

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MENAGEMENT KEGIATAN UKM TEATER PANGESTU BERBASIS WEB

Moh Rifqi¹, Hozairi², Masdukil Makruf³

¹²³Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Madura (UIM), Pamekasan

E-mail: moh.rifqi72080@gmail.com

ABSTRACT

The process of recruiting new members, disseminating information and managing data on the management of the Islamic University of Madura (UIM) Student Activity Unit (UKM). become a problem for UKM administrators on the campus. An information system is needed that can manage the process of UKM activities, as well as a more organized arrangement of data files for UKM management reports. The purpose of this research is to design a web-based information system that can facilitate the management of UKM Madura Islamic University (UIM) activities and make it easier to recruit new members. There are several menus to access this system, each of which has a different role. The user page contains some information such as UKM profiles. Announcements, activity information and news about SMEs. the UKM profile menu contains the history of the formation of the Pangestu theater UKM, the management structure and members to the meaning of the Pangestu theater UKM symbol which can be seen by users/website visitors, while the admin has full access to manage data. The type of qualitative descriptive research used is Design and Creation, namely to develop products in the field of information and communication technology, the Waterfal method is used in system development, the system built is tested using the black box testing method, the system test results are 100% running according to plan. So that this research will contribute to providing an information center for members and prospective members to find all information related to the Pangestu Theater UKM, especially for the activities to be carried out.

Keywords: activity management information system: UKM.

ABSTRAK

Proses perekrutan anggota baru, penyebaran informasi dan pengelolaan data-data kepengurusan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Universitas Islam Madura(UIM). menjadi satu permasalahan bagi pengurus UKM di kampus tersebut. Dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat mengelola proses kegiatan UKM, serta pengaturan berkas data-data laporan pengurus UKM yang lebih tertata. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat mempermudah manajemen kegiatan UKM Universitas Islam Madura (UIM) serta mempermudah dalam melakukan perekrutan anggota baru. Terdapat beberapa menu mengakses sistem ini, Masing-masing diantaranya memiliki peran yang berbeda. Halaman user memuat beberapa informasi seperti profil UKM. Pengumuman, informasi kegiatan dan berita seputar UKM. menu profil UKM berisi tentang sejarah terbentuknya UKM teater Pangestu, struktur pengurus dan anggota hingga makna dari lambang UKM teater pangestu yang bisa dilihat oleh user/pengunjung website, sementara admin memiliki akses penuh untuk mengelola data. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan adalah Design and Creation yaitu untuk mengembangkan produk di bidang teknologi informasi dan komunikasi, Metode waterfal digunakan dalam pengembangan sistem, sistem yang dibangun diuji menggunakan metode black box testing, Hasil pengujian sistem 100% berjalan sesuai perencanaan. Sehingga penelitian ini akan

berkontribusi dalam menyediakan pusat informasi bagi anggota maupun calon anggota untuk mencari segala informasi terkait dengan UKM Teater Pangestu, terlebih kepada kegiatan yang akan dilaksanakan.

Kata kunci: Sistem informasi manajemen kegiatan: UKM.

PENDAHULUAN

Perkembangan sistem informasi telah sangat mempengaruhi kehidupan manusia dan sangat diperlukan alat pengolah data untuk mendapatkan informasi secara cepat, akurat dan tepat. Hampir semua perguruan tinggi baik negeri maupun swasta menggunakan sistem informasi berbasis web. Sistem dan teknologi informasi merupakan alat penting bagi organisasi atau perusahaan dalam menciptakan produk, layanan, dan model bisnis baru. Memahami sistem dan teknologi informasi sangat penting bagi perusahaan, instansi dan organisasi dalam media sosialisasi karena peran informasi penting untuk memotivasi organisasi untuk membangun sistem informasi yang tepat untuk membantu pihak mendapatkan informasi yang mereka butuhkan, dapat diperoleh dalam organisasi di manajemen puncak. Tengah, manajemen dan manajemen 1 bawah balikan di luar organisasi (publik) A.J. Oktasari (2020). Penulis berurusan dengan penggunaan teknologi informasi dalam suatu organisasi, yaitu dalam organisasi kemahasiswaan yang sering juga disebut dengan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM).

UKM Teater Pangestu adalah unit kegiatan yang mengatur aktivitas kemahasiswaan luar kelas di Universitas Islam Madura. UKM Teater Pangestu sendiri merupakan seni kolektif yang tidak dikerjakan secara individu. Teater memerlukan kerjasama dan kekompakan tim yang harmonis agar dapat menyampaikan inti cerita dengan baik. Banyak ilmu yang dapat dipelajari saat seseorang melakukan atau ikut tergabung dalam teater. Berdasarkan data dari Ketua Umum dan Sekertasris UKM Teater Pangestu tercatat ada 45 Anggota Aktif. Meskipun masih terbilang sedikit, tidak menutup kemungkinan anggota di setiap UKM akan semakin bertambah tiap tahunnya. Jumlah anggota pengurus UKM Teater pangestu yang cukup besar rata-rata mempunyai masalah dalam manajemen kegiatan yang kurang baik. Banyaknya data-data penting seperti laporan pertanggung jawaban dan program kerja yang sudah dikumpulkan tidak tersusun rapi dan semakin menumpuk. Sehingga pada kepengurusan saat ini dan sebelumnya data-data sulit ditemukan.

Proses perekrutan anggota baru dalam komunikasi dan informasi yang masih menggunakan cara konvensional seperti penyebaran brosur atau pamflet di area kampus dianggap masih kurang maksimal, lantaran kebanyakan mahasiswa hanya sekadar melihat ataupun mengabaikan papan informasi. Informasi yang masih manual atau juga dengan cara menyampaikan lewat mulut ke mulut, akan lebih efisien dan efektif dilakukan melalui sistem informasi berbasis web untuk menghemat biaya dan waktu operasional (Rofiuddin, M., & Makruf, M. (2020)).

Masalah utama dalam proses perekrutan anggota baru adalah kesulitan pengurus dalam mengatur pendaftar karena banyaknya yang menghubungi dan menanyakan informasi kegiatan, sehingga proses pendataan pendaftar menjadi lebih sulit. Informasi kegiatan juga kurang maksimal. Penyebaran informasi seperti musyawarah besar, rapat rutin, maupun kegiatan lainnya dilakukan hanya sebatas broadcast maupun sharing di media-media social. Sehingga banyaknya pemberitahuan yang masuk, menyebabkan anggota tidak mendapatkan informasi kegiatan tersebut.

Beberapa peneliti telah banyak melakukan penelitian terkait manajemen kegiatan antara lain: Muhamad Tabrani (Januari 2021) meneliti tentang Sistem informasi manajemen berbasis website pada UNL Syudio dengan menggunakan framework

codeigneter, Dalam website ini pengunjung dapat menyewa studio foto juga melakukan konfirmasi pembayaran dan melihat jadwal sewa studio, sehingga pengunjung tidak perlu menakutkan panggilan telepon untuk menanyakan secara langsung pada admin. Penelitian yang dilakukan Dedik Purwanto (Juli 2021), Dalam perancangan Sistem Informasi Manajemen Bimbingan Belajar Metode pengembangan yang digunakan adalah metode waterfall. Dengan adanya sistem informasi manajemen ini dapat memberikan informasi kepada siswa dan guru dalam melakukan proses KBM dan dapat mengoptimalkan promosi lembaga bimbingan belajar Creative Solution secara lebih luas.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Ghavinkson (Agustus 2021) dalam penelitian ini tentang melakukan perancangan sistem informasi manajemen perusahaan untuk mendukung aktivitas bisnis serta pengelolaan data perusahaan. Sistem informasi manajemen yang akan dibangun pada perusahaan ini meliputi komputerisasi seluruh proses bisnis, desain sistem pada setiap divisi, hingga perancangan database perusahaan. Perancangan sistem informasi ini dimulai dari pengumpulan data yang diperlukan menggunakan metode diskusi dan wawancara, penerjemahan data ke dalam UML diagram, implementasi kode sistem, hingga testing.

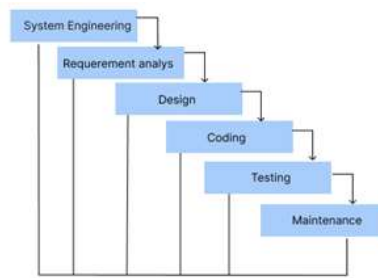
Hal ini menjadi acuan penulis untuk mewujudkan suatu sistem informasi berbasis website sebagai salah satu media untuk memberikan informasi-informasi kegiatan, manajemen organisasi yang baik dan terarah, serta perekrutan anggota baru, sehingga mempermudah pengurus dalam mengatur UKM dan melancarkan dalam penyampaian Informasi. Informasi adalah salah satu komponen penting dalam mengelola kegiatan baik perorangan, organisasi atau lembaga (Ramdan,D.s and Putra,S.A.B.2020). Kemajuan teknologi sudah memberikan sumber informasi dan komunikasi yang begitu luas dari apa yang telah dimiliki manusia saat ini. Membantu menyelesaikan pekerjaan secara lebih baik dan efisien. Memberikan hal positif dalam membuat manusia mampu mengetahui informasi-informasi terbaru secara cepat, akurat dan lebih mudah dalam bidang apapun termasuk bidang kesenian. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis berinisiatif merancang sebuah sistem informasi yang dapat mengatur manajemen kegiatan berbasis web, sehingga monitoring dapat dilakukan dengan mudah dan terarah, kapanpun dan dimanapun melalui Smartphone maupun Pc.

METODE PENELITIAN

Proses penelitian yang dilakukan melalui beberapa tahap, antara lain: (a) observasi lapangan, (b) wawancara, dan (c) studi pustaka, (d) metode penelitian. Secara umum proses penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Observasi, dilakukan di Sanggar/Sekretariat UKM Teater pangestu
2. Wawancara, dilaksanakan wawancara dengan ketua umum dan badan pengurus harian UKM Teater Pangestu
3. Studi Pustaka, mempelajari beberapa metode dan memberikan landasan teori yang kuat melalui jurnal, buku-buku, artikel ilmiah, internet dan sumber-sumber lain yang dapat menambah informasi guna mendukung penyelesaian karya ilmiah.

Metode Analisa Data (*Waterfall Model*) Sebuah model proses pengembangan software yang berfokus pada tahapan-tahapan yang harus dilalui secara berurutan, mulai dari perencanaan hingga penerapan.



Gambar 1. *Waterfall model*

Pengertian dari masing masing desain waterfall model sebagai berikut:

1. System Engineering

System Engineering adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari bagaimana cara membuat, mengelola, dan memelihara sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi. Ini termasuk desain, pengembangan, implementasi, dan pemeliharaan sistem yang efektif dan efisien, yang memenuhi kebutuhan spesifik dari pengguna.

2. Requerement Analys

Requerement Analys (Analisis) adalah proses memecah suatu konsep, idea, atau sistem menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih sederhana untuk memahami dan memecahkan masalah. Dalam berbagai bidang, analisis digunakan untuk mengumpulkan informasi dan memahami suatu masalah, membuat keputusan, dan mencari solusi untuk masalah tersebut.

3. Design

Design adalah proses perencanaan dan pemikiran yang melibatkan penentuan bagaimana suatu produk, sistem, atau jasa akan terlihat, bekerja, dan terasa. Design mencakup aspek estetika dan fungsionalitas dari suatu produk, dan dapat melibatkan berbagai tahap, seperti research, brainstorming, sketching, prototyping, dan perbaikan.

4. Coding

Coding adalah bahasa komputer yang diterjemahkan oleh mesin menjadi instruksi yang dapat dieksekusi untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Coding memungkinkan untuk mengatakan kepada komputer apa yang harus dilakukan, seperti menghitung, memproses data, menampilkan informasi, dan membuat interaksi dengan pengguna.

5. Testing

Testing adalah proses evaluasi suatu produk atau sistem untuk memastikan bahwa ia memenuhi spesifikasi dan harapan kualitas. Testing melibatkan pengujian secara aktif untuk menemukan kesalahan atau bug, serta memastikan bahwa produk atau sistem bekerja sebagaimana mestinya.

6. Maintenance

Maintenance adalah proses pemeliharaan suatu produk atau sistem untuk memastikan bahwa ia berfungsi dengan baik dan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Maintenance melibatkan tugas-tugas seperti pembaruan perangkat lunak, perbaikan kesalahan, dan pemeliharaan rutin untuk memastikan bahwa produk atau sistem bekerja dengan optimal. Maintenance juga dapat melibatkan penggantian bagian-bagian yang rusak atau usang.

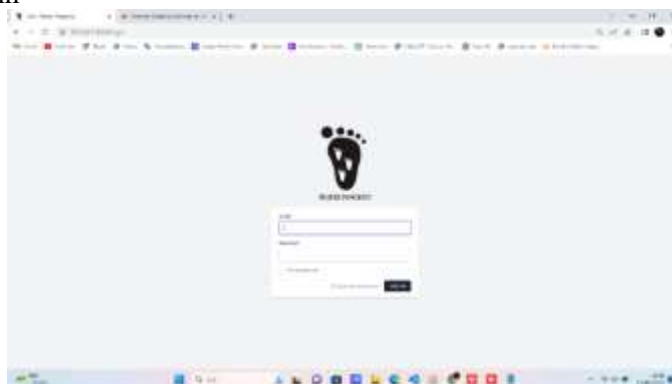
3. Hasil dan Pembahasan

Tujuan dari pegujian ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan perancangan nya. Selain itu juga untuk mengetahui detail jalannya aplikasi serta kesalahan yang ada untuk pengembangan dan perbaikan lebih lanjut.

3.1. Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan tahap menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin serta penerapan perangkat lunak pada keadaan yang sesungguhnya. Implementasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan aplikasi XAMPP, MySql, dan Notepad++, yang telah di siapkan.

1. Halaman login



Gambar 2. Halaman login

Gambar 2. halaman ini adalah halaman dimana admin atau user dapat masuk pada menu-menu akses admin atau user.

2. Halaman User

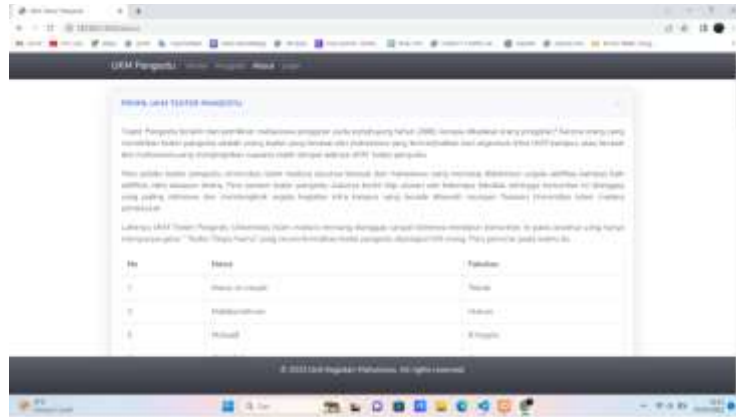
a) Halaman Home.



Gambar 3. Halaman Home

Gambar 3. halaman home merupakan halaman yang pertama tampil pada saat web di jalankan, halaman home dari web boarding school mempunyai fitur sangat sederhana dalam tampilannya agar dalam pengguna tidak terlalu banyak loading data. Menu yang disajikan dalam menu home adalah profile , program yang sudah berjalan, Galeri, Artikel Kontak Dan form pencarian dan logo dari UKM teater pangestu.

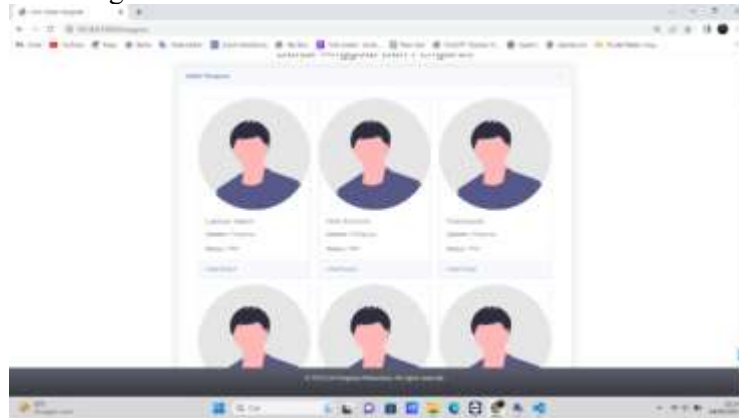
b) Menu Profil UKM.



Gambar 4. Menu profil UKM

Gambar 4 menu profil UKM berisi tentang sejarah terbentuknya UKM Peater Pangestu, anggota pertama hingga makna dari lambar UKM teater pangestu yang bisa dilihat oleh user/pengunjung website.

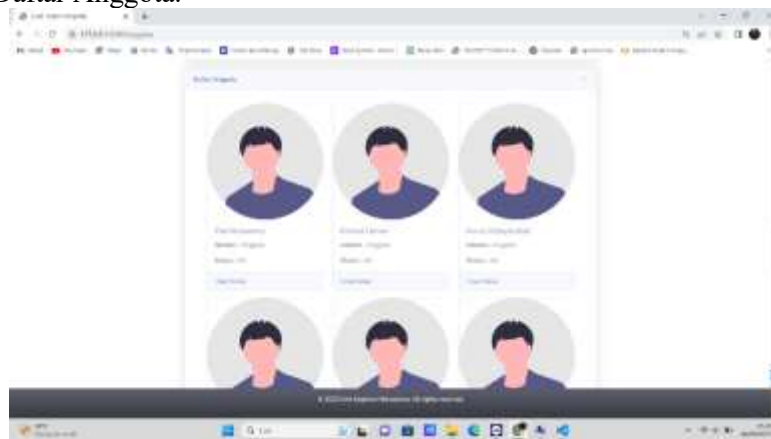
c) Menu Daftar Pengurus



Gambar 5. Daftar Pengurus

Gambar 5 halaman diatas merupakan halaman dimana user/mahasiswa dapat mengakses atau melihat informasi terkait struktur pengurus UKM teater pangestu dimulai dari ketua umum, sekertaris, bendahara sampai devisi-devisi yang ada di UKM Teater Pangestu.

d) Menu Daftar Anggota.



Gambar 6. Daftar anggota

Gambar 6 halaman diatas merupakan halaman dimana user/mahasiswa dapat mengakses atau melihat informasi terkait daftar anggota UKM teater pangestu baik anggota muda, anggota biasa hingga anggota kehormatan.

e) Menu Artikel

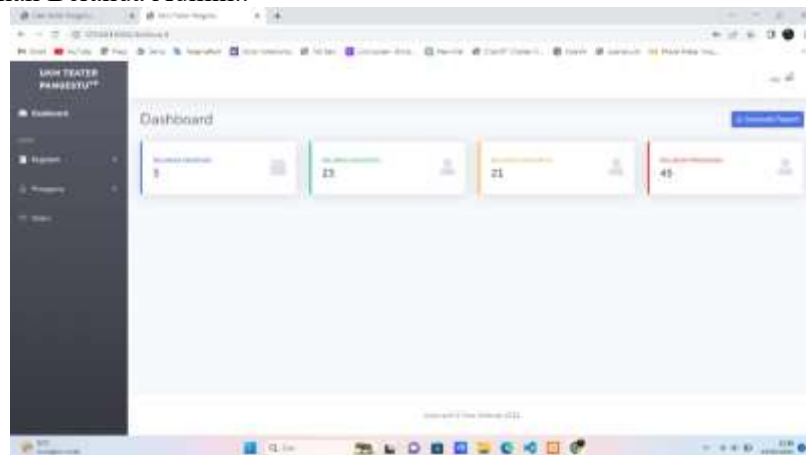


Gambar 7. Menu artikel

Gambar 7 Menu Artikel Fitur ini digunakan untuk mempublis dari semua artikel baik barita UKM Teater Pangestu, kegiatan UKM bisa di publis di fitur artikel baik karya karya ilmiah dari pengurus ataupun anggota seperti puisi, cerpen, seni rupa dan lain semacamnya bisa di gunakan untuk mengisi dari artikel yang tentunya sangat mudah dan gampang di gunakan.

3. Halaman Admin.

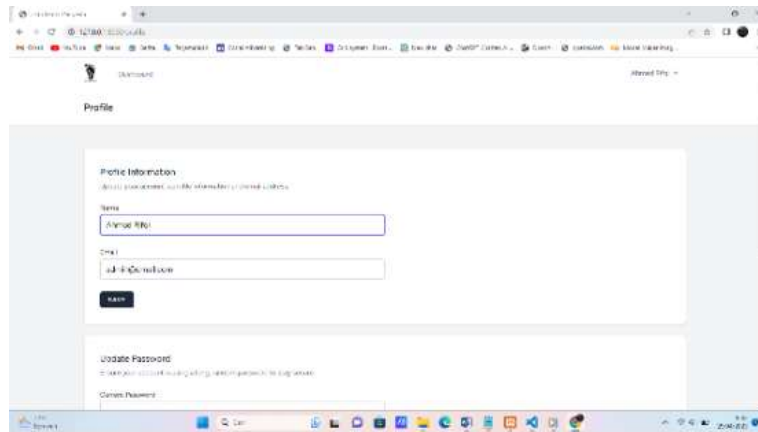
a) Halaman Beranda Admin..



Gambar 8. Halaman beranda admin

Gambar 8 halaman beranda admin digunakan untuk mengisi dari semua isi dari web baik input data atau edit data dan delete data semua di lakukan di fitur ini. Untuk fitur yang di tawarkan dalam hamalan beranda admin yaitu bisa mengubah nama web, kontak person, menambahkan anggota, mengedit maupun menyimpan data seperti data profile, sejarah pendiri dan awal berdirinya UKM, input prokram kerja yang sudah berlangsung dan yang akan berlangsung dan terdapat jumlah berita yang di post serta dokumentasi kegiatan hingga LPJ (laporan pertanggung jawaban) kegiatan ataupun LPJ akhir kepengurusan.

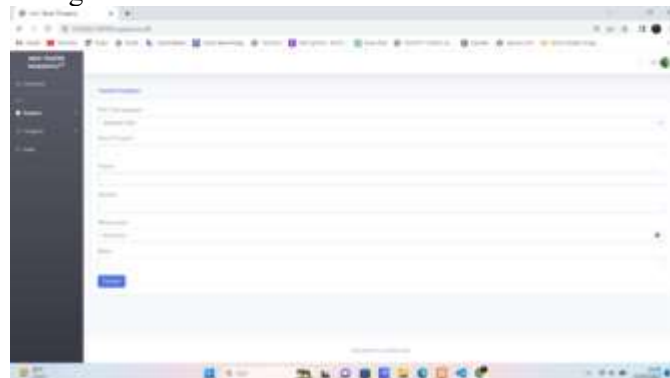
b) Menu Profil Admin.



Gambar 9. Profil admin

Gambar 9 tampilan menu profil admin yang mana admin dapat mengedit profil atau mengganti admin ketika masa kepengurusannya sudah selesai.

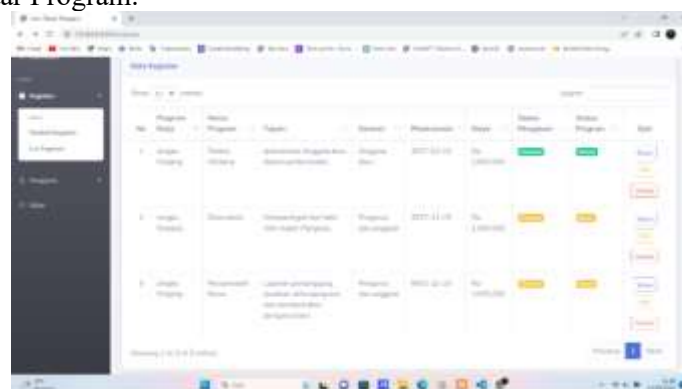
c) Menu input Program



Gambar 10. Input program

Gambar 10 menunjukkan menu input program kerja yang akan di laksanakan selama satu periode kepengurusan, dimulai dari kegiatan jangka pendek, jangka menengah, dan jangka panjang, dan tujuan dilaksanakannya kegiatan tersebut hingga anggaran dana yang dibutuhkan.

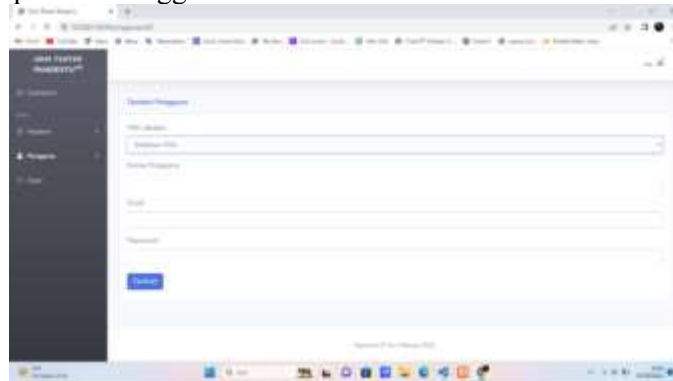
d) Menu Daftar Program.



Gambar 11. Menu daftar Program

Gambar 11 menunjukkan daftar progmr kerja yang sudah disetujui oleh semua kepengurusan, dan dapat dilihat oleh user/anggota UKM teater pangestu, dimulai dari agenda acara jangka pendek hingga jangka panjang seperti latihan rutin, tadarus puisi dan juga pentas seni baik seni teater, seni rupa dan lain semacamnya.

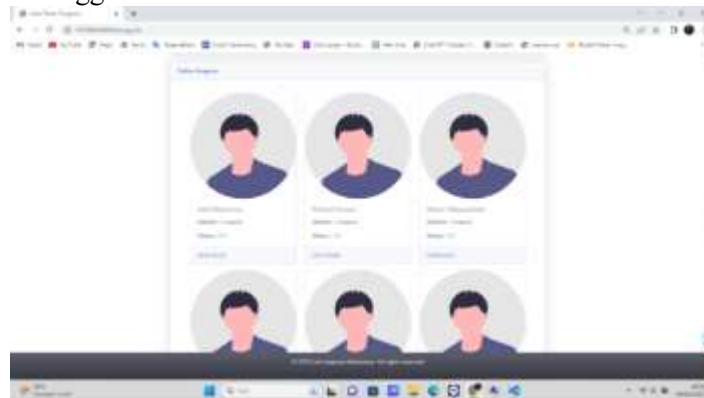
e) Menu Input Data Anggota



Gambar 12. Input data anggota

Gambar 12 menunjukkan menu input data anggota yang sudah resmi dinyatakan lulus seleksi dalam training dasar dan eksplorasi oleh pengurus UKM teater pangestu, yang mana setiap anggota akan mempunyai akun masing masing untuk masuk ke website, sehingga ada pemberitahuan melewati gmail masing masing ketika ada pengumuman atau berita acara yang akan dilaksanakan.

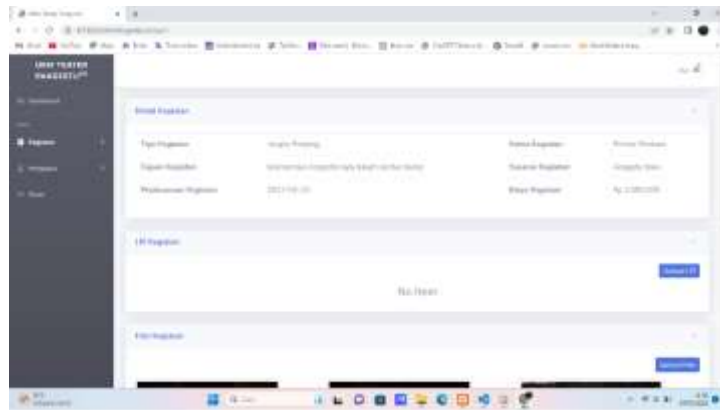
f) Menu Daftar Anggota



Gambar 13. Daftar anggota

Gambar 13 menunjukkan menu daftar anggota baik anggota aktif maupun alumni ukm teater pangestu, dan dapat dilihat oleh user/mahasiswa, dan admin dapat mengedit dan menghapus daftar anggota tersebut.

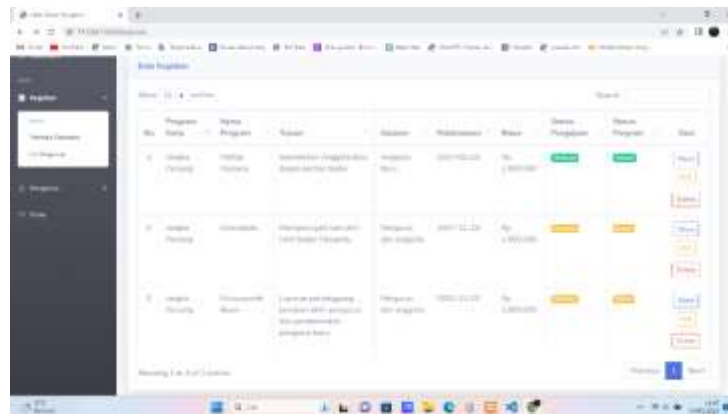
g) Menu Input LPJ dan Dokumentasi kegiatan



Gambar 14. Input LPJ dan dokumentasi

Gambar 14 menu input LPJ dan dokumentasi kegiatan yang mana di menu ini admin dapat menginput laporan pertanggung jawaban serta dokumentasi kegiatan yang sudah dilaksanakan, dan bisa dilihat dimenu utama oleh user/mahasiswa sebelum menjalankan program kerja atau kegiatan selanjutnya, sehingga program kerja/kegiatan dapat terstruktur dengan baik.

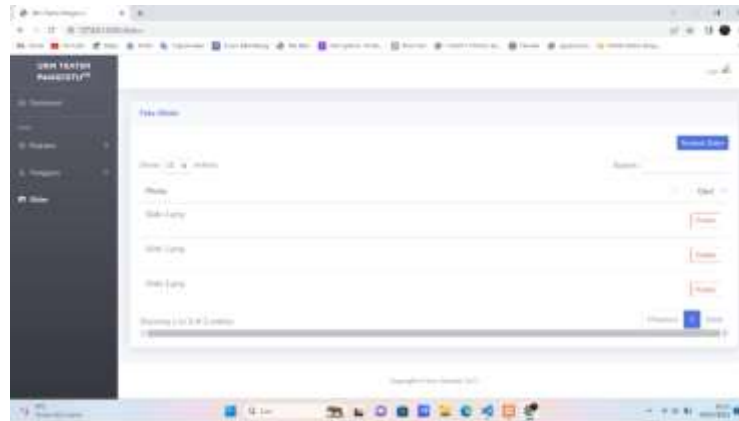
h) Menu Kirim Pengingat



Gambar 15. Menu kirim pengingat

Gambar 15 menu kirim pengingat yang mana di menu ini admin dapat mengirimkan pengingat/notif kepada semua user ketika ada kegiatan yang akan dilaksanakan.

i) Menu Edit Slide



Gambar 16. Menu edit slid

Gambar 16 menunjukkan menu dimana admin dapat menambah, mengedit dan menghapus slide yang ditampilkan di halaman home.

3.2. Hasil Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun telah berjalan dengan baik dan memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. Pada bagian ini akan dibahas mengenai pengujian antarmuka aplikasi yang telah dibangun. Aplikasi ini adalah aplikasi yang berbasis Website, oleh karena itu antarmuka yang dibangun adalah antarmuka Website. Antarmuka web dibangun sesederhana mungkin sehingga memudahkan user dalam menggunakannya.

Pada tahap pengujian ini dilakukan setelah melalui beberapa tahapan sebelumnya, di mana tahap ini dilakukan sebagai uji coba program untuk memastikan bahwa program berfungsi dengan baik dan lancar sesuai yang telah dirancang oleh penulis. Dalam tahap pengujian, dilakukan menggunakan metode Black Box Testing. Metode Blackbox mampu mengidentifikasi kesalahan dalam fungsi, model data, akses data dan antarmuka. Hasil proses pengujian bisa digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas sistem informasi yang dibangun. (FikriA., HozairiH. and MuhsiM. (2022)).

Metode Black Box Testing merupakan suatu metode yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa memperhatikan detail internal dari perangkat lunak tersebut (Ningrum et al. 2019). Dalam pengujian ini, fokus utamanya adalah pada input dan output yang dihasilkan oleh perangkat lunak, tanpa memperhatikan bagaimana perangkat lunak tersebut bekerja di dalamnya. Tidak ada upaya untuk memahami atau menganalisis kode program yang digunakan dalam menghasilkan output. Metode ini bertujuan untuk menguji fungsi-fungsi perangkat lunak dan memverifikasi apakah output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel 1. Pengujian halaman login

No	Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Username dan Password tidak diisi kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (kosong)	User menolak akses dan kembali ke halaman login	Sesuai harapan	valid
2.	Username diisi dan Password tidak diisi kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (kosong)	User menolak akses dan kembali ke halaman login	Sesuai harapan	valid
3.	Username tidak diisi dan Password diisi kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (kosong)	User menolak akses dan kembali ke halaman login	Sesuai harapan	valid

4.	Username diisi dengan benar dan Password diisi salah kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (kosong)	User menolak akses dan kembali ke halaman login	Sesuai harapan	valid
5.	Username diisi dengan benar dan Password diisi benar kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menerima akses login dan masuk ke halaman dashboard	Sesuai harapan	valid

Hasil pengujian pada Tabel 1 Menunjukkan bahwa halaman login telah diuji untuk memverifikasi pengguna dengan email dan password yang terdaftar. Dalam pengujian tersebut, halaman login berhasil memvalidasi identitas pengguna sebesar 100%, menunjukkan bahwa pengguna dapat login dengan sukses.

Tabel 2. Pengujian halaman Home

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Menampilkan halaman Home	Sistem menampilkan data berita yang sudah tersimpan di database seperti sejarah profil UKM, Makna logo, daftar pengurus dan anggota	Sesuai harapan	Valid
2.	Memilih menu Profil UKM dengan memilih Profil UKM pada sub menu dihalaman home	Menampilkan Profil UKM Teater Pangestu	Sesuai harapan	Valid
3.	Memilih menu Makna logo dengan memilih Makna Logo pada sub menu dihalaman home	Menampilkan Makna dari logo UKM teater pangestu	Sesuai Harapan	Valid
4.	Memilih menu Struktur pengurus dengan memilih Struktur pengurus pada sub menu dihalaman home	Menampilkan Struktur pengurus mulai dari ketua umum, sekertaris hingga devisi-devisi	Sesuai Harapan	Valid
5.	Memilih menu daftar anggota pada sub menu di halaman home	Menampilkan daftar anggota UKM teater pangestu	Sesuai harapan	Valid
6.	Melihat kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan memilih kegiatan yang ingin dilihat dan klik detail	Menampilkan kegiatan, tujuan, sasaran, dokumentasi hingga LPJ (lembar pertanggung jawaban) kegiatan yang sudah dilaksanakan	Sesuai Harapan	Valid

Hasil pengujian pada Tabel 2. Menunjukkan bahwa halaman Home pada user berhasil menampilkan profil UKM Teater Pangestu, makna logo, struktur kepengurusan, daftar semua anggota yang tergabung dalam UKM teater Pangestu lengkap dengan foto pengurus dan anggota hingga melihat kegiatan yang telah dilaksanakan dan dapat melihat secara detail informasi kegiatan hingga dokumentasi dengan jelas sebesar 100%, mayoritas pengguna dapat mendapatkan informasi secara sukses melalui halaman tersebut

Tabel 3. Pengujian halaman dashboard

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Melakukan Login dengan klik tombol login di menu Home dan mengisi Username dan Password dengan benar	Menampilkan halaman Dasboard yang berisi semua data yang ada dalam website	Sesuai Harapan	Valid
2.	Melihat Profil Admin/User dengan klik icon foto profil	Menampilkan profil dan dapat mengedit profil, foto, username,	Sesuai Harpan	Valid

		password dan menyimpannya ke database		
3.	Menambahkan kegiatan dengan klik menu Tambah kegiatan	Admin dapat menambahkan kegiatan, mulai dari kegiatan jangka pendek hingga jangka panjang	Sesuai harapan	Valid
4.	Melihat kegiatan dengan klik menu List kegiatan	Menampilkan daftar program yang sudah diinput, dan dapat mengedit, menghapus dan menyimpannya ke database	Sesuai harapan	Valid
5.	Menginput data anggota dengan klik menu pengguna	Menampilkan form pengisian data dan menyimpannya ke database	Sesuai harapan	Valid
6.	Melihat daftar anggota dengan klik menu daftar anggota	Menampilkan daftar seluruh anggota, dan dapat mengedit, menghapus dan juga menyimpan	Sesuai harapan	Valid
7.	Menginput LPJ dan dokumentasi kegiatan dengan klik menu kegiatan, list kegiatan dan memilih kegiatan	Menampilkan detail kegiatan dan dapat menginput LPJ dan dokumentasinya	Sesuai harapan	Valid
8.	Menu kirim Pengingat	Semua user mendapatkan notifikasi di gmail masing-masing setiap akan dilaksanakan kegiatan, mulai dari kegiatan jangka pendek hingga jangka panjang	Sesuai harapan	Valid
9.	Mengedit slide tampilan menu Home dengan klik menu Slider	Menampilkan slide, dan dapat mengedit, menghapus dan menyimpan slide yang akan digunakan	Sesuai harapan	Valid

Hasil pengujian tabel 3 menunjukkan halman dashboard yang mana tersedia menu profil, input data anggota, mengirim notifikasi, input program dan menu edit slide yang ditampilkan pada menu home, dan dapat memvalidkan sebesar 100% yang mana hanya admin yang dapat mengedit, menginput, menghapus hingga menyimpannya jika ada perubahan data. Berdasarkan hasil pengujian Black Box dengan kasus uji diatas diperoleh kesimpulan bahwa Sistem Informasi manajemen kegiatan UKM Teater Pangestu secara fungsional dapat digunakan dengan baik dan mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa sistem informasi ini memberikan manfaat yang signifikan dalam penyebaran informasi, mengatur manajemen kegiatan dan manajemen file menjadi lebih mudah dan cepat. aplikasi ini juga mempermudah anggota dan calon anggota dalam meningkatkan pemahaman tentang UKM Teater Pangestu dan website ini juga dapat digunakan untuk media informasi, dengan adanya berita seputar UKM maupun informasi kegiatan yang telah terlaksana maupun yang akan dilaksanakan.

Dengan adanya sistem informasi manajemen kegiatan ini diharapkan dapat mempermudah pengurus UKM Teater pangestu dalam penyebaran informasi tentang UKM Teater pangestu, pengelolaan kegiatan, dokumentasi kegiatan, karya ilmiah, proposal kegiatan serta laporan pertanggung jawaban (LPJ) dimulai dari kegiatan jangka pendek, menengah hingga jangka panjang. Sehingga kegiatan UKM Teater Pangestu dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini adalah hasil dari Tugas Akhir Mahasiswa yang dibimbing oleh Bapak Masduki Makruf dan Hozairi. Terima kasih saya ucapkan kepada Universitas Islam Madura yang telah memberikan kami banyak ilmu dan pengetahuan, serta teater pangestu yang telah memberikan kesempatan saya untuk mengambil studi kasus tentang UKM Teater Pangestu. Orang tua, saudara dan sahabat-sahabat semua yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A. J. Oktasari and D. Kurniadi, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Mahasiswa Berbasis Web," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, vol. 7, no. 4, p. 149, 2020, doi: 10.24036/voteteknika.v7i4.106536.
- FikriA., HozairiH. and MuhsiM. (2022) "ANALISIS PENGUJIAN SISTEM INFORMASI MUI KABUPATEN PAMEKASAN MENGGUNAKAN METODE BLACKBOX FUNCTIONAL TESTING", *Jurnal Mnemonic*, 5(2), pp. 158-164. doi: 10.36040/mnemonic.v5i2.4803.
- Gunawan, Arie, Sari Ningsih, and Dhiika Avrilia Lantana. "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan Berbasis Web." *Jurnal Ilmiah Komputasi* 21.4 (2022): 483-494.
- Kustanto, Ghavinkson Enstayn Abednego, and Hanna Prillysca Chernovita. "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Berbasis Web Studi Kasus: PT Unicorn Intertranz." *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput* 8.4 (2021): 719.
- Maulani, Jauhari, and Gita Ayu Safarina. "Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutmen Seleksi Dan Kontak Kerja Karyawan Berbasis Web." *Technologia: Jurnal Ilmiah* 13.2 (2022): 145-152.
- Purwanto, Dedik. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS WEB PADA BIMBINGAN BELAJAR CREATIVE SOLUTION." *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak* 2.2 (2021): 180-187.
- R. Setiawan and A. Mulyani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Dan Budaya Sekolah Tinggi Teknologi Garut," *Jurnal Algoritma*, vol. 14, no. 2, pp. 350- 357, 2015, doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.350.
- Ramdan, D. S., & Putra, S. A. B. (2020). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Data UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) Berbasis Web Di Politeknik TEDC Bandung. *Jurnal TEDC*, 14(1), 99-103.
- Rizky, Ardelia Astriany, and Irfan Ramdhani. "Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL DI PT. Ria Indah Mandiri." *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)* 9.1 (2019): 49-57.
- Rofiuddin, M., & Makruf, M. (2020, December). Rancang Bangun Sosial Media Desain Grafis Berbasis WEB. In *Prosiding SEHATI (Seminar Nasional Humaniora dan Aplikasi Teknologi Informasi)* (Vol. 6, No. 1, pp. 284-291).
- Tabrani, Muhamad, Suhardi Suhardi, and Hananda Priyandaru. "Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Pada Unl Studio Dengan Menggunakan Framework Codeigniter." *Jurnal Ilmiah M-Progress* 11.1 (2021).
- Marthasari, G. I., Wahyuningsih, A. T., Aviansyah, M. R., Ramadhani, M. A., & Rahmatullah, Z. (2022). Pengujian Website Infotech Menggunakan Teknik Black-Box Decision Table. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 7(1), 115-119