

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KEGIATAN UKM DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS KHAIRUN TERNATE BERBASIS *WEB*

Sahdi A. Hi Samiun¹, Saiful Do. Abdullah², Hairil Kurniadi Sirajuddin³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Khairun

Jl.Jati Metro, Kota Ternate

E-Mail: sahdisamiun11@gmail.com¹, saiful.abdullah@unkhair.ac.id², hairil.kurniadi@unkhair.ac.id³

ABSTRAK

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah wadah aktivitas kemahasiswaan untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu bagi para anggota-anggotanya. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Universitas Khairun Ternate mempunyai beberapa bidang UKM yaitu UKM Karfapala, UKM Seni Budaya (SEBA), UKM Fotografi, *Marine Science Diving Club (MSDC)* Unkhair, UKM Olahraga, UKM LDK Unkhair. Mahasiswa mendaftar secara langsung menjadi anggota dengan mendatangi dan mengisi sejumlah persyaratan untuk menjadi anggota sebuah UKM. Pada perkembangan selanjutnya proses pendaftaran atau registrasi anggota dan pengelolaan kegiatan yang masih bersifat manual mendatangkan permasalahan dalam pendataan, pencatatan dan pelaporan kegiatan. Permasalahan lain yang timbul adalah sulitnya menyampaikan informasi tentang kegiatan atau even yang dilakukan oleh sebuah UKM karena belum adanya suatu media informasi yang dapat diakses secara luas dan mudah oleh mahasiswa dan anggota UKM. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan internet, yaitu membangun sebuah sistem informasi berbasis web pada unit kegiatan mahasiswa (UKM) Universitas Khairun Ternate. Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype* dan pengujian sistemnya menggunakan metode *black box*. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah sistem dapat mempermudah mahasiswa dan anggota UKM dalam mendapat informasi mengenai kegiatan yang dilakukan oleh sebuah UKM. Dalam pengujian menggunakan *black box* ini menunjukkan bahwa sistem telah berjalan dengan baik, semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan.

Keywords: sistem informasi, UKM Universitas Khairun, *web*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan sistem informasi telah banyak berpengaruh pada kehidupan manusia dan sangat diperlukan untuk sarana pengolahan data agar didapatkan informasi dengan cepat, tepat, dan akurat. Hampir di semua universitas baik yang negeri maupun universitas swasta telah menggunakan sistem informasis berbasis *website*.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah wadah aktivitas kemahasiswaan untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu bagi para anggota-anggotanya. Lembaga ini merupakan partner organisasi kemahasiswaan intra kampus lainnya seperti senat mahasiswa dan badan eksekutuf mahasiswa, baik yang berada ditingkat program studi, jurusan maupun universitas.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Universitas Khairun Ternate mempunyai beberapa bidang UKM yaitu UKM Karfapala, UKM Seni Budaya (SEBA), UKM Fotografi, *Marine Science Diving Club* (MSDC) Unkhair, UKM Olahraga, UKM LDK Unkhair. Setiap mahasiswa Unkhair dapat menjadi anggota dan mengikuti satu atau lebih kegiatan UKM. Mahasiswa mendaftar secara langsung menjadi anggota dengan mendatangi dan mengisi sejumlah persyaratan untuk menjadi anggota sebuah UKM. Pada perkembangan selanjutnya proses

pendaftaran atau registrasi anggota dan pengelolaan kegiatan yang masih bersifat manual mendatangkan permasalahan dalam pendataan, pencatatan dan pelaporan kegiatan. Permasalahan lain yang timbul adalah sulitnya menyampaikan informasi tentang kegiatan atau even yang dilakukan oleh sebuah UKM karena belum adanya suatu media informasi yang dapat diakses secara luas dan mudah oleh anggota UKM dan mahasiswa. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan internet, yaitu membangun sebuah sistem informasi berbasis *web* pada unit kegiatan mahasiswa (UKM) Universitas Khairun Ternate. Sistem ini diharapkan membantu mahasiswa, anggota UKM dan pihak pengelola UKM dalam pengelolaan kegiatan UKM. Berdasarkan beberapa masalah diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan UKM di Lingkungan Universitas Khairun Ternate Berbasis *Web*”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi. Informasi adalah kumpulan data yang akan diolah menjadi bentuk yang

nantinya akan berguna bagi para pemakainya. Data yang akan diolah saja akan belum cukup menjadi informasi, untuk menjadi suatu informasi, data yang diolah tersebut harus berguna bagi penggunaannya (Rini, 2010).

B. Unit Kegiatan Mahasiswa

Unit Kegiatan Mahasiswa yang disingkat UKM adalah organisasi yang mempunyai tugas melakukan koordinasi ekstra-kurikuler mahasiswa di lingkungan kampus. UKM berfungsi sebagai wadah untuk penyaluran kreatifitas dan aktifitas para mahasiswa agar dapat:

1. Mengembangkan minat dan bakat.
2. Meningkatkan daya tahan dan wawasan nasional.
3. Membentuk watak dan kepribadian sesuai dengan tujuan lembaga.
4. Meningkatkan kualitas diri yang bersifat keahlian profesional dan edukatif.
5. Meningkatkan kesempatan mahasiswa untuk mengembangkan potensi diri.
6. Mengembangkan dan membantu proses pembelajarannya.

C. Universitas Khairun Ternate

Universitas Khairun (UNKHAIR) merupakan Perguruan Tinggi Negeri di Provinsi Maluku Utara, yang didirikan pada 15 Agustus 1964 dan memperoleh

pengakuan dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Menteri Pendidikan Tinggi dan Ilmu Pengetahuan No. 100/B/SWT/1965 tertanggal 15 Februari 1965 tentang status dan kedudukan Unkhair dan kemudian diubah statusnya menjadi Perguruan Tinggi Negeri berdasarkan Surat Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 18 Tahun 2004 tertanggal 17 Maret 2004. Seiring dengan berjalannya waktu, UNKHAIR berperan aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni melalui penyelenggaraan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Saat ini, UNKHAIR terus berbenah diri dan menjalin kerjasama dengan berbagai institusi baik di dalam maupun luar negeri dalam upaya mewujudkan visi dan misi yang diembannya. Perkembangan UNKHAIR dari waktu ke waktu terus mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan minat jalur masuk penerimaan mahasiswa baru, peningkatan program studi terakreditasi, dan peningkatan jumlah kerjasama institusi.

D. Web

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, *video*) di dalamnya yang menggunakan protokol *hypertext transfer protocol* (HTTP) dan

untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*.

E. Pengujian Perangkat Lunak *Black Box*

Pengujian sistem perangkat lunak yang dilakukan menggunakan pengujian sistem *black box*, pengujian *black box* ini pengujiannya berupa fungsi validasi atau menguji fungsi dari setiap menu pada sistem. Berdasarkan pengujian sistem diatas pengujian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan fungsi yang diberikan pada setiap menu tersebut (Edi, 2014).

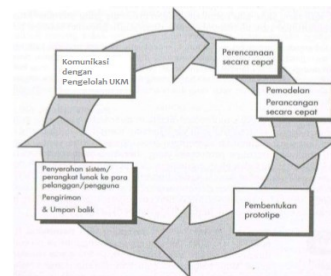
3. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis melakukan metode pengumpulan data melalui Wawancara (*interview*) dengan cara tanya jawab dengan mahasiswa anggota UKM dan pengurus UKM. Peneliti juga melakukan pencarian sumber yang dapat menjadi acuan dalam pengerjaan tugas akhir seperti sumber dari internet dan buku-buku. Selain itu juga ada beberapa penelitian terkait pada pustaka dimana peneliti mengambil jurnal yang terkait dengan Penelitian. Seperti halnya tentang Perancangan sistem informasi pengelolaan kegiatan UKM dan jurnal yang terkait dengan Pemrograman *Web*.

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype*. Metode *prototype* adalah suatu proses pembuatan *software* yang bersifat berulang dan dengan perencanaan yang cepat yang dimana terdapat umpan balik yang memungkinkan terjadinya perulangan dan perbaikan *software* sampai dengan *software* tersebut memenuhi kebutuhan dari pengguna. Metode *prototype* terdiri dari 5 tahapan. Berikut langkah-langkah *Prototype* dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 1. Model *Prototype* Sistem

Informasi Pengelolaan Kegiatan UKM

Tahapan-tahapan *Prototype* yaitu:

1. Tahap Komunikasi: peneliti mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan yang dibutuhkan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pengelola UKM untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan serta mengumpulkan data-data dari studi pustaka dan referensi yang ada.
2. Tahap Perencanaan Secara Cepat: peneliti mendefinisikan batas waktu dengan membuat jadwal penelitian untuk perancangan sebuah sistem

informasi, kemudian peneliti akan mendefenisikan informasi yang berhubungan dengan aplikasi sistem informasi dan menentukan *tools* apa saja yang akan digunakan. *Tools* yang akan digunakan yaitu berupa *Xampp, Apache, PHP, Microsoft office word 2010.*

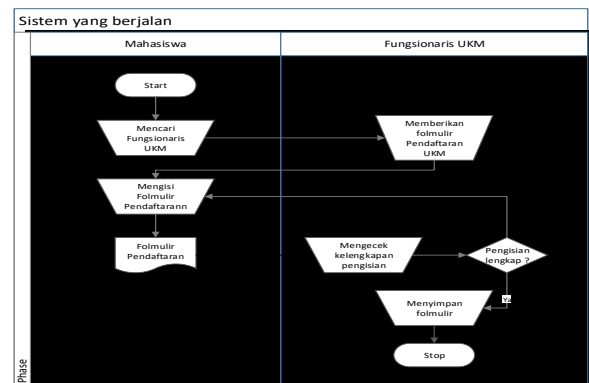
3. Tahap Pemodelan Perancangan Secara Cepat: Peneliti akan menganalisa kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak yang akan di butuhkan nantinya dan peneliti akan mendesain cara kerja dari sistem perancangan sistem informasi pengelolaan kegiatan UKM yang akan dibuat.
4. Tahap Pembentukan *Prototype*: Peneliti akan melakukan pembuatan sistem seperti pendaftaran anggota baru UKM dan mahasiswa, anggota UKM yang dapat melihat informasi terkait dengan kegiatan atau even yang dilaksanakan serta melakukan uji coba terhadap sistem informasi pengelolaan kegiatan UKM.
5. Tahap Pembuatan Sistem serta Penyerahan dan Umpan Balik: Tahap ini juga bertujuan untuk menunjukan apakah masukkan data dan keluaran data telah berjalan sebagaimana yang diharapkan. Dan yang sudah lulus tahapan pengujian dibuat *prototype* untuk kemudian diserahkan ke

pengguna atau pengembang sistem.

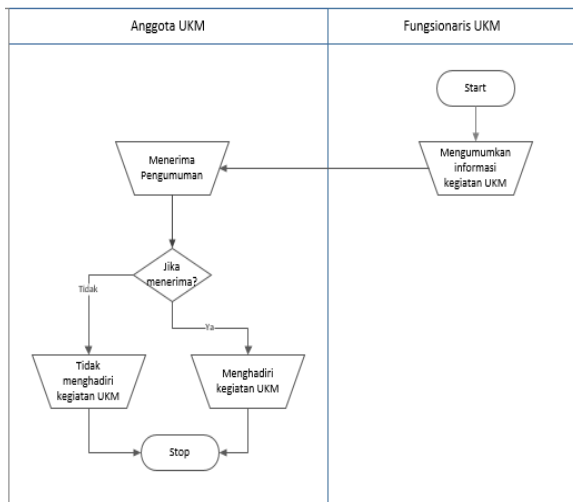
C. Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan memberikan gambaran mengenai sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan adanya sistem yang sedang berjalan memungkinkan untuk menemukan kelebihan ataupun kekurangan dalam sistem tersebut sehingga akan mempermudah dalam membangun sistem baru yang lebih baik yang diharapkan mampu mengatasi segala kelemahan ataupun kekurangan dalam sistem yang lama. Adapun sistem yang berjalan saat ini adalah dapat dilihat pada tabel 1

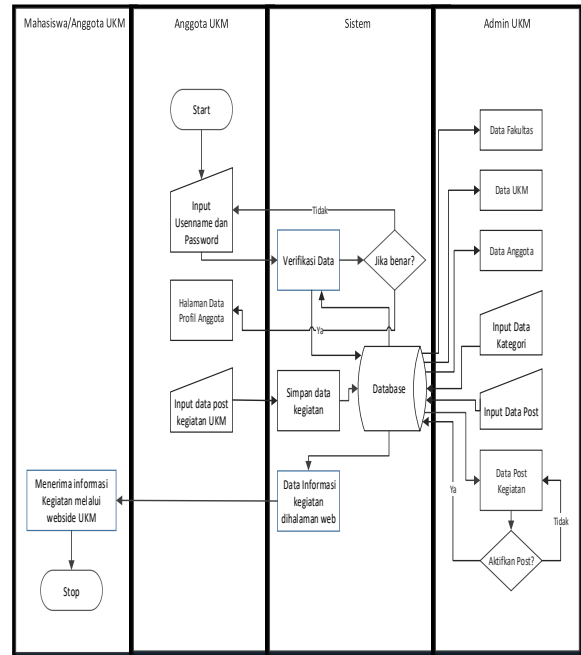
Tabel 1. Sistem yang Sedang Berjalan pada Pendaftaran Anggota Baru UKM



Tabel 2. Sistem yang Sedang Berjalan Pengumuman Informasi Kegiatan UKM



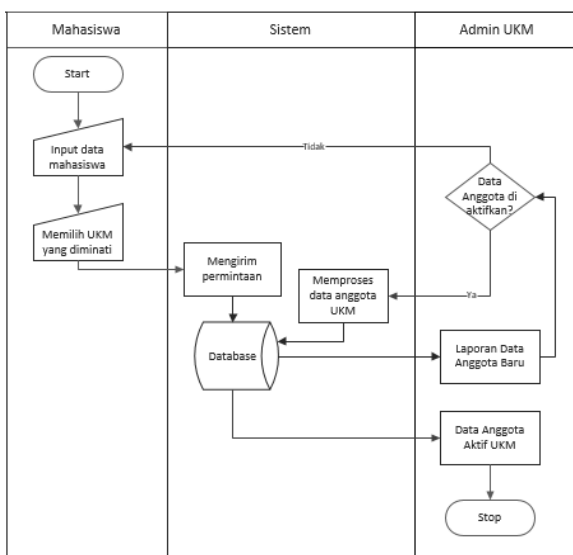
Tabel 4. Sistem yang Diusulkan proses penyampaian informasi kegiatan UKM



D. Sistem Yang Sedang Diusulkan

Sistem yang diusulkan merupakan gambaran sistem baru. Pada *flowchart* sistem yang diusulkan terdapat informasi keputusan dari pihak Fungsionaris UKM untuk proses Pendaftaran penerimaan anggota baru dan informasi kegiatan UKM kepada Mahasiswa dan Anggota UKM. Adapun *flowchart* sistem yang diusulkan dapat dilihat pada tabel 3.5

Tabel 3. Sistem yang Diusulkan untuk Pendaftaran Anggota baru UKM



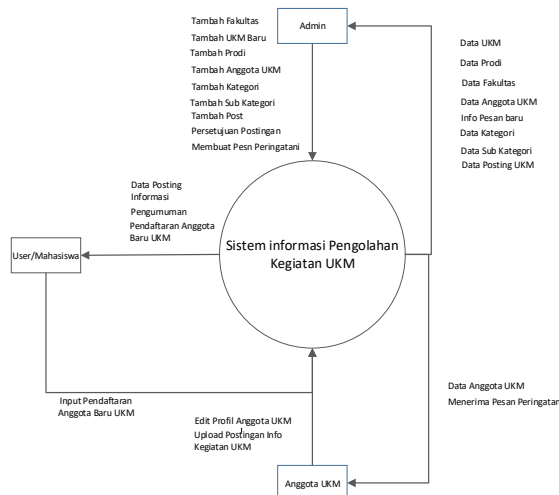
E. Perancangan Sistem

perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai dalam membuat rancangan sistem yang baru untuk mempermudah dalam pengolahan data. Sehingga nantinya diharapkan sitem informasi yang dibuat lebih baik dari pengolahan kegiatan yang masih manual.

Sistem informasi yang akan dibangun diharapkan mampu meningkatkan efektifitas dan efesiensi petugas. Berdasarkan hasil analisis sistem kemudian dibuat rancangan sistemnya, meliputi Diagram *Konteks*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Referential Integrity*.

F. Diagram Konteks

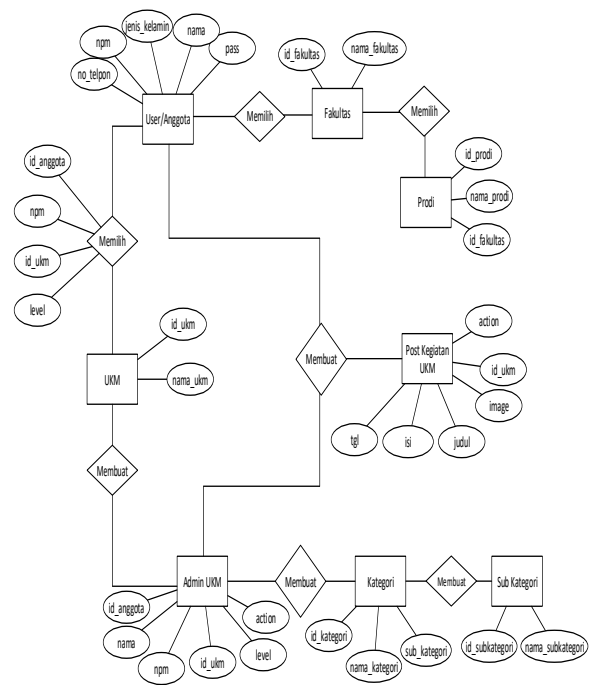
Analisis kebutuhan paling awal dapat digambarkan dengan Diagram Konteks, yaitu diagram tingkat atas, yang menggambarkan aliran data yang masuk dan keluar dari sistem dan yang masuk dan keluar dari entitas luar. Pada sistem informasi pengelolaan kegiatan UKM dapat digambarkan secara umum dalam diagram konteks pada gambar 3.2:



Gambar 2. Diagram Konteks

G. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data-data atau objek yang dibuat berdasarkan alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek kedalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas proses memungkinkan analisa dan menghasilkan struktur basis data yang baik sehingga data dapat disimpan dan diambil secara efisien.



Gambar 3. Rancangan ERD Sistem informasi Pengelolaan Kegiatan UKM Unkhair Ternate

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Sistem

Berdasarkan perancangan sistem pada diagram activity yang telah diuraikan, selanjutnya di implementasikan perancangan tersebut menjadi sebuah sistem yang sesuai dengan perancangan interfacenya.

a. activity

activity diagram adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. Activity diagram di gunakan sebagai penjelelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan.

b. *flowchart*

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

c. Perancangan

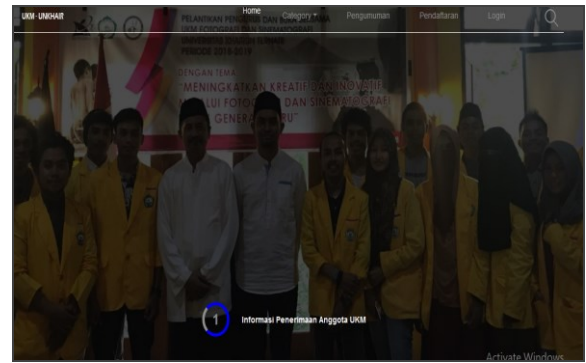
Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau penganturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan merupakan suatu proses menyusun konsepsi dasar suatu rencana yang meliputi kegiatan-kegiatan seperti Mengidentifikasi.

d. Pengujian

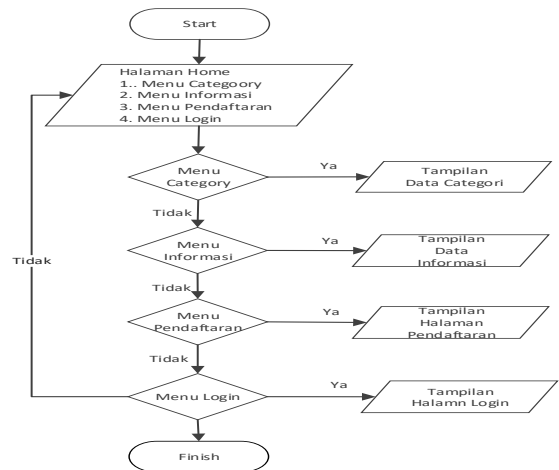
Pengujian perangkat lunak juga memberikan pandangan mengenai perangkat lunak secara obyektif dan independen, yang bermanfaat dalam operasional bisnis untuk memahami tingkat risiko pada implementasinya.

1 Halaman Menu *Home*

Halaman menu *home* merupakan tampilan antar muka yang muncul ketika masuk di sistem pada menu *home* terdapat beberapa menu diantaranya menu kategori, menu informasi, pendaftaran, *login*. Berikut tampilan menu *home* dapat dilihat pada gambar 4. dan *flowchart* menu *home* pada gambar 5



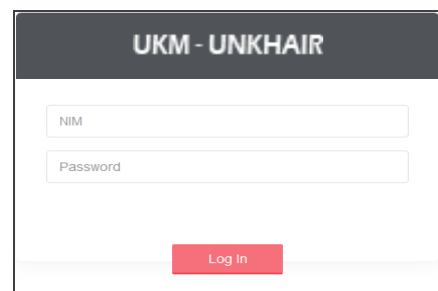
Gambar 4. Halaman Menu *Home*



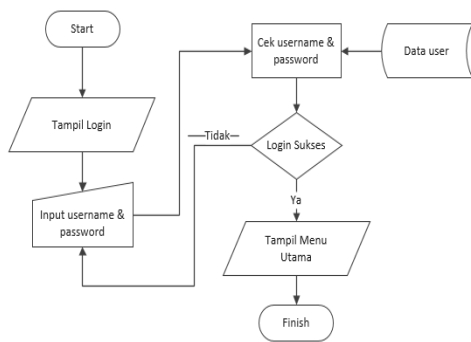
Gambar 5. *Flowchart* Menu *Home*

2. Tampilan Halaman Menu *Login*

Halaman *login* merupakan halaman yang di akses oleh admin dan anggota UKM lainnya untuk menelolah *system* tersebut, anggota harus *login* untuk memasukan *username* dan *password* yang *valid*. Berikut tampilan *form login* dapat dilihat pada gambar 6 dan *flowchart login* pada gambar 6



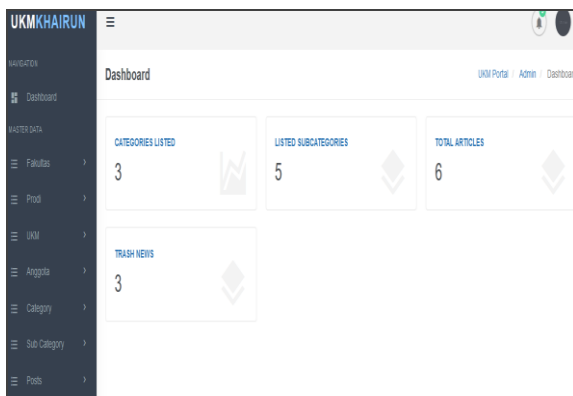
Gambar 6. Halaman Menu *Login*



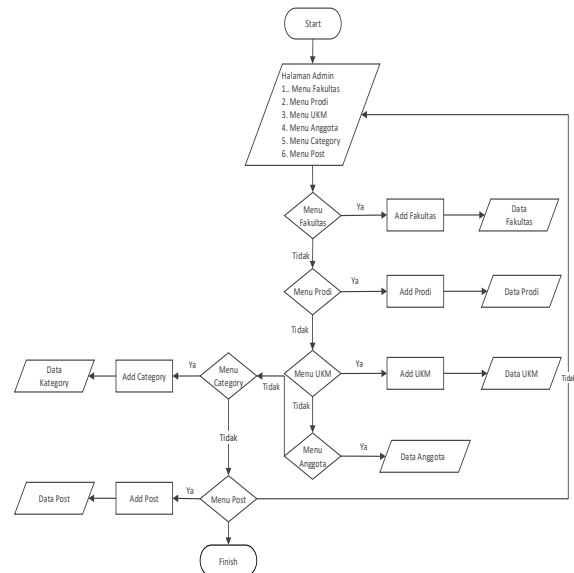
Gambar 7. Flowchart Menu Login

3. Halaman Menu Admin

Halaman admin berfungsi setelah *user* masuk sebagai admin kemudian sukses menginputi *username* dan *password* di menu *login* setelah itu akan muncul halaman admin, di halaman admin terdapat beberapa menu yang bisa dikelola oleh seorang admin. Berikut tampilan halaman admin dapat dilihat pada gambar 8 dan *flowchart* halaman admin pada gambar 9



Gambar 8. Tampilan Halaman Admin



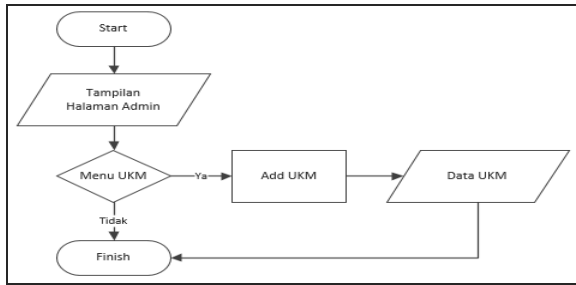
Gambar 9. Flowchart Halaman Admin

4. Halaman Menu UKM

Halaman menu UKM menampilkan data UKM yang mempermudah admin dalam menambah, mengedit serta menghapus data UKM. Berikut tampilan halaman UKM dapat dilihat pada gambar 10 dan *flowchart* halaman UKM pada gambar 11

#	ID	UKM	Posting Date	Last update Date	Action
1	1	Olahraga	2021-01-30 22:29:00		[Edit] [Delete]
2	3	Fotografi	2021-01-30 22:39:03		[Edit] [Delete]
3	6	Seni Budaya	2021-02-01 13:46:54	2021-02-17 10:49:30	[Edit] [Delete]
4	7	Karapala	2021-02-01 15:51:03		[Edit] [Delete]
5	8	SEBA	2021-02-03 10:56:22		[Edit] [Delete]
6	10	UKM LDK Linkar	2021-02-05 23:19:35		[Edit] [Delete]

Gambar 10. Halaman Menu UKM



Gambar 11. Flowchart Menu UKM

B. Pengujian Sistem

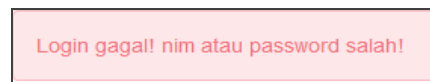
Pada tahapan pengujian sistem ini, sistem akan diuji menggunakan pengujian *black box*, dimana pengujian *black box* tidak sampai ke algoritma sistem yang dibangun akan tetapi pengujian *black box* merupakan pengujian yang menguji fungsi-fungsi dari setiap menu pada sistem. Berikut ini hasil dari pengujian sistemnya dimana terdapat pengujian dari halaman penginputan data dan halaman *login*.

1. Halaman *Login*

Tabel 4. Pengujian Halaman *Login*

Kasus dan Hasil Uji Coba (data yang dimasukan benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesiimpulan
<i>Username</i> : Admin	Ketika admin memilih tombol <i>login</i> sistem dapat	Dapat masuk ke menu halaman admin	Diterima

	masuk ke halaman admin		
Kasus dan Hasil Uji (data yang dimasukan salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesiimpulan
<i>Username</i> : Admin <i>Password</i> : Admin	Ketika admin memilih tombol <i>login</i> sistem tidak akan menampilkan halaman admin	Tidak dapat masuk ke menu halaman admin	Diterima



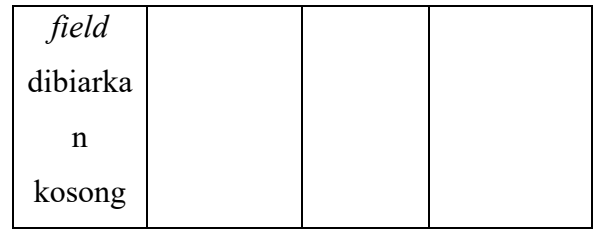
Gambar 12. Tampilan *Login* Gagal

Gambar 12 Merupakan hasil *login* yang gagal apabila admin memasukan *Username* dan *password* yang salah, sehingga *Username* tidak ditemukan dan diminta untuk *login* kembali.

2. Halaman Menu UKM

Tabel 5. Pengujian Halaman Menu UKM

Kasus dan Hasil Uji Coba (data yang dimasukkan benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih menu UKM	Menampilkan halaman data UKM	Dapat menampilkan halaman data UKM	Diterima
Memilih tombol tambah Data UKM	Menampilkan halaman tambah UKM	Dapat menampilkan halaman tambah UKM	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data yang dimasukkan salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekakan enter pada <i>field</i> input data tambah UKM dan	Menampilkan pesan <i>error</i> : Data tidak boleh kosong	Dapat menampilkan pesan <i>error</i> .	Diterima



Gambar 13. Tampilan *Error* pada *Input*-an data UKM yang kosong

Pada Gambar 13 Merupakan tampilan *error* apabila admin tidak memasukan data atau ada *field* yang kosong kemudian memilih tombol tambah maka akan tampil pesan *error* seperti pada gambar diatas.

C. Analisis

Tahap analisis merupakan tahap akhir dari sebuah penelitian dimana analisis akan dimulai dari proses pembuatan aplikasi sampai pada tahap pengujian. Aplikasi di buat dengan menggunakan bahasa pemograman PHP versi 7.4.1 dalam pembuatannya. Implementasi desain tampilan sistem informasi dibuat sesuai dengan perancangan yang di rencanakan dengan model tampilan yang masih sederhana. Kesederhanaan tampilan dan terbatasnya fitur aplikasi di sesuaikan dengan tujuan dan batasan penelitian yang dilakukan. Sistem informasi dibuat dengan fungsi memberikan informasi terkait kegiatan UKM dan pendaftaran anggota UKM

Universitas Khairun Ternate.

Pada tahap pengujian, ada beberapa bentuk pengujian yang dilakukan diantaranya memilih menu *post* setelah itu muncul halaman menu *post* dan memilih tombol *add post* kemudian muncul halaman tambah *post* dan memilih data kategori, menginput data informasi kegiatan UKM, memilih gambar yang ingin *post* setelah itu klik tombol simpan dan pesan yang muncul berhasil dan apabila menekan enter pada *field input* data tambah *post* dan *field* dibiarkan kosong maka akan menampilkan pesan *error* data tidak boleh kosong. Apabila kita kembali ke menu *home* maka informasi terkait kegiatan tersebut akan tampil di halaman utama. Pada menu pendaftaran anggota perlu adanya data mahasiswa atau calon anggota yang perlu meng-*input* sebagai persyaratan wajib di antaranya input npm, input nama lengkap, *password*, alamat, no hp, jenis kelamin, fakultas, prodi, ukm kemudian klik tombol registrasi maka data akan di proses dan admin dapat melihat data anggota yang baru mendaftarkan ke sistem lalu admin melihat apakah anggota benar terdaftar di salah satu UKM yang di maksud betul maka admin dapat mengaktifkan akun anggota UKM yang baru mendaftar setelah itu anggota dapat *login* kemudian dapat mengelola sistem sebagai anggota.

Dalam prosesnya sistem dibuat dengan beberapa hak akses yaitu sebagai *user* untuk mengakses informasi kegiatan serta anggota UKM yang suda terdaftar ke dalam sistem dapat meng-*upload* informasi kegiatan, menerima surat peringatan dari pengelola UKM serta dapat mengedit profil anggota dan admin sebagai pengelola sistem bisa menambah data ukm, data fakultas, data anggota, data kategori dan bisa mem-*post* informasi kegiatan UKM. Untuk mempermudah mahasiswa dan anggota UKM dalam mengakses informasi tentang informasi kegiatan dan pendaftaran anggota UKM.

5. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan mengimplementasikan sistem informasi pengelolaan kegiatan UKM di lingkungan Universitas Khairun Ternate Berbasis Web maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam membangun sistem informasi pengelolaan kegiatan UKM di lingkungan Universitas Khairun Ternate, langka pertama yang di lakukan adalah mengelolah data hasil wawancara dengan pengurus UKM kemudian melakukan perancangan sistem sesuai yang di butuhkan dan

implementasi sistem informasi UKM yang di *input* informasi kegiatan UKM di menu *post* telah berhasil dan muncul di halaman menu *home* dari sistem informasi UKM UNKHAIR Ternate. Untuk pendaftaran anggota, mahasiswa mendaftar dengan meng-*input* data mahasiswa yang bersangkutan di halaman pendaftaran kemudian melakukan registrasi ke sistem selanjutnya admin dapat melihat data anggota yang mendaftara dan memeriksa data anggota sesuai maka admin dapat mengaktifkan anggota yang bersangkutan untuk mengelolah sistem sebagai anggota UKM telah berhasil. Hasil pengujian perancangan sistem yang di lakukan menggunakan metode *black box*, fungsionalitas sistem yang di uji adalah halaman *login*. Kesimpulan dari hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem informasi pengelolaan kegiatan ukm sudah berjalan dengan baik sesuai dengan perancangan dan hasil implementasi sistem.

2. Sistem informasi UKM dapat mempermudah mahasiswa dan anggota UKM untuk mendaftarkan diri sebagai anggota di sistem informasi UKM dan dapat mengelolah. sistem sebagai anggota yang dapat mem-*post* kegiatan

UKM, mengedit profil anggota dan mendapat surat peringatan, apabila anggota tersebut tidak aktif dalam kegiatan UKM dan melanggar aturan lainnya maka anggota tersebut mendapat surat peringatan dari pengelolah UKM.

3. Aplikasi sistem informasi, hanya sebagai media informasi dan pengelolaan data anggota UKM tidak ada proses pengajuan proposal kegiatan dan absen kegiatan yang dilakukan secara *online* dan mempermudah dan memperluas jangkauan penyebaran informasi kegiatan UKM, sehingga informasi dapat diakses dengan mudah tanpa terhalang oleh waktu, tempat dan hal lainnya selama masih memiliki koneksi internet.

B. Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian yang dilakukan, maka penulis memberikan saran yang dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk penelitian kedepannya.

1. Aplikasi yang dibangun masih banyak kekurangan baik dari sisi tampilan maupun fitur aplikasi. Sehingga perlunya pengembangan pada penelitian selanjutnya agar menjadi aplikasi yang lebih baik.
2. Diharapkan kedepannya terdapat

menu pengajuan proposal kegiatan dan menu absen kegiatan pada sistem yang dibuat.

3. Perancangan sistem informasi pengelolaan kegiatan UKM ini diharapkan dapat dikembangkan untuk menjadi suatu program sistem informasi *online* menggunakan media *website* pada UKM di Universitas Khairun Ternate.

DAFTAR PUSTAKA

- Februariyanti, H. (2012). *Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal Elektronik*. 17(2), 124–132.
- Faris Ridha Primastomo. (2014). *Pengembangan Dan Analisis Sistem Informasi Pengelolaan Data Anggota Ukm Musik Sicma Uny Berbasis Framework Php Codeigniter*.
- Fazri, A., Studi, P., Informatika, T., Komputer, F. I., & Binadarma, U. (2013). *Perancangan perangkat lunak berbasis wap untuk manajemen percetakan yang terintegrasi dengan sms gateway pada percetakan mentari*.
- Firmansyah, Y. (2017). *Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Pelayanan Anggota Pada CU Duta Usaha Bersama Pontianak*. 5(2), 53–61.
- Handoko, R. (2019). *Aplikasi Manajemen Sumber Daya Manusia Berbasis Web*. 1(1), 20–25.
- Informatika, D. M., Teknik, F., & Surabaya, U. N. (2017). *SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB (Studi Kasus : TK Kusuma Putra Kota Mojokerto) Alyyuddin Iqbal Habiby Yuni Yamasari*. 7, 94–100.
- Junadhi (2019). *Sistem Informasi E-Proposal Kegiatan Kemahasiswaan (Studi Kasus: STMIK Amik Riau) Membangun Aplikasi E-Library Menggunakan Html, Php Script, Dan Mysql Database Rini Sovia dan Jimmy Febio*. (2011). 6(2), 38–54.
- Mobile, A., & Berbasis, L. (2016). *UNNES Journal of Mathematics*. 5(2).
- Moh. Azka Rijal dan Kuswari Hernawati 2017. *Pengembangan Aplikasi Pengelolaan Administrasi Proposal Kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Pressman. (2012). *Perancangan perangkat lunak berbasis wap untuk manajemen percetakan yang terintegrasi dengan sms gateway pada percetakan dengan menggunakan metode prototipe*.

Prof. Mirrian Sjojfan Arif, M.Ec. (PA),
Ph.D. (2017) *Modul I Hubungan
Antara Administrasi, Organisasi,
dan Manajemen*

Ramdani Setiawan dan Asri Mulyani
2017. *Rancang Bangun Sistem
Informasi Unit Kegiatan
Mahasiswa Seni Dan Budaya
Sekolah Tinggi Teknologi Garut*

Recky T Djaelangkara. (2015).
*Perancangan Sistem Informasi
Akademik Sekolah Berbasis Web
Studi Kasus Sekolah Menengah Atas
Kristen 1 Tomohon. Jurnal Teknik
Elektro Dan Komputer, 4(3), 86–94.*

Raja Desieka Putri. (2015) *Pembuatan
Kartu Keluarga Berbasis Sistem
Informasi Administrasi
Kependudukan (SIK) Di Kantor
Kelurahan Batu, Umrah*

Rahmat. H. 2014. *Profesional Website
dengan Joomla-Artisteer! 1.5*.
jakarta, Elex Media komputindo

Sri Andriati Asri, I Gusti Ngurah Bagus
Catur Bawa, Firza Rahmanu
Suhendar 2016. *Sistem Informasi
Pengelolaan Kegiatan UKM*

*berbasis Web di lingkungan
Politeknik Negeri Bali*

Setiawan, A. V. (2011). *Analisis Dan
Perancangan Sistem Informasi
Simpan Pinjam Pada Lkm
Gerembeng Bali. Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika Dan
Komputer Amikom Yogyakarta.*
<https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>

Siti Nurajizah, 2015. *Sistem Informasi
Perpustakaan Berbasis Web dengan
Metode Prototype: Studi Kasus
Sekolah Islam Gema Nurani Bekasi.*
AMIK BSI Jakarta.

Sukrianto, D. (2017). *Jurnal Intra-Tech
Penerapan Teknologi Barcode Pada
Pengolahan Data Pembayaran
Sumbangan Pembinaan Pendidikan
(Spp) Volume 1 , No . 2 Oktober
2017 Jurnal Intra-Tech. 1(2).*