensi diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
4.	Terdapat <i>input</i> presensi pada formulir edit yang belum diisi	Menampilkan formulir dengan <i>input</i> presensi yang tidak valid	Sesuai / Tidak Sesuai
5.	Lihat QR <i>Code</i>	Menampilkan QR <i>Code</i> presensi	Sesuai / Tidak Sesuai
6.	Lihat lampiran	Menampilkan gambar lampiran presensi	Sesuai / Tidak Sesuai
7.	Mengubah status kehadiran anggota	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data presensi anggota diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.24, pengujian *Blackbox* pada halaman detail presensi pembina dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat menampilkan informasi presensi secara akurat dan memberikan akses terhadap fitur yang relevan. Pengujian ini mencakup skenario melihat detail presensi,

menampilkan QR Code presensi, serta melihat lampiran yang terkait. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa pembina dapat mengakses dan memverifikasi data presensi dengan mudah serta mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara lengkap. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.24. Pengujian *Blackbox* Halaman Detail Presensi (Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data detail presensi	Menampilkan data presensi	Sesuai / Tidak Sesuai
2.	Lihat QR <i>Code</i>	Menampilkan QR <i>Code</i> presensi	Sesuai / Tidak Sesuai
3.	Lihat lampiran	Menampilkan gambar lampiran presensi	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.25, pengujian *Blackbox* pada halaman *Posting* anggota dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat menampilkan *Postingan* terbaru dan memberikan akses terhadap *file* yang terkait. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa anggota dapat mengakses informasi yang dibagikan dengan mudah dan sistem dapat memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.25. Pengujian *Blackbox* Halaman *Posting* (Anggota)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data <i>Posting</i>	Menampilkan <i>Postingan</i> terbaru	Sesuai / Tidak Sesuai
2.	<i>Download file</i> <i>Posting</i>	Mengunduh <i>file</i> yang terkait dengan <i>Posting</i>	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.26, pengujian *Blackbox* pada halaman *Posting* untuk admin, pelatih, dan pembina dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola data *Posting* dengan baik serta memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Pengujian ini mencakup skenario melihat daftar *Postingan* terbaru, melihat detail *Posting*, menambahkan *Posting* baru, mengedit *Posting*, serta menghapus *Posting*. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.26. Pengujian *Blackbox* Halaman *Posting* (Admin, Pelatih dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data <i>post</i>	Menampilkan list <i>Postingan</i> terbaru	Sesuai / Tidak Sesuai
2.	Lihat data detail <i>post</i>	Menampilkan detail data <i>Posting</i>	Sesuai / Tidak Sesuai
3.	Menambahkan data <i>Posting</i> dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data <i>post</i> tersimpan	Sesuai / Tidak Sesuai
4.	Mengedit data <i>Posting</i> dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data <i>post</i> diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
5.	Menghapus data <i>post</i>	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan <i>Postingan</i> berhasil dan data <i>Posting</i> tersebut telah dihapus	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.27, pengujian *Blackbox* pada halaman profil anggota dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola perubahan data pengguna dengan baik. Pengujian ini mencakup skenario pengubahan password, baik dengan *input* yang benar maupun dengan *password* lama yang sama, serta pengeditan data diri dan data lain seperti kelas dan bagian. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.27. Pengujian *Blackbox* Halaman *Profile* (Anggota)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Melakukan pengubahan <i>password</i> dengan memasukkan seluruh <i>input password</i> berhasil diubah secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> berhasil diubah	Sesuai / Tidak Sesuai
2.	Melakukan pengubahan <i>password</i> dengan memasukkan <i>password</i> baru tidak lama	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> baru tidak boleh sama dengan <i>password</i> lama	Sesuai / Tidak Sesuai
3.	Mengedit data diri (nama, email) dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
4.	Mengedit data lain (kelas, bagian) dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data lain berhasil diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.28, pengujian *Blackbox* pada halaman profil pelatih dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola perubahan data pengguna dengan baik serta memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Pengujian ini mencakup skenario pengubahan *password*, baik dengan input yang benar maupun dengan *password* lama yang sama, serta pengeditan data diri dan data lain seperti bagian. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.28. Pengujian *Blackbox* Halaman *Profile* (Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
41.	Melakukan pengubahan <i>password</i> dengan memasukkan seluruh <i>input password</i> berhasil diubah secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> berhasil diubah	Sesuai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
42.	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan <i>password</i> lama	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> baru tidak boleh sama dengan <i>password</i> lama	Sesuai / Tidak Sesuai
43.	Mengedit data diri (nama, email) dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
44.	Mengedit data lain (bagian) dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data lain berhasil diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.29, pengujian *Blackbox* pada halaman profil admin dan pembina dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola perubahan data pengguna dengan baik serta memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Pengujian ini mencakup skenario pengubahan *password*, baik dengan *input* yang benar maupun dengan *password* lama yang sama, serta pengeditan data diri seperti nama dan email. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa admin dan pembina dapat memperbarui informasi pribadi mereka dengan mudah dan sistem dapat memberikan umpan balik yang jelas terhadap setiap proses perubahan data. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.29. Pengujian *Blackbox* Halaman *Profile* (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
45.	Melakukan pengubahan <i>password</i> dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> berhasil diubah	Sesuai / Tidak Sesuai
46.	Melakukan pengubahan <i>password</i> dengan memasukkan <i>password</i> lama	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> baru tidak	Sesuai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
		boleh sama dengan <i>password</i> lama	
47.	Mengedit data diri (nama, email) dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.30, pengujian *Blackbox* pada halaman pendaftar untuk pelatih dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat menampilkan data pendaftar dengan benar serta memberikan akses terhadap detail informasi pendaftar. Pengujian ini mencakup skenario melihat daftar pendaftar terbaru dan melihat detail data pendaftar. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelatih dapat mengakses informasi pendaftaran secara akurat dan sistem dapat memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.30. Pengujian *Blackbox* Halaman Pendaftar (Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
48.	Lihat data pendaftar	Menampilkan list pendaftar terbaru	Sesuai / Tidak Sesuai
49.	Lihat data detail pendaftar	Menampilkan detail data pendaftar	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.31, pengujian *Blackbox* pada halaman detail pendaftar untuk pelatih dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat menampilkan informasi pendaftar secara akurat serta memungkinkan pelatih untuk mengelola status pendaftaran. Pengujian ini mencakup skenario melihat detail data pendaftar dan mengubah status pendaftar. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelatih dapat mengakses serta memperbarui informasi pendaftar dengan mudah. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.31. Pengujian *Blackbox* Halaman Detail Pendaftar (Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
50.	Lihat data detail pendaftar	Menampilkan detail data pendaftar	Sesuai / Tidak Sesuai
51.	Mengubah status pendaftar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data pendaftar diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.32, pengujian *Blackbox* pada halaman penilaian untuk pelatih dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola dan memperbarui data nilai anggota dengan benar. Pengujian ini mencakup skenario pengisian nilai untuk semua anggota, pengisian nilai untuk beberapa anggota, serta pengisian nilai dengan data yang tidak lengkap. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.32. Pengujian *Blackbox* Halaman Penilaian (Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
52.	Mengisi nilai semua anggota sesuai <i>section</i>	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data nilai diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
53.	Mengisi nilai ke beberapa anggota	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data nilai diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
54.	Mengisi nilai ke anggota dengan penilaian tidak lengkap	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data nilai diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.33, pengujian *Blackbox* pada halaman jadwal untuk admin dan pembina dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola data jadwal dengan benar serta memberikan respons yang sesuai terhadap

setiap tindakan yang dilakukan. Pengujian ini mencakup skenario melihat daftar jadwal, menambahkan jadwal baru dengan input yang valid maupun yang duplikat, mengedit jadwal, serta menghapus jadwal. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.33. Pengujian *Blackbox* Halaman Jadwal (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
55.	Lihat data jadwal	Menampilkan list data jadwal	Sesuai / Tidak Sesuai
56.	Menambahkan data jadwal dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data jadwal tersimpan	Sesuai / Tidak Sesuai
57.	Menambahkan data jadwal dengan memasukkan <i>input</i> hari yang telah ada (duplikat)	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data jadwal yang duplikat	Sesuai / Tidak Sesuai
58.	Mengedit data jadwal dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data jadwal diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
59.	Menghapus data jadwal	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan jadwal berhasil dan data jadwal tersebut telah dihapus	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.34, pengujian *Blackbox* pada halaman berita untuk admin dan pembina dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola data berita dengan benar serta memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Pengujian ini mencakup skenario melihat daftar berita terbaru, melihat detail berita, menambahkan berita dengan input yang valid, mengedit berita, serta menghapus berita. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.34. Pengujian *Blackbox* Halaman Berita (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
60.	Lihat data berita	Menampilkan list berita terbaru	Sesuai / Tidak Sesuai
61.	Lihat data detail berita	Menampilkan detail data berita	Sesuai / Tidak Sesuai
62.	Menambahkan data berita dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data berita tersimpan	Sesuai / Tidak Sesuai
63.	Mengedit data berita dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data berita diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
64.	Menghapus data berita	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan berita berhasil dan data berita tersebut telah dihapus	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.35, pengujian *Blackbox* pada halaman galeri untuk admin dan pembina dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola data galeri dengan benar serta memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Pengujian ini mencakup skenario melihat daftar galeri terbaru, melihat detail galeri, menambahkan galeri dengan input yang valid, mengedit galeri, serta menghapus galeri. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.35. Pengujian *Blackbox* Halaman Galeri (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
65.	Lihat data galeri	Menampilkan list galeri terbaru	Sesuai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
66.	Lihat data detail galeri	Menampilkan detail data galeri	Sesuai / Tidak Sesuai
67.	Menambahkan data galeri dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data galeri tersimpan	Sesuai / Tidak Sesuai
68.	Mengedit data galeri dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data galeri diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
69.	Menghapus data galeri	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan galeri berhasil dan data galeri tersebut telah dihapus	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.36, pengujian *Blackbox* pada halaman prestasi untuk admin dan pembina dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola data prestasi dengan benar serta memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Pengujian ini mencakup skenario melihat daftar prestasi terbaru, melihat detail prestasi, menambahkan data prestasi dengan input yang valid, mengedit data prestasi, serta menghapus data prestasi. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.36. Pengujian *Blackbox* Halaman Prestasi (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
70.	Lihat data prestasi	Menampilkan list prestasi terbaru	Sesuai / Tidak Sesuai
71.	Lihat data detail prestasi	Menampilkan detail data prestasi	Sesuai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
72.	Menambahkan data prestasi dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data prestasi tersimpan	Sesuai / Tidak Sesuai
73.	Mengedit data prestasi dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data prestasi diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
74.	Menghapus data prestasi	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan prestasi berhasil dan data prestasi tersebut telah dihapus	Sesuai / Tidak Sesuai

Pada Tabel 3.37, pengujian *Blackbox* pada halaman kontak untuk admin dan pembina dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola data kontak dengan benar serta memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Pengujian ini mencakup skenario melihat daftar kontak terbaru, melihat detail kontak, menambahkan data kontak dengan input yang valid, mengedit data kontak, serta menghapus data kontak. Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.37. Pengujian *Blackbox* Halaman Kontak (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
75.	Lihat data kontak	Menampilkan list kontak terbaru	Sesuai / Tidak Sesuai
76.	Lihat data detail kontak	Menampilkan detail data kontak	Sesuai / Tidak Sesuai
77.	Menambahkan data kontak dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil	Sesuai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian	
		berhasil dan data kontak tersimpan		
78.	Mengedit data kontak dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data kontak diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai	
79.	Menghapus data kontak	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan kontak berhasil dan data kontak tersebut telah dihapus	Sesuai / Tidak Sesuai	

Pada Tabel 3.38, pengujian *Blackbox* pada halaman semester untuk admin dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola data semester dengan benar serta memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Pengujian ini mencakup skenario melihat daftar semester terbaru, menambahkan data semester dengan input yang valid, serta menguji skenario kesalahan ketika menambahkan data semester yang sudah tersimpan (duplikat). Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.38. Pengujian *Blackbox* Halaman Semester (Admin)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian	
80.	Lihat data semester	Menampilkan list semester terbaru	Sesuai / Tidak Sesuai	
81.	Menambahkan data semester dengan memasukkan <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data semester tersimpan	Sesuai / Tidak Sesuai	
82.	Menambahkan data semester dengan memasukkan <i>input</i> yang tersimpan (duplikat)	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data semester yang duplikat	Sesuai / Tidak Sesuai	

Pada Tabel 3.39, pengujian *Blackbox* pada halaman user untuk admin dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat mengelola data pengguna dengan benar serta memberikan respons yang sesuai terhadap setiap tindakan yang dilakukan. Pengujian ini mencakup skenario melihat daftar pelatih dan pembina, menambahkan data pengguna dengan input yang valid, serta menguji skenario kesalahan ketika menambahkan data pengguna dengan email yang sudah tersimpan (duplikat). Berikut ini disajikan beberapa skenario pengujian yang dilakukan.

Tabel 3.39. Pengujian *Blackbox* Halaman User (Admin)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
83.	Lihat data pelatih dan pembina	Menampilkan list pelatih dan pembina	Sesuai / Tidak Sesuai
84.	Menambahkan data <i>user</i> dengan memasukkan input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data <i>user</i> tersimpan	Sesuai / Tidak Sesuai
85.	Menambahkan data <i>user</i> dengan memasukkan input email yang telah tersimpan (duplikat)	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data <i>user</i> duplikat	Sesuai / Tidak Sesuai
86.	Menambahkan data <i>user</i> dengan memasukkan input email yang telah tersimpan tetapi beda <i>role</i>	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data <i>user</i> duplikat	Sesuai / Tidak Sesuai

2. Perancangan Pengujian *Beta*

Pada tahap ini, dilakukan pengujian untuk menguji kelayakan program menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT). *User Acceptance Testing* merupakan proses pengujian yang dilakukan langsung oleh pengguna untuk memperoleh bukti hasil pengujian dan memastikan bahwa sistem telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Adapun responden dalam penelitian ini adalah pembina, pelatih dan anggota MB Oasis Mansa sebagai pengguna sistem informasi. Salah satu jenis pengujian yang

dilakukan adalah pengujian *beta*, yang dilakukan secara objektif oleh pengguna. Kusioner diolah menggunakan metode UAT untuk mengetahui tanggapan responden terhadap sistem yang akan diimplementasikan yaitu dengan Angket Skala Likert.

Tabel 3.40. Bobot Jawaban

Kode	Keterangan	Nilai
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Berikut ini adalah daftar pertanyaan kuesioner yang akan diajukan kepada responden. Pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.41. Pertanyaan Kuesioner *User Acceptance Testing*

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	<i>Usability</i> (Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan)					
2.	Sistem Navigasi (Saya menilai bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan)					
3.	Grafik Visual (Saya menilai bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna)					
4.	<i>Contents</i> (Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna)					

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
5.	<i>Compatibility</i> (Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan)					
6.	<i>Loading Time</i> (Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (<i>loading time</i>) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal)					
7.	<i>Functionality</i> (Saya menilai bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik)					
8.	<i>Accessibility</i> (Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses)					
9.	<i>Interactivity</i> (Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif)					

Data yang diperoleh dari kuesioner akan dikumpulkan dan dianalisis dengan menghitung skor untuk setiap aspek yang diuji. Perhitungan ini bertujuan untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem. Jawaban responden akan diolah menggunakan metode perhitungan berdasarkan rumus tertentu, yang akan dijelaskan pada bagian berikut.

1. Menentukan jumlah skor (bobot) jawaban responden untuk setiap pertanyaan dengan menggunakan rumus persamaan (2.2).
2. Setelah memperoleh jumlah skor, hitung nilai presentase dengan menggunakan rumus persamaan (2.1).

Hasil pengujian *User Acceptance Test* (UAT) berperan sebagai landasan utama dalam pengambilan keputusan terkait kelayakan sistem yang dikembangkan. Melalui evaluasi ini, dapat diketahui sejauh mana sistem memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Temuan dari pengujian tersebut akan menentukan apakah sistem layak untuk diluncurkan atau masih memerlukan penyempurnaan lebih lanjut guna meningkatkan kualitas fungsional serta kepuasan pengguna.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Penerapan Metode *Waterfall*

Sistem informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda berbasis *website* ini dirancang sebagai sarana untuk memudahkan anggota, pelatih, pembina, serta masyarakat umum dalam mengakses informasi terkait kegiatan dan pengelolaan internal organisasi. Tujuan utama dari sistem ini adalah untuk mendukung pengelolaan organisasi secara lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan keterbukaan informasi dalam lingkungan *marching band*. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses penyebaran informasi dan manajemen internal dapat berjalan dengan lebih baik, terstruktur, dan terdokumentasi.

Dalam pengembangan sistem ini, metode *waterfall* diterapkan untuk memastikan proses pembangunan berjalan secara terstruktur dan sistematis. Metode *waterfall* dipilih karena pendekatannya yang terorganisir, di mana setiap tahap pengembangan diselesaikan secara berurutan dan menyeluruh sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Penerapan metode ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu *requirement*, *design*, *implementation*, *verificaction*, dan *maintenance*.

Sesuai dengan tahapan dalam metode *waterfall*, data yang dikumpulkan pada tahap *requirement* diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pelatih serta pembina *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda terkait kebutuhan informasi dan pengelolaan internal organisasi. Data yang diperoleh tersebut digunakan sebagai dasar dalam penentuan fitur-fitur yang akan disediakan oleh sistem informasi berbasis *website* ini, sehingga sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan organisasi secara efektif dan terstruktur.

Setelah kebutuhan sistem terdefinisi dengan jelas, tahap selanjutnya adalah *design*, yaitu tahap perancangan data dan alur sistem yang direpresentasikan dalam bentuk *Entity Relationship Diagram* (ERD), *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, serta *wireframe* sebagai gambaran awal antarmuka sistem.

Proses implementasi desain ke dalam pengembangan sistem dilakukan pada tahap *implementation*. Pada tahap ini, penulisan kode program mulai dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan memanfaatkan *framework Laravel* versi 11 dan

framework CSS Bootstrap versi 5. Selain itu, sistem ini menggunakan MySQL sebagai *database* untuk mengelola dan menyimpan data yang diperlukan.

Pada tahap *verification*, dilakukan pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) yang terdiri dari dua metode, yaitu *blackbox testing* dan *beta testing*. *Blackbox testing* digunakan untuk menguji fungsionalitas sistem berdasarkan *input* dan *output* tanpa memperhatikan struktur internal kode, sedangkan *beta testing* melibatkan pengguna akhir, seperti anggota, pelatih, dan pembina *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, untuk menilai kinerja sistem dalam kondisi nyata. Hasil dari kedua metode pengujian ini digunakan sebagai dasar evaluasi dan perbaikan agar sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Setelah sistem dinyatakan layak digunakan melalui tahap *verification*, proses selanjutnya adalah tahap *maintenance* yang bertujuan untuk memastikan sistem tetap berjalan dengan baik setelah diimplementasikan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi pemantauan performa sistem, perbaikan terhadap *bug* atau kesalahan yang ditemukan pasca implementasi, serta pembaruan sistem sesuai dengan perkembangan kebutuhan pengguna.

4.1.1 Penerapan Tampilan

Pada tahap *design* telah dilakukan perancangan *wireframe* yang berfungsi sebagai rancangan awal tampilan antarmuka sistem. Setelah *wireframe* disusun, tahap selanjutnya adalah *implementation*. Pada tahap ini, desain yang telah dikembangkan sebelumnya diimplementasikan ke dalam bentuk nyata melalui proses pengkodean dan pengembangan fitur sistem. Implementasi ini mencakup pembuatan antarmuka pengguna yang interaktif serta pengembangan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan.

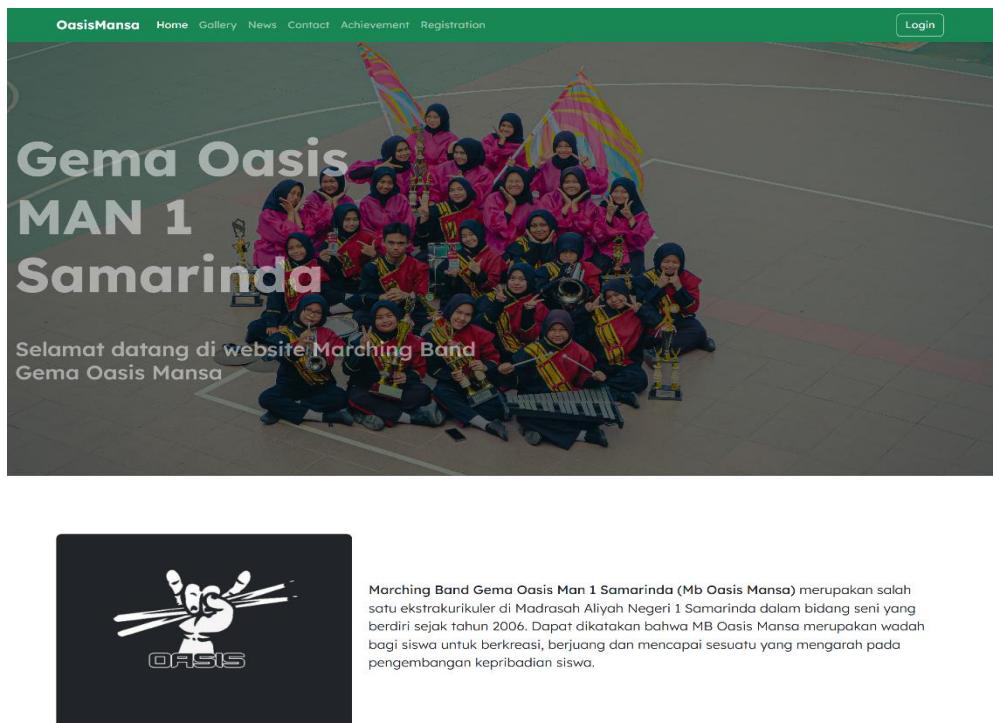
1. Tampilan Sistem *Role Pengunjung*

Dalam sistem informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, pengunjung memainkan peran penting sebagai pengguna yang memiliki akses terhadap berbagai informasi yang berkaitan dengan kegiatan dan pencapaian pertunjukan. Melalui *wireframe* yang telah dirancang, pengunjung dapat memperoleh informasi kontak yang dapat dihubungi, melihat daftar pencapaian yang telah diraih, membaca berita terkini mengenai

kegiatan, serta mengakses galeri yang menampilkan dokumentasi dari berbagai acara yang telah diselenggarakan. Selain itu, sistem ini juga menyediakan fitur pendaftaran bagi calon anggota baru, di mana pengunjung dapat mengisi formulir pendaftaran secara daring dan memantau status pendaftaran mereka secara langsung melalui platform yang tersedia. Berikut adalah tampilan antarmuka sistem yang telah dirancang untuk pengguna ini.

a) Halaman *Home*

Halaman *home* Merupakan halaman pertama saat mengakses *website* sistem informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Tampilan halaman awal dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1. Halaman *Home*

Pada halaman awal *website* ini, disajikan penjelasan singkat mengenai MB Oasis Mansa. Selain itu, terdapat ajakan kepada siswa untuk bergabung sebagai anggota *marching band*, serta informasi terkini terkait kegiatan yang telah atau sedang dilaksanakan. *Website* ini juga dilengkapi dengan beberapa menu utama yang dirancang untuk mempermudah navigasi pengguna, antara lain: *Home*, *Gallery*, *News*, *Contact*, *Achievement*, *Registration*, dan *Login*.

b) Halaman *Gallery*

Halaman *Gallery* merupakan halaman yang menampilkan foto dan video terkait kegiatan MB Oasis Mansa. Tampilan halaman *gallery* dapat dilihat pada Gambar 4.2.

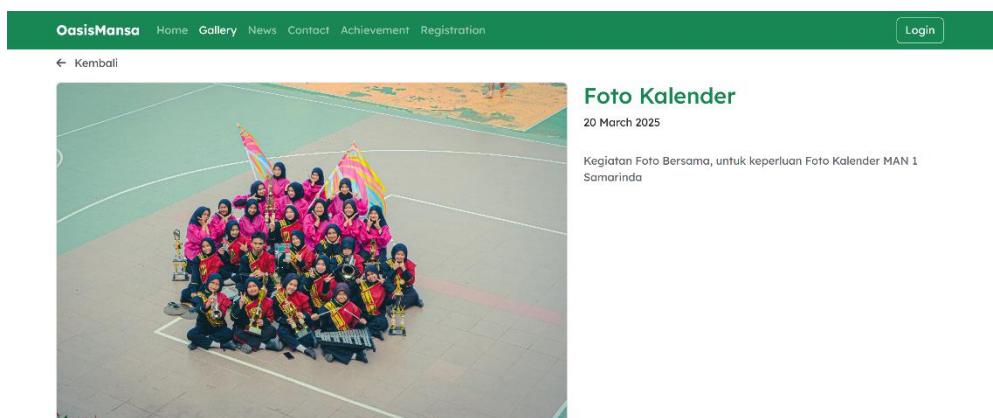


Gambar 4.2. Halaman *Gallery*

Pada halaman galeri, ditampilkan gambar dan video yang mendokumentasikan berbagai kegiatan MB Oasis Mansa. Media tersebut disajikan dalam bentuk kartu-kartu kecil yang tersusun rapi dalam beberapa kolom. Setiap gambar maupun video dapat diklik oleh pengguna untuk melihat detailnya secara lebih lengkap.

c) Halaman Detail *Gallery*

Halaman detail *gallery* merupakan halaman yang untuk menyajikan informasi tambahan mengenai foto atau video kegiatan yang berkaitan dengan MB Oasis Mansa. Tampilan halaman detail *gallery* dapat dilihat pada Gambar 4.3.

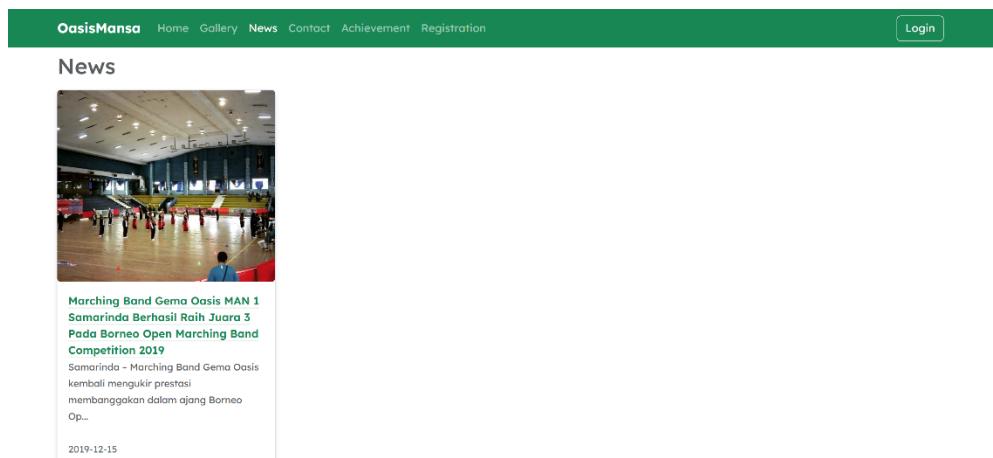


Gambar 4.3. Halaman Detail *Gallery*

Pada halaman detail *gallery*, ditampilkan media berupa gambar atau video yang berkaitan dengan kegiatan *Marching Band*. Selain itu, halaman ini juga menyajikan informasi berupa judul, tanggal pelaksanaan atau publikasi, serta keterangan tambahan yang menjelaskan konteks dari media tersebut.

d) Halaman *News*

Halaman *news* merupakan halaman yang untuk menampilkan berbagai berita yang berkaitan dengan MB Oasis Mansa. Tampilan halaman *news* dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Halaman *News*

Halaman *news* berfungsi untuk menampilkan informasi terkini seputar MB Oasis Mansa, termasuk kegiatan, pencapaian, dan perkembangan yang terjadi. Halaman ini menyajikan berita dalam bentuk gambar, judul, dan tanggal, sehingga menjadi sarana efektif untuk menyampaikan berbagai informasi terbaru.

e) Halaman Detail *News*

Halaman detail *news* merupakan halaman yang menyajikan informasi terperinci mengenai suatu berita yang berkaitan dengan MB Oasis Mansa. Halaman ini akan muncul ketika pengguna mengklik salah satu berita pada halaman *news*. Tampilan halaman detail berita dapat dilihat pada Gambar 4.5.

OasisMansa Home Gallery News Contact Achievement Registration [Login](#)

← Kembali

Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda Berhasil Raih Juara 3 Pada Borneo Open Marching Band Competition 2019



15 December 2019

Samarinda – Marching Band Gema Oasis kembali mengukir prestasi membanggakan dalam ajang **Borneo Open Marching Band Competition 2019**. Berkompetisi di kategori Senior Non Brass, Gema Oasis berhasil meraih **Juara 3 Umum**, sekaligus membongkar sejumlah penghargaan individu lainnya.

Kemenangan ini menjadi buah manis dari kerja keras dan pengorbanan seluruh anggota tim, pelatih, serta para pendukung setia. Dalam kompetisi yang berlangsung sengit tersebut, Gema Oasis juga meraih beberapa penghargaan bergengsi, yaitu:

- Juara Terbaik 1 Field Commander

Gambar 4.5. Halaman Detail *News*

Halaman detail *news* memuat informasi yang terdiri atas judul berita, gambar, tanggal publikasi, serta isi konten yang berisi informasi terkait kegiatan MB Oasis Mansa.

f) Halaman *Contact*

Halaman *contact* merupakan halaman yang untuk menyajikan informasi kontak yang dapat dihubungi oleh pengguna terkait MB Oasis Mansa. Tampilan halaman contact dapat dilihat pada Gambar 4.6.

OasisMansa Home Gallery News Contact Achievement Registration [Login](#)

Ada pertanyaan? Jangan ragu untuk menghubungi kami melalui detail dibawah ini:

Nama	No Hp	Email
Ahmad Luthfi	089690742663	ahmadiutufi606@gmail.com

Gambar 4.6. Halaman *Contact*

Halaman *contact* ini menampilkan berbagai informasi penting, seperti alamat email dan nomor telepon, yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi atau untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai kegiatan MB Oasis Mansa.

g) Halaman *Achievement*

Halaman *achievement* merupakan halaman yang untuk menyajikan kumpulan prestasi yang telah diraih oleh MB Oasis Mansa. Tampilan halaman *achievement* dapat dilihat pada Gambar 4.7.

The screenshot shows a table titled 'Achievement' with the following data:

Tahun	Event	Keterangan	Juara
2019	Borneo Open Marching Band	Umum Senior Non Brass	3
2019	Borneo Open Marching Band	Field Commander	1
2019	Borneo Open Marching Band	Percussion	2
2019	Borneo Open Marching Band	Visual	3

Gambar 4.7. Halaman *achievement*

Pada halaman *achievement*, ditampilkan informasi pendukung seperti nama kejuaraan, tahun perolehan, serta kategori penghargaan yang diraih.

h) Halaman *Registration*

Halaman *registration* merupakan halaman yang digunakan oleh calon anggota untuk mendaftarkan diri sebagai bagian dari MB Oasis Mansa. Tampilan halaman *registration* dapat dilihat pada Gambar 4.8.

The screenshot shows a registration form with the following fields:

- Nama
- No HP (WA)
- Kelamin (dropdown menu: Pilih)
- Email
- Kelas
- Penyakit yang pernah diderita
- Asal Sekolah
- Tertarik Masuk Bagian (dropdown menu: Pilih)
- Aksara Ingin Bergabung

On the right side, there is a 'Cek Status Registrasi' section with an 'Email' input field and a 'Cek' button.

Gambar 4.8. Halaman *Registration*

Pada halaman *registration*, pengguna diminta untuk mengisi sejumlah informasi pribadi, seperti nama, nomor HP (*WhatsApp*), jenis kelamin, email, kelas, riwayat penyakit, asal sekolah, bagian yang diminati (*Percussion, PIT, Brass*, atau *Color Guard*), serta alasan ingin bergabung. Pada halaman ini juga diterapkan validasi terhadap input pengguna, seperti validasi isian wajib dan deteksi duplikasi data. Contohnya, apabila pengguna memasukkan email yang sudah terdaftar sebelumnya atau tidak mengisi seluruh data yang diwajibkan, maka sistem akan menampilkan pesan validasi sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.9.

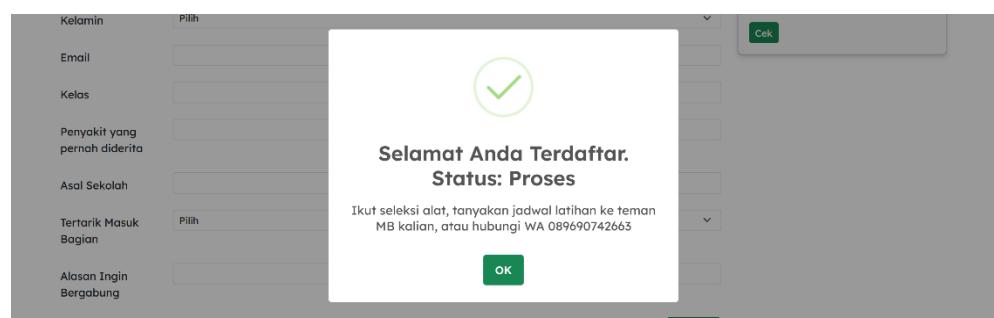
The screenshot shows the 'Registration' form on the OasisMansa website. The form fields and their validation messages are:

- Nama**: The name field is required.
- No HP (WA)**: The phone field is required.
- Kelamin**: Pilih. The gender field is required.
- Email**: wardonaturunisa@gmail.com. The email has already been taken.
- Kelas**: The class field is required.
- Penyakit yang pernah diderita**: The illness field is required.
- Asal Sekolah**: The origin field is required.
- Tertarik Masuk Bagian**: Pilih. The section field is required.
- Alasan Ingin Bergabung**: The reason field is required.

To the right of the form is a sidebar with a 'Cek Status Registrasi' section containing an 'Email' input field and a 'Cek' button.

Gambar 4.9. Validasi Halaman *Registration*

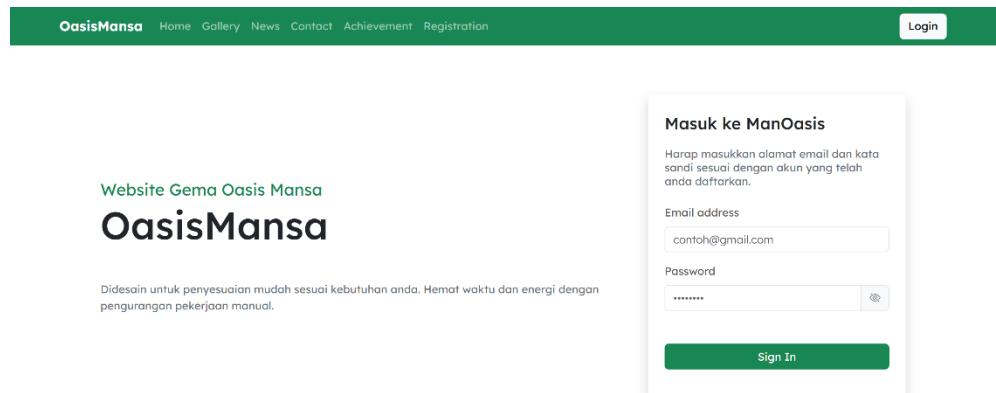
Selain itu, tersedia fitur untuk mengecek status pendaftaran dengan memasukkan *email* yang telah digunakan sebelumnya. Tampilan jika pengguna melakukan fitur cek pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10. Fitur Cek Pendaftaran

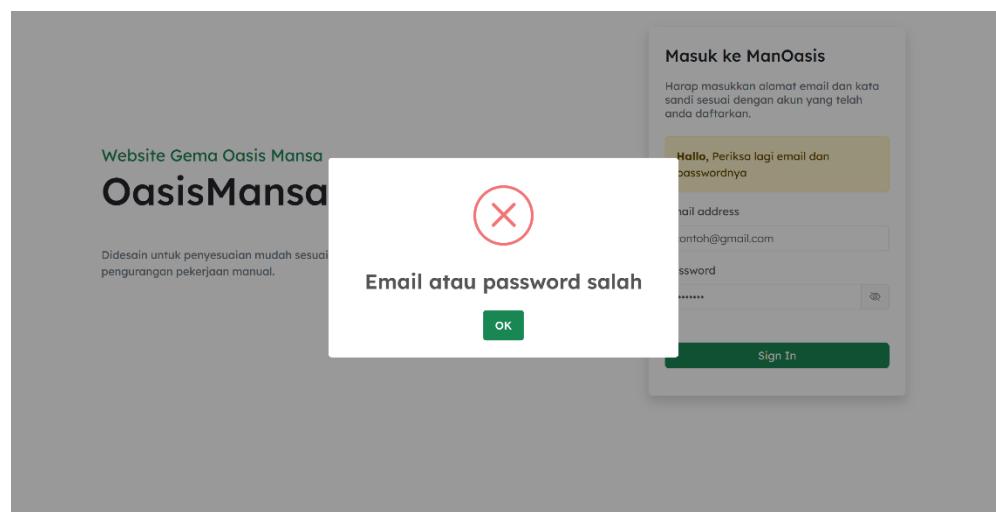
i) Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan halaman yang digunakan sebagai mekanisme autentikasi bagi pengguna sebelum dapat mengakses halaman *dashboard*. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11. Halaman *Login*

Pada halaman *login* ini menampilkan dua bagian utama, yaitu informasi singkat tentang *website* dan formulir *login*. Pengguna diminta memasukkan *email* dan *password* yang telah terdaftar, kemudian menekan tombol “*Sign In*” untuk masuk ke halaman *dashboard* sesuai *role* pengguna. Jika pengguna memasukkan *email* dan *password* *login* yang tidak sesuai, sistem akan menampilkan status *login* gagal dan memberitahu bahwa data *input* salah. Tampilan *login* gagal dapat dilihat pada Gambar 4.12.



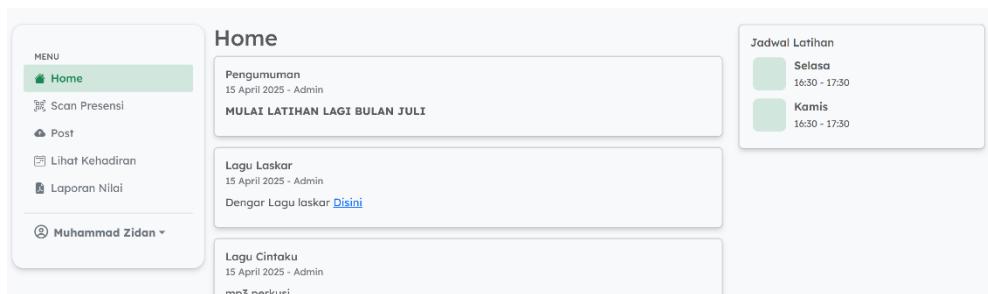
Gambar 4.12. *Login Gagal*

2. Tampilan Sistem *Role* Anggota

Dalam sistem informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, anggota memiliki peran aktif sebagai pengguna terdaftar yang diberikan akses terhadap berbagai fitur untuk mendukung partisipasi mereka dalam kegiatan *marching band*. Melalui sistem yang telah dirancang, anggota dapat melakukan *login* untuk masuk ke dalam akun masing-masing, mencatat presensi kehadiran, serta melihat *Postingan* atau informasi terbaru yang dibagikan. Selain itu, anggota juga dapat memeriksa jadwal latihan yang telah dijadwalkan. Fitur lainnya yang tersedia adalah kemampuan untuk mengedit profil pribadi, yang memungkinkan anggota memperbarui informasi diri secara langsung melalui platform.

a) Halaman *Dashboard* Anggota

Halaman *dashboard* anggota merupakan halaman utama yang diakses oleh anggota setelah berhasil melakukan proses *login* ke dalam sistem. Tampilan halaman *dashboard* anggota dapat dilihat pada Gambar 4.13.



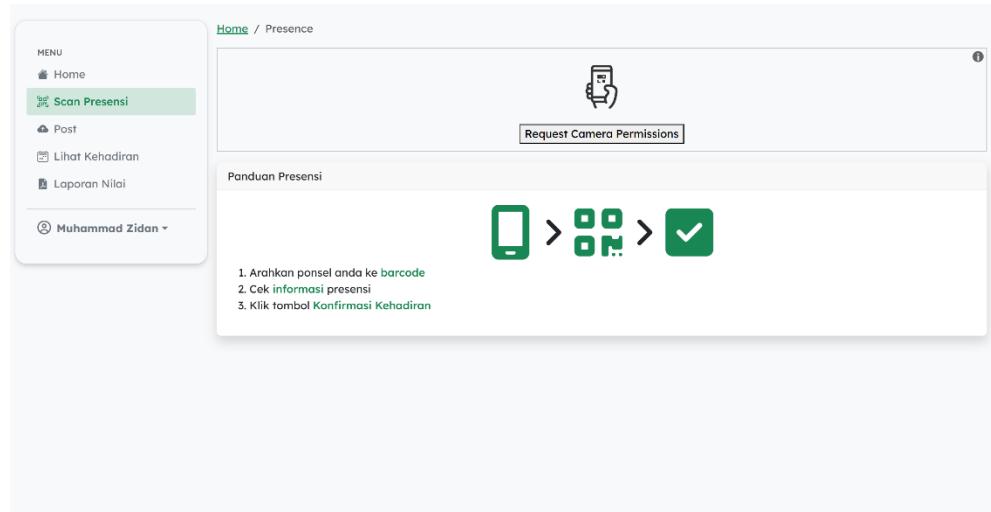
Gambar 4.13. Halaman *Dashboard* Anggota

Pada halaman *dashboard* anggota ditampilkan beberapa *Postingan* terbaru yang diunggah oleh pelatih dan pembina, serta informasi terkait jadwal latihan. Selain itu, halaman dashboard menyediakan akses ke berbagai menu yang dapat digunakan oleh *anggota*, antara lain menu presensi, *Postingan*, dan profil.

b) Halaman *Scan Presensi* Anggota

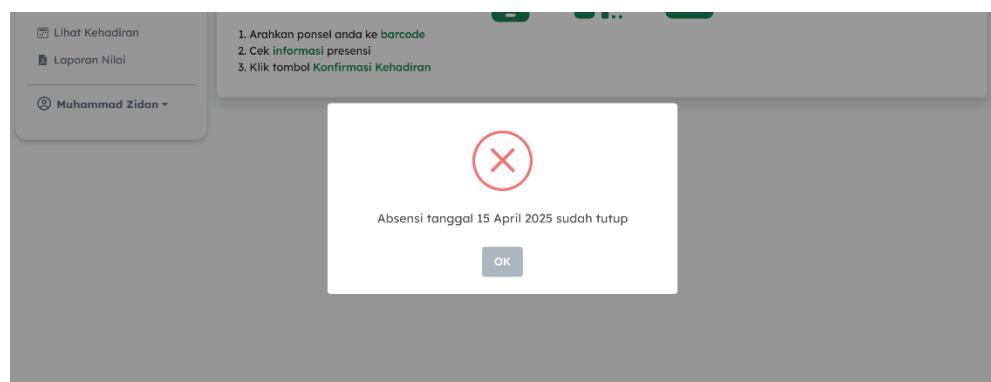
Halaman presensi anggota merupakan halaman yang berfungsi untuk memfasilitasi anggota MB Oasis Mansa dalam melakukan presensi secara

mandiri melalui sistem. Halaman ini akan muncul ketika anggota mengklik menu Presensi pada sistem. Tampilan halaman presensi anggota ditunjukkan pada Gambar 4.14.



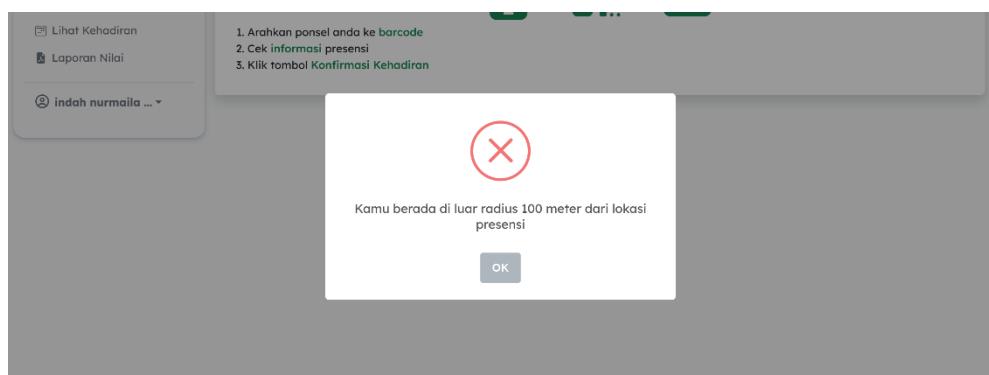
Gambar 4.14. Halaman *Scan Presensi* Anggota

Halaman presensi anggota menampilkan fitur QR *Code Scanner* yang memungkinkan pengguna untuk memindai QR *code* absensi yang disediakan oleh pelatih. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan panduan atau langkah-langkah presensi agar memudahkan anggota dalam melakukan proses kehadiran secara mandiri melalui sistem. Pada halaman ini juga diterapkan validasi terhadap status aktif presensi. Sebagai contoh, apabila status presensi telah dinonaktifkan oleh admin atau pelatih, maka ketika anggota melakukan presensi, kehadirannya tidak akan tercatat dalam sistem. Tampilan sistem ketika kondisi ini terjadi dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15. *Scan Presensi* Status Tidak Aktif

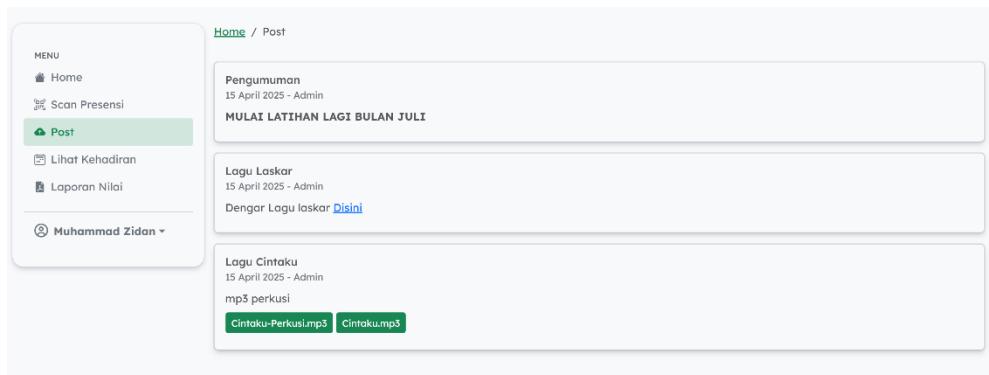
Selain validasi terhadap status aktif presensi, sistem juga menerapkan validasi lokasi geografis untuk memastikan bahwa anggota benar-benar berada di sekitar lokasi yang telah ditentukan oleh pelatih saat melakukan presensi. Validasi ini menggunakan koordinat *latitude* dan *longitude* yang diperoleh dari perangkat pengguna. Tampilan sistem ketika kondisi ini terjadi dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16. Scan Presensi Validasi Lokasi

c) Halaman *Post* Anggota

Halaman *post* anggota merupakan halaman yang menampilkan berbagai *Postingan* yang dikirim oleh pelatih dan pembina. Tampilan halaman *post* anggota dapat dilihat pada Gambar 4.17.

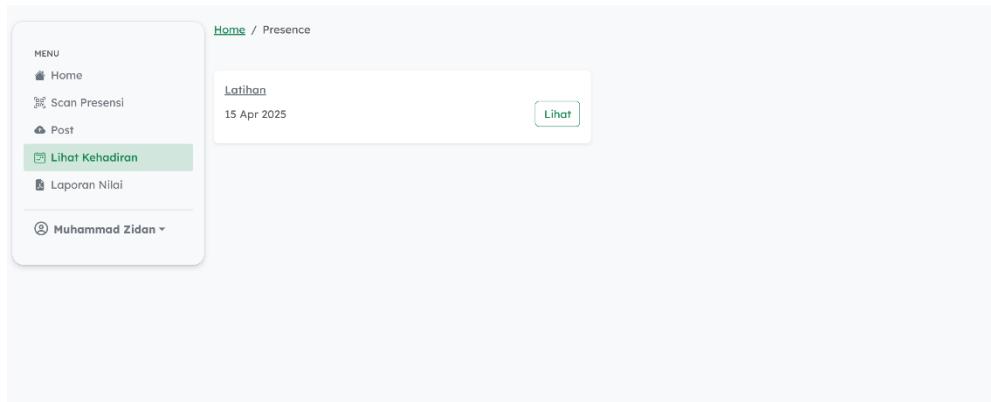


Gambar 4.17. Halaman *Post* Anggota

Halaman *post* anggota berfungsi untuk menampilkan berbagai informasi atau pengumuman yang dipublikasikan oleh pelatih dan pembina, sehingga anggota dapat memperoleh informasi terbaru secara langsung melalui sistem.

d) Halaman Kehadiran Anggota

Halaman Lihat Kehadiran merupakan halaman yang menampilkan detail kehadiran anggota. Tampilan halaman kehadiran dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18. Halaman Kehadiran Anggota

Halaman kehadiran menyajikan informasi mengenai riwayat kehadiran. Anggota dapat melihat detail kehadiran dengan menekan tombol 'Lihat'.

e) Halaman Laporan Nilai Anggota

Halaman Laporan Nilai merupakan halaman yang menampilkan nilai anggota pada setiap semester. Tampilan halaman laporan dapat dilihat pada Gambar 4.19.

Home / Penilaian					
Keterangan:					
1. Penilaian dilakukan diakhir semester 2. Pelatih hanya dapat memberi nilai pada anggota sesuai dengan section-nya 3. TNK = Teknik, SKP = Sikap, KRP = Kerapian, DSP = Disiplin,					
Semester	TNK	SKP	KRP	DSP	
Genap 2024/2025	89	85	86	30	

Gambar 4.19. Halaman Laporan Nilai Anggota

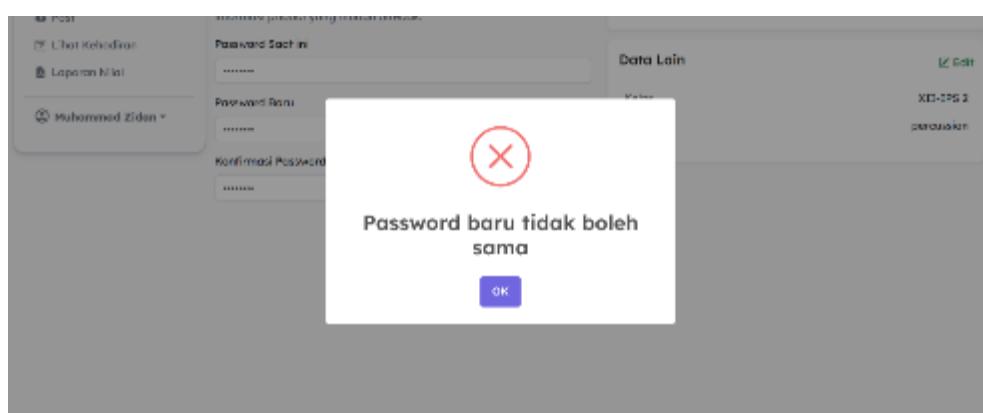
Halaman laporan memuat informasi mengenai penilaian anggota yang diberikan oleh pelatih pada setiap akhir semester. Penilaian tersebut mencakup aspek teknik, sikap, kerapian, dan disiplin.

f) Halaman Profil Anggota

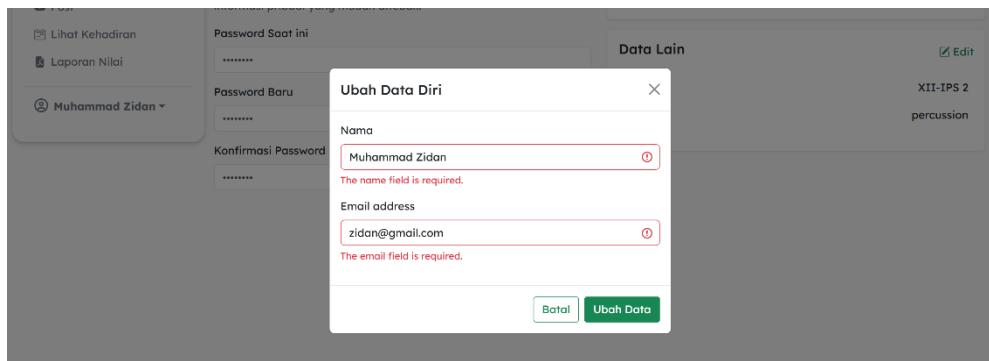
Halaman profil anggota merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan informasi profil pengguna yang telah terdaftar dalam sistem. Tampilan halaman profil anggota doloat dilihat pada Gambar 4.20.

Gambar 4.20. Halaman Profil Anggota

Halaman profil anggota menyajikan informasi pribadi pengguna, seperti nama, *section*, dan kelas. Selain itu, anggota juga memiliki akses untuk memperbarui data diri dan melakukan perubahan kata sandi sesuai kebutuhan. Pada halaman ini juga diterapkan validasi terhadap proses pengubahan data, seperti validasi isian wajib dan validasi agar kata sandi baru tidak sama dengan kata sandi sebelumnya, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.21.



Validasi isian wajib juga diterapkan pada bagian data diri dan data lainnya, yang dapat dilihat pada Gambar 4.22.



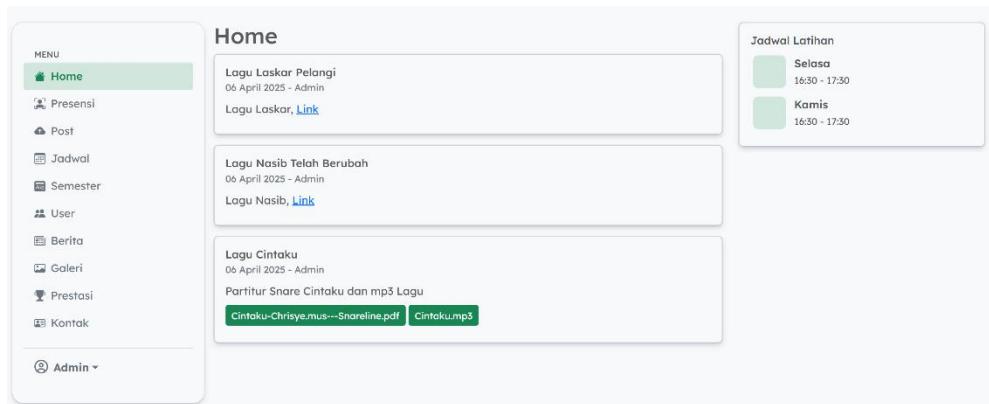
Gambar 4.22. Validasi Data Diri

3. Tampilan Sistem *Role Admin*

Dalam sistem informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, admin memiliki peran sentral sebagai pengguna dengan akses penuh terhadap pengelolaan sistem. Melalui akun yang dimiliki, admin dapat melakukan *login* untuk mengelola berbagai aspek penting, seperti manajemen pengguna, pengaturan data semester, pembuatan dan pembaruan *Postingan*, serta publikasi berita dan galeri dokumentasi kegiatan. Selain itu, admin juga bertanggung jawab dalam mengelola sistem presensi anggota, pengaturan jadwal latihan, serta pencatatan prestasi anggota. Admin turut memiliki kewenangan untuk memperbarui informasi kontak yang dapat dihubungi.

a) Halaman *Dashboard Admin*

Halaman *dashboard* admin merupakan halaman utama yang diakses oleh admin setelah berhasil melakukan proses *login* ke dalam sistem. Tampilan halaman *dashboard* admin dapat dilihat pada Gambar 4.23.

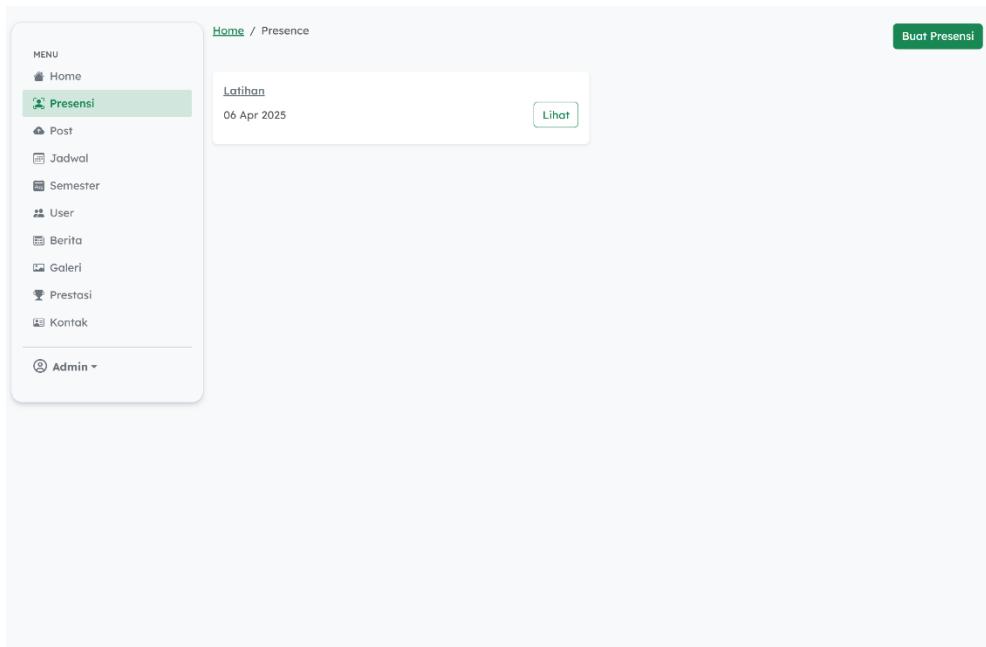


Gambar 4.23. Halaman *Dashboard Admin*

Selain menyajikan informasi penting, halaman *dashboard* juga menyediakan akses ke berbagai menu fungsional yang mendukung tugas admin, antara lain menu presensi, *Postingan*, jadwal, semester, pengguna, berita, galeri, prestasi, kontak, dan profil.

b) Halaman Presensi

Halaman presensi merupakan halaman yang menampilkan data presensi sebelumnya serta menyediakan fitur untuk membuat dan mengelola presensi baru. Tampilan halaman presensi dapat dilihat pada Gambar 4.24.

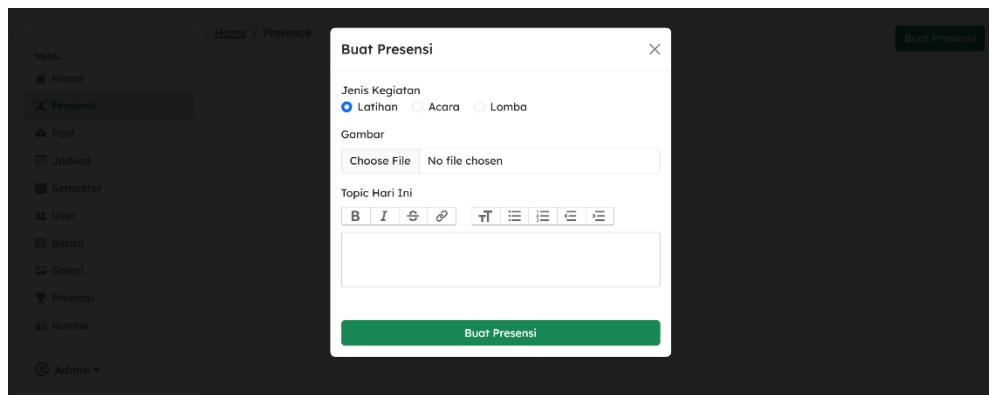


Gambar 4.24. Halaman Presensi

Halaman presensi dirancang agar dapat diakses oleh pelatih, pembina, dan admin. Namun, hak akses masing-masing pengguna berbeda. Pembina hanya memiliki wewenang untuk melihat data presensi yang telah tercatat, tanpa akses terhadap fitur pembuatan atau pengelolaan presensi.

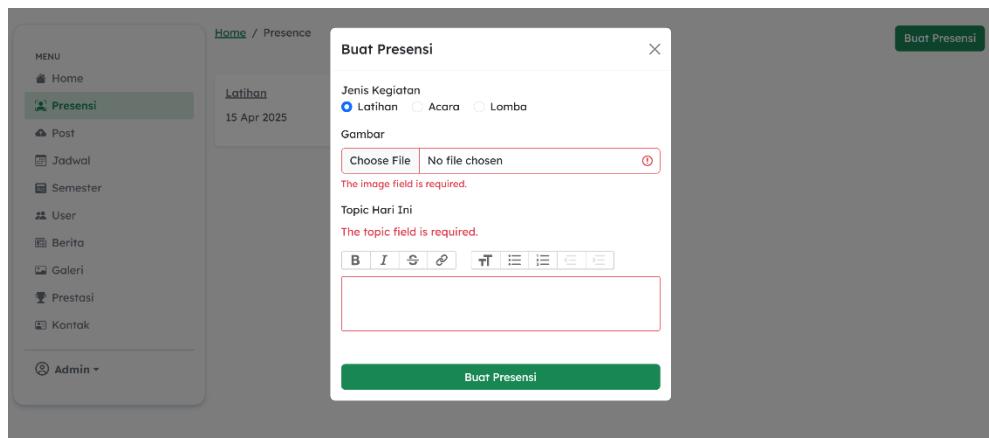
c) *Form* Tambah Presensi

Form tambah presensi merupakan fitur yang digunakan untuk memasukkan data presensi ke dalam sistem. Form ini akan muncul ketika pengguna mengklik tombol 'Buat Presensi' yang terletak di pojok kanan atas. Tampilan form tambah presensi ditunjukkan pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25. Form Tambah Presensi

Form tambah presensi dirancang agar dapat diakses oleh pelatih dan admin. *Form* ini terdiri atas beberapa kolom input, seperti jenis kegiatan, lampiran, dan topik. Apabila seluruh data telah diisi dengan benar, informasi tersebut akan dikirimkan dan disimpan secara otomatis ke dalam basis data sistem. Setelah data berhasil dikirim, akan muncul pesan *pop-up* yang memberitahukan bahwa presensi telah berhasil dibuat. Informasi ini kemudian dapat ditampilkan atau dikelola lebih lanjut melalui sistem. Pada *form* ini juga diterapkan validasi terhadap input pengguna, seperti validasi isian wajib, yang dapat dilihat pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26. Validasi Form Tambah Presensi

d) Halaman Detail Presensi

Halaman detail presensi merupakan halaman yang menyajikan informasi lengkap mengenai data presensi yang telah diinput sebelumnya. Melalui halaman ini, pengguna dapat melihat rincian presensi berdasarkan jenis kegiatan, waktu pelaksanaan, serta daftar anggota yang hadir. Halaman

ini akan muncul ketika pengguna mengklik tombol ‘Lihat’ pada salah satu data presensi yang tersedia di halaman presensi. Tampilan halaman detail presensi ditunjukkan pada Gambar 4.27.

Nama	Kelas	Status	Aksi
Dhea Ananda Salsabila Sudarmono	XI-IPS 3	Tidak Hadir	<input type="checkbox"/>
Muhammad Zidan	XII-IPS 2	Tidak Hadir	<input type="checkbox"/>
Noor Armilia Putri	XI-AG 1	Tidak Hadir	<input type="checkbox"/>

Gambar 4.27. Halaman Detail Presensi

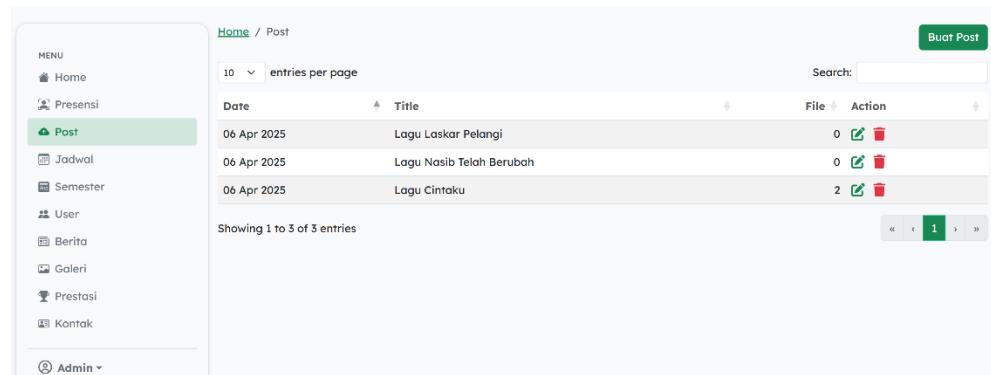
Pada halaman detail presensi, admin dan pelatih memiliki akses untuk mengedit informasi presensi serta memperbarui status kehadiran anggota sesuai dengan kebutuhan. Berbeda dengan admin dan pelatih, pembina hanya diberikan hak akses untuk melihat informasi presensi tanpa memiliki kemampuan untuk melakukan pengeditan atau perubahan data. Perubahan data presensi dapat dilakukan ketika pengguna mengklik tombol ‘Edit Presensi’. Selain itu, pada halaman ini juga diterapkan validasi terhadap input pengguna, seperti validasi isian wajib, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.28.

The modal shows the following validation message: "The topic field is required." The 'Topic Hari Ini' input field is highlighted with a red border.

Gambar 4.28. Validasi Edit Presensi

e) Halaman *Post*

Halaman *post* merupakan halaman berperan sebagai sarana untuk menampilkan daftar data *Postingan* yang telah dibuat oleh pengguna. Tampilan halaman *post* dapat dilihat pada Gambar 4.29.



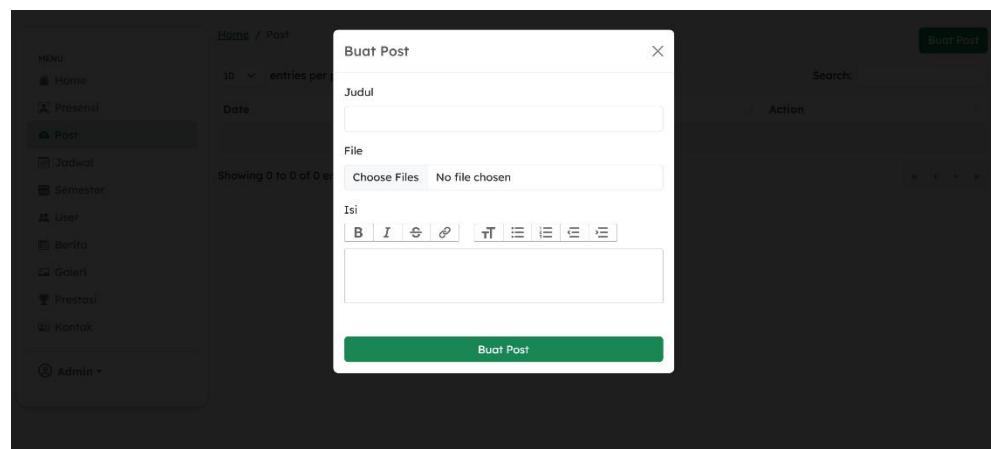
Date	Title	File	Action
06 Apr 2025	Lagu Laskar Pelangi	0	
06 Apr 2025	Lagu Nasib Telah Berubah	0	
06 Apr 2025	Lagu Cintaku	2	

Gambar 4.29. Halaman *Post*

Halaman *post* menampilkan daftar data *Postingan* yang telah dibuat serta menyediakan fitur untuk membuat, mengedit, dan menghapus *Postingan*. Akses terhadap halaman ini diberikan kepada pelatih, pembina, dan admin.

f) *Form Tambah Post*

Form tambah post merupakan fitur yang digunakan untuk memasukkan data *post* ke dalam sistem. *Form* ini akan muncul ketika pengguna mengklik tombol 'Buat Post' yang terletak di pojok kanan atas. Tampilan form tambah *post* ditunjukkan pada Gambar 4.30.

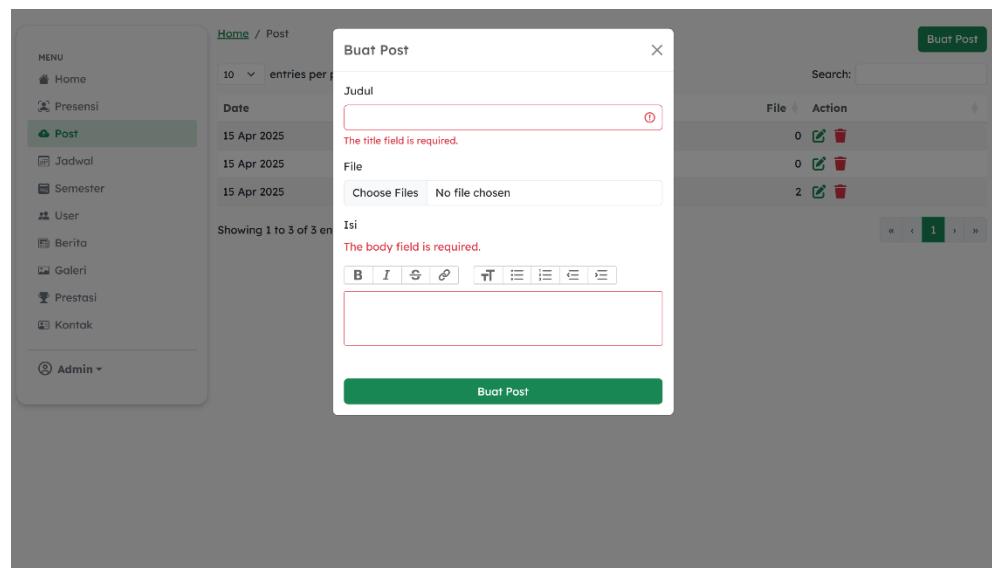


The form consists of several input fields and a rich text editor. The fields include:

- Judul (Title): An input field for the post title.
- File: A file upload section with a "Choose Files" button and a message "No file chosen".
- Isi (Content): A rich text editor with various formatting options like bold, italic, and underline.
- Buat Post (Create Post): A large green button at the bottom of the form.

Gambar 4.30. *Form Tambah Post*

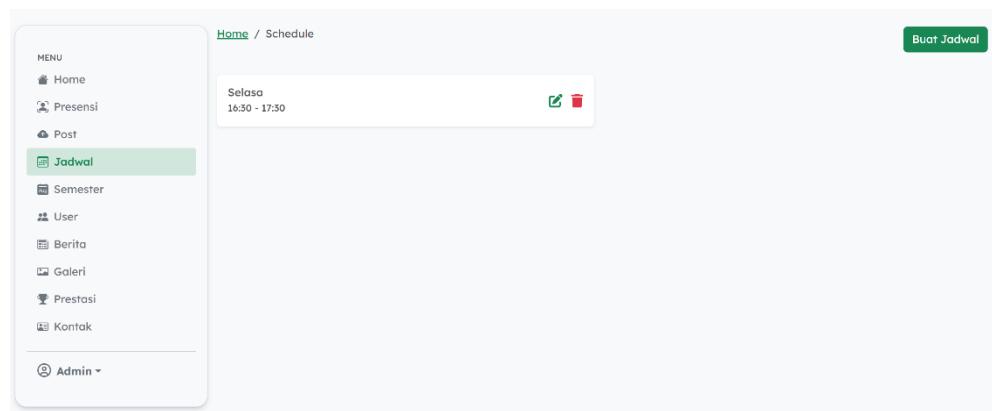
Form tambah *post* berfungsi untuk menyampaikan materi atau informasi kepada anggota MB Oasis Mansa. Form ini berisi beberapa kolom input, seperti judul, unggahan file, dan informasi tambahan. *Form* ini dirancang agar dapat diakses oleh pelatih, pembina, dan admin. Selain itu, melalui *form* ini, pengguna dapat mengunggah lebih dari satu file secara bersamaan. Pada *form* ini juga diterapkan validasi terhadap input pengguna, seperti validasi isian wajib, yang dapat dilihat pada Gambar 4.31.



Gambar 4.31. Validasi *Form* Tambah *Post*

g) Halaman Jadwal

Halaman jadwal merupakan halaman yang menyajikan daftar jadwal latihan yang telah ditentukan untuk anggota MB Oasis Mansa. Tampilan halaman jadwal ditunjukkan pada Gambar 4.32.

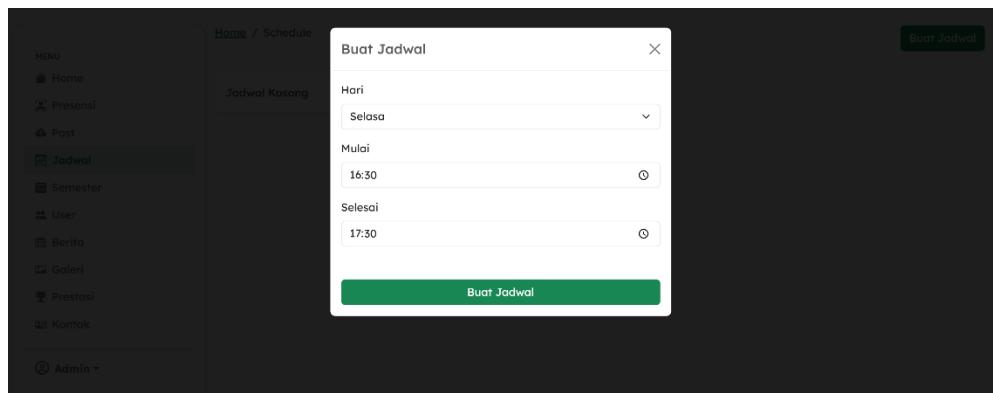


Gambar 4.32. Halaman Jadwal

Halaman jadwal menampilkan daftar data jadwal yang telah dibuat serta menyediakan fitur untuk membuat, mengedit, dan menghapus jadwal. Akses terhadap halaman ini diberikan kepada pembina dan admin.

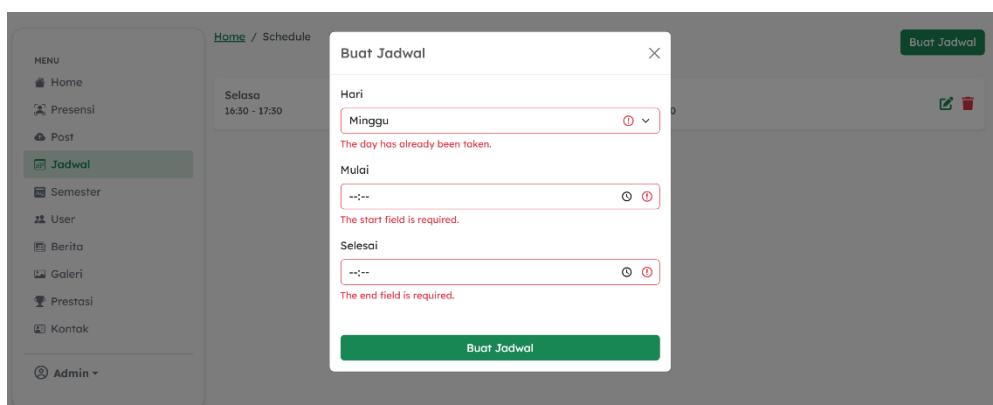
h) *Form Tambah Jadwal*

Form tambah jadwal merupakan fitur yang digunakan untuk memasukkan data jadwal latihan ke dalam sistem. Form ini akan muncul saat pengguna mengklik tombol 'Buat Jadwal' yang terletak di pojok kanan atas. Tampilan form tambah jadwal ditunjukkan pada Gambar 4.33.



Gambar 4.33. *Form Tambah Jadwal*

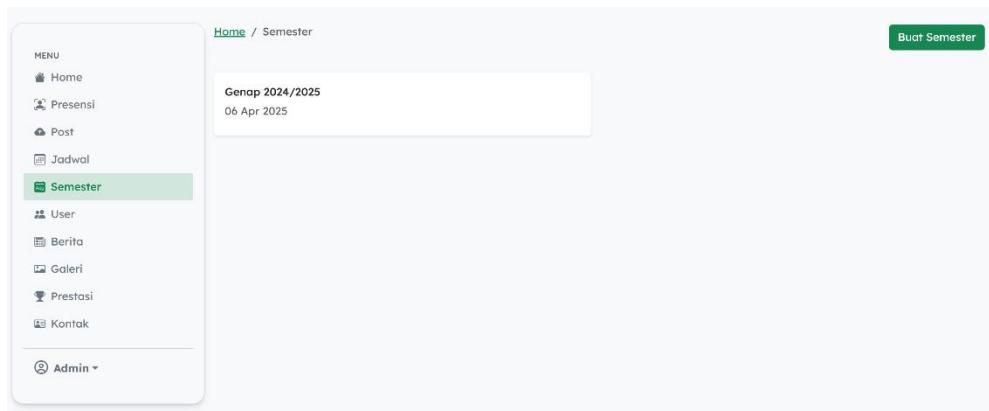
Form tambah jadwal merupakan tampilan formulir yang menyediakan beberapa kolom input, seperti hari, waktu mulai, dan waktu selesai latihan. Halaman ini dirancang agar dapat diakses oleh pembina dan admin. Pada *form* ini juga diterapkan validasi terhadap input pengguna, seperti validasi isian wajib dan validasi terhadap duplikasi hari. Tampilan sistem ketika validasi dijalankan dapat dilihat pada Gambar 4.34.



Gambar 4.34. Validasi *Form Tambah Jadwal*

i) Halaman Semester

Halaman semester merupakan halaman yang menampilkan daftar semester yang tersedia dalam sistem. Tampilan halaman semester dapat dilihat pada Gambar 4.35.

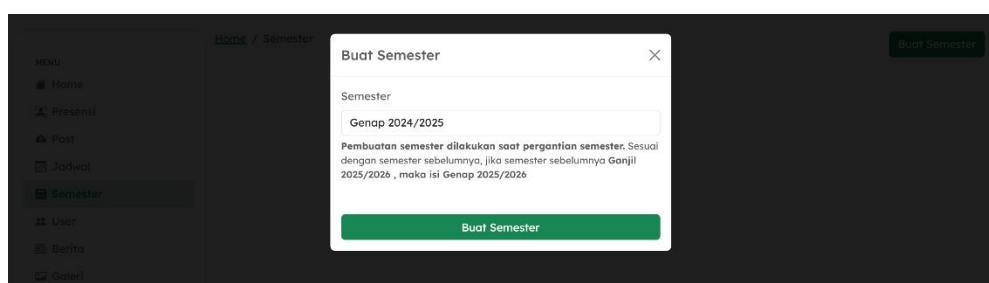


Gambar 4.35. Halaman Semester

Halaman semester menyediakan fitur bagi admin untuk menambahkan semester baru sesuai dengan periode akademik yang berlaku.

j) Form Tambah Semester

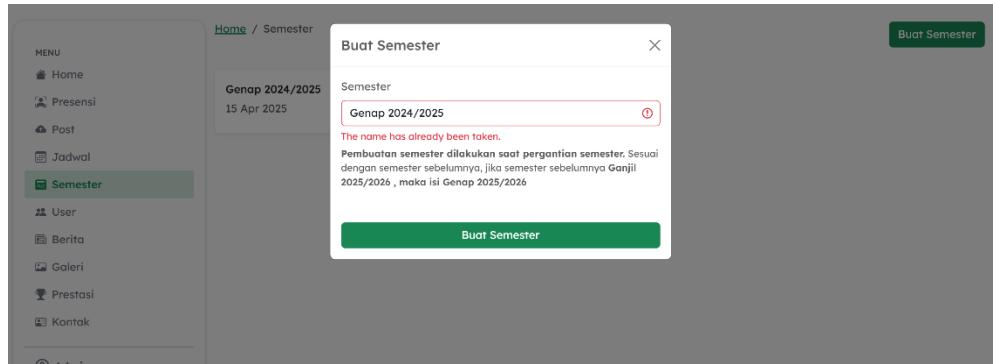
Form tambah semester merupakan fitur yang digunakan untuk memasukkan data semester ke dalam sistem. Tampilan form tambah semester dapat dilihat pada Gambar 4.36.



Gambar 4.36. Form Tambah Semester

Form tambah semester merupakan halaman yang dirancang untuk memungkinkan admin menambahkan data semester baru ke dalam sistem. Halaman ini terdiri dari formulir input yang mencakup kolom untuk memasukkan nama semester. Pada form ini juga diterapkan validasi terhadap input pengguna, seperti validasi isian wajib dan validasi terhadap duplikasi

nama semester. Tampilan sistem ketika validasi dijalankan dapat dilihat pada Gambar 4.37.



Gambar 4.37.

Validasi Form Tambah Semester

k) Halaman *User*

Halaman *user* merupakan halaman yang menampilkan daftar pelatih dan pembina yang terdaftar dalam sistem. Tampilan halaman *user* dapat dilihat pada Gambar 4.38.

Pelatih		Section
No	Nama	
1	Ahmad Luthfi	
Pembina		
No	Nama	
1	Ni'matul Aulia, S.Pd	

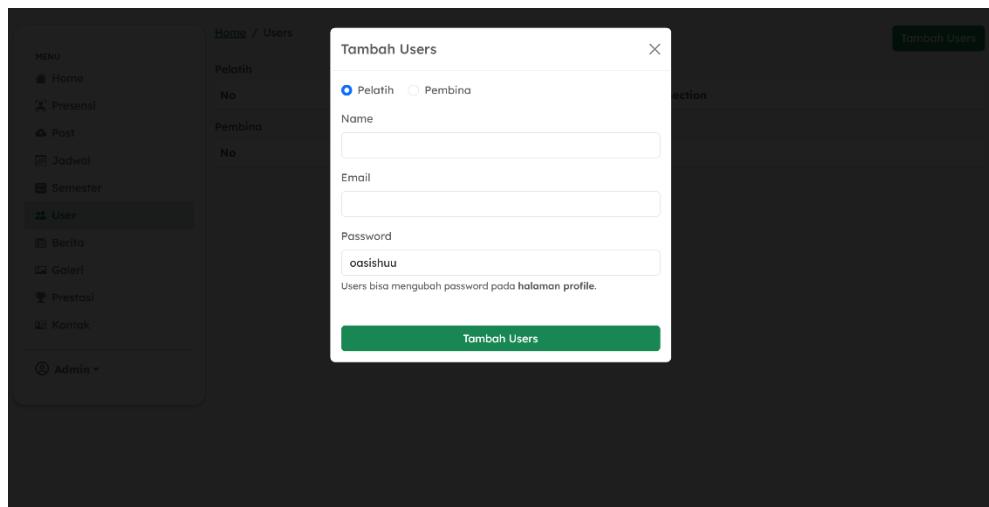
Gambar 4.38.

Halaman *User*

Halaman *user* menampilkan daftar pelatih dan pembina yang terdaftar dalam sistem. Halaman ini juga dilengkapi dengan fitur untuk menambahkan pengguna baru.

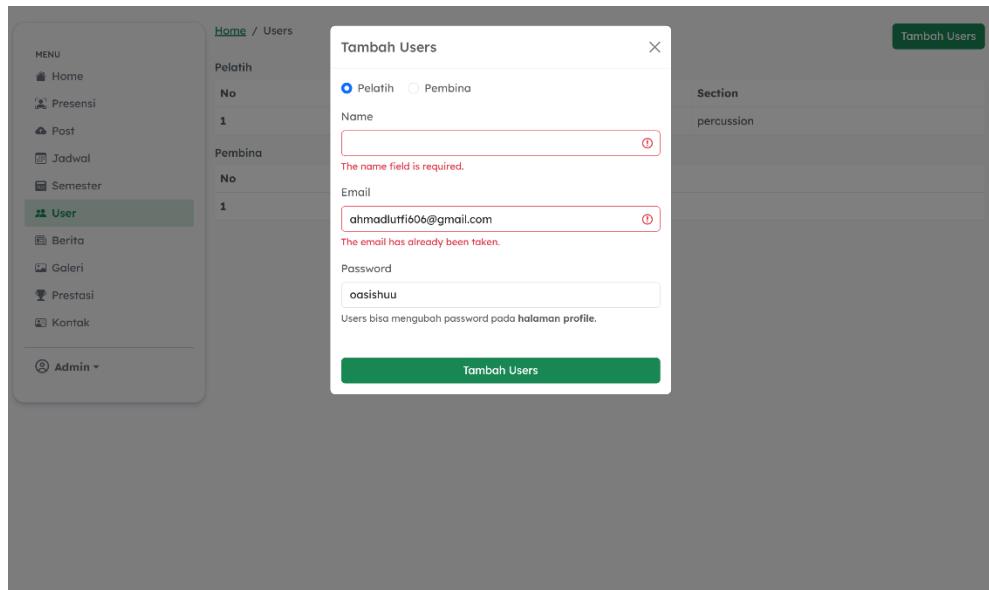
l) Form Tambah *User*

Form tambah *user* merupakan fitur yang digunakan untuk memasukkan data *user* ke dalam sistem. Tampilan form tambah *user* dapat dilihat pada Gambar 4.39.



Gambar 4.39. *Form Tambah User*

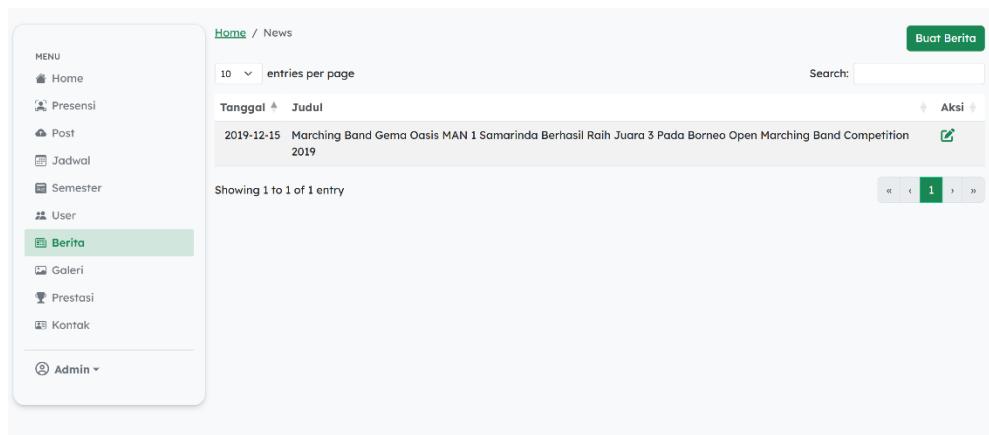
Form tambah *user* terdiri dari formulir dengan kolom input yang mencakup peran pengguna, nama, *email*, serta *password* yang telah ditentukan oleh sistem. Pada *form* ini juga diterapkan validasi terhadap input pengguna, seperti validasi isian wajib dan validasi terhadap duplikasi *email*. Tampilan sistem ketika validasi dijalankan dapat dilihat pada Gambar 4.40.



Gambar 4.40. *Validasi Form Tambah User*

m) Halaman Kelola Berita

Halaman berita merupakan halaman yang menampilkan daftar berita yang tersedia dalam sistem. Tampilan halaman berita dapat dilihat pada Gambar 4.41.



Gambar 4.41. Halaman Kelola Berita

Halaman berita menampilkan daftar berita yang tersedia, serta dilengkapi dengan fitur untuk membuat, menghapus, dan mengedit berita. Halaman ini dapat diakses oleh admin dan pembina.

n) Halaman Tambah Berita

Halaman tambah berita merupakan halaman yang digunakan untuk memasukkan data berita ke dalam sistem melalui formulir input yang telah disediakan. Tampilan halaman tambah berita dapat dilihat pada Gambar 4.42.

Gambar 4.42. Halaman Tambah Berita

Halaman tambah berita merupakan halaman yang mencakup beberapa kolom input, seperti judul, gambar, tanggal, dan informasi terkait berita yang akan diposting. Pada Halaman ini juga diterapkan validasi terhadap input pengguna, seperti validasi isian wajib. Tampilan sistem ketika validasi dijalankan dapat dilihat pada Gambar 4.43.

Gambar 4.43. Validasi Tambah Berita

o) Halaman Kelola Galeri

Halaman galeri merupakan halaman yang menampilkan daftar galeri yang tersedia dalam sistem. Tampilan halaman galeri dapat dilihat pada Gambar 4.44.

MENU		Home / Gallery				
		Tambah Galeri <input type="text" value="Search:"/>				
		10	entries per page			
No	Judul	Tanggal	Tipe	Aksi		
1	Foto Kalender	2025-03-20	image			

Gambar 4.44. Halaman Kelola Galeri

Halaman galeri menampilkan daftar galeri yang tersedia, serta dilengkapi dengan fitur untuk membuat, menghapus, dan mengedit galeri. Halaman ini dapat diakses oleh admin dan pembina.

p) Halaman Tambah Galeri

Halaman tambah galeri merupakan halaman yang digunakan untuk memasukkan data galeri ke dalam sistem melalui formulir input yang telah disediakan. Tampilan halaman tambah galeri dapat dilihat pada Gambar 4.45.

The screenshot shows a web application interface. On the left is a sidebar with a 'MENU' section containing links: Home, Presensi, Post, Jadwal, Semester, User, Berita, Galeri (which is highlighted in green), Prestasi, Kontak, and Admin. The main content area has a header 'Home / Gallery / Tambah'. Below the header are four input fields: 'Judul' (Title), 'Gambar / Video' (with a file input showing 'No file chosen'), 'Tanggal' (Date) with a date picker, and 'Keterangan' (Description) with a rich text editor toolbar. At the bottom is a green 'Submit' button.

Gambar 4.45. Halaman Tambah Galeri

Halaman tambah galeri merupakan halaman yang dirancang untuk memungkinkan admin dan pembina menambahkan dokumentasi baru. Halaman ini terdiri dari formulir input yang mencakup beberapa kolom, antara lain judul galeri, unggahan gambar atau video, tanggal kegiatan, serta keterangan tambahan. Pada Halaman ini juga diterapkan validasi terhadap input pengguna, seperti validasi isian wajib. Tampilan sistem ketika validasi dijalankan dapat dilihat pada Gambar 4.46.

This screenshot is similar to Gambar 4.45 but shows validation errors. The 'Judul' field has a red border and the message 'The title field is required.'. The 'Gambar / Video' field also has a red border and the message 'The file field is required.'. The 'Tanggal' field has a red border and the message 'The date field is required.'. The 'Keterangan' field has a red border and the message 'The info field is required.'. The rest of the interface is identical to the previous screenshot.

Gambar 4.46. Validasi Tambah Galeri

q) Halaman Kelola Prestasi

Halaman prestasi merupakan halaman yang dirancang untuk menampilkan daftar prestasi yang telah diraih oleh *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Tampilan halaman prestasi dapat dilihat pada Gambar 4.47.

Home / Achievement				
10 entries per page				
Tahun	Event	Keterangan	Juara	Aksi
2019	Borneo Open Marching Band	Umum Senior Non Brass	3	
2019	Borneo Open Marching Band	Field Commander	1	
2019	Borneo Open Marching Band	Percussion	2	
2019	Borneo Open Marching Band	Visual	3	

Showing 1 to 4 of 4 entries

Gambar 4.47. Halaman Kelola Prestasi

Halaman prestasi merupakan halaman yang dirancang untuk menampilkan daftar prestasi yang telah diraih oleh *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Halaman ini dilengkapi dengan fitur untuk membuat, mengedit, dan mengelola data prestasi, sehingga memungkinkan admin dan pembina untuk memperbarui informasi prestasi secara berkala.

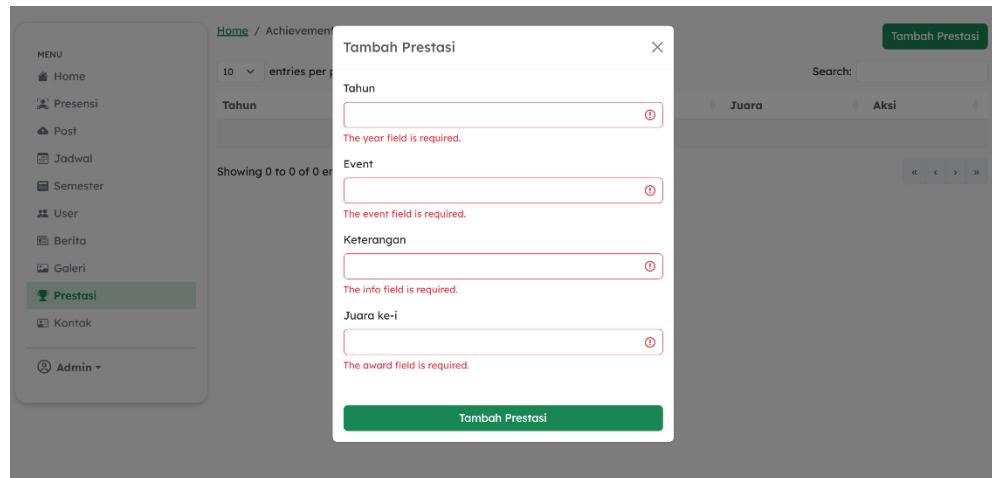
r) Form Tambah Prestasi

Form tambah prestasi merupakan fitur yang digunakan untuk memasukkan data prestasi ke dalam sistem. Tampilan *form* tambah prestasi dapat dilihat pada Gambar 4.48.

Gambar 4.48. Form Tambah Prestasi

Form tambah prestasi merupakan tampilan formulir yang dirancang untuk memungkinkan admin dan pembina menambahkan data prestasi baru yang telah diraih oleh *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda.

Formulir ini mencakup beberapa kolom input, antara lain tahun perolehan prestasi, nama *event* atau kompetisi, keterangan tambahan, serta pencapaian atau juara yang diraih. Pada *form* ini juga diterapkan validasi terhadap input pengguna, seperti validasi isian wajib. Tampilan sistem ketika validasi dijalankan dapat dilihat pada Gambar 4.49.



Gambar 4.49. Validasi *Form* Tambah Prestasi

s) Halaman Kelola Kontak

Halaman kontak merupakan halaman yang menampilkan daftar kontak yang dapat dihubungi. Tampilan halaman kontak dapat dilihat pada Gambar 4.50.

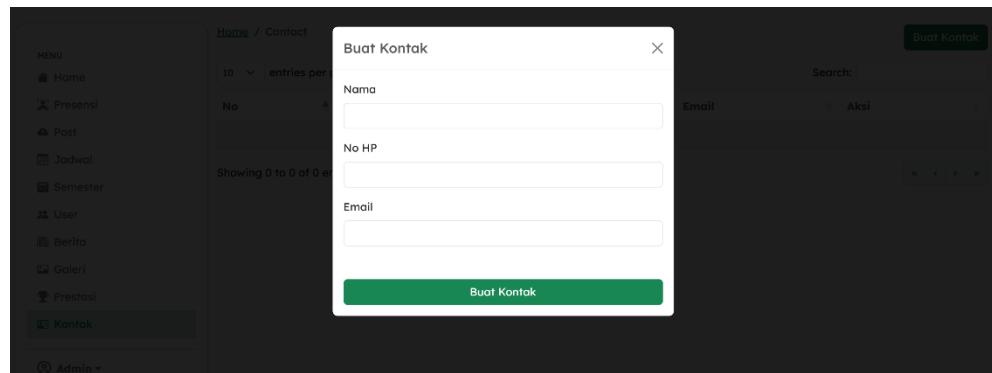
Home / Contact		Buat Kontak		
10 entries per page		Search:		
No	Nama	No Hp	Email	Aksi
1	Ahmad Luthfi	089690742663	ahmadlutfi606@gmail.com	
Showing 1 to 1 of 1 entry				

Gambar 4.50. Halaman Kelola Kontak

Halaman Kontak menampilkan daftar kontak yang dapat dihubungi, serta dilengkapi dengan fitur untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus data kontak. Halaman ini dapat diakses oleh admin dan pembina.

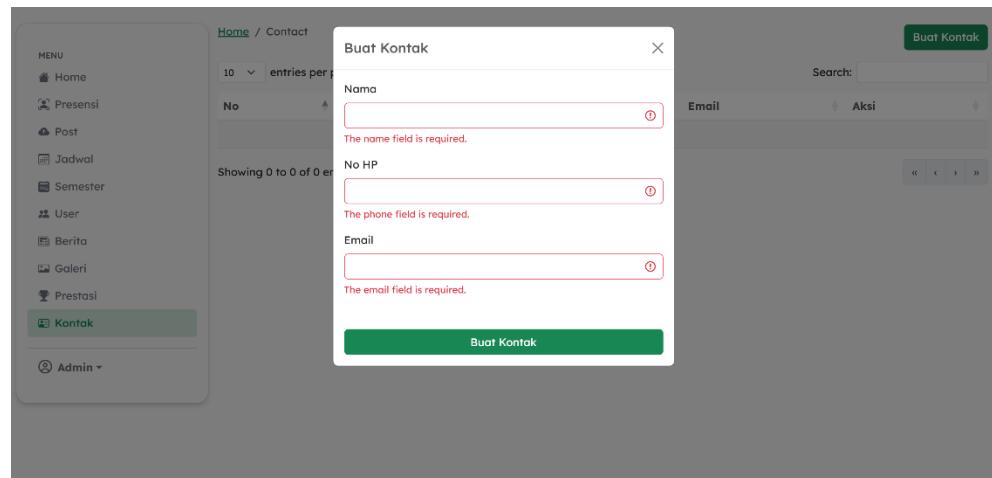
t) *Form Tambah Kontak*

Form tambah kontak merupakan fitur yang digunakan untuk memasukkan data daftar kontak yang dapat dihubungi. Tampilan *form* tambah kontak dapat dilihat pada Gambar 4.51.



Gambar 4.51. *Form Tambah Kontak*

Form tambah kontak merupakan tampilan formulir yang dirancang untuk memungkinkan admin dan pembina menambahkan data kontak yang dapat dihubungi. Formulir ini mencakup beberapa kolom input, antara lain nama, no hp dan *email*. Pada *form* ini juga diterapkan validasi terhadap input pengguna, seperti validasi isian wajib. Tampilan sistem ketika validasi dijalankan dapat dilihat pada Gambar 4.52.



Gambar 4.52. Validasi *Form Tambah Kontak*

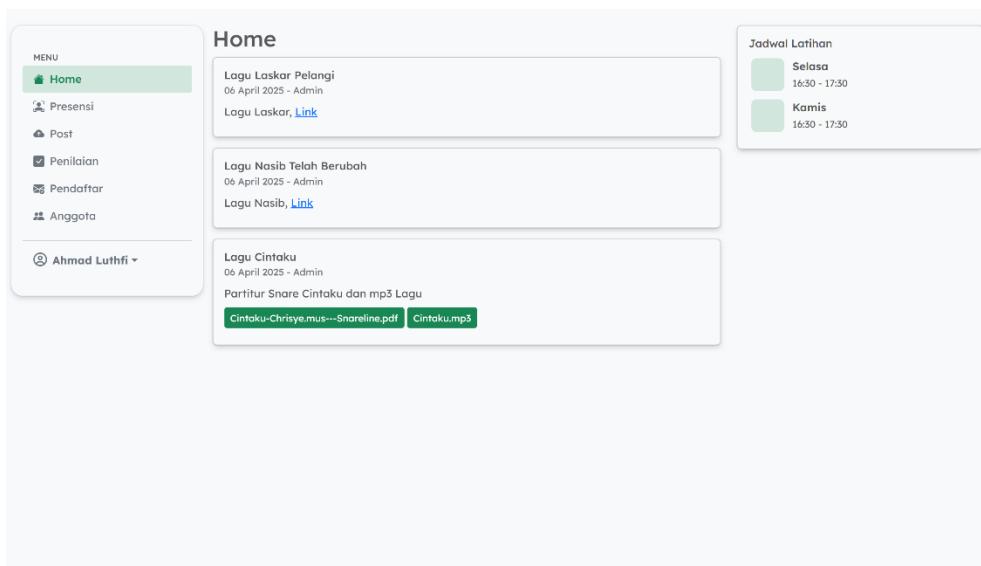
4. Tampilan Sistem *Role Pelatih*

Dalam sistem informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, pelatih memiliki peran penting sebagai pengguna yang diberikan

hak akses untuk mengelola berbagai aspek dalam sistem. Melalui akun yang dimiliki, pelatih dapat melakukan *login* dan mengatur sejumlah fitur, seperti mengunggah *Postingan*, mencatat dan memantau presensi anggota, serta mengelola proses pendaftaran calon anggota. Selain itu, pelatih juga memiliki tanggung jawab dalam melakukan penilaian terhadap anggota.

a) Halaman *Dashboard* Pelatih

Halaman *dashboard* pelatih merupakan halaman utama yang diakses oleh pelatih setelah berhasil melakukan proses *login* ke dalam sistem. Tampilan halaman *dashboard* pelatih dapat dilihat pada Gambar 4.53.



Gambar 4.53. Halaman *Dashboard* Pelatih

Pada halaman *dashboard* pelatih ditampilkan beberapa *Postingan* terbaru yang diunggah oleh pelatih dan pembina, serta informasi terkait jadwal latihan. Selain menyajikan informasi penting, halaman *dashboard* juga menyediakan akses ke berbagai menu fungsional yang mendukung tugas pelatih, antara lain menu presensi, *Postingan*, pendaftaran calon anggota, penilaian, data anggota, dan profil.

b) Halaman Pendaftar

Halaman pendaftar merupakan halaman yang menampilkan daftar calon anggota yang telah mendaftarkan diri untuk bergabung dengan MB Oasis Mansa. Tampilan halaman pendaftar dapat dilihat pada Gambar 4.54.

No	Nama	No HP	Asal Sekolah	Detail	Status
1	Muhammad Zidan	0856784213569	Mts Al Azhar	Lihat	Proses
2	Dhea Ananda Salsabila Sudarmono	087536548956	Mts Al Azhar	Lihat	Proses
3	Noor Armalia Putri	085245695234	Mts Al Azhar	Lihat	Proses

Gambar 4.54. Halaman Pendaftar

Halaman pendaftar hanya dapat diakses oleh pelatih dan digunakan untuk mengelola data pendaftaran calon anggota. Kehadiran halaman ini memungkinkan proses seleksi dilakukan secara lebih efisien, sehingga mempermudah pelatih dalam mengambil keputusan terkait penerimaan anggota baru.

c) Halaman Detail Pendaftar

Halaman detail pendaftar merupakan halaman yang menampilkan informasi tambahan mengenai calon anggota yang telah melakukan pendaftaran. Tampilan halaman detail pendaftar dapat dilihat pada Gambar 4.55.

Home / Pendaftar / Detail	
Nama	Dhea Ananda Salsabila Sudarmono
Nomor Hp	087536548956
Kelamin	Perempuan
Asal Sekolah	Mts Al Azhar
Kelas	XI-IPS 3
Tertarik Bagian	pit
Penyakit	Tidak ada
Alasan Bergabung	Cari Teman Baru

Gambar 4.55. Halaman Detail Pendaftar

Selain menampilkan informasi tambahan mengenai calon anggota, halaman detail pendaftar juga menyediakan fitur bagi pelatih untuk memperbarui status pendaftaran, seperti menetapkan status "diterima", "ditolak", atau "dalam proses", sesuai dengan hasil evaluasi

d) Halaman Penilaian

Halaman penilaian merupakan halaman yang dirancang untuk digunakan oleh pelatih dalam melakukan penilaian terhadap anggota. Tampilan halaman penilaian dapat dilihat pada Gambar 4.56.

The screenshot shows a web-based application interface. On the left, a sidebar titled 'MENU' lists 'Home', 'Presensi', 'Post', 'Penilaian' (which is highlighted in green), 'Pendaftar', and 'Anggota'. Below this is a user profile for 'Ahmad Luthfi'. The main content area has a header 'Home / Penilaian' and a note: 'Keterangan: 1. Penilaian dilakukan diakhir semester 2. Pelatih hanya dapat memberi nilai pada anggota sesuai dengan section-nya 3. TNK = Teknik, SKP = Sikap, KRP = Kerapian, DSP = Disiplin,'. A dropdown menu shows 'Genap 2024/20'. Below is a table with columns: No, Nama, Kelas, Section, TNK, SKP, KRP, and DSP. The table contains three rows of data:

No	Nama	Kelas	Section	TNK	SKP	KRP	DSP
1	Muhammad Zidan	XII-IPS 2	percussion				
2	Dhea Ananda Salsabila Sudarmono	XI-IPS 3	pit				
3	Noor Armalia Putri	XI-AG 1	brass				

Gambar 4.56. Halaman Penilaian

Halaman penilaian menampilkan informasi mengenai nama, kelas, dan *section* masing-masing anggota. Selain itu, halaman ini juga memungkinkan pelatih untuk memberikan evaluasi terhadap kinerja anggota berdasarkan kriteria tertentu, seperti teknik bermain, kedisiplinan, serta aspek-aspek lain yang relevan dengan performa.

e) Halaman Anggota

Halaman anggota menampilkan daftar anggota yang telah terdaftar dalam sistem. Tampilan halaman anggota dapat dilihat pada Gambar 4.57.

The screenshot shows a web-based application interface. On the left, a sidebar titled 'MENU' lists 'Home', 'Presensi', 'Post', 'Penilaian', 'Pendaftar', and 'Anggota' (which is highlighted in green). Below this is a user profile for 'Ahmad Luthfi'. The main content area has a header 'Home / Users' and a note: 'Anggota Aktif'. A dropdown menu shows '10 entries per page'. Below is a table with columns: No, Nama, Kelas, and Section. The table contains three rows of data. Below this is a note: 'Showing 1 to 3 of 3 entries'. Below this is another table for 'Anggota Tidak Aktif' with a note: 'Showing 0 to 0 of 0 entries'.

No	Nama	Kelas	Section
1	XII-IPS 2	Muhammad Zidan	percussion
2	XI-IPS 3	Dhea Ananda Salsabila Sudarmono	pit
3	XI-AG 1	Noor Armalia Putri	brass

Gambar 4.57. Halaman Anggota

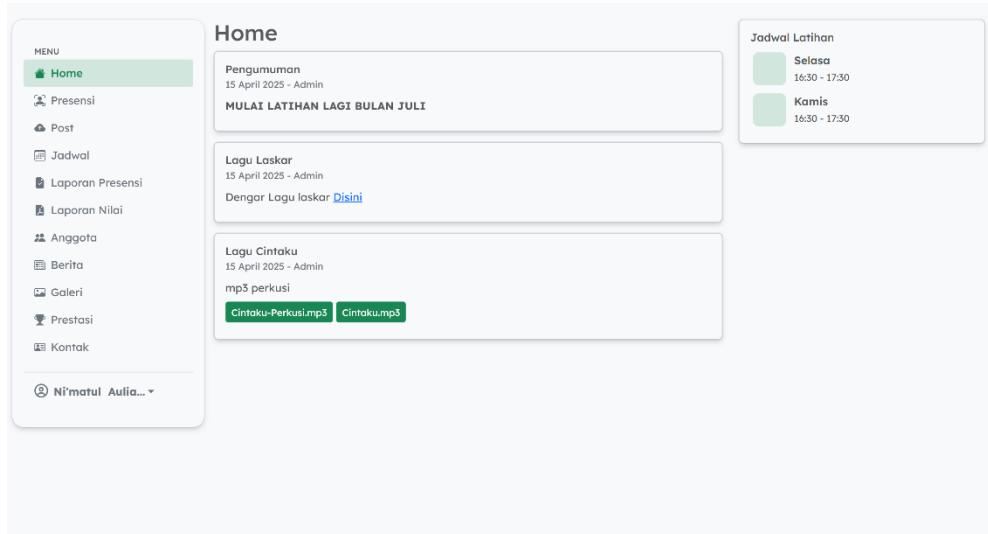
Halaman anggota mencakup informasi seperti nama, kelas, *section*, dan status keaktifan masing-masing anggota.

5. Tampilan Sistem *Role* Pembina

Dalam sistem informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, pembina memiliki akses khusus untuk melakukan *login* dan mengelola berbagai aspek dalam sistem. Melalui akun yang dimiliki, pembina dapat mengatur jadwal latihan, mengelola *Postingan*, berita, kontak yang dapat dihubungi, prestasi yang telah diraih, serta galeri kegiatan. Selain itu, pembina juga memiliki kewenangan untuk melihat data presensi kehadiran anggota, mengakses laporan penilaian yang dibuat oleh pelatih, serta melakukan pengeditan terhadap profil pribadi.

a) Halaman *Dashboard* Pembina

Halaman *dashboard* pembina merupakan halaman utama yang diakses oleh pembina setelah berhasil melakukan proses *login* ke dalam sistem. Tampilan halaman *dashboard* pembina dapat dilihat pada Gambar 4.58.



Gambar 4.58.

Halaman *Dashboard* Pembina

Pada halaman *dashboard* pembina ditampilkan beberapa *Postingan* terbaru yang diunggah oleh pelatih maupun pembina, serta informasi terkait jadwal latihan. Halaman ini merupakan halaman utama yang diakses oleh pembina setelah berhasil *login* ke dalam sistem. Selain menyajikan informasi penting, dashboard juga menyediakan akses ke berbagai menu fungsional yang mendukung tugas pembina, seperti menu presensi, *Postingan*, jadwal, laporan, data anggota, berita, galeri, prestasi, kontak, dan profil.

b) Halaman Laporan Presensi

Halaman Laporan Presensi berfungsi untuk menampilkan rekapitulasi kehadiran anggota berdasarkan tanggal yang dipilih. Tampilan halaman laporan presensi dapat dilihat pada Gambar 4.59.

Nama	Kelas	Hadir	Izin	Tidak Hadir
Muhammad Zidan	XII-IPS 2	0	1	0
indah nurmaila hana tohari	XII-IPS 2	1	0	0
Alya Rizqi Devina	XII-IPS 2	1	0	0
Uswatun Hasanah	XII-IPS 2	1	0	0

Gambar 4.59. Halaman Laporan Presensi

Halaman Laporan menyajikan jumlah kehadiran anggota. Pada halaman ini, pembina juga dapat mencetak laporan kehadiran.

c) Halaman Laporan Nilai

Halaman laporan berfungsi untuk menampilkan rekapitulasi nilai anggota yang diperoleh berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh pelatih. Tampilan halaman laporan dapat dilihat pada Gambar 4.60.

No	Nama	Kelas	Section	TNK	SKP	KRP	DSP
1	Muhammad Zidan	XII-IPS 2					
2	indah nurmaila hana tohari	XII-IPS 2					
3	Alya Rizqi Devina	XII-IPS 2					
4	Uswatun Hasanah	XII-IPS 2					
5	Farzana Nur	XII-IPS					

Gambar 4.60. Halaman Laporan Nilai

Halaman laporan menyajikan daftar nilai anggota yang telah dievaluasi oleh pelatih, mencakup aspek sikap, teknik, disiplin, dan kerapian. Laporan ini dapat diakses oleh pembina berdasarkan semester yang dipilih.

4.1.2 Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian aplikasi yang dikembangkan dengan perancangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah *User Acceptance Testing* (UAT), yang mencakup pengujian *Blackbox* dan pengujian *Beta*. Dengan menerapkan kedua metode tersebut, diharapkan aplikasi yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sesuai dengan spesifikasi teknis, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna secara optimal.

1. *Blackbox Testing*

Pengujian *Blackbox Testing* pada sistem informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda dilakukan untuk mengevaluasi fungsionalitas aplikasi tanpa memperhatikan struktur atau kode internalnya. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan dalam sistem, seperti kegagalan dalam operasi aplikasi atau fitur yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Metode ini memastikan bahwa aplikasi dapat menghasilkan *output* yang sesuai berdasarkan *input* yang diberikan, sehingga setiap fitur dalam sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan oleh Bapak Muhammad Pauzan, S.Kom., selaku pelatih MB Oasis Mansa, dan Ibu Ni'matul Aulia, S.Pd., selaku pembina MB Oasis Mansa.

Tabel 4.1. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman *Login*

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1	Memasukkan email dan password <i>login</i> dengan <i>dashboard</i> benar	Berpindah ke halaman <i>login</i> Sesuai	Sesuai
2.	Memasukkan email dan password <i>login</i> yang tidak sesuai	Menampilkan status <i>login</i> gagal dan memberitahu data input salah	Sesuai
3.	Terdapat kolom pada formulir <i>login</i> yang belum diisi	Menampilkan formulir <i>login</i> dengan <i>input</i> yang tidak valid	Sesuai

Hasil pengujian yang disajikan pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa

fitur *login* telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Sistem mampu mengarahkan pengguna ke halaman *dashboard* apabila data *login* yang dimasukkan benar. Sebaliknya, apabila data yang dimasukkan tidak sesuai, sistem menampilkan pesan kesalahan, serta memberikan notifikasi mengenai input yang tidak valid apabila terdapat kolom yang belum diisi. Seluruh skenario pengujian menunjukkan bahwa fitur login berjalan dengan baik.

Tabel 4.2. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman *Dashboard*

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data jadwal	Menampilkan data jadwal	Sesuai
2.	Lihat data <i>Posting</i>	Menampilkan hingga tiga data <i>Posting</i> terbaru	Sesuai
3.	<i>Download file Posting</i>	Mengunduh <i>file</i> yang terkait dengan <i>Posting</i>	Sesuai

Hasil pengujian yang disajikan pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa halaman *dashboard* telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Sistem mampu menampilkan data jadwal, menampilkan hingga tiga postingan terbaru, serta memberikan akses kepada pengguna untuk mengunduh berkas yang terkait dengan postingan tersebut. Seluruh skenario pengujian menghasilkan keluaran yang sesuai, sehingga dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur utama pada halaman dashboard telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan sistem.

Tabel 4.3. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman Jadwal (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data jadwal	Menampilkan list data jadwal	Sesuai
2.	Menambahkan data jadwal dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data jadwal tersimpan	Sesuai
3.	Menambahkan data jadwal dengan memasukkan <i>input</i> hari yang telah ada (duplikat)	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data jadwal yang duplikat	Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
4.	Mengedit data jadwal dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data jadwal diperbarui	Sesuai
5.	Menghapus data jadwal	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan jadwal berhasil dan data jadwal tersebut telah dihapus	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa seluruh fungsi pada halaman jadwal untuk admin dan pembina telah berjalan sesuai harapan. Sistem berhasil menampilkan daftar jadwal, menambahkan data valid, menolak data duplikat, serta menjalankan fungsi edit dan hapus dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengelolaan jadwal telah sesuai dengan standar fungsional.

Tabel 4.4. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman Berita (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data berita	Menampilkan list berita terbaru	Sesuai
2.	Lihat data detail berita	Menampilkan detail data berita	Sesuai
3.	Menambahkan data berita dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data berita tersimpan	Sesuai
4.	Mengedit data berita dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data berita diperbarui	Sesuai
5.	Menghapus data berita	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan berita berhasil dan data berita tersebut telah dihapus	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa fitur-fitur pada halaman berita telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Sistem mampu menampilkan daftar berita terbaru, menampilkan detail berita, serta mendukung penambahan, pengeditan, dan penghapusan data berita.

Tabel 4.5. Hasil Pengujian Blackbox Halaman Galeri (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data galeri	Menampilkan list galeri terbaru	Sesuai
2.	Lihat data detail galeri	Menampilkan detail data galeri	Sesuai
3.	Menambahkan data galeri dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data galeri tersimpan	Sesuai
4.	Mengedit data galeri dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data galeri diperbarui	Sesuai
5.	Menghapus data galeri	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan galeri berhasil dan data galeri tersebut telah dihapus	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa seluruh fungsi pada halaman galeri telah berjalan dengan baik. Sistem berhasil menampilkan daftar galeri terbaru, menampilkan detail galeri, serta mendukung penambahan, pengeditan, dan penghapusan data galeri. Setiap proses yang dilakukan memberikan notifikasi keberhasilan sesuai dengan aksi yang dijalankan. Dengan hasil pengujian yang sesuai, dapat disimpulkan bahwa fitur pengelolaan galeri telah berfungsi secara optimal.

Tabel 4.6. Hasil Pengujian Blackbox Halaman Prestasi (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data prestasi	Menampilkan list prestasi terbaru	Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
2.	Lihat data detail prestasi	Menampilkan detail data prestasi	Sesuai
3.	Menambahkan data prestasi dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data prestasi tersimpan	Sesuai
4.	Mengedit data prestasi dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data prestasi diperbarui	Sesuai
5.	Menghapus data prestasi	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan prestasi berhasil dan data prestasi tersebut telah dihapus	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.6 menunjukkan bahwa seluruh fitur pada halaman prestasi telah berjalan sesuai fungsinya. Sistem dapat menampilkan daftar prestasi terbaru, melihat detail informasi prestasi, serta mendukung proses penambahan, pengeditan, dan penghapusan data prestasi. Setiap proses menampilkan notifikasi keberhasilan sesuai dengan aksi yang dilakukan. Dengan hasil pengujian yang sesuai, dapat disimpulkan bahwa fitur pengelolaan prestasi telah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 4.7. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman Kontak (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data kontak	Menampilkan list kontak terbaru	Sesuai
2.	Lihat data detail kontak	Menampilkan detail data kontak	Sesuai
3.	Menambahkan data kontak dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data kontak tersimpan	Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
4.	Mengedit data kontak dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data kontak diperbarui	Sesuai
5.	Menghapus data kontak	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan kontak berhasil dan data kontak tersebut telah dihapus	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.7 menunjukkan bahwa seluruh fitur pada halaman kontak telah berfungsi dengan baik. Sistem mampu menampilkan daftar kontak terbaru, menampilkan detail informasi kontak, serta mendukung penambahan, pengeditan, dan penghapusan data kontak. Setiap aksi memberikan notifikasi keberhasilan yang sesuai, menandakan bahwa fitur pengelolaan kontak telah berjalan sesuai dengan harapan.

Tabel 4.8. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman Semester (Admin)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data semester	Menampilkan list semester terbaru	Sesuai
2.	Menambahkan data semester dengan memasukkan <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data semester tersimpan	Sesuai
3.	Menambahkan data semester dengan memasukkan <i>input</i> yang tersimpan (duplikat)	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data semester yang duplikat	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.8 menunjukkan bahwa fitur pada halaman semester telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sistem dapat menampilkan daftar semester terbaru, menyimpan data semester dengan input yang benar, serta menolak penambahan data yang duplikat dengan memberikan notifikasi kesalahan. Seluruh pengujian menunjukkan hasil yang

sesuai, yang menandakan bahwa pengelolaan data semester pada sistem telah berfungsi dengan baik.

Tabel 4.9. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman *User* (Admin)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data pelatih dan pembina	Menampilkan list pelatih dan pembina	Sesuai
2.	Menambahkan data <i>user</i> dengan memasukkan input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data <i>user</i> tersimpan	Sesuai
3.	Menambahkan data <i>user</i> dengan memasukkan input email yang telah tersimpan	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data <i>user</i> duplikat (duplikat)	Sesuai
4.	Menambahkan data <i>user</i> dengan memasukkan input email yang telah tersimpan tetapi beda <i>role</i>	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data <i>user</i> duplikat	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.9 menunjukkan bahwa seluruh fitur pada halaman *user* telah berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan. Sistem dapat menampilkan daftar pelatih dan pembina, menambahkan data *user* dengan input yang benar, serta menolak penambahan user dengan email yang sudah terdaftar baik yang sama maupun berbeda peran dengan menampilkan notifikasi kesalahan. Hasil pengujian yang sesuai menunjukkan bahwa pengelolaan data *user* dalam sistem telah berfungsi secara optimal.

Tabel 4.10. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman Pendaftaran

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Memasukkan semua <i>input</i> pendaftaran dengan benar	Menampilkan status berhasil dan data pendaftar tersimpan	Sesuai
2.	Proses pendaftaran menggunakan data email yang bersifat duplikat	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data pendaftaran yang duplikat	Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
3.	Terdapat <i>input</i> pada formulir pendaftaran yang belum diisi	Menampilkan formulir dengan <i>input</i> pendaftaran yang tidak valid	Sesuai
4.	Cek status registrasi menggunakan email yang telah terdaftar	Menampilkan pesan yang berisi informasi status pendaftaran	Sesuai
5.	Cek status registrasi menggunakan email yang tidak terdaftar	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data registrasi tidak ditemukan	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.10 menunjukkan bahwa fitur pada halaman pendaftaran telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Sistem berhasil menyimpan data pendaftar yang valid, menolak data duplikat, serta menampilkan peringatan untuk input yang kosong. Fitur pengecekan status registrasi juga berfungsi dengan baik.

Tabel 4.11. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman Pendaftar (Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data pendaftar	Menampilkan list pendaftar terbaru	Sesuai
2.	Lihat data detail pendaftar	Menampilkan detail data pendaftar	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.11 menunjukkan bahwa fitur pada halaman pendaftar untuk pelatih telah berjalan sesuai dengan fungsinya. Sistem mampu menampilkan daftar pendaftar terbaru serta menampilkan detail informasi dari masing-masing pendaftar. Seluruh hasil pengujian menunjukkan status sesuai, yang menandakan bahwa fitur ini telah berfungsi dengan baik dan siap digunakan.

Tabel 4.12. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman Detail Pendaftar (Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data detail pendaftar	Menampilkan detail data pendaftar	Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
2.	Mengubah status pendaftar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data pendaftar diperbarui	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.12 menunjukkan bahwa fitur pada halaman detail pendaftar telah berfungsi dengan baik. Sistem dapat menampilkan informasi detail dari data pendaftar serta memungkinkan pelatih untuk mengubah status pendaftar dengan menampilkan notifikasi keberhasilan saat data diperbarui. Seluruh pengujian menunjukkan hasil yang sesuai, menandakan bahwa fitur ini siap digunakan dalam proses seleksi pendaftar.

Tabel 4.13. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman *Posting* (Admin, Pelatih dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data <i>post</i>	Menampilkan list <i>Postingan</i> terbaru	Sesuai
2.	Lihat data detail <i>post</i>	Menampilkan detail data <i>Posting</i>	Sesuai
3.	Menambahkan data <i>Posting</i> dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data <i>post</i> tersimpan	Sesuai
4.	Mengedit data <i>Posting</i> dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data <i>post</i> diperbarui	Sesuai
5.	Menghapus data <i>post</i>	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan <i>Postingan</i> berhasil dan data <i>Posting</i> tersebut telah dihapus	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.13 menunjukkan bahwa seluruh fitur pada halaman *post* berfungsi dengan baik. Sistem mendukung penayangan,

penambahan, pengeditan, dan penghapusan *Postingan*, disertai notifikasi keberhasilan.

Tabel 4.14. Hasil Pengujian Blackbox Halaman *Posting* (Anggota)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data <i>Posting</i>	Menampilkan <i>Postingan</i> terbaru	Sesuai
2.	<i>Download file Posting</i>	Mengunduh file yang terkait dengan <i>Posting</i>	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.14 menunjukkan bahwa fitur pada halaman *post* untuk anggota telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sistem berhasil menampilkan *Postingan* terbaru dan memungkinkan anggota untuk mengunduh file yang terkait dengan *Posting* tersebut. Seluruh hasil pengujian menunjukkan status sesuai, yang menandakan bahwa fitur ini telah berfungsi dengan baik dan siap digunakan oleh pengguna anggota.

Tabel 4.15. Hasil Pengujian Blackbox Halaman Profil (Admin dan Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Melakukan pengubahan <i>password</i> dengan memasukkan seluruh <i>input password</i> berhasil diubah secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> berhasil diubah	Sesuai
2.	Melakukan pengubahan <i>password</i> dengan memasukkan <i>password</i> baru tidak sama dengan <i>password</i> lama	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> baru tidak sama dengan <i>password</i> lama	Sesuai
3.	Mengedit data diri (nama, email) dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.15 menunjukkan bahwa fitur pada halaman profil untuk admin dan pembina telah berfungsi dengan baik. Sistem mampu memproses perubahan *password* dengan input yang benar, memberikan peringatan saat *password* baru sama dengan yang lama, serta

memperbarui data diri seperti nama dan email dengan sukses. Seluruh pengujian menunjukkan hasil yang sesuai, yang mengindikasikan bahwa fitur pengelolaan profil telah berjalan optimal.

Tabel 4.16. Hasil Pengujian Blackbox Halaman Profil (Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Melakukan pengubahan <i>password</i> dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> berhasil diubah	Sesuai
2.	Melakukan pengubahan <i>password</i> dengan memasukkan <i>password</i> baru tidak lama	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> baru tidak boleh sama dengan <i>password</i> lama	Sesuai
3.	Mengedit data diri (nama, email) dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	Sesuai
4.	Mengedit data lain (bagian) dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data lain berhasil diperbarui	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.16 menunjukkan bahwa fitur pada halaman profil untuk pelatih telah berfungsi dengan baik. Sistem berhasil memproses perubahan password dengan input yang benar, memberikan peringatan saat password baru sama dengan yang lama, serta mendukung pembaruan data diri seperti nama, email, dan bagian. Semua proses menampilkan notifikasi keberhasilan yang sesuai, sehingga fitur ini dinyatakan telah berjalan optimal.

Tabel 4.17. Hasil Pengujian Blackbox Halaman Profil (Anggota)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Melakukan pengubahan <i>password</i> dengan memasukkan <i>password</i> berhasi	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> berhasil diubah	Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
	memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar		
2.	Melakukan pengubahan <i>password</i> dengan memasukkan <i>password</i> baru tidak lama	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa <i>password</i> baru tidak boleh sama dengan <i>password</i> lama	Sesuai
3.	Mengedit data diri (nama, email) dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	Sesuai
4.	Mengedit data lain (kelas, bagian) dengan memasukkan seluruh <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data lain berhasil diperbarui	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.17 menunjukkan bahwa fitur pada halaman profil untuk anggota telah berjalan dengan baik. Sistem berhasil memproses perubahan password dengan benar, menolak penggunaan password baru yang sama dengan password lama, serta memungkinkan anggota untuk memperbarui data diri seperti nama, email, kelas, dan bagian. Semua fungsi memberikan notifikasi sesuai dengan aksi yang dilakukan, sehingga fitur profil dinyatakan telah berfungsi optimal dan siap digunakan.

Tabel 4.18. Hasil Pengujian Blackbox Halaman Presensi (Admin dan Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data presensi	Menampilkan list data presensi	Sesuai
2.	Melakukan pembuatan presensi dengan memasukkan semua data <i>input</i> secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan status berhasil dan data presensi tersimpan	Sesuai
3.	Terdapat <i>input</i> pada formulir presensi yang belum diisi	Menampilkan formulir dengan input presensi yang tidak valid	Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
4.	Melihat detail presensi	Menampilkan halaman detail presensi	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.18 menunjukkan bahwa fitur pada halaman presensi untuk admin dan pelatih telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sistem berhasil menampilkan data presensi, menyimpan input yang valid, serta memberi peringatan untuk input yang kosong.

Tabel 4.19. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman Presensi (Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data presensi	Menampilkan list data presensi	Sesuai
2.	Melihat detail presensi	Menampilkan halaman detail presensi	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian yang ditampilkan pada Tabel 4.19, dapat disimpulkan bahwa fitur presensi untuk pengguna dengan peran pembina telah berjalan sesuai dengan fungsinya. Pengujian terhadap dua aspek utama, yaitu tampilan daftar presensi dan detail presensi, menunjukkan bahwa sistem mampu menyajikan data secara lengkap dan akurat sesuai dengan informasi yang tersimpan.

Tabel 4.20. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman *Scan* Presensi (Anggota)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Scan berhasil	Menampilkan status absen	Sesuai
2.	Scan presensi mati	(status gagal dan memberitahu presensi sudah tidak aktif)	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.20 menunjukkan bahwa fitur presensi untuk anggota telah berjalan dengan baik. Sistem berhasil mencatat kehadiran

saat proses scan dilakukan dan memberikan notifikasi status berhasil. Selain itu, ketika presensi telah dinonaktifkan, sistem menampilkan status gagal dan memberikan informasi bahwa presensi tidak aktif. Seluruh hasil pengujian menunjukkan status sesuai, sehingga fitur ini dinyatakan siap digunakan oleh anggota.

Tabel 4.21. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman Detail Presensi (Admin dan Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data detail presensi	Menampilkan data presensi	Sesuai
2.	Mengubah status aktif presensi	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data presensi diperbarui	Sesuai
3.	Melakukan pengeditan data presensi dengan memasukkan semua data <i>input</i> secara benar	Menampilkan status berhasil perbarui dan data presensi diperbarui	Sesuai
4.	Terdapat <i>input</i> presensi pada formulir edit yang belum diisi	Menampilkan formulir dengan <i>input</i> presensi yang tidak valid	Sesuai
5.	Lihat QR Code	Menampilkan QR Code Sesuai presensi	
6.	Download lampiran	Men-Download gambar Sesuai lampiran presensi	
7.	Mengubah status kehadiran anggota	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data presensi anggota diperbarui	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.21 menunjukkan bahwa seluruh fitur pada halaman detail presensi untuk admin dan pelatih telah berjalan dengan baik. Sistem berhasil menampilkan data presensi, mengubah status aktif, serta memperbarui data dengan input valid. Fitur QR code, lampiran, dan perubahan status kehadiran juga berfungsi sesuai harapan. Seluruh hasil

pengujian menunjukkan status sesuai, menandakan fitur ini siap digunakan secara optimal.

Tabel 4.22. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman Detail Presensi (Pembina)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Lihat data detail presensi	Menampilkan data presensi	Sesuai
2.	Lihat QR <i>Code</i>	Menampilkan QR <i>Code</i> Sesuai presensi	
3.	<i>Download</i> lampiran	Men- <i>Download</i> gambar Sesuai lampiran presensi	

Hasil pengujian pada Tabel 4.22 menunjukkan bahwa fitur detail presensi untuk pembina berfungsi dengan baik. Sistem mampu menampilkan data presensi, QR *code*, dan lampiran gambar secara lengkap. Seluruh skenario pengujian menunjukkan hasil sesuai, menandakan bahwa fitur ini siap digunakan oleh pengguna dengan peran pembina.

Tabel 4.23. Hasil Pengujian *Blackbox* Halaman Penilaian (Pelatih)

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
1.	Mengisi nilai semua anggota sesuai <i>section</i>	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data nilai diperbarui	Sesuai
2.	Mengisi nilai ke beberapa anggota	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data nilai diperbarui	Sesuai
3.	Mengisi nilai ke anggota dengan penilaian tidak lengkap	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data nilai diperbarui	Sesuai

Hasil pengujian pada Tabel 4.23 menunjukkan bahwa fitur penilaian pada halaman pelatih berfungsi dengan baik. Sistem berhasil memproses pengisian nilai untuk seluruh atau sebagian anggota, termasuk saat data belum lengkap, serta menampilkan notifikasi saat data diperbarui.

Berdasarkan hasil pengujian *Blackbox* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi *Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda* berfungsi dengan baik secara keseluruhan dan mampu menghasilkan *output* sesuai dengan yang diharapkan.

2. *Beta Testing*

Beta Testing dilakukan untuk memperoleh bukti bahwa perangkat lunak yang dikembangkan dapat diterima oleh pengguna. Pengujian ini dilaksanakan pada tanggal 11 April 2025 dengan jumlah responden sebanyak 19 orang, yang merupakan perwakilan level akun pengguna, yaitu pembina, pelatih, dan anggota. Dalam pengujian ini, responden diminta untuk menggunakan aplikasi sesuai dengan fungsinya, kemudian mengisi kuesioner yang terdiri dari 9 pernyataan standar terkait pengalaman mereka dalam mengoperasikan sistem. Hasil lengkap dari kuesioner dapat dilihat pada lampiran.

- a) Hasil pengujian *beta* terhadap aspek *usability* dengan pertanyaan sebagai berikut:

Saya merasa sistem operasional pada *website* ini mudah digunakan.

Tabel 4.24. Hasil Pengujian *Usability*

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Sangat Setuju	5	4	20	
Setuju	4	14	56	
Kurang Setuju	3	1	3	(79/95)x100% =
Tidak Setuju	2	0	0	83,16%
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		19	79	

Berdasarkan pada Tabel 4.24, diketahui bahwa persentase capaian untuk pernyataan "Saya merasa sistem operasional pada *website* ini mudah digunakan" adalah sebesar 83,16%. Nilai ini termasuk dalam kategori *Sangat Baik* menurut kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa antarmuka pengguna pada *website*

telah dirancang secara efektif dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang intuitif serta tidak membingungkan bagi pengguna.

- b) Hasil pengujian *beta* terhadap aspek sistem navigasi dengan pertanyaan sebagai berikut:

Saya menilai bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada *website* ini mudah dipahami dan digunakan.

Tabel 4.25. Hasil Pengujian Navigasi

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Sangat Setuju	5	3	15	
Setuju	4	16	64	
Kurang Setuju	3	0	0	(79/95)x100% =
Tidak Setuju	2	0	0	83,16%
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		19	79	

Berdasarkan hasil persentase pada Tabel 4.25, diperoleh nilai sebesar 83,16%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek sistem navigasi pada pernyataan 'Saya menilai bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada *website* ini mudah dipahami dan digunakan' termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa struktur menu dan sistem navigasi pada *website* telah dirancang dengan baik, sehingga memudahkan pengguna dalam menelusuri serta mengakses berbagai informasi atau fitur yang tersedia.

- c) Hasil pengujian *beta* terhadap aspek grafik visual dengan pertanyaan sebagai berikut:

Saya menilai bahwa desain grafis pada *website* ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna.

Tabel 4.26. Hasil Pengujian Grafik Visual

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Sangat Setuju	5	4	20	

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Setuju	4	14	56	$(79/95) \times 100\% =$
Kurang Setuju	3	1	3	83,16%
Tidak Setuju	2	0	0	
Sangat Tidak	1	0	0	
Setuju				
Jumlah		19	79	

Berdasarkan hasil persentase pada Tabel 4.26, diperoleh nilai sebesar 83,16%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek grafik visual pada pernyataan 'Saya menilai bahwa desain grafis pada *website* ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna' termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual pada *website* dinilai menarik secara estetika dan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pengalaman pengguna.

- d) Hasil pengujian *beta* terhadap aspek *contents* dengan pertanyaan sebagai berikut:

Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada *website* ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 4.27. Hasil Pengujian *Contents*

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Sangat Setuju	5	5	25	
Setuju	4	13	52	
Kurang Setuju	3	1	3	$(80/95) \times 100\% =$
Tidak Setuju	2	0	0	84,21%
Sangat Tidak	1	0	0	
Setuju				
Jumlah		19	80	

Berdasarkan hasil persentase pada Tabel 4.27, diperoleh nilai sebesar 84,21%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek konten pada pernyataan 'Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada *website* ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna' termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa

konten yang disajikan pada website dinilai telah memenuhi harapan pengguna.

- e) Hasil pengujian *beta* terhadap aspek *compatibility* dengan pertanyaan sebagai berikut:

Saya menilai bahwa *website* ini kompatibel dengan *browser* yang saya gunakan.

Tabel 4.28. Hasil Pengujian *Compatibility*

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Sangat Setuju	5	5	25	
Setuju	4	14	56	
Kurang Setuju	3	0	0	(81/95)x100% =
Tidak Setuju	2	0	0	85,26%
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		19	81	

Berdasarkan hasil persentase pada Tabel 4.28, diperoleh nilai sebesar 85,26%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek *compatibility* pada pernyataan 'Saya menilai bahwa *website* ini kompatibel dengan *browser* yang saya gunakan' termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa *website* telah mampu berjalan dengan baik pada berbagai jenis browser yang digunakan oleh pengguna.

- f) Hasil pengujian *beta* terhadap aspek *loading time* dengan pertanyaan sebagai berikut:

Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (*loading time*) *website* ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal.

Tabel 4.29. Hasil Pengujian *Loading Time*

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Sangat Setuju	5	5	25	(79/95)x100% =
Setuju	4	12	48	83,16%

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Kurang Setuju	3	2	6	
Tidak Setuju	2	0	0	
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		19	79	

Berdasarkan hasil persentase pada Tabel 4.29, diperoleh nilai sebesar 83,16%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek *loading time* pada pernyataan 'Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (*loading time*) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal' termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa kecepatan akses dan respons website dalam menampilkan halaman maupun menu telah memenuhi ekspektasi pengguna.

- g) Hasil pengujian *beta* terhadap aspek *functionality* dengan pertanyaan sebagai berikut:

Saya menilai bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik.

Tabel 4.30. Hasil Pengujian *Functionality*

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Sangat Setuju	5	4	20	
Setuju	4	14	56	
Kurang Setuju	3	0	0	(78/95)x100% =
Tidak Setuju	2	1	2	82,11%
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		19	78	

Berdasarkan hasil persentase yang ditampilkan pada Tabel 4.30, diperoleh nilai sebesar 82,11% untuk pernyataan "Saya menilai bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik." Nilai tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik

menurut pedoman klasifikasi tingkat kepuasan pengguna. Capaian ini mencerminkan bahwa mayoritas pengguna merasa bahwa seluruh menu dan fitur yang disediakan pada *website* telah berjalan sebagaimana mestinya.

- h) Hasil pengujian *beta* terhadap aspek *accesibility* dengan pertanyaan sebagai berikut:

Saya menilai bahwa *website* ini mudah dan cepat untuk diakses.

Tabel 4.31. Hasil Pengujian *Accesibility*

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Sangat Setuju	5	4	20	
Setuju	4	13	52	
Kurang Setuju	3	2	6	(78/95)x100% =
Tidak Setuju	2	0	0	82,11%
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		19	78	

Berdasarkan hasil persentase pada Tabel 4.31, diperoleh nilai sebesar 82,11%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek *accessibility* pada pernyataan 'Saya menilai bahwa *website* ini mudah dan cepat untuk diakses' termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa *website* memiliki tingkat kemudahan akses yang tinggi, baik dari segi waktu respons maupun kemudahan pengguna dalam mengakses halaman utama serta fitur-fitur lainnya.

- i) Hasil pengujian *beta* terhadap aspek *interactivity* dengan pertanyaan sebagai berikut:

Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada *website* ini telah berjalan dengan baik dan responsif.

Tabel 4.32. Hasil Pengujian *Interactivity*

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Sangat Setuju	5	7	35	

Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
Setuju	4	12	48	(83/95)x100% =
Kurang Setuju	3	0	0	87,37
Tidak Setuju	2	0	0	
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Setuju				
Jumlah		19	83	

Berdasarkan hasil persentase pada Tabel 4.32, diperoleh nilai sebesar 87,37%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek *interactivity* pada pernyataan 'Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada *website* ini telah berjalan dengan baik dan responsif' termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pada website mampu merespons dengan cepat dan tepat terhadap tindakan atau input dari pengguna.

Hasil pengujian beta secara keseluruhan terhadap website Sistem Informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda diperoleh berdasarkan perhitungan menggunakan persamaan (2.1).

$$X = \frac{(79 + 79 + 79 + 80 + 81 + 79 + 78 + 78 + 83)}{9}$$

$$Y = \left(\frac{79,56}{95} \right) \times 100\%$$

$$Y = 83,74\%$$

Berdasarkan hasil pengujian *beta* terhadap *website* Sistem Informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, diperoleh nilai rata-rata sebesar 79,56 yang dihitung dari sembilan data pengujian. Selanjutnya, nilai tersebut dibandingkan dengan skor maksimal sebesar 95, sehingga menghasilkan persentase keberhasilan sistem sebesar 83,74% sesuai dengan perhitungan menggunakan persamaan (2.1).

Dengan demikian, *website* Sistem Informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda dapat diterima dengan baik oleh pengguna, dengan nilai persentase sebesar 83,74%. Mengacu pada skala penilaian yang

tercantum pada Tabel 2.7, nilai tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik (80%–100%). Tingginya tingkat kepuasan pengguna menjadi indikator bahwa sistem telah dirancang dan diimplementasikan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kenyamanan pengguna secara menyeluruh.

4.2. Pembahasan

Sistem Informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda dirancang untuk mempermudah penyediaan informasi serta pengelolaan internal organisasi. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode *waterfall*, yaitu model pengembangan perangkat lunak yang bersifat sekuensial, di mana setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga dapat meminimalkan kesalahan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan. Metode *waterfall* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: *requirement analysis*, *system design*, *implementation*, *verification*, dan *maintenance*. Dalam implementasinya, sistem ini menggunakan *framework Laravel* dan *Bootsraps* untuk memastikan struktur sistem yang terorganisir, efisiensi dalam proses pengembangan, serta antarmuka yang responsif dan ramah pengguna. Adapun untuk pengelolaan basis data, sistem ini menggunakan MySQL.

Pada tahap *verification*, dilakukan proses pengujian untuk memastikan bahwa setiap fitur pada sistem berfungsi dengan baik dan dapat digunakan secara efektif. Metode pengujian yang digunakan pada tahap ini adalah *User Acceptance Testing* (UAT), yang terdiri atas *blackbox testing* dan *beta testing*. *Blackbox testing* digunakan untuk menguji fungsionalitas sistem dengan memverifikasi bahwa setiap fitur berjalan sesuai dengan yang diharapkan tanpa melihat kode sumber. Sementara itu, *beta testing* dilakukan untuk mengukur tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna terhadap sistem berdasarkan pengalaman penggunaan secara langsung.

Pengujian dilakukan pada tiap fitur seperti absensi digital, penyebaran informasi dan penilaian anggota berjalan dengan baik tanpa kendala signifikan. Uji coba ini mencakup berbagai skenario penggunaan dan memastikan bahwa sistem mampu menangani berbagai situasi operasional dengan baik.

Sistem Informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda dinyatakan siap untuk diimplementasikan setelah melalui serangkaian uji coba yang komprehensif. Hasil

pengujian *beta* menunjukkan bahwa sistem memperoleh nilai persentase sebesar 83,74%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik", sehingga sistem ini dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Pengujian ini juga mengonfirmasi bahwa sistem telah memenuhi standar fungsionalitas dan layak digunakan. Namun demikian, kenyataannya masih ditemukan beberapa kendala pada aspek *interface* pengguna, di mana sebagian anggota mengalami kebingungan atau kesulitan dalam menavigasi sistem. Oleh karena itu, penyempurnaan pada *interface* dan navigasi perlu dipertimbangkan guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Waterfall* terbukti efektif dalam pengembangan Sistem Informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda. Metode ini mendukung proses pengembangan yang terstruktur dan sistematis melalui tahapan berurutan, yaitu *requirement, design, implementation, verification, dan maintenance*.
2. Hasil pengujian menggunakan metode *blackbox* menunjukkan bahwa seluruh fitur utama sistem, seperti absensi digital, penyebaran informasi, dan penilaian anggota, telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan tanpa mengalami kendala teknis yang signifikan.
3. Hasil pengujian *beta* menunjukkan bahwa sistem memperoleh nilai persentase sebesar 83,74%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik", sehingga sistem ini dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Namun kenyataannya, masih ditemukan beberapa kendala pada aspek antarmuka pengguna, di mana sebagian anggota mengalami kesulitan dalam navigasi sistem.
4. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem informasi berbasis *website* untuk *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda yang mampu mendukung pengelolaan internal organisasi secara efektif, serta memfasilitasi interaksi dan koordinasi antara anggota, pelatih, dan pembina.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dijalankan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan sistem informasi *Marching Band* Gema Oasis MAN 1 Samarinda, saran tersebut sebagai berikut:

1. Diharapkan pada pengembangan selanjutnya menggunakan *framework front-end* seperti *Vue.js*, *React*, *Laravel Livewire* dan lain-lain.
2. Penambahan fitur seperti pendataan alat dan seragam, serta pembuatan surat dispensasi otomatis.

DAFTAR PUSTAKA

1. A. A. Wahid. 2020. “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.” *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK* 1:1–5. doi: https://www.researchgate.net/publication/346397070_Analisis_Metode_Waterfall_Untuk_Pengembangan_Sistem_Informasi.
2. Aliyah, Nahrun Hartono, and Asrul Azhari Muin. 2025. “Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang.” *Jurnal Sains Dan Teknologi Informasi* 3(1):84–100. doi: <https://doi.org/10.62951/switch.v3i1.330>.
3. Arya Hafizh Tofani, and Fadelis Sukya. 2023. “Sistem Informasi Manajemen Kegiatan UKM English Club PSDKU Polinema Di Kediri Berbasis Framework Laravel.” *Jurnal Informatika Dan Multimedia* 14(2):15–22. doi: <https://doi.org/10.33795/jim.v14i2.1131>.
4. Dodi Febrian, and Syeilendra Syeilendra. 2023. “Pelaksanaan Ekstrakurikuler Marching Band Di MAN 3 Padang.” *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum* 1(5):214–22. doi: <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i5.450>.
5. Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 2(01):101–9. doi: <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>.
6. Faradila, Dinda, Alis Triena Purnamasari, and Giri Mustika Roekmana. 2024. “Struktur Gerak Color Guard Marching Band Gita Surosowan Banten.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(1):10315–26. doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13942>.
7. GeeksforGeeks. 2024a. “Introduction to Laravel and MVC Framework.” Retrieved

January 8, 2025 (<https://www.geeksforgeeks.org/introduction-to-laravel-and-mvc-framework/>).

8. GeeksforGeeks. 2024b. “PHP Introduction.” Retrieved January 8, 2025 (<https://www.geeksforgeeks.org/php-introduction/>).
9. Gifari, Sadewa Abidzal. 2022. “Pengertian Bootstrap,Fungsi Dan Manfaatnya.” *Powercode Blog*. Retrieved March 6, 2025 (<https://blogs.powercode.id/pengertian-bootstrapfungsi-dan-manfaatnya/>).
10. Ginantra, N, L, W, S, R., W. Wardani, N, M. Aristamy, I, G, A, I. Sudipa, I, G, M. Dirgayusari, A, S. Mahendra, G, K. Ariasih, N, and S. Parwita, W, G. 2020. *FullBookBasisData*. Denpasar: Yayasan Kita Menulis.
11. Hanafi, Sapran, Nursobah Nursobah, and Yunita Yunita. 2020. “Rancang Bangun Kantin Dan Pengaduan Pelayanan Pada Kantin Al-Khair Smp N 2 Kec. Kota Bangun.” *Jurnal Informatika Wicida* 9(1):23–28. doi: <https://doi.org/10.46984/inf-wcd.1230>.
12. Hashina, Nika Halida. 2024. “Kenali VS CODE: Pengertian, Cara Kerja, Dan Fitur-Fiturnya.” *Dcloud*. Retrieved March 6, 2025 (<https://dcloud.co.id/blog/kenali-vscode-pengertian-cara-kerja-dan-fiturnya.html>).
13. Hasibuan, Mega, and Desy Wulandari. 2023. “Perancangan Web Aplikasi Keuangan Menggunakan Framework Bootstrap Di Kampus Itbi Cabang Milenial.” *Jurnal Teknik Informatika Komputer Universal* 3(1):29–36. doi: <https://jurnal.universal.ac.id/index.php/teknikinformatika/article/view/13>.
14. Isanto, Bayu Ardi. 2023. “Sequence Diagram: Tujuan, Manfaat, Komponen, Simbol Dan Contohnya.” Retrieved March 4, 2025 (<https://www.detik.com/bali/berita/d-6538996/sequence-diagram-tujuan-manfaat-komponen-simbol-dan-contohnya>).

15. Juliarto, Rendi. 2021a. "Apa Itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen." *Dicoding Blog*. Retrieved March 4, 2025 (<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>).
16. Juliarto, Rendi. 2021b. "Contoh Use Case Diagram Lengkap Dengan Penjelasannya." *Dicoding Blog*. Retrieved March 4, 2025 (<https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>).
17. Khalda, Imara Acacia, Anita Muliawati, and Bambang Tri Wahyono. 2020. "Rancang Bangun Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus : SMA Negeri 6 Bekasi)." *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer Dan Aplikasinya* 1(2):419–31. doi: <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/583>.
18. Khusna, Arfiani Nur, Krisvan Patra Delasano, and Dimas Chaerul Ekty Saputra. 2021. "Penerapan User-Based Collaborative Filtering Algorithm." *MATRIX: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer* 20(2):293–304. doi: <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i2.1124>.
19. Maulana, Sidik, and Riky Faza. 2022. "Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Berbasis Webdi Smk Pasundan Majalaya." *Jurnal Education And Development* 10(1):84–87. doi: <https://doi.org/10.37081/ed.v10i1.3271>.
20. Muhammad Arofiq, Nur, Reyven Ferdo Erlangga, Ade Irawan, and Arief Saifudin. 2023. "OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science Pengujian Fungsional Aplikasi Inventory Barang Kedatangan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula." *Ilmu Komputer Dan Science* 2(5):1322–30. doi: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/1354>.
21. Mujilahwati, Siti, Dimas Lugiantoro Suko, Rizki Iwan Laksana, and M. Ari Zidan Syafrizal. 2024. "Implementasi Framework Bootstrap Untuk Sistem Infomasi Sekolah (Study Kasus : MI Tahdzibul Akhlaq Lamongan)." *Jurnal ABDIMAS*

(*Pengabdian Masyarakat*) Budi Darma 4(2):36–42. doi:
<http://dx.doi.org/10.30865/pengabdian.v4i2.6777>.

/sikomtek.jakstik.ac.id/index.php/jurnalsikomtek/article/download/16/24.

28. Rifqi, Mohamad. 2023. “Rancang Bangun Sistem Informasi Menagemen Kegiatan Ukm Teater Pangestu Berbasis Web.” *Jurnal Satya Informatika* 8(01):50–63. doi: <https://doi.org/10.59134/jsk.v8i01.238>.
29. Rusli, Muhammad, and Evi Triandini. 2022. *Memodelkan Sistem Informasi Berorientasi Objek: Konsep Dasar, Prosedur, Dan Implementasi*. Yogyakarta: ANDI.
30. Sama, Hendi, and David. 2021. “Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Order Pada Restoran Berbasis Mobile Web.” *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science* 1(1):892–902. doi: <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines/article/view/4518>.
31. Saputro, Haris. 2021. “Membangun Sistem Informasi Presensi Pengunjung Perpustakaan Universitas Mahakarya Asia Dengan Memanfaatkan QR Code Menggunakan Codeigniter 3.” *Jurnal Informatika Dan Komputer* 12(2):81–90. doi: <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/view/74>.
32. Seah, Jonny, and Muhammat Rasid Ridho. 2020. “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Suku Cadang Untuk Alat Berat Berbasis Desktop Pada Cv Batam Jaya.” *Comasie* 3(2):1–9. doi: <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/2029>.
33. Sulistion, D., A. Nugroho, R.Yulianto, Martini, and H. Murtina. 2021. “Sistem Absensi Berbasis Fingerprint Dan Sms Gateway (Sate) Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa.” *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 2(1):39–48. doi: <https://doi.org/10.59141/jist.v2i01.68>.
34. Susila, Mochamad Nandi, Badriyah, Andronias Siregar, and Muhammad Darussalam. 2020. “Rancang Bangun Sistem Informasi Website Ekstrakurikuler

Smk Yappika Legok Tangerang.” *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 1(4):275–284. doi: <https://doi.org/10.59141/jist.v1i04.39>.

35. Syukron, Muhammad Habib, Evanita, and Aditya Akbar Riadi. 2024. “Aplikasi Pengelolaan Ekstrakurikuler Marchng Band Berbasis Web.” *Bina Informatika Dan Komputer* 2(1):1–4. doi: <https://doi.org/10.24176/biner.v2i1.12182>.
36. Triandini, Evi, Reza Fauzan, Daniel O. Siahaan, Siti Rochimah, I. Gede Suardika, and Devi Karolita. 2022. “Software Similarity Measurements Using UML Diagrams: A Systematic Literature Review.” *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi* 8(1):10–23. doi: <https://doi.org/10.26594/register.v8i1.2248>.
37. Widiyanto, D. 2022. “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ypt Purworejo).” *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika* 10(1):24–31. doi: <https://doi.org/10.37601/jneti.v10i1.183>.
38. Yakub, Handoyo, Benny Daniawan, Andri Wijaya, and Lily Damayanti. 2024. “Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Dengan Metode Pengujian User Acceptance Testing.” *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer* 2(2):113–27. doi: <https://doi.org/10.53624/jsitik.v2i2.362>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MULAWARMAN FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Gunung Kelua, Jalan Sambaliung Nomor 9 Samarinda 75123
Telp. (0541) 736834, Fax (0541) 749315
Email : dekan@ft.unmul.ac.id, Laman : <http://ft.unmul.ac.id>
fteknik.unmul@ft.unmul.ac.id

Nomor : 235 /UN17.9/ TA.00.03/2025
Lampiran : -
Perihal : Surat Pengantar Penelitian

13 Januari 2025

Yth. : MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 SAMARINDA
Jl. Pangeran Suryanata, Kel. Air Putih, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda
di -
Tempat

Sebagai bagian dari upaya penyusunan Tugas Skripsi pada Fakultas Teknik, maka dirasa perlu untuk melakukan Penelitian diberbagai Perusahaan dan Instansi di Kalimantan Timur.

Berkaitan dengan hal tersebut maka bersama ini kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat menerima mahasiswa dari Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Mulawarman untuk melakukan penelitian di Perusahaan / Instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Adapun mahasiswa yang akan melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

Nama	:	Ahmad Lutfi
NIM	:	21091116009
Program Studi	:	S1 – Sistem Informasi
Alamat	:	Jl. Cendana GG. 15 RT. 32 NO. 34, Kel. Teluk Lerong Ulu, Kec. Sungai Kunjang, Kota Samarinda
Telephone/HP	:	089690742663
Judul Proposal /Skripsi	:	"SISTEM INFORMASI MARCHING BAND GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL"
Keperluan dan Unit tujuan	:	Penelitian Skripsi (Penelitian pada ekskul marching band gema oasis mansa)

Waktu pelaksanaan Kegiatan Penelitian ditentukan oleh Perusahaan / Instansi.

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni,



Tembusan :
Arsip

Lampiran 2. Wawancara dengan pembina dan pelatih



Lampiran 3. Surat penerimaan penelitian

		MAN 1 SAMARINDA Terakreditasi A Jl. P. Suryanata, Air Putih, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75124	
LEMBAR DISPOSISI			
Indeks Berkas	: PENGANTAR PENELITIAN		Kode : YULI
Tanggal Surat	: 13 Januari 2025		
Nomor Surat	: 235/UN17.9/TA.00.03/2025		
Asal Surat	: FAKULTAS TEKNIK UNMUL		
Isi Ringkas	: PENGANTAR PENELITIAN		
Diterima Tanggal	: 16 Januari 2025	No. Agenda : 1439	
Tanggal Penyelesaian			
Diteruskan Kepada :	<input type="checkbox"/> [] Arahan dan Petunjuk <input type="checkbox"/> [] Koordinasi dan Konfirmasi <input type="checkbox"/> [] Tanggapan dan Saran <input type="checkbox"/> [] Proses dan Tindak Lanjut <input type="checkbox"/> [] Edarkan/Kirimkan/Bagikan <input checked="" type="checkbox"/> [] Untuk diketahui <input type="checkbox"/> [] Arsif/File		
Catatan :			

Kepala Madrasah

Drs. H. Dede Rohimat, M.Pd
NIP. 197007291995031001

Lampiran 4. Hasil wawancara dengan pembina MB Oasis Mansa

DAFTAR WAWANCARA

Nama Responden : Ni'matul Aulia, S.Pd

Jabatan : Pembina

Pewawancara : Ahmad Lutfi

Tanggal Wawancara : 16 Januari 2025

No	Pertanyaan	Jawaban	No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media apa yang digunakan oleh Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda dalam melakukan penyebaran informasi?	Sejauh ini, kami menggunakan media sosial seperti Instagram untuk menyebarkan informasi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, seperti penampilan dalam lomba. Selain itu, untuk mengelola komunikasi dan koordinasi antar anggota, kami memanfaatkan WhatsApp serta mengandalkan komunikasi secara langsung atau mulut ke mulut.	5.	Menurut Anda, fitur apa saja yang penting untuk dihadirkan dalam sistem informasi berbasis website ini?	Menurut saya, fitur seperti absensi anggota sangat penting. Selain itu, fitur untuk menyebarkan informasi, seperti berita atau prestasi yang telah dicapai, juga sangat dibutuhkan. Hal ini karena informasi mengenai prestasi yang pernah diraih sering kali diperlukan saat akan mengikuti acara atau pertunjukan.
2.	Apa saja kendala yang dihadapi dalam mengelola anggota Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda?	Selama ini, kami masih mencatat kehadiran anggota secara manual. Terkadang, terjadi kesalahan dalam pencatatan, seperti data yang tidak lengkap atau bahkan hilang. Hal ini cukup menyulitkan saya sebagai pembina.	6.	Apa harapan anda dengan adanya website ini?	Harapannya, semoga proses pengelolaan kegiatan menjadi lebih efisien, seperti memudahkan saya sebagai pembina dalam mengetahui kehadiran anggota. Selain itu, semoga Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda dapat lebih dikenal luas oleh masyarakat.
3.	Apakah Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda pernah mencoba menggunakan website resmi?	Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda hanya menggunakan media sosial sebagai sarana untuk menyebarkan informasi dan berkomunikasi. Kami belum mencoba menggunakan website resmi sebagai platform untuk keperluan tersebut.			
4.	Apa pendapat anda apabila pengelolaan sistem informasi pada Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda dilakukan menggunakan website?	Saya rasa itu akan memberikan banyak manfaat bagi kami (Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda).			

Responden

Ni'matul Aulia, S.Pd

Lampiran 5. Hasil wawancara dengan pelatih MB Oasis Mansa

DAFTAR WAWANCARA

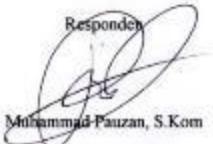
Nama Responden : Muhammad Pauzan, S.Kom

Jabatan : Pelatih

Pewawancara : Ahmad Lutfi

Tanggal Wawancara : 16 Januari 2025

No	Pertanyaan	Jawaban	No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media apa yang digunakan oleh Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda dalam melakukan penyebarluasan informasi?	Penyebarluasan informasi, seperti jadwal latihan, pengumuman, dan lainnya, biasanya disampaikan secara langsung saat latihan atau kegiatan berlangsung, serta melalui grup WhatsApp.	5.	Menurut Anda, fitur apa saja yang penting untuk dihadirkan dalam sistem informasi berbasis website ini?	Menurut saya, fitur seperti pembagian materi dan penilaian anggota sangat bermanfaat. Penilaian anggota dibuat untuk memudahkan saya sebagai pelatih dalam menilai kinerja anggota, seperti sikap, kerapian, dan kedisiplinan. Selain itu, penilaian ini juga membantu pembina dalam memantau kinerja anggota secara keseluruhan dan memberikan evaluasi yang lebih terstruktur, yang nantinya bisa tercatat dalam rapor anggota. Tak hanya itu, fitur untuk melakukan pendaftaran anggota baru juga sangat dibutuhkan agar proses administrasi lebih efisien dan terorganisir dengan baik.
2.	Apa saja kendala yang dihadapi dalam mengelola anggota Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda?	Saat ini, salah satu kendala yang kami hadapi adalah dalam penyampaian materi, seperti partitur musik dan lagu. Kami biasanya membagikan materi tersebut melalui WhatsApp, namun terkadang ada anggota yang meminta untuk mendapatkan ulang materi dengan alasan telah mengganti nomor telepon atau melakukan reset pada aplikasi WhatsApp mereka. Hal ini menyebabkan kami perlu mengirimkan ulang materi yang seharusnya sudah diterima sebelumnya, yang tentunya memakan waktu dan tenaga.	6.	Apa harapan anda dengan adanya website ini?	Harapannya, dengan adanya website ini, pengelolaan kegiatan dapat dilakukan dengan lebih efektif dan terorganisir, sehingga memudahkan saya sebagai pelatih dalam berbagai hal, seperti menyampaikan informasi, membagikan materi, dan memantau perkembangan anggota.
3.	Apakah Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda pernah mencoba menggunakan website resmi?	Selama saya melatih di sini, kami belum pernah mencoba untuk membuat atau menggunakan website resmi.			
4.	Apa pendapat anda apabila pengelolaan sistem informasi pada Marching Band Gema Oasis MAN 1 Samarinda dilakukan menggunakan website?	Saya rasa itu akan memberikan banyak berguna nantinya.			

Responden

 Muhammad Pauzan, S.Kom

Lampiran 6. Hasil pengujian *blackbox testing* (Pembina)

LEMBAR PENGUJIAN BLACKBOX

Sistem Informasi Maching Bumdes Gema Oasis Man I Samarinda Berbasis Website
Menggunakan Metode Waterfall

Nama : Nurul Afidah, S.Pd
Jabatan : Pembina KB Gema Oasis Manu

* Lingkari sesuai dengan hasil pengujian

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
Halaman Login			
1	Menuliskan email dan password	Berpindah ke halaman login dengan benar	Selesai / Tidak Sesuai
2	Menuliskan email dan password	Menampilkan status login gagal dan memberitahu apa yang salah	Selesai / Tidak Sesuai
3	Terdapat kolom pada formulir	Menampilkan formulir login yang belum diisi dengan input login yang tidak valid	Selesai / Tidak Sesuai
Halaman Dashboard			
4	Lihat data jadwal	Menampilkan data jadwal	Selesai / Tidak Sesuai
5	Lihat data posting	Menampilkan tiga data posting	Selesai / Tidak Sesuai
6	Download file posting	Menyediakan file yang berkaitan dengan posting	Selesai / Tidak Sesuai
Halaman Jadwal (Admin dan Pembina)			
7	Lihat data jadwal	Menampilkan list data jadwal	Selesai / Tidak Sesuai
8	Membatalkan data jadwal dengan memanfaatkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data jadwal terhapus	Selesai / Tidak Sesuai
9	Membatalkan data jadwal dengan memasukkan input hari yang tidak ada (duplicat)	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data jadwal yang dihapus	Selesai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
10	Mengedit atau jadwal dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa status berhasil dan data jadwal diperbarui	Selesai / Tidak Sesuai
11	Menghapus data berita	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan berita berhasil dan data berita tersebut telah dilakukan	Selesai / Tidak Sesuai
Halaman Berita (Admin dan Pembina)			
12	Lihat data berita	Menampilkan list berita	Selesai / Tidak Sesuai
13	Lihat data detail berita	Menampilkan detail data berita	Selesai / Tidak Sesuai
14	Memambahkan data berita dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data berita tersebut tersimpan	Selesai / Tidak Sesuai
15	Mengedit data berita dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data berita diperbarui	Selesai / Tidak Sesuai
16	Menghapus data berita	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan berita berhasil dan data berita tersebut telah dilakukan	Selesai / Tidak Sesuai
Halaman Galeri (Admin dan Pembina)			
17	Lihat data galeri	Menampilkan list galeri	Selesai / Tidak Sesuai
18	Lihat dan detail galeri	Menampilkan detail data galeri	Selesai / Tidak Sesuai
19	Memambahkan data galeri dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data galeri tersimpan	Selesai / Tidak Sesuai
20	Mengedit dan galeri dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil	Selesai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
Halaman Profesi (Admin dan Pembina)			
21	Menghapus data profesi	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan profesi berhasil dan data profesi tersebut telah dilakukan	Selesai / Tidak Sesuai
Halaman Prestasi (Admin dan Pembina)			
22	Lihat data prestasi	Menampilkan list prestasi	Selesai / Tidak Sesuai
23	Lihat data detail prestasi	Menampilkan detail data prestasi	Selesai / Tidak Sesuai
24	Membatalkan data prestasi dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data prestasi tersebut tersimpan	Selesai / Tidak Sesuai
25	Mengedit data prestasi dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data prestasi diperbarui	Selesai / Tidak Sesuai
26	Menghapus data prestasi	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan prestasi berhasil dan data prestasi tersebut telah dilakukan	Selesai / Tidak Sesuai
Halaman Kontak (Admin dan Pembina)			
27	Lihat data kontak	Menampilkan list kontak	Selesai / Tidak Sesuai
28	Lihat data detail kontak	Menampilkan detail data kontak	Selesai / Tidak Sesuai
29	Membatalkan data kontak dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data kontak tersebut tersimpan	Selesai / Tidak Sesuai
30	Mengedit data kontak dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data kontak diperbarui	Selesai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
31	Menghapus data pengguna	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa penghapusan kontak berhasil dan data kontak tersebut telah dilakukan	Selesai / Tidak Sesuai
Halaman Semester (Admin)			
32	Lihat data semester	Menampilkan list semester	Selesai / Tidak Sesuai
33	Membatalkan data semester dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data semester tersebut tersimpan	Selesai / Tidak Sesuai
34	Membatalkan data semester dengan memasukkan input yang terrimip (duplicat)	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data semester yang duplikat	Selesai / Tidak Sesuai
Halaman User (Admin)			
35	Lihat data pelajar dan pembina	Menampilkan list pelajar dan pembina	Selesai / Tidak Sesuai
36	Membatalkan data user dengan memasukkan input secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data user tersebut tersimpan	Selesai / Tidak Sesuai
37	Membatalkan data user dengan memasukkan input email yang telah terimip (duplicat)	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data user duplikat	Selesai / Tidak Sesuai
38	Membatalkan data user dengan memasukkan input email yang telah terimip tetapi tidak rule	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data user enggak	Selesai / Tidak Sesuai
Halaman Pendaftran			
39	Menambahkan semua input pendaftran dengan benar	Menampilkan status berhasil dan data pendaftran yang duplikat	Selesai / Tidak Sesuai
40	Proses penilaian menggunakan data email yang berulang duplikat	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data pendaftran yang duplikat	Selesai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
41	Tanda tangan pada formulir pendafatar yang belum diisi	Menampilkan formulir dengan isian pendafatar yang tidak valid	Sesuai / Tidak Sesuai
42	Cek status registrasi menggunakan email yang telah terdaftar	Menampilkan pesan yang berisi informasi status pendafataran	Sesuai / Tidak Sesuai
43	Cek status registrasi menggunakan email yang tidak terdaftar	Menampilkan status gagal dan memberitahu bahwa data sejumla tidak diterima	Sesuai / Tidak Sesuai
Halaman Pendafatar (Pelatih)			
44	Lihat data pendafatar	Menampilkan list data pendafataran	Sesuai / Tidak Sesuai
45	Lihat data detail pendafatar	Menampilkan detail data pendafataran	Sesuai / Tidak Sesuai
Halaman Detail Pendafatar (Pelatih)			
46	Lihat data detail pendafatar	Menampilkan detail data pendafataran	Sesuai / Tidak Sesuai
47	Mengelola status pendafatar	Menampilkan pesan yang memberitahu bahwa proses status berhasil dan data pendafataran diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
Halaman Posting (Admin, Pelatih dan Pembina)			
48	Lihat data post	Menampilkan list data postingan terbaru	Sesuai / Tidak Sesuai
49	Lihat data detail post	Menampilkan detail data posting	Sesuai / Tidak Sesuai
50	Membahik data posting dengan memasukkan seluruh isyarat secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data post diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
51	Mengedit data posting dengan memasukkan seluruh isyarat secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa status berhasil dan data post diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
52	Menghapus data post	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa	Sesuai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
		peringatan postingan berhasil dan data posting tersebut tidak diperbarui	
Halaman Posting (Anggota)			
53	Lihat data posting	Menampilkan postingan terbaru	Sesuai / Tidak Sesuai
54	Download file posting	Mengandalkan file yang sesuai / Tidak Sesuai sejalan dengan posting	
Halaman Profile (Pelatih)			
55	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan seluruh isyarat secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa password berhasil diubah	Sesuai / Tidak Sesuai
56	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan password lama	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa password/tidak bolch sama dengan password lama	Sesuai / Tidak Sesuai
57	Mengedit data diri (nama, email) dengan memasukkan seluruh isyarat secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
58	Mengedit data diri (bagian) dengan memasukkan seluruh isyarat secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data lama berhasil diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
Halaman Profile (Admin dan Pendikta)			
59	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan seluruh isyarat secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa password berhasil diubah	Sesuai / Tidak Sesuai
60	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan password lama	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa password/tidak bolch sama dengan password lama	Sesuai / Tidak Sesuai
61	Mengedit data diri (nama, email) dengan memasukkan seluruh isyarat secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
Halaman Profile (Anggota)			

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
62	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan seluruh isyarat secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa password berhasil diubah	Sesuai / Tidak Sesuai
63	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan password lama	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa password baru tidak bolch sama dengan password lama	Sesuai / Tidak Sesuai
64	Mengedit data diri (trans, email) dengan memasukkan seluruh isyarat secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
65	Mengedit data lama (trans, bagian) dengan memasukkan seluruh isyarat secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa data lama berhasil diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
Halaman Presentasi (Admin dan Pelatih)			
66	Lihat data presentasi	Menampilkan list data presentasi	Sesuai / Tidak Sesuai
67	Melakukan penambahan presentasi dengan memasukkan semua data isyarat secara benar	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data presentasi tersimpan	Sesuai / Tidak Sesuai
68	Tambah isyarat pada formulir presentasi yang belum diisi	Menampilkan formulir presentasi dengan input pesensi yang tidak valid	Sesuai / Tidak Sesuai
69	Melihat detail presentasi	Menampilkan halaman detail presentasi	Sesuai / Tidak Sesuai
Halaman Presentasi (Anggota)			
70	Scan berhasil	Menampilkan status berhasil	Sesuai / Tidak Sesuai
71	Scan presentasi (status presentasi resmi)	Menampilkan status gagal dan nonpresentasi presentasi resmi	Sesuai / Tidak Sesuai
Halaman Presentasi (Pembina)			
72	Lihat data presentasi	Menampilkan list data presentasi	Sesuai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
73	Melihat detail presensi	Menampilkan halaman detail presensi	Sesuai / Tidak Sesuai
Halaman Detail Presensi (Admin dan Pelatih)			
74	Lihat data detail presensi	Menampilkan detail presensi	Sesuai / Tidak Sesuai
75	Mengelola status akif presensi	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa berhasil dan data presensi diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
76	Melakukan pengubahan data presensi dengan memasukkan semua isyarat secara benar	Menampilkan status berhasil dan data presensi diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
77	Tambah isyarat pada formulir resmi yang belum diisi	Menampilkan formulir resmi yang tidak valid	Sesuai / Tidak Sesuai
78	Lihat QR Code	Menampilkan QR Code	Sesuai / Tidak Sesuai
79	Download lampiran	Men-Download lampiran	Sesuai / Tidak Sesuai
80	Mengelola status kehadiran anggota	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa status berhasil dan data presensi diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
Halaman Detail Presensi (Pembina)			
81	Lihat data detail presensi	Menampilkan list data presensi	Sesuai / Tidak Sesuai
82	Lihat QR Code	Menampilkan QR Code	Sesuai / Tidak Sesuai
83	Download lampiran	Men-Download lampiran	Sesuai / Tidak Sesuai
Halaman Penilaian (Pelatih)			
84	Mengisi nilai seorang anggota	Menampilkan pesan yang menginformasikan bahwa status berhasil dan data nilai diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
85	Mengisi nilai ke beberapa anggota	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data nilai diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai
86	Mengisi nilai ke anggota dengan penulisan tidak lengkap	Menampilkan pesan yang menginformasikan perubahan status berhasil dan data nilai diperbarui	Sesuai / Tidak Sesuai

Samarinda, 10 April 2016

Ahmad

Bimbingan dan Pengembangan

Lampiran 7. Hasil pengujian blackbox testing (Pelatih)

LEMBAR PENGUJIAN BLACKBOX

Sistem Informasi Marching Band Gunungan Oasis Man 1 Samarinda Berbasis Website
Menggunakan Metode Waterfall

Nama : Ibu Nurwulan, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Pelatih

*Ringkasan hasil dengan hasil pengujian

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
Halaman Log in			
1	Menazalkan email dan password login dengan benar	Berhasil ke halaman <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai	Tidak Sesuai
2	Menazalkan email dan password login yang tidak sesuai	Menampilkan status login <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai gagal dan memantau apa yang salah	Tidak Sesuai
3	Terdapat kolom pada formulir login yang belum diisi	Menampilkan formulir <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai dengan input login yang tidak valid	Tidak Sesuai
Halaman Dashboard			
4	Lihat data jadwal	Menampilkan data jadwal <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai	Tidak Sesuai
5	Lihat data posting	Menampilkan ringkasan <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai dari posting teknis	Tidak Sesuai
6	Download file posting	Mengunduh file yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai terkait dengan posting	Tidak Sesuai
Halaman Jadwal (Admin dan Pembina)			
7	Lihat data jadwal	Menampilkan list data <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai jadwal	Tidak Sesuai
8	Menambahkan data jadwal dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan status berhasil dan data jadwal tersimpan	Tidak Sesuai
9	Menambahkan data jadwal dengan memasukkan input hari yang telah ada (duplikat)	Menampilkan status input <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai dan memantau bahwa data jadwal yang duplikat	Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
10	Mengedit data jadwal dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan perubahan status berhasil dan data jadwal diperbarui	Tidak Sesuai
11	Menghapus data jadwal	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa penghapusan jadwal berhasil dan data jadwal tersebut telah dibuang	Tidak Sesuai
Halaman Berita (Admin dan Pembina)			
12	Lihat data berita	Menampilkan list berita <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai terbaru	Tidak Sesuai
13	Lihat data detail berita	Menampilkan detail data <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai berita	Tidak Sesuai
14	Menambahkan data berita dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan status berhasil dan data berita tersimpan	Tidak Sesuai
15	Mengedit data berita dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan perubahan status berhasil dan data berita diperbarui	Tidak Sesuai
16	Menghapus data berita	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa penghapusan berita berhasil dan data berita tersebut telah dibuang	Tidak Sesuai
Halaman Galeri (Admin dan Pembina)			
17	Lihat data galeri	Menampilkan list galeri <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai terbaru	Tidak Sesuai
18	Lihat data detail galeri	Menampilkan detail data <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai galeri	Tidak Sesuai
19	Menambahkan data galeri dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan status berhasil dan data galeri tersimpan	Tidak Sesuai
20	Mengedit data galeri dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan perubahan status berhasil dan data galeri diperbarui	Tidak Sesuai

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
21	Menghapus data nilai	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa penghapusan nilai berhasil dan data nilai tersebut telah dihapus	
Halaman Prestasi (Admin dan Pembina)			
22	Lihat data prestasi	Menampilkan list prestasi Sesuai / Tidak Sesuai terbaru	
23	Lihat data detail prestasi	Menampilkan detail data Sesuai / Tidak Sesuai prestasi	
24	Menambahkan dan perbaiki dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan status berhasil dan data prestasi terimpa	
25	Mengedit data prestasi dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan status berhasil dan data prestasi diperbarui	
26	Menghapus data prestasi	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa penghapusan prestasi berhasil dan data prestasi tersebut telah dihapus	
Halaman Kontak (Admin dan Pembina)			
27	Lihat data kontak	Menampilkan list kontak Sesuai / Tidak Sesuai terbaru	
28	Lihat data detail kontak	Menampilkan detail data Sesuai / Tidak Sesuai kontak	
29	Menambahkan data kontak dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan status berhasil dan data kontak tersebut telah tersimpan	
30	Mengedit data kontak dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan status berhasil dan data kontak diperbarui	

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
31	Menghapus data kontak	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa penghapusan kontak berhasil dan data kontak tersebut telah dihapus	
Halaman Semester (Admin)			
32	Lihat data semester	Menampilkan Sesuai atau Tidak Sesuai semester terbaru	
33	Menambahkan data semester dengan memasukkan input secara besar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan status berhasil dan data semester tersimpan	
34	Merambalikkan data semester dengan memasukkan input yang telah tersimpan (duplikat)	Menampilkan status gagal Sesuai / Tidak Sesuai dan memberitahu bahwa data semester yang duplikat	
Halaman User (Admin)			
35	Lihat data peliharaan pembiayaan	Menampilkan list peliharaan Sesuai / Tidak Sesuai dan pembiayaan	
36	Menambahkan data user dengan memasukkan input secara besar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan status berhasil dan data user tersimpan	
37	Menambahkan data user dengan memasukkan input email yang telah tersimpan (duplikat)	Menampilkan status gagal Sesuai / Tidak Sesuai dan memberitahu bahwa data user duplikat	
38	Menambahkan data user dengan memasukkan input email yang telah tersimpan tetapi tidak valid	Menampilkan status gagal Sesuai / Tidak Sesuai dan memberitahu bahwa data user duplikat	
Halaman Pendafataran			
39	Memasukkan semua input pendafataran dengan besar	Menampilkan status Sesuai / Tidak Sesuai berhasil dan data pendafataran tersimpan	
40	Proses pendafataran menggunakan data email yang berhasil duplikat	Menampilkan status gagal Sesuai / Tidak Sesuai dan memberitahu bahwa data pendafataran yang duplikat	

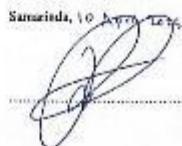
No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
41	Terdapat input pada nomor pendafataran yang belum diisi	Menampilkan formulir Sesuai / Tidak Sesuai dengan input pendafataran yang tidak valid	
42	Cek status registrasi menggunakan email yang telah terdaftar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai berisi informasi status pendafataran	
43	Cek status registrasi menggunakan email yang tidak terdaftar	Menampilkan pesan gagal Sesuai / Tidak Sesuai dan memberitahu bahwa data registrasi tidak ditemukan	
Halaman Pendafatar (Pelihara)			
44	Lihat data pendafatar	Menampilkan list Sesuai / Tidak Sesuai pendafatar terbaru	
45	Lihat data detail pendafatar	Menampilkan detail data Sesuai / Tidak Sesuai pendafatar	
Halaman Detail Pendafatar (Pelihra)			
46	Lihat data detail pendafatar	Menampilkan detail data Sesuai / Tidak Sesuai pendafatar	
47	Mengubah status pendafatar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan pembaharuan status berhasil dan data pendafatar diperbarui	
Halaman Posting (Admin, Pelihra dan Pembina)			
48	Lihat data post	Menampilkan list Sesuai / Tidak Sesuai postingan terbaru	
49	Lihat data detail post	Menampilkan detail data Sesuai / Tidak Sesuai posting	
50	Menambahkan data posting dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa penginputan status berhasil dan data post diperbarui	
51	Mengedit data posting dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan perubahan status berhasil dan data post diperbarui	
52	Menghapus data post	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa	

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
53	Lihat data posting	Menampilkan postingan Sesuai / Tidak Sesuai terbaru	
54	Download file posting	Mengunduh file yang Sesuai / Tidak Sesuai terkait dengan posting	
Halaman Profil (Pelihra)			
55	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa password berhasil diubah	
56	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan password lama	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa password baru tidak boleh sama dengan password lama	
57	Mengedit data diri (nama, email) dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	
58	Mengganti data diri (email) dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	
Halaman Profil (Admin dan Pendafatar)			
59	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa password berhasil diubah	
60	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan password lama	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa password baru tidak boleh sama dengan password lama	
61	Mengedit data diri (nama, email) dengan memasukkan seluruh input secara benar	Menampilkan pesan yang Sesuai / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	
Halaman Profil (Anggota)			

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
62	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan seurah angka secara benar	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa perubahan berhasil dilakukan	
63	Melakukan pengubahan password dengan memasukkan password lama	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa password belum sama dengan password lama	
64	Mengedit data diri (nama, email) dengan memasukkan seurah angka secara benar	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa data diri berhasil diperbarui	
65	Mengedit data lain (telepon, bagian) dengan memasukkan seurah angka secara benar	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan bahwa data lain berhasil diperbarui	
Halaman Presensi (Admn dan Petugas)			
66	Lihat data presensi	Menampilkan list data <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai presensi	
67	Melakukan perubahan presensi dengan memasukkan seurah data angka secara benar	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan status berhasil dan data presensi terimpor	
68	Terdapat <u>Angka</u> pada formulir presensi yang belum diisi	Menampilkan formulir <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai dengan input presensi yang tidak valid	
69	Melihat detail presensi	Menampilkan halaman <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai detail presensi	
Halaman Presensi (Anggota)			
70	Scan berhasil	Menampilkan status <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai berhasil absen	
71	Scan presensi (status presensi mati)	Menampilkan status gagal <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai dan memberitahukan presensi sudah tidak aktif	
Halaman Presensi (Penilai)			
72	Lihat data presensi	Menampilkan list data <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai presensi	

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
73	Melihat detail presensi	Menampilkan halaman detail presensi	<u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai
Halaman Detail Presensi (Admn dan Petugas)			
74	Lihat data detail presensi	Menampilkan data <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai presensi	
75	Mengubah status akhir presensi	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan perubahan status berhasil dan data presensi diperbarui	
76	Melakukan pengubahan dan perbaikan data presensi dengan memasukkan seurah angka secara benar	Menampilkan status <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai berhasil perbarui dan data presensi diperbarui	
77	Terdapat <u>Angka</u> pada formulir edit yang belum diisi	Menampilkan formulir <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai dengan input presensi yang tidak valid	
78	Lihat QR Code	Menampilkan QR Code <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai presensi	
79	Download Lampiran	Men-Download gambar <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai lampiran presensi	
80	Mengubah status kehadiran anggota	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan perubahan status berhasil dan data nilai anggota diperbarui	
Halaman Detail Presensi (Penilai)			
81	Lihat data detail presensi	Menampilkan data <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai presensi	
82	Lihat QR Code	Menampilkan QR Code <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai presensi	
83	Download Lampiran	Men-Download gambar <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai lampiran presensi	
Halaman Penilaian (Petugas)			
84	Mengisi nilai semua anggota	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan perubahan status berhasil dan data nilai diperbarui	

No	Nama Pengujian	Hasil Diharapkan	Status Pengujian
85	Mengisi nilai ke lembaga anggota	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan senduhan status berhasil dan data nilai diperbarui	
86	Mengisi nilai ke anggota dengan penilaian tidak lengkap	Menampilkan pesan yang <u>Sesuai</u> / Tidak Sesuai menginformasikan perubahan status berhasil dan data nilai diperbarui	

Samanida, 10 Agustus 2016


Lampiran 8. Hasil responden pengujian beta

PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND GEMA OASIS MAN I SAMARINDA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Nama : N. Syahid. Alfiq . S.Pd
Jabatan : Pembina Mu. Guru. Quip. Hemz
Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

Beri tanda centang () pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya memilih bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya memilih bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna			✓		
4.	Saya memilih bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna			✓		
5.	Saya memilih bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya memilih bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya memilih bahwa seimbang menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya memilih bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya memilih bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 11 April 2025

N. Syahid. Alfiq. S.Pd

PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND GEMA OASIS MAN I SAMARINDA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Nama : Choriq. Andika. Setyawan
Jabatan : OS (Cetak jurnal)
Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

Beri tanda centang () pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya memilih bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan			✓		
3.	Saya memilih bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya memilih bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya memilih bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan			✓		
6.	Saya memilih bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya memilih bahwa seimbang menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik			✓		
8.	Saya memilih bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses			✓		
9.	Saya memilih bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif			✓		

Samarinda,

PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND GEMA OASIS MAN I SAMARINDA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Nama : Rizkiq
Jabatan : OS (Cetak jurnal)
Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

Beri tanda centang () pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini sudah digunakan				✓	
2.	Saya memilih bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini sudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya memilih bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya memilih bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya memilih bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya memilih bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya memilih bahwa seimbang menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya memilih bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya memilih bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 11 April 2025

PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND GEMA OASIS MAN I SAMARINDA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Nama : Nidya. Undri. Aisyah
Jabatan : Kepala Sekolah
Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

Beri tanda centang () pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini sudah digunakan				✓	
2.	Saya memilih bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini sudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya memilih bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya memilih bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya memilih bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya memilih bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya memilih bahwa seimbang menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya memilih bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya memilih bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 11 April 2025

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Raja Lestari
Jabatan : Anggota

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan			✓		
2.	Saya memilih bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan			✓		
3.	Saya menilai bahwa desain gratis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna		✓			
4.	Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya menilai bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik			✓		
8.	Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif			✓		

Samarinda, 1 April 2024

Raja Lestari

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Mohammad Syaiful
Jabatan : Anggota

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan			✓		
2.	Saya memilih bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan			✓		
3.	Saya menilai bahwa desain gratis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna			✓		
4.	Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna			✓		
5.	Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan			✓		
6.	Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal			✓		
7.	Saya menilai bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik			✓		
8.	Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses			✓		
9.	Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif			✓		

Samarinda

Mohammad Syaiful

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Raya Apriyana
Jabatan : Anggota

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya memilih bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya menilai bahwa desain gratis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya menilai bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 1 April 2024

Raya Apriyana

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Farzana Nur Amaliyah
Jabatan : Anggota

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya memilih bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya menilai bahwa desain gratis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya menilai bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 1 April 2024

Farzana Nur Amaliyah

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Ucup Hikmat
Jabatan : Anggota

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya menilai bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya menilai bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam memuat halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya menilai bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 11 April 2025

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Indah Nurwita Haryati
Jabatan : Anggota

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya menilai bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya menilai bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam memuat halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya menilai bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 11 April 2025

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Maryati Astuti Adiva
Jabatan : Anggota

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya menilai bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya menilai bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam memuat halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya menilai bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 11 April 2025

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Alia Rani Astuti
Jabatan : Anggota

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya menilai bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya menilai bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam memuat halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya menilai bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 11 April 2025

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN I SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Salsabila Dwiawati
Jabatan : Administrator

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	STS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya merasa bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya merasa bahwa desain grafis pada website ini menarik dan memudahkan pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya merasa bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya merasa bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya merasa bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya merasa bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya merasa bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya merasa bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 1 April 2005

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN I SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Ariyana Simamora Dewi
Jabatan : Administrator

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	STS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya merasa bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya merasa bahwa desain grafis pada website ini menarik dan memudahkan pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya merasa bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya merasa bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya merasa bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya merasa bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya merasa bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya merasa bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 1 April 2005

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN I SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Salsabila Dwiawati
Jabatan : Administrator

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	STS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya merasa bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya merasa bahwa desain grafis pada website ini menarik dan memudahkan pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya merasa bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya merasa bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya merasa bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya merasa bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya merasa bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya merasa bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 1 April 2005

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN I SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Ariyana Simamora Dewi
Jabatan : Administrator

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	STS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya merasa bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya merasa bahwa desain grafis pada website ini menarik dan memudahkan pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya merasa bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya merasa bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya merasa bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya merasa bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya merasa bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya merasa bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 1 April 2005

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN I SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Salsabila Dwiawati
Jabatan : Administrator

Keterangan :
Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	STS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya merasa bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan				✓	
3.	Saya merasa bahwa desain grafis pada website ini menarik dan memudahkan pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya merasa bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya merasa bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan				✓	
6.	Saya merasa bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal				✓	
7.	Saya merasa bahwa seluruh menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya merasa bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya merasa bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 1 April 2005

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Prima, Ressa P.H.
Jabatan : Admin

Keterangan :

Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kalimat yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan				✓	
2.	Saya menilai bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan			✓		
3.	Saya menilai bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna			✓		
4.	Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓	
5.	Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan					✓
6.	Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal			✓		
7.	Saya menilai bahwa setiap menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik			✓		
8.	Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses				✓	
9.	Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif					✓

Samarinda, 11 April 2015

Ressa P.H. P.H.

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Dody Sulistiyo, S.Sos
Jabatan : Admin

Keterangan :

Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kalimat yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan					✓
2.	Saya menilai bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan					✓
3.	Saya menilai bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna					✓
4.	Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna					✓
5.	Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan					✓
6.	Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal					✓
7.	Saya menilai bahwa setiap menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses					✓
9.	Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif					✓

Samarinda, 11 April 2015

Dody Sulistiyo, S.Sos

**PENGUJIAN BETA PADA SISTEM INFORMASI MARCHING BAND
GEMA OASIS MAN 1 SAMARINDA BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

Nama : Iman, S.Pd.I., M.Pd.I.
Jabatan : Dosen

Keterangan :

Sangat Setuju : SS
Setuju : S
Kurang Setuju : KS
Tidak Setuju : TS
Sangat Tidak Setuju : STS

*Beri tanda centang (✓) pada kalimat yang sesuai

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa sistem operasional pada website ini mudah digunakan			✓		
2.	Saya menilai bahwa menu dan navigasi yang tersedia pada website ini mudah dipahami dan digunakan			✓		
3.	Saya menilai bahwa desain grafis pada website ini menarik dan mendukung pengalaman pengguna				✓	
4.	Saya menilai bahwa konten yang tersedia pada website ini cukup informatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna			✓		
5.	Saya menilai bahwa website ini kompatibel dengan browser yang saya gunakan			✓		
6.	Saya menilai bahwa kecepatan proses kerja (loading time) website ini dalam membuka halaman utama dan menu lainnya sudah optimal			✓		
7.	Saya menilai bahwa setiap menu dan fungsi yang tersedia pada website ini berfungsi dengan baik				✓	
8.	Saya menilai bahwa website ini mudah dan cepat untuk diakses			✓		
9.	Saya menilai bahwa interaksi antara pengguna dan sistem pada website ini telah berjalan dengan baik dan responsif				✓	

Samarinda, 11 April 2015

Lampiran 9. Dokumentasi pengujian *blackbox*



Lampiran 10. Dokumentasi pengujian beta

