

Web Center Design of Student Activity Unit (UKM) Universitas Muhammadiyah Sidoarjo as a Center for Membership Information Event and Product Marketing

Perancangan *Web Center* Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Sebagai Pusat Informasi Keanggotaan, *Event* dan Pemasaran Produk

Aldy Trisza Zahputra¹, Ade Eviyanti², Mochamad Alfian Rosid³, Hindarto⁴
{triszaaldy@gmail.com¹, adeeviyanti@umsida.ac.id², alfianrosid@umsida.ac.id³, hindarto@umsida.ac.id⁴}

Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstract. *Information systems and technology are advancing so rapidly that technology and people no longer play separate roles. One of the technologies currently being developed is a website-based information system. The website is a collection of linked pages and related files. Websites have been widely used by non-profit and non-profit organizations to provide accurate information to the public by functioning as a platform for information dissemination. The purpose of this research is to create a central web information system to display complete detailed data regarding the Sidoarjo Muhammadiyah University Student Activity Unit online. The research method used is the waterfall method using blackbox testing. From the test results the researchers succeeded in implementing a student activity unit website that displayed information in the form of info on achievements, works, events, products, articles, announcements and members from each UKM. With this system, student activity units can record every activity, reduce the risk of loss or damage to data and make it easier to record all of its members.*

Keywords - Blackbox; CodeIgniter; PHP; UKM; Website

Abstrak. *Sistem dan teknologi informasi maju dengan sangat cepat sehingga teknologi dan manusia tidak lagi memainkan peran yang terpisah. Salah satu teknologi yang saat ini sedang dikembangkan adalah sistem informasi berbasis website. Website adalah kumpulan halaman tertaut dan file terkait. Website telah banyak digunakan oleh organisasi nirlaba dan non nirlaba untuk memberikan informasi yang akurat kepada publik dengan berfungsi sebagai platform untuk penyebaran informasi. Tujuan penelitian ini adalah membuat web pusat sistem informasi untuk menampilkan data detail secara lengkap mengenai Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo secara online. Metode penelitian yang digunakan adalah metode waterfall dengan menggunakan pengujian blackbox testing. Dari hasil pengujian peneliti berhasil mengimplementasikan website unit kegiatan mahasiswa yang menampilkan informasi berupa info prestasi, karya, event, produk, artikel, pengumuman dan anggota dari setiap ukm. Dengan adanya sistem ini ukm bisa mendata setiap kegiatan, mengurangi resiko kehilangan atau kerusakan data dan memudahkan mendata semua anggotanya.*

Kata Kunci - Blackbox; CodeIgniter; PHP; UKM; Website

I. PENDAHULUAN

Sistem dan teknologi informasi maju dengan sangat cepat sehingga teknologi dan manusia tidak lagi memainkan peran yang terpisah. Salah satu teknologi yang saat ini sedang dikembangkan adalah sistem informasi berbasis website [1]. Situs *web* adalah kumpulan halaman tertaut dan file terkait [2]. Situs web telah banyak digunakan oleh organisasi nirlaba dan non nirlaba untuk memberikan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan kepada publik dengan berfungsi sebagai platform untuk penyebaran informasi. Sistem informasi adalah sistem yang didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu [3]. Sistem informasi adalah kumpulan subsistem yang terhubung, bergabung untuk membentuk satu unit, mengintegrasikan, dan bekerja sama dengan cara tertentu untuk memproses informasi untuk menerima (*input*) sebagai gumpalan informasi, setelah itu ia mengalami pemrosesan, yang menghasilkan produksi informasi sebagai *output* [4]. Salah satunya dimanfaatkan untuk menyebarluaskan informasi mengenai agenda atau *event* Unit Kegiatan Mahasiswa[5].

Salah satu organisasi dengan jabatan formal di kampus perguruan tinggi adalah Unit Kegiatan Mahasiswa. Asosiasi ini dibentuk untuk menjadi pertemuan untuk mengkoordinasikan latihan siswa dan menumbuhkan minat, keterampilan dan penguasaan unik aktivis yang bekerja di dalamnya[6]. Sedangkan menurut [7] Unit Kegiatan Mahasiswa adalah organisasi mahasiswa sebagai wadah berkumpulnya mahasiswa yang memiliki hobi dan kreativitas yang sama. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di lingkungan kampus sangat dibutuhkan oleh mahasiswa, manfaat yang diperoleh yaitu dapat membantu mahasiswa bersosialisasi, mengembangkan minat dan bakat, memperluas pengetahuan, memperluas

pemahaman belajar berorganisasi dan memecahkan masalah dalam perkuliahan, selain dapat meningkatkan aspek hard skills serta dapat mengasah soft skills mahasiswa [8].

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo merupakan salah satu perguruan tinggi di Sidoarjo yang memiliki beberapa Unit Kegiatan Mahasiswa seperti UKM PSM SURYA NADA, UKM HIMMPAS, UKM LSMK, UKM BELA DIRI, UKM TEATER GEDHEK, UKM MCV, UKM OLAHRAGA, UKM IKABAMA, UKM PIK-M, dan UKM KEWIRAUSAHAAN. Selama ini informasi mengenai UKM hanya bisa didapatkan dengan mengakses website kampus kemahasiswaan, informasi tentang UKM yang ada di website sangat terbatas, hanya terdapat daftar menu UKM dan jika kita ingin mendapatkan informasi detailnya, website mengarahkan ke akun instagram dari masing-masing UKM, informasi melalui instagram menyulitkan mahasiswa karena informasi akan ditampilkan secara acak. Berdasarkan analisa tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi mengenai UKM masih sangat minim dan merugikan bagi mahasiswa.

Adanya penelitian bertajuk “Sistem Manajemen Pengelolaan Kegiatan Organisasi Mahasiswa Berbasis Web Di Universitas Muhammadiyah Magelang” yang dibuat bertujuan untuk membuat Sistem Manajemen Kegiatan Organisasi Kemahasiswaan yang dapat digunakan untuk memudahkan akses informasi tentang kegiatan kemahasiswaan karena tidak ada website organisasi di kampus yang berfungsi sebagai wadah ukm, juga tidak ada publikasi dari organisasi [9]. Adapun juga penelitian sebelumnya mengenai “Analisis Perancangan Sistem Informasi Manajemen Ldk Ummi Unikom Bandung” ini dilakukan oleh Yuda Adiatma Nugraha, dengan bertujuan merancang sistem informasi manajemen untuk tujuan menciptakan program yang mampu mengintegrasikan informasi dalam organisasi [10].

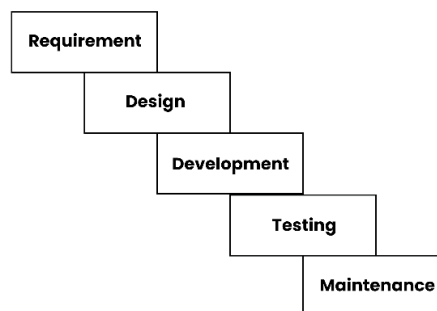
Pada beberapa penelitian yang ada, dapat diambil analisis gap bahwa beberapa penelitian yang ada hanya berfokus pada informasi tentang kegiatan kemahasiswaan saja. Hal ini menyebabkan informasi mengenai kegiatan – kegiatan masih sangat minim dan merugikan bagi mahasiswa, sehingga ada peluang penelitian untuk memperbaiki masalah tersebut. Pada pengembangan sistem informasi ini akan juga dikembangkan dari sisi manajemen informasi yang lebih lengkap karena kali ini akan dirancang sebuah website center dimana banyak informasi yang disajikan, bukan cuma tentang agenda kegiatan melainkan juga mengenai keanggotaan, informasi detail lainnya.

Pada penelitian ini, metode *waterfall* digunakan dengan *Framework CodeIgniter*, yang sangat mendukung PHP dan MySQL sebagai *database*. Konsep dari *Framework Codeigniter* mempercepat pengembangan aplikasi berbasis situs *web* yang berisi kerangka kerja PHP yang menggunakan pola model *Model View Controller* (MVC) untuk membuat situs web dinamis dengan kode PHP, sehingga akan ada kemudahan maintenance maupun kemudahan pengembangan secara tim di masa yang akan datang [11]. Pada pemasaran produk dengan mengoptimalkan kegiatan pemasaran melalui website dan whatsapp dalam upaya peningkatan pendapatan yang bertujuan untuk merencanakan, menentukan harga dan mempromosikan produk UKM [12].

Merujuk beberapa penelitian tersebut dan melihat permasalahan-permasalahan yang sudah disebutkan sebelumnya maka pada kali ini akan dirancang sebuah sistem dengan judul “Perancangan *Web Center* Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Sebagai Pusat Informasi Keanggotaan, *Event* Dan Pemasaran Produk”. Dengan adanya sistem tersebut, bertujuan untuk dapat membantu melancarkan penyampaian informasi dan pengelolaan data yang ada pada UKM serta agar mahasiswa dapat mengetahui *event*, profil UKM, produk UKM, data pengurus, data anggota dan informasi mengenai UKM yang ada di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

II. METODE

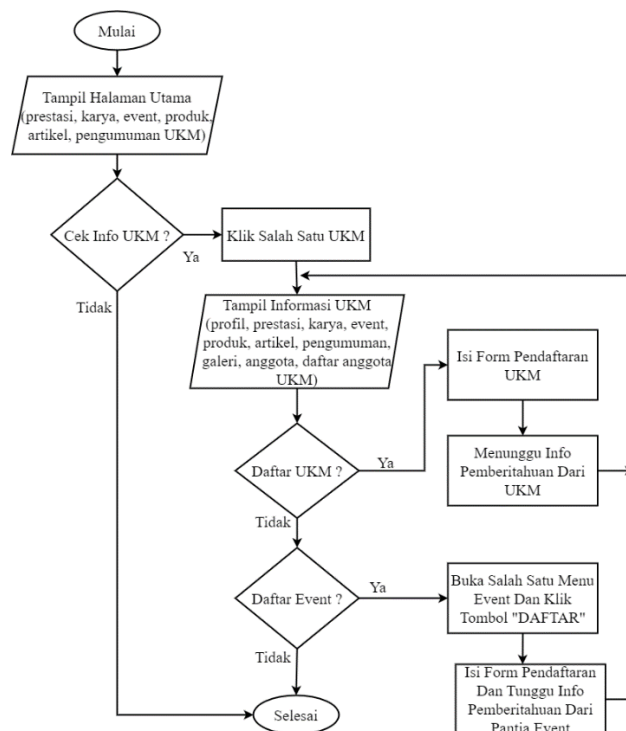
Pada penelitian ini merancang sebuah sistem dengan menggunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* ini memiliki tahapan – tahapan yaitu analisa kebutuhan (*requirement*), desain (*design*), pembuatan (*development*), pengujian (*testing*), dan pemeliharaan (*maintenance*). Metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.



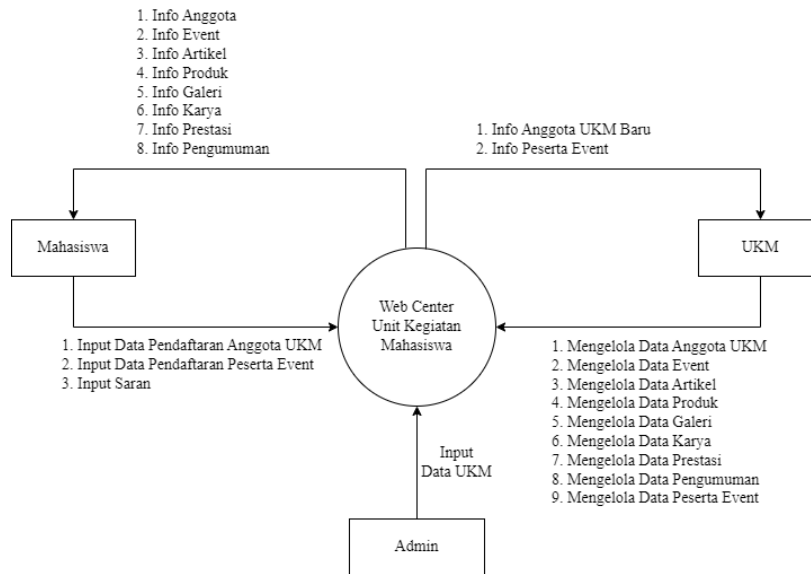
Gambar 1. Metode *Waterfall*

Tahapan yang pertama yaitu analisa kebutuhan (*requirement*). Berdasarkan proses saat wawancara serta melakukan penelitian data pada Direktur Direktorat Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, permasalahan yang terjadi disebabkan oleh informasi mengenai UKM hanya bisa didapatkan dengan mengakses website kampus kemahasiswaan, informasi tentang UKM yang ada di website sangat terbatas, hanya terdapat daftar menu UKM dan jika kita ingin mendapatkan informasi detailnya, website mengarahkan ke akun instagram dari masing-masing UKM, informasi melalui instagram menyulitkan mahasiswa karena informasi akan ditampilkan secara acak. Berdasarkan analisa tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi mengenai UKM masih sangat minim dan merugikan bagi mahasiswa. Sehingga pada penelitian ini diharapkan dapat membantu melancarkan penyampaian informasi dan pengelolaan data yang ada pada UKM serta agar mahasiswa dapat mengetahui *event*, profil UKM, produk UKM, data pengurus, data anggota dan informasi mengenai UKM yang ada di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

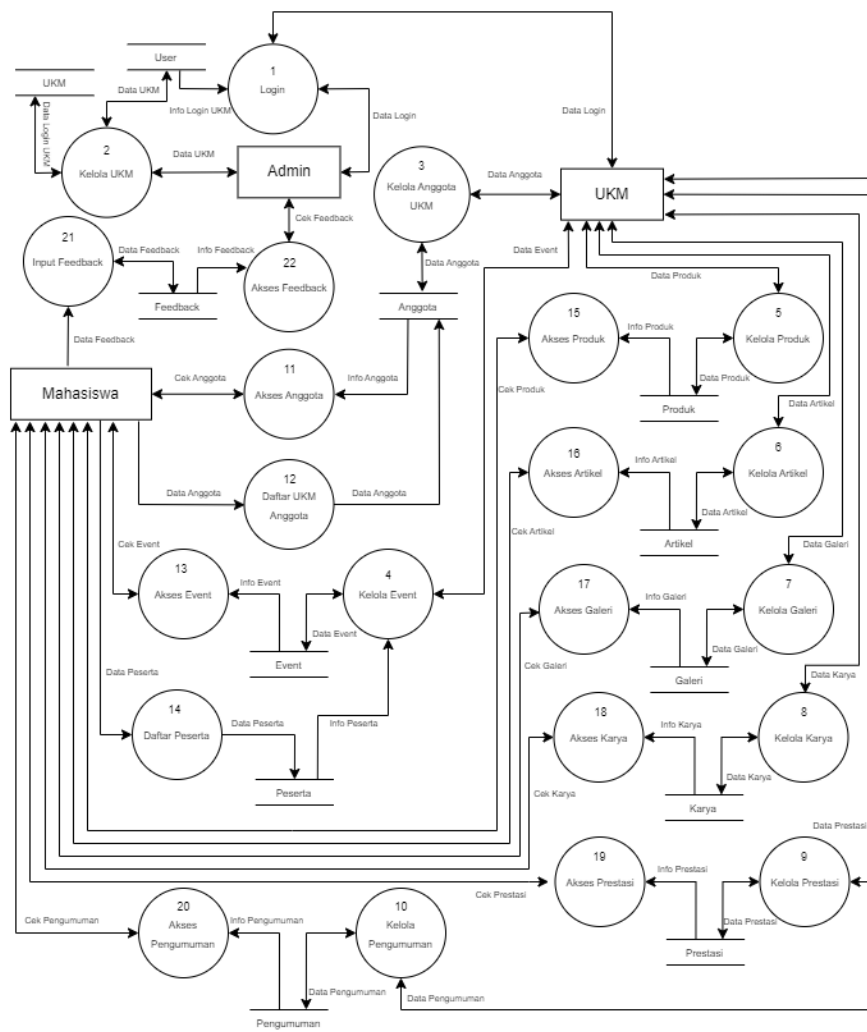
Tahapan selanjutnya yaitu desain (*design*). Desain aplikasi ini berupa *flowchart*, *Data Flow Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*. Pada gambar 2. menjelaskan sebuah *flowchart* yang mana jika sistem dijalankan maka yang ditampilkan pertama kali adalah halaman utama (*prestasi, karya, event, produk, artikel, dan pengumuman UKM*). Setelah itu, sistem akan mengecek info UKM, jika “Ya” maka *user* dapat mengklik salah satu UKM apabila “Tidak” maka selesai. Pada saat mengklik salah satu UKM maka sistem akan menampilkan informasi UKM (*profil, prestasi, karya, event, produk, artikel, pengumuman, galeri, anggota, dan daftar anggota UKM*). Setelah itu, jika *user* memilih daftar UKM maka akan mengisi form pendaftaran UKM dan menunggu info pemberitahuan dari UKM apabila *user* memilih tidak maka sistem akan selesai. Pada gambar 3. menjelaskan tentang sebuah *Data Flow Diagram* atau sering dikenal dengan DFD yang berupa Diagram Konteks. Pada Diagram Konteks ini memiliki tiga buah entitas yaitu Mahasiswa, UKM, dan Admin. Entitas Mahasiswa memiliki fungsi yaitu memasukkan data pendaftaran UKM, peserta *event*, dan saran kepada sistem. Setelah itu, sistem memberikan info anggota, *event*, artikel, produk, galeri, karya, prestasi, dan pengumuman kepada Mahasiswa. Entitas UKM memiliki fungsi yaitu mengelola data anggota UKM, data *event*, data artikel, data produk, data galeri, data karya, data prestasi, data pengumuman, dan data peserta *event* kepada sistem. Setelah itu, sistem memberikan info anggota UKM baru dan info peserta *event*. Entitas Admin memiliki fungsi yaitu memasukkan data UKM kepada sistem. Pada gambar 3. Menjelaskan tentang *Data Flow Diagram* (DFD) level 1 yang mana pada DFD level 1 ini menjelaskan detail dari Diagram Konteks yang menghasilkan *database* atau *data store* tiap prosesnya. Pada gambar 4. Menjelaskan tentang *Entity Relationship Diagram* atau ERD yang mana merujuk pada relasi tabel atau relasi entitas. ERD ini digunakan agar setiap entitas yang telah dibuat dapat saling merelasikan antar sesama dan sistem dapat berjalan dengan baik.



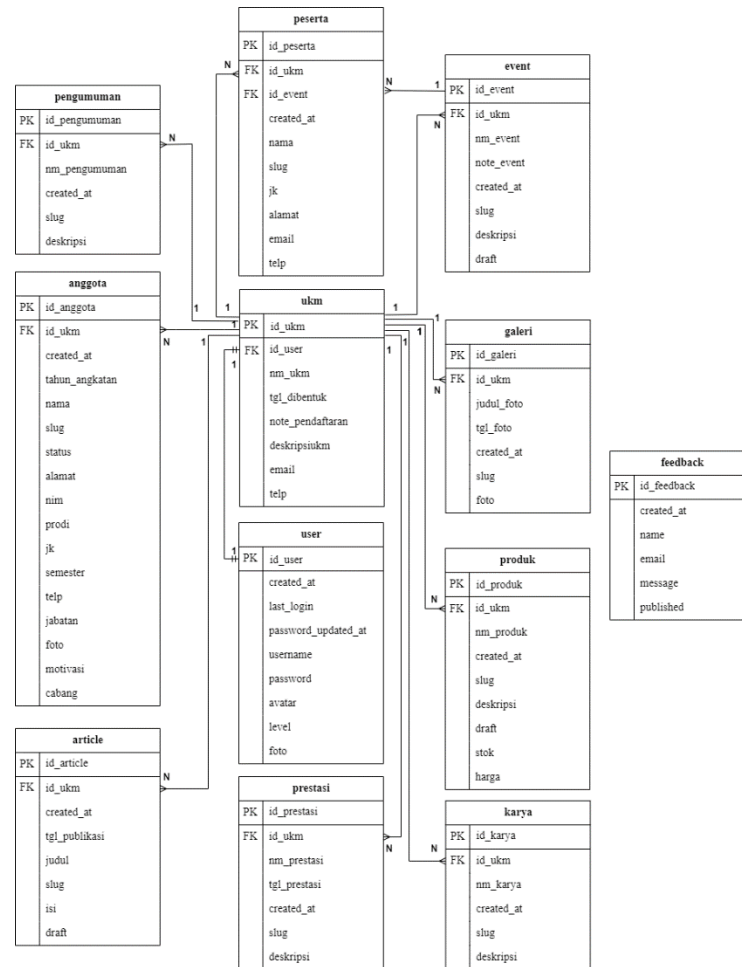
Gambar 2. Flowchart



Gambar 3. Diagram Konteks



Gambar 4. DFD Level 1



Gambar 5. Relasi Tabel

Tahapan selanjutnya yaitu pembuatan atau *development*. Pada tahap ini sistem *Website Center* Unit Kegiatan Mahasiswa dibuat dengan menggunakan *Framework CodeIgniter* yang didukung oleh PHP dan MySQL sebagai *back-end* dan *database* dari sistem tersebut. Pembuatan *website* ini juga menggunakan HTML dan CSS sebagai *front-end* atau sebagai *user interface* dari *website* ini.

Tahapan selanjutnya yaitu pengujian atau *testing*. Pada tahap ini sistem dilakukan pengujian menggunakan pengujian *Blackbox* atau *Blackbox Testing*. Dengan pengujian ini diharapkan sistem berjalan sesuai dengan rancangan awal.

Tahapan yang terakhir yaitu pemeliharaan atau *maintenance*. Pada tahap ini sistem dilakukan pemeliharaan beberapa kali. Pemeliharaan ini dilakukan agar sistem dapat berjalan secara lancar dan baik tanpa adanya kerusakan dan *error* ataupun *bug*.

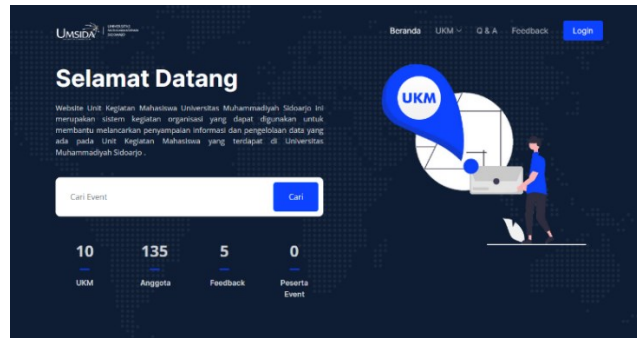
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

Berdasarkan hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah Perancangan *Website Center* Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Sebagai Pusat Informasi Keanggotaan, Event dan Pemasaran Produk. Berikut akan dijelaskan mengenai tampilan yang terdapat pada sistem tersebut antara lain :

Homepage

Pada halaman *homepage* merupakan halaman dari website sistem informasi Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Di halaman utama terdapat beberapa pilihan menu yang dapat dipilih oleh pengguna sesuai dengan kebutuhannya. Adapun menu-menu yang akan ditampilkan pada web utama, diantaranya yaitu terdapat pilihan menu UKM, *Q&A*, *Feedback* dan Login yang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Homepage

Menu UKM

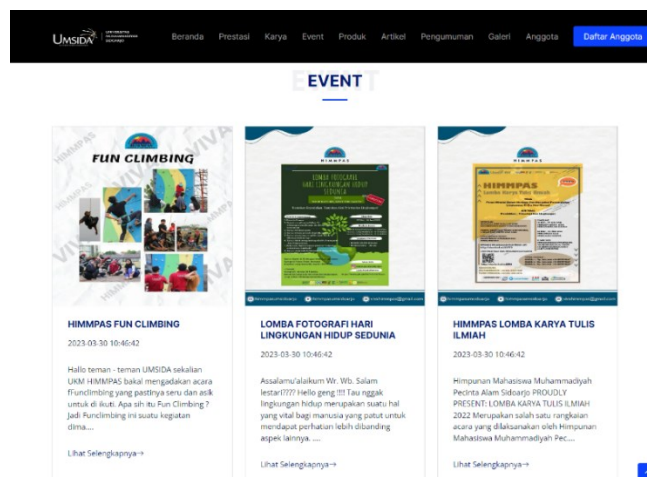
Pada halaman menu UKM terdiri dari beberapa menu seperti profil, prestasi, karya, event, produk, artikel, pengumuman, galeri, anggota, dan daftar anggota UKM agar mahasiswa dapat mengetahui informasi lengkap setiap menu UKM yang ada. Pada menu beranda terdapat profil salah satu UKM dan terdapat juga tampilan kumpulan prestasi, karya, event, produk, artikel dan pengumuman yang dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Menu UKM

Menu event

Pada halaman menu *event* yang berisikan mengenai beberapa kegiatan atau acara yang diselenggarakan oleh pihak UKM yang terdapat di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Informasi event yang ter-update merupakan informasi kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh UKM, event seminar, pelatihan workshop dan lomba-lomba. Terdapat juga informasi detail event agar memudahkan mahasiswa mendapatkan informasi seputar event yang ada yang dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Menu Event

Halaman form pendaftaran event

Halaman form pendaftaran *event* digunakan sebagai tempat pendaftaran mahasiswa jika mengikuti event-event yang diadakan oleh UKM. Form ini berisi nama, jenis kelamin, nomor telephone, email dan alamat. Pada form ini juga terdapat note pemberitahuan dari admin UKM agar diketahui mahasiswa mengenai informasi penutupan daftar event dan informasi lanjut seputar pelaksanaan event yang dapat dilihat pada Gambar 9.

The screenshot shows the 'DAFTAR EVENT' registration form. At the top, there is a navigation bar with the UMSIDA logo and menu items: Beranda, Prestasi, Karya, Event, Produk, Artikel, Pengumuman, Galeri, Anggota, and a 'Daftar Anggota' button. The main heading is 'DAFTAR EVENT'. Below the heading, there are two lines of text: '*Pendaftaran event akan ditutup pada tanggal 5 Januari 2023' and '*Setelah menginputkan form pendaftaran event admin akan menghubungi nomor yang telah di daftarkan'. The form consists of several input fields: 'Name', 'Jenis Kelamin', 'No Telp', 'Email', and 'Alamat'. A blue 'Daftar' button is located at the bottom of the form.

Gambar 9. Halaman Pendaftaran Event

Halaman form pendaftaran anggota UKM

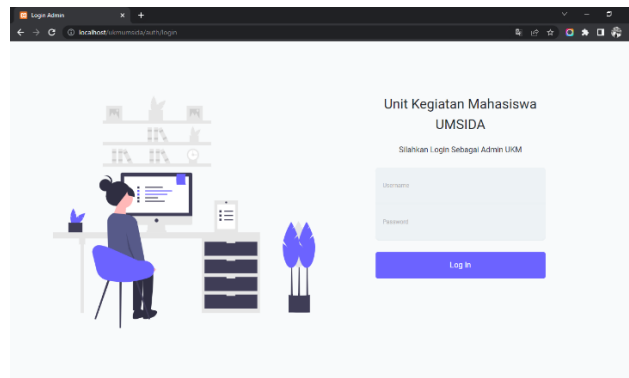
Halaman form pendaftaran anggota digunakan sebagai tempat pendaftaran mahasiswa jika mengikuti UKM yang dipilih sesuai bidang dan minat bakat masing-masing mahasiswa. Form ini berisikan nim, nama, jenis kelamin, nomor telephone, program studi, semester, tahun angkatan, alamat dan cabang. Pada form ini juga terdapat note pemberitahuan dari admin UKM agar diketahui informasi mengenai persetujuan penerimaan resmi anggota UKM. Terdapat juga tentang cabang yang akan dipilih mahasiswa, khususnya pada bidang olahraga dan bela diri wajib memilih salah satu cabang diantaranya cabang olahraga yaitu voli, futsal, *badminton*, panahan dan *esport*. Sedangkan dari cabang bela diri terdapat ju-jitsu, karate dan taekwondo. Halaman ini dapat dilihat pada Gambar 10.

The screenshot shows the 'DAFTAR ANGGOTA' registration form. At the top, there is a navigation bar with the UMSIDA logo and menu items: Beranda, Prestasi, Karya, Event, Produk, Artikel, Pengumuman, Galeri, Anggota, and a 'Daftar Anggota' button. The main heading is 'DAFTAR ANGGOTA'. Below the heading, there are two lines of text: '*Jika memilih UKM Bidang Umum harao kosongi saja kolom cabang yang terdapat di formulir.' and '*Jika memilih UKM Bidang Olahraga & Bela Diri pilih salah satu cabang'. The form consists of several input fields: 'NIM', 'Nama', 'Jenis Kelamin', 'No Telp', 'Program Studi', 'Semester', 'Tahun Angkatan', 'Alamat', and 'Cabang'. A blue 'Daftar' button is located at the bottom of the form.

Gambar 10. Halaman Pendaftaran Event

Halaman login

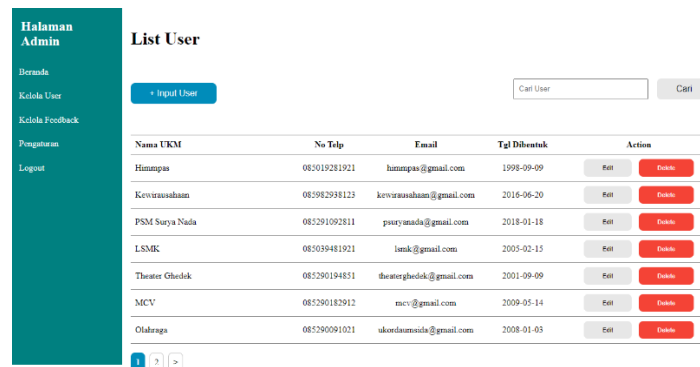
Halaman *login* adalah halaman yang digunakan oleh *administrator* untuk masuk ke halaman *dashboard* dengan memasukkan *username* dan *password*. Halaman login dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman *Login*

Halaman admin kelola user

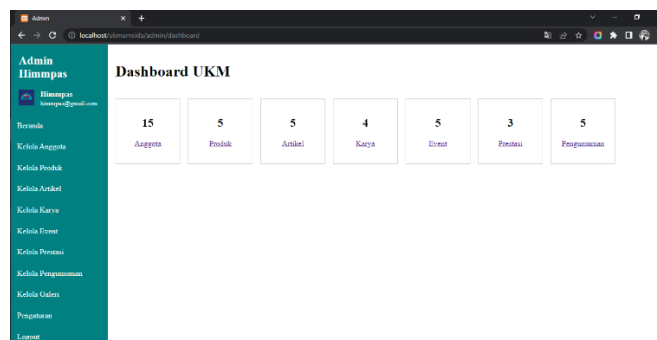
Pada halaman ini admin memiliki akses menginputkan data user baru UKM yang terdapat di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo seperti nama UKM, username dan password yang dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman Admin Kelola User

Halaman dashboard admin UKM

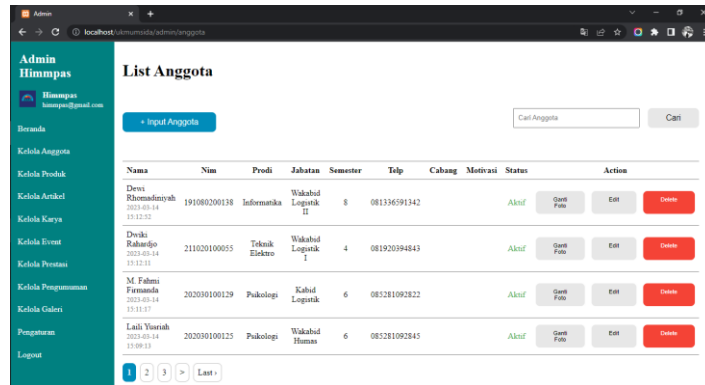
Pada halaman dashboard admin UKM terdapat tampilan beberapa anggota, produk, artikel, karya, event, prestasi dan pengumuman. Terdapat juga menu untuk mengelola data, menu tersebut nanti akan ditampilkan di halaman utama dan halaman UKM *website* yang dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman *Dashboard* Admin UKM

Halaman kelola anggota

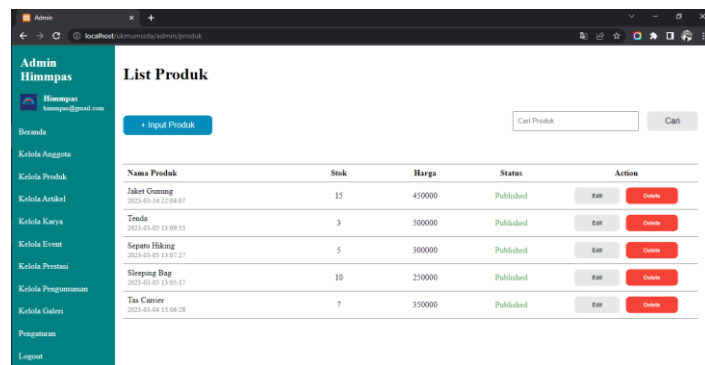
Pada halaman ini dikelola oleh admin dari setiap UKM, pada halaman ini admin UKM dapat menginputkan data anggota yang ingin mendaftar, halaman ini juga berisi mengenai profil mahasiswa yang akan bergabung di setiap UKM. Halaman ini dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Halaman Kelola Anggota

Halaman kelola produk

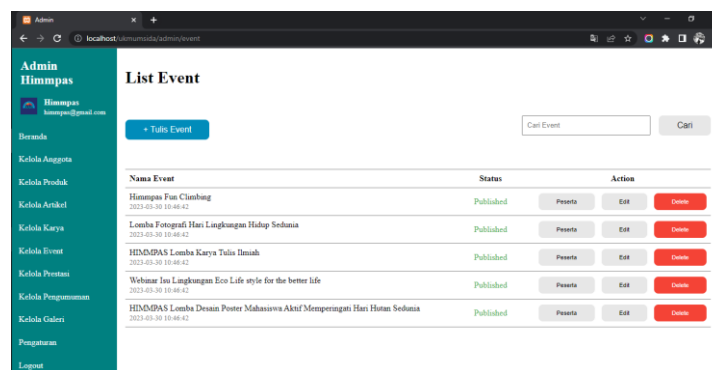
Pada halaman ini admin UKM dapat menginputkan produk-produk apa saja yang ditawarkan, admin UKM juga dapat menginputkan stok barang dan menginputkan harga yang dijual. Halaman ini dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Halaman Kelola Produk

Halaman kelola event

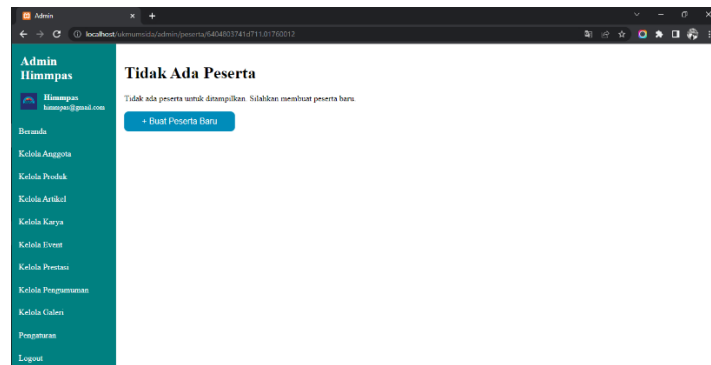
Pada tampilan halaman ini admin UKM menginputkan event-event yang akan ditampilkan pada halaman utama dan halaman UKM agar mahasiswa lebih mudah mencari event-event yang terdapat di UKM Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Halaman ini dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Halaman Kelola Event

Halaman peserta event

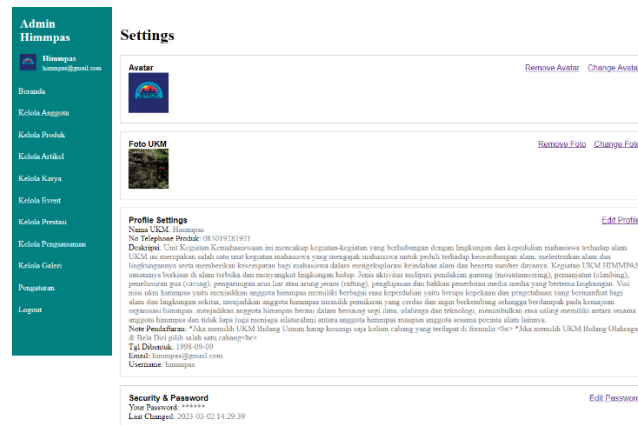
Halaman peserta event ini berisi tentang informasi peserta yang sudah mendaftar pada halaman detail event. Pada halaman ini admin UKM juga bisa dapat menginputkan peserta yang ingin mendaftar event UKM. Halaman dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Halaman Peserta Event

Halaman pengaturan

Pada halaman ini berisi tentang data logo setiap UKM, foto setiap UKM, profil setiap UKM dan setting password. Data seperti logo, foto dan profil UKM pada halaman ini nantinya juga akan ditampilkan pada halaman UKM. Halaman ini dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Halaman Pengaturan

B. Pengujian sistem

Pengujian sistem yang diuji coba pada aplikasi ini menggunakan pengujian *blackbox testing*, Pengujian ini dilakukan agar pengujian sistem mengetahui kesesuaian fungsi dan kebutuhan pada sistem informasi tersebut. Hasil dari pengujian perancangan *web center* UKM Universitas Muhammadiyah Sidoarjo sebagai pusat informasi keanggotaan, *event* dan pemasaran produk. Pada tabel 1. menjelaskan tentang pengujian sistem *Web Center* UKM Universitas Muhammadiyah Sidoarjo bagian Mahasiswa yang mana menghasilkan keseluruhan sistem berhasil dijalankan. Pada tabel 2. menjelaskan tentang pengujian sistem *Web Center* UKM Universitas Muhammadiyah Sidoarjo bagian Admin yang mana menghasilkan keseluruhan sistem berhasil dijalankan. Pada tabel 3. menjelaskan tentang pengujian sistem *Web Center* UKM Universitas Muhammadiyah Sidoarjo bagian Admin UKM yang mana menghasilkan keseluruhan sistem berhasil dijalankan. Dari hasil pengujian *Blackbox* pada sistem *Web Center* UKM Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang mana telah dijelaskan pada tabel 1, tabel 2, dan tabel maka sistem yang dibuat telah berhasil dijalankan tanpa adanya masalah.

Tabel 1. Pengujian *Blackbox* Terhadap Bagian Mahasiswa

No	Skenario pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Akses website utama	Tampil halaman utama yang terdapat daftar UKM yang ada, terdapat prestasi, karya, event, produk, artikel dan pengumuman	[✓] Berhasil [] Tidak Berhasil

2.	Akses salah satu UKM	Tampil halaman profil UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
3.	Input daftar anggota UKM	Data telah dikirim ke admin UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
4.	Akses menu prestasi	Menampilkan informasi list prestasi yang didapatkan oleh UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
5.	Akses menu karya	Menampilkan informasi list karya yang didapatkan oleh UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
6.	Akses menu event	Menampilkan informasi list event UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
7.	Akses <i>event</i> detail	Menampilkan informasi detail mengenai <i>event</i> UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
8.	Input daftar peserta <i>event</i>	Data telah dikirim ke admin UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
9.	Akses menu produk	Menampilkan informasi list produk UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
10.	Akses menu artikel	Menampilkan informasi list artikel UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
11.	Akses menu pengumuman	Menampilkan informasi list pengumuman UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
12.	Akses menu galeri	Menampilkan kegiatan-kegiatan dokumentasi UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
13.	Akses menu anggota	Menampilkan data pengurus dan anggota UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
14.	Input feedback	Data telah dikirim ke admin	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil

Tabel 2. Pengujian *Blackbox* Terhadap Bagian Admin

No	Skenario pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Login	Username dan password sesuai	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
2.	Input user UKM	User berhasil di buat	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
3.	Edit user UKM	User berhasil di edit	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
4.	Delete user UKM	User berhasil di hapus	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
5.	Feedback aktif	Menampilkan feedback di halaman utama	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
6.	Feedback delete	Data feedback terhapus	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil

Tabel 3. Pengujian *Blackbox* Terhadap Bagian Admin UKM

No	Skenario pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Login	Username dan password sesuai	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
2.	Mengaktifkan status anggota baru yang mendaftar	Menampilkan status profil anggota baru	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
3.	Input anggota baru	Menampilkan profil anggota baru	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
4.	Upload foto anggota	Menampilkan foto pada halaman anggota	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil

7.	Input produk	Menampilkan data inputan pada halaman produk	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
8.	Input artikel	Menampilkan data inputan pada halaman artikel	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
9.	Input karya	Menampilkan data inputan pada halaman karya	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
10.	Input <i>event</i>	Menampilkan data inputan pada halaman <i>event</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
11.	Input peserta <i>event</i>	Menampilkan data inputan peserta <i>event</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
12.	Input prestasi	Menampilkan data inputan pada halaman prestasi	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
13.	Input pengumuman	Menampilkan data inputan pada halaman pengumuman	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
14.	Input galeri	Menampilkan data inputan pada halaman galeri	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
15.	Ganti logo	Menampilkan logo terbaru UKM pada halaman utama	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
16.	Ganti foto	Menampilkan foto terbaru UKM pada halaman utama UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
17.	Edit profil	Menampilkan editan terbaru pada halaman utama UKM	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil
18.	Edit password	Password berhasil ter-update	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Tidak Berhasil

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa keberadaan website UKM yang ada pada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo ini dapat mempermudah mahasiswa untuk mencari setiap data dan informasi mengenai UKM. Dengan adanya sistem ini mahasiswa bisa mendapatkan informasi detail mengenai ukm – ukm yang ada di umsida sehingga bisa menentukan akan bergabung di ukm yang mana, informasi tersebut berupa info prestasi, karya, event, produk, artikel, pengumuman dan anggota dari setiap ukm. Dengan adanya sistem ini juga ukm bisa mendata setiap kegiatan, mengurangi resiko kehilangan atau kerusakan data dan memudahkan mendata semua anggotanya. Dari segi pihak kampus juga bisa meningkatkan kualitas dari mahasiswanya karena mahasiswa mendapatkan pengalaman yang lebih karena mengikuti ukm yang disediakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo serta pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada UKM – UKM Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah membantu penulis melakukan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] S. Purwidayanta, "Jurnal mahasiswa teknik informatika," vol. 02, no. 01, pp. 11–20, 2018.
- [2] V. E. Afdhal, "Perancangan E-Commerce Berbasis Marketplace Produk Seni Budaya Minangkabau," *J. KomtekInfo*, vol. 5, no. 1, pp. 122–129, 2018, doi: 10.35134/komtekinformasi.v5i1.13.
- [3] 2018) (Yanuardi & Permana, "Bina Sarana Informatika," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 10–27, 2018.
- [4] Y. Heriyanto, "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car," *J. Intra-Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 64–77, 2018.
- [5] S. Rohayati, "PERANCANGAN WEBSITE UNIT KEGIATAN MAHASISWA AEROMODELLING DI UNIVERSITAS SURYADARMA Siti," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2020.
- [6] O. M. Febriani, H. W. Nugroho, A. Firdhayanti, and A. Rahardi, "Penerapan Sistem Informasi Administrasi Unit Kegiatan Mahasiswa Darmajaya Basketball Asosiasi," pp. 1–7, 2022.
- [7] A. J. Oktasari and D. Kurniadi, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Mahasiswa Berbasis Web," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.)*, vol. 7, no. 4, p. 149, 2020, doi: 10.24036/voteteknika.v7i4.106536.

- [8] R. Felder, "Student Learning Styles Adaptation Method Based on Teaching Strategies and Electronic Media. Educational Technology & Society," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, p. 69, 2018.
- [9] H. K. Muka, "ORGANISASI MAHASISWA BERBASIS WEB," 2020.
- [10] Y. A. Nugraha and A. Riyanto, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen LDK UMMI UNIKOM Bandung," *Inaque*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2017.
- [11] F. Rahman and S. Ratna, "Perancangan E-Learning Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter," *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, p. 95, 2018, doi: 10.31602/tji.v9i2.1370.
- [12] S. Norawati, Z. Zulher, S. Sahrono, and S. Silvany, "Optimalisasi Pemasaran Melalui Website Dan Whatsapp Dalam Upaya Peningkatan Pendapatan Bagi Pelaku Umkm Di Kabupaten Kampar," *Pros. Konf. Nas. Pengabd. Kpd. Masy. dan Corp. Soc. Responsib.*, vol. 4, pp. 1397–1404, 2021, doi: 10.37695/pkmcsr.v4i0.1171.
- [13] I. A. Ridlo, "Pedoman Pembuatan Flowchart," *Academia.Edu*, p. 27, 2017.