



**APLIKASI SISTEM RENCANA KEGIATAN TAHUNAN (RKT) *ONLINE*  
PADA ORGANISASI GENERASI ZERU**

**SKRIPSI**

**ANDRIE SETIAWAN**

**NPM 15670053**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2022**



**APLIKASI SISTEM RENCANA KEGIATAN TAHUNAN (RKT) *ONLINE*  
PADA ORGANISASI GENERASI ZERU**

**SKRIPSI**

**ANDRIE SETIAWAN**

**NPM 15670053**

**Telah di setujui oleh pembimbing untuk di lanjutkan di hadapan Dewan  
Penguji**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2022**

**SKRIPSI**

**APLIKASI SISTEM RENCANA KEGIATAN TAHUNAN (RKT) *ONLINE*  
PADA ORGANISASI GENERASI ZERU**

**Disusun dan diajukan oleh**

**ANDRIE SETIAWAN**

**NPM 15670053**

**telah di setujui oleh pembimbing untuk di lanjutkan di  
hadapan Dewan Penguji**

**Pembimbing Utama,**

**Pembimbing Pendamping,**

**Bambang Agus H., S.Kom., M.Kom.**

**Noora Qotrun Nada, S.T., M.Eng.**

**NIP/NPP 148201433**

**NIP/NPP 158201485**

**SKRIPSI**

**APLIKASI SISTEM RENCANA KEGIATAN TAHUNAN (RKT) *ONLINE*  
PADA ORGANISASI GENERASI ZERU**

**Di susun dan di ajukan oleh**

**ANDRIE SETIAWAN**

**NPM 15670053**

**Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Februari  
2022 dan di nyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji**

**Ketua,**

**Sekretaris,**

**Drs. Slamet Supriyadi, M.Env.St  
NIP/NPP 195912281986031003**

**Bambang Agus H, S.Kom., M.kom  
NIP/NPP 148201433**

**Penguji I,**

**Penguji II,**

**Aris Tri Jaka H, S.Kom., M.Kom  
NIP/NPP 148201443**

**Bambang Agus H, S.Kom., M.Kom  
NIP/NPP 148201433**

**Penguji III,**

**Noora Qotrun Nada, ST., M.Eng  
NIP/NPP 158201485**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto :**

“Hasil itu setelah kamu usaha, maka jangan sampai memikirkan hasil tanpa ada usaha dahulu”

### **Persembahan :**

Saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Ayah dan ibuku tercinta
2. Adik-adiku tercinta
3. Almamaterku Universitas PGRI Semarang

## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andrie Setiawan

NPM : 15670053

Progdi : Informatika

Fakultas : Teknik dan Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiarisme.

Apabila pada kemudian hari skripsi ini terbukti hasil plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 25 Februari 2022

Yang membuat pernyataan

Andrie Setiawan

15670053

## ABSTRAK

Sistem informasi kegiatan pada organisasi di desa Keling Kedung masih sangat terbatas serta kurangnya informasi yang menyeluruh akan adanya kegiatan. Untuk melaporkan hasil kegiatanpun masih menggunakan cara menemui tokoh masyarakat yang terlibat. Masalah yang timbul biasanya ketidakefektifan data informasi yang di peroleh masyarakat dan kadang juga panitia penyelenggara tidak berada di rumah terus melainkan berada di luar kota. Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah menghasilkan suatu program aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan untuk menghasilkan suatu informasi yang menyeluruh pada organisasi di masyarakat. Sedangkan manfaat yang bisa di peroleh adalah memudahkan dalam memperoleh informasi kegiatan tahunan di desa secara cepat dan terpercaya dan tidak repot-repot untuk menanyakan langsung. Metode yang di gunakan adalah metode *waterfall* yang meliputi analisis sistem, desain sistem, implementasi, *testing* sistem dan *maintenance*. Dari penelitian yang di lakukan ini dapat menghasilkan aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan pada organisasi yang dapat membantu dalam perolehan informasi dan laporan anggaran kegiatan tahunan kepada masyarakat desa keling-kedung. Hasil penelitian yang dapat di ambil kesimpulan dari pengujian *blackbox* yang telah di lakukan memperoleh hasil pengujian 100%. Sedangkan pengujian menggunakan *user acceptance test* mendapatkan presentase nilai 81,5 % dari hasil empat anggota penguji. Dari penelitian yang telah di lakukan dapat di simpulkan lagi bahwa aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan ini masih ada kekurangan dan perlu di kembangkan lebih bagus lagi serta pendaftaran anggota bisa langsung melalui sistem tidak input secara manual melalui admin.

**Kata Kunci :** Aplikasi Sistem Informasi, kegiatan tahunan organisasi, *waterfall*.

## **PRAKATA**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa. Yang telah melimpahkan hidayahnya dan memberi kami kesempatan dalam menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul “**APLIKASI SISTEM RENCANA KEGIATAN TAHUNAN (RKT) *ONLINE* PADA ORGANISASI GENERASI ZERU**” ini di susun untuk menjadi skripsi.

Penyusunan proposal skripsi ini tidak lepas dari hambatan maupun rintangan yang terjadi. Namun berkat adanya pembimbing maupun dosen yang telah membantu dan memberri semangat. Akhirnya dapat teralui dengan baik. Oleh karena itu saya sangat berterimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Muhdi S.H., M.Hum selaku Rektor Universitas PGRI Semarang.
2. Bapak Dr. Slamet Supriyadi, M.Env.St. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas PGRI Semarang.
3. Bapak Bambang Agus Herlambang S.Kom.,M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika sekaligus Dosen Pembimbing I.
4. Ibu Noora Qotrun Nada, ST., M.Eng selaku Dosen Pembimbing II.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Informatika yang telah memberi pengalaman maupun ilmu selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
6. Kedua orang tua beserta teman-teman yang telah membantu dan memberikan semangat dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini selalu bermanfaat bagi kaum muda yang akan datang maupun bagi pendidik di dunia menengah.

Semarang, 25 Februari 2022  
Penulis,

**ANDRIE SETIAWAN**  
NPM 15670053

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	vii
PRAKATA .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Pembatasan Masalah .....	2
D. Perumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penelitian .....	3
BAB II .....	4
KAJIAN TEORIA .....	4
A. Tinjauan Pustaka .....	4
B. Landasan Teori .....	7
C. Pengertian XAMPP .....	15
D. Pengertian <i>Sublime Text 3</i> .....	16
E. Pengujian Sistem .....	16
G. Kerangka Berfikir .....	18
BAB III .....	19
METODE PENELITIAN .....	19
A. Pendekatan Penelitian .....	19
B. Lokasi / Fokus Penelitian .....	19
C. Metode Pengembangan Sistem .....	19
D. Jenis dan Sumber Data .....	20
E. Metode Pengumpulan Data .....	21
BAB IV .....	22
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	22
A. Hasil Penelitian .....	22

1. <i>Use Case Diagram</i> .....	25
2. <i>Activity Diagram</i> .....	26
3. <i>Squence Diagram</i> .....	33
4. <i>Class Diagram</i> .....	38
5. <i>Design User Interface</i> .....	39
6. Implementasi.....	49
7. Pengujian .....	59
B. Pembahasan .....	77
1. Tahap analisis.....	77
2. Tahap Desain Sistem .....	78
3. Tahap Implementasi .....	79
4. Tahap Pengujian.....	80
BAB V.....	81
KESIMPULAN DAN SARAN .....	81
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Metode <i>Waterfall</i> .....	8
Gambar 2.2. Skema Kerangka Berfikir.....	18
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	25
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram login</i> .....	26
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Data Pengguna .....	27
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Data Kegiatan .....	28
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pemasukan .....	29
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Data Pengeluaran .....	30
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Daftar Kegiatan.....	31
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Data Rekap Dana .....	32
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram Login</i> Admin .....	33
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Data Kegiatan.....	34
Gambar 4. 11 <i>Sequence Diagram</i> Data Pengguna.....	34
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Data Pemasukan .....	35
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Data Pengeluaran.....	36
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Kegiatan .....	36
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Data Rekap Dana .....	37
Gambar 4.16 <i>Class Diagram</i> .....	38
Gambar 4.17 <i>Design UI Admin Login</i> .....	39
Gambar 4.18 <i>Design UI Beranda Admin</i> .....	40
Gambar 4.19 <i>Design UI Beranda Anggota</i> .....	40
Gambar 4.20 <i>Design UI</i> Input Data Pengguna.....	41
Gambar 4.21 <i>Design UI</i> Input Data Kegiatan .....	41
Gambar 4.22 <i>Design UI</i> Input Data Pemasukan.....	42
Gambar 4.23 <i>Design UI</i> Input Data Pengeluaran .....	42
Gambar 4.24 <i>Design UI</i> Cek Data Kegiatan .....	43
Gambar 4.25 <i>Design UI</i> Cek Detail Data Kegiatan.....	43
Gambar 4.26 <i>Design UI</i> Edit Data Kegiatan .....	44
Gambar 4.27 <i>Design UI Print</i> Data Kegiatan .....	44

Gambar 4.28 <i>Design UI</i> Beranda Pengguna Data Akun.....	45
Gambar 4.29 <i>Design UI</i> Edit Data Akun Admin / Pengguna .....	45
Gambar 4.30 <i>Design UI</i> Cek Data Pemasukan Dana .....	46
Gambar 4.31 <i>Design UI</i> Edit Data Pemasukan Dana .....	46
Gambar 4.32 <i>Design UI</i> Cek Data Pengeluaran Dana .....	47
Gambar 4.33 <i>Design UI</i> Edit Data Pengeluaran Dana.....	47
Gambar 4.34 <i>Design UI</i> Cek Data Rekap Dana .....	48
Gambar 4.35 <i>Design UI Print</i> Data Rekap Pemasukan dan Pengeluaran Dana	48
Gambar 4.36 Tampilan <i>Login</i> Sistem .....	49
Gambar 4.37 Tampilan Beranda Admin .....	50
Gambar 4.38 Tampilan Beranda Anggota .....	50
Gambar 4.39 Tampilan Input Data Pengguna .....	51
Gambar 4.40 Tampilan Input Data Kegiatan .....	51
Gambar 4.41 Tampilan Input Data Pemasukan.....	52
Gambar 4.42 Tampilan Input Data Pengeluaran .....	52
Gambar 4.43 Tampilan Cek Data Kegiatan .....	53
Gambar 4.44 Tampilan Cek Detail Data Kegiatan.....	53
Gambar 4.45 Tampilan Edit Data Kegiatan .....	54
Gambar 4.46 Tampilan <i>Print</i> Data Kegiatan.....	54
Gambar 4.47 Tampilan Beranda Pengguna Data Akun.....	55
Gambar 4.48 Tampilan Edit Data Akun Admin / Pengguna.....	55
Gambar 4.49 Tampilan Cek Data Pemasukan Dana.....	56
Gambar 4.50 Tampilan Edit Data Pemasukan Dana .....	56
Gambar 4.51 Tampilan Cek Data Pengeluaran Dana .....	57
Gambar 4.52 Tampilan Edit Data Pengeluaran Dana.....	57
Gambar 4.53 Tampilan Cek Data Rekap Dana.....	58
Gambar 4.54 Tampilan <i>Print</i> Data Rekap Pemasukan dan Pengeluaran Dana	58
Gambar 4.55 <i>Flow Graph</i> .....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Antar Aplikasi .....	4
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case</i> .....	9
Tabel 2.3 <i>Class Diagram</i> .....	12
Tabel 2.4 <i>Activity Diagram</i> .....	14
Tabel 2.5 <i>Sequence Diagram</i> .....	15
Tabel 4.1 Login Sistem .....	59
Tabel 4.2 Pengujian Halaman User .....	60
Tabel 4. 3 Pengujian Halaman Admin .....	62
Tabel 4.4 Tabel Pengujian Data Benar .....	69
Tabel 4.5 Pengujian Data Salah.....	69
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Data Salah.....	70
Tabel 4.7 Keterangan Bobot Penilaian .....	71
Tabel 4.8 Pertanyaan dan Skor.....	71
Tabel 4.9 Pertanyaan dan Skor.....	72
Tabel 4.10 Pertanyaan dan Skor.....	73
Tabel 4.11 Pertanyaan dan Skor.....	73
Tabel 4.12 White Box .....	75

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Organisasi yang bernama Generasi Zeru ini berdiri sejak tahun 2018 dan masih berdiri hingga saat ini, awal berdirinya organisasi atas inisiatif sendiri serta mengajak remaja untuk aktif dalam perkumpulan sebulan sekali, perkumpulan Organisasi terletak di desa Keling-kedung RT 04 RW 03 lebih tepatnya di halaman rumah Andrie setiawan selaku ketua Organisasi. Jumlah anggota keseluruhan pemuda maupun remaja laki-laki berjumlah 38 orang.

Sebuah kegiatan organisasi yang telah di lakukan berupa kegiatan sosial maupun kegiatan di lingkup desa terkendala dengan informasi kegiatan yang akan datang, maupun laporan sesudah kegiatan di desa berupa rincian anggaran dan informasi uang masuk donatur maupun barang, sehingga masyarakat meliputi satu RW kadang kesusahan menanyakan masalah keuangan dan acara, kendala laporan juga masih sangat manual belum juga ketua organisasi berada di luar kota maupun panitia penyelenggara belum tentu juga berada di rumah.

Rencana untuk organisasi ke depan yang terpenting ialah membuat suatu aplikasi sistem RKT (Rencana Kegiatan Tahunan) *online* yang di dalamnya memuat kabar tentang laporan kegiatan acara tahunan maupun kegiatan sosial beserta laporan keuangan. Serta kebutuhan akan sistem informasi bagi semua jenis Organisasi menyebabkan perkembangan sistem informasi yang begitu pesat. Begitu pula dengan perkembangan di sektor pelayanan informasi kegiatan tahunan.

Sistem informasi rencana kegiatan tahunan merupakan suatu kebutuhan bagi pelayanan informasi di masyarakat, sehingga dapat memberikan kemudahan dalam memberikan informasi maupun program kerja yang akan datang.

Dalam hal ini kelengkapan sistem informasi di organisasi Generasi Zeru kurang memadai dan kurang berkembang terutama di pemberitahuan mengenai informasi kegiatan tahunan di masyarakat maupun kegiatan sosial, rata-rata

masyarakat maupun pemuda datang langsung ke rumah panitia penyelenggara acara menanyakan informasi sesudah kegiatan.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat seiring berjalannya waktu membuat sebuah tuntutan di mana kemajuan itu harus di ikuti oleh masyarakat terutama di lingkup kaum muda dan remaja. Aplikasi ini merupakan pengembangan perangkat lunak guna membantu mempermudah remaja, pemuda maupun masyarakat mencari informasi tentang rencana kegiatan tahunan pada organisasi. Aplikasi ini sangat di perlukan di perkembangan yang serba modern.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di sebutkan di atas, maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Belum adanya Aplikasi Sistem RKT *Online* pada Organisasi yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat.
2. Informasi yang masih minim kepada masyarakat maupun pemuda tentang adanya program kerja Organisasi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari permasalahan dan terarah serta tidak jauh menyimpang dari pokok permasalahan maka sebagai penulis membatasi permasalahan meliputi :

1. Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*.
2. Manajemen dalam sistem hanya admin yang bisa menjalankan sedangkan *user* hanya bisa melihat.
3. Aplikasi ini di uji dengan menggunakan pengujian *black box, whitebox* serta UAT (*User Acceptance Testing*).

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Sistem RKT *Online* pada Organisasi Generasi Zeru sehingga dapat memberikan kemudahan bagi anggota dan masyarakat?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini :  
Merancang Aplikasi Sistem RKT *Online* pada Organisasi Generasi Zeru sebagai penunjang informasi rencana kegiatan di Desa Keling Kedung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di dapat dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Menambah dan mengimplementasikan ilmu yang sudah di dapat dari pembelajaran di kampus, sehingga dapat di gunakan di masyarakat.
2. Untuk mengukur kemampuan yang sudah di ajarkan dalam perkuliahan dan menambah wawasan di dunia kerja secara langsung.
3. Dengan adanya Aplikasi Sistem RKT *Online* pada Organisasi dapat mempermudah masyarakat mendapatkan informasi mengenai kegiatan Organisasi.
4. Sebagai pelengkap perpustakaan yang dapat di jadikan referensi penelitian sejenis.
5. Memberikan kemudahan kepada pengguna Aplikasi RKT *Online* sehingga dapat mengetahui informasi secara menyeluruh tentang rencana kegiatan.

## BAB II KAJIAN TEORIA

### A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang di pergunakan dalam penelitian ini disajikan melalui tabel perbandingan terdahulu tentang Sistem Informasi maupun Rencana Kegiatan Anggaran berbasis Aplikasi yang di sajikan pada Tabel 2.1 :

Tabel 2.1 Perbandingan Antar Aplikasi

Pembeda / Sumber	Observasi Data	Metode	Judul	Hasil
Harmadhani Adi Nugraha dan Yuli Widi Astuti (2013)	Wawancara dan Observasi	<i>Waterfall</i>	Analisis Penerapan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah (Simda Keuangan) Dalam Pengolahan Data Keuangan Pada Organisasi Pemerintah Daerah (Studi Kasus Pada Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk)	Dapat mempermudah tugas pelaporan dan pengelolaan keuangan daerah
S. Thya Safitri, Didi Supriadi (2016)	Wawancara, surve atau diskusi	<i>Waterfall</i>	Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Berbasis Web dengan Metode Waterfall	Dapat membantu BAK mengelola data secara efektif dan terstruktur
Moh. Anshori Aris Widya, Yosi Agustiawan, Ivan Dwi Fibrian, dan Zainal Muttaqin (2016)	Observasi dan Wawancara	<i>Extreme Programming (XP)</i>	Upaya Peningkatan Pelayanan Administrasi Kependudukan Menggunakan Teknologi Informasi: Rancang Bangun Sistem Informasi di Desa Sumbermulyo Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang	Membantu meningkatkan pelayanan administrasi
Abu Bukhori, Anis Cherid (2011)	Pengamatan dan wawancara	<i>Waterfall</i>	Analisis dan Pengembangan Lanjutan Aplikasi Sireka (Sistem Informasi Rencana Kegiatan dan Anggaran) Bagian Penyusunan Rencana Badan Pusat Statistik	Mempermudah dalam melakukan pengisian data rincian ke dalam SIREKA

Harmadhani Adi Nugraha dan Yuli Widi Astuti (2013), dalam jurnalnya yang berjudul “Analisis Penerapan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah (Simda Keuangan) Dalam Pengolahan Data Keuangan Pada Organisasi Pemerintah Daerah (Studi Kasus Pada Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk)”. Sistem Pengelolaan Keuangan Pemerintah Daerah harus disusun dalam bentuk produk hukum pemerintah daerah yang berperan juga sebagai Manual Sistem dan Prosedur Pengelolaan Keuangan Daerah. Berdasarkan Permendagri No.13 tahun 2006 tentang pedoman pengelolaan keuangan daerah kegiatan pengelolaan keuangan daerah mencakup kegiatan penganggaran, penatausahaan keuangan (prosedur tata usaha keuangan penerimaan/ pengeluaran kas), dan pelaporan atau prosedur akuntansi. Sementara itu Pada SKPD (satuan kerja perangkat daerah) Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk prosedur yang dicakup oleh aplikasi SIMDA Keuangan meliputi: prosedur Anggaran, prosedur pada (Verifikasi, Perbendaharaan, dan Akuntansi), prosedur Bendahara Pengeluaran, dan prosedur Bendahara Penerimaan[1].

S. Thya Safitri, Didi Supriadi (2016), dalam jurnalnya yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Berbasis Web dengan Metode Waterfall”. Kegiatan tahap awal (administrasi) yang dilakukan oleh mahasiswa masih belum menggunakan sistem informasi yang berbasis komputer, saat ini mahasiswa masih mengisi formulir pendaftaran yang disediakan oleh institusi dan pada tahap mengisi berita acara (absensi) mahasiswa masih dikelola dengan cara yang manual. Dosen Pembimbing saat ini masih belum dapat melihat report dalam jangka waktu tertentu dari setiap mahasiswa[2].

Moh. Anshori Aris Widya, Yosi Agustiawan, Ivan Dwi Fibrian, dan Zainal Muttaqin (2016), dalam jurnalnya yang berjudul “Upaya Peningkatan Pelayanan Administrasi Kependudukan Menggunakan Teknologi Informasi: Rancang Bangun Sistem Informasi di Desa Sumbermulyo Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang”. Selama ini pelayanan administrasi kependudukan oleh pemerintahan di tingkat desa Sumbermulyo Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang yang dilakukrrrrran oleh para perangkat desa seperti: Surat keterangan pindah,

pengajuan Kartu Keluarga (KK), pengajuan Kartu Tanda Penduduk (KTP), dan lain sebagainya belum optimal, karena masih bersifat manual dan belum otomatis. Berbeda dengan pelayanan administrasi di tingkat kecamatan yang telah menggunakan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan (SIAK), pada pemerintah tingkat desa, khususnya desa Sumbermulyo Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang belum memiliki sistem informasi yang memadai untuk menunjang pelayanan administrasi tersebut. Pelayanan bersifat manual memiliki arti bahwa dalam melakukan pelayanan administrasi, data yang digunakan mengacu pada data kependudukan seperti KK ataupun KTP yang mungkin bersifat *out of date* atau tidak valid. Model pelayanan yang bersifat manual tersebut juga hanya memiliki arsip berupa *hardcopy*, sehingga menyulitkan perekapan pelayanan administrasi yang dilakukan. Sedangkan pelayanan yang bersifat belum otomatis memiliki arti bahwa dalam melakukan penomoran, terutama surat-surat terkadang memiliki nomor surat yang sama atau nomor tersebut tidak tercatat pada agenda surat, sehingga dapat menimbulkan pertanyaan terhadap keabsahan surat tersebut. Otomasi tidak hanya terbatas pada aspek tata persuratan saja, melainkan juga pada pengolahan data yang secara otomatis dilakukan oleh sistem saat pengguna membutuhkan data yang diperlukan[3].

Abu Bukhori, Anis Cherid (2011), dalam jurnalnya yang berjudul “Analisis dan Pengembangan Lanjutan Aplikasi Sireka (Sistem Informasi Rencana Kegiatan dan Anggaran) Bagian Penyusunan Rencana Badan Pusat Statistik”. Pada penelitian ini, proses evaluasi yang dilakukan oleh bagian penyusunan rencana sudah melalui tahap akhir. Sebagian besar unit kerja yang ada di BPS pusat sudah melakukan pengisian kegiatan dan rincian-rinciannya ke dalam aplikasi SIREKA. Dari keseluruhan proses analisis dan pengembangan yang dilakukan, terdapat dua tujuan utama yang ingin dicapai yaitu:

1. Perbaiki proses pengisian RKA
2. Membuat sistem pelaporan yang lebih baik yang pada program sebelumnya dirasa belum memenuhi kebutuhan. Dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan penulis kepada unit-unit kerja di Biro Pusat Statistik, sebagian besar

unit kerja cenderung memilih mengisi rincian kegiatan dengan menggunakan antarmuka *web*. Hal ini dikarenakan sebagian unit kerja masih mengalami kesulitan dalam mengisi variabel *id*, baik itu *id\_umum*, *id\_teknis* dan *id\_perprop* pada file *Microsoft Excel*. Namun masih ada beberapa unit kerja yang melakukan pengisian dengan menggunakan fasilitas unggah file *Microsoft Excel* dan hasilnya memang pengisian rincian dengan cara ini lebih cepat dibandingkan dengan unit kerja yang melakukan pengisian rincian dengan menggunakan antarmuka *web*. Kesimpulan yang penulis dapat adalah, pengisian rincian dengan menggunakan file *Microsoft Excel* lebih cocok dilakukan untuk unit kerja yang mempunyai kegiatan dengan alokasi rincian sebagian besar dilaksanakan di pusat, sedangkan untuk unit kerja dengan rincianrincian yang sebagian besar dilaksanakan di daerah sebaiknya menggunakan antarmuka *web* saja untuk menghindari kesulitan. Walaupun sebagian besar unit kerja masih memilih menggunakan tampilan antarmuka *web* untuk melakukan pengisian rincian, namun secara keseluruhan kekurangan program pengisian rincian sudah bisa diatasi sehingga Bagian Penyusunan Rencana tidak lagi melakukan proses koreksi data rincian yang jumlahnya mencapai 5.708 buah rincian[4].

## **B. Landasan Teori**

### **1. Pengertian Sistem**

Sistem adalah bagaian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud. Secara garis besar ada dua kelompok pendekatan sistem, yaitu Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen-elemen atau kelompoknya didefinisikan sebagai Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu aturan tertentu[5].

### **2. Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya. Data adalah kenyataan yang menggambarkan

kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu[5].

### 3. Pengertian Sistem Informasi

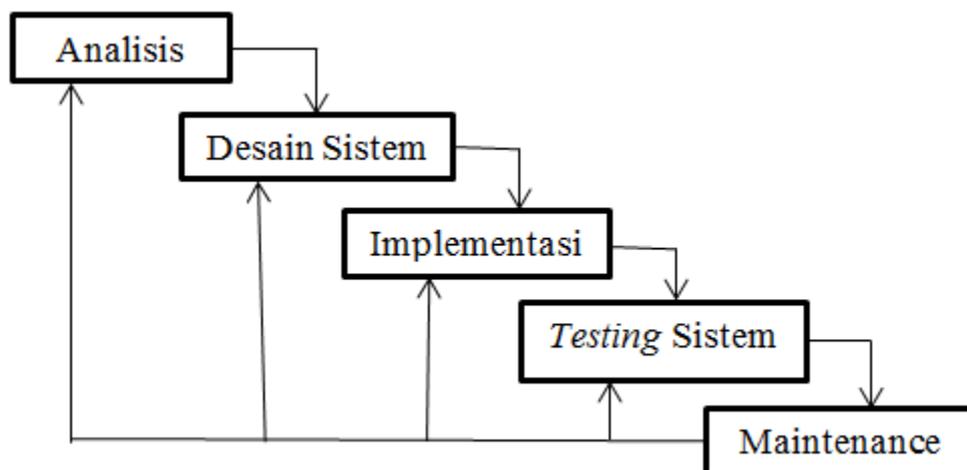
Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi[5].

### 4. Pengertian *Web*

*World wide web* atau yang biasa disebut dengan *web* merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Saat ini informasi web didistribusikan melalui pendekatan *hyperlink*, yang memungkinkan suatu teks, gambar ataupun obyek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman-halaman *web* yang lain[6].

### 5. Metode *Waterfall*

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial[7].



Gambar 2.1. Metode *Waterfall*

### 6. *Unified Modeling Language* (UML)

Pemodelan sering digunakan dalam memodelkan sebuah sistem yang akan dibangun, dan yang paling terkenal dalam memodelkan sistem adalah pemodelan berorientasi objek dengan menggunakan alat bantu UML yang mempunyai pengertian merupakan sebuah bahasa standar yang

digunakan dalam industri sebagai visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram sistem perangkat lunak[8].

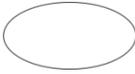
UML mendefinisikan diagram-diagram sebagai berikut[8]:

a. *Use Case Diagram*

merupakan sebuah teknik / cara untuk menjelaskan sebuah fungsional sistem yang memfokuskan pada proses komputerisasi, menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang user dan menggambarkan hubungan antar *use case* dengan aktor. Sebuah *use case* menggambarkan suatu urutan interaksi antara satu atau lebih aktor dan sistem. Dalam fase *requirements*, model *use case* menggambarkan sistem sebagai sebuah kotak hitam dan interaksi antara aktor dan sistem dalam suatu bentuk naratif, yang terdiri dari *input user* dan respon-respon sistem.

Tabel 2.2 Simbol *Use Case*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1	 Aktor	Aktor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		Include	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.

No	Gambar	Nama	Keterangan
3		Extend	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
4		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
6		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu Aktor
7		Collaboration	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).

No	Gambar	Nama	Keterangan
8		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
9		Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
10		Note	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya Komputasi

*b. Class Diagram*

*class* diagram menunjukkan interaksi antar kelas dalam sebuah sistem, mendeskripsikan jenis-jenis objek dan berbagai hubungan statik antar objek yang ada.

*Class diagram* dapat menjelaskan *property* dan operasi sebuah kelas dan batasan-batasan yang terdapat dalam relasi antar kelas tersebut. Sebuah kelas dibuat dalam bentuk bujur sangkar yang terbagi menjadi tiga

bagian. Bagian pertama mendefinisikan nama kelas, bagian kedua mendefinisikan anggota kelas yang menunjukkan informasi atau atribut kelas, bagian ketiga mendefinisikan operasi-operasi dari sebuah kelas, dan garis yang menghubungkan antar kelas mendefinisikan hubungan komunikasi antar kelas yang ada.

Tabel 2.3 *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor

No	Gambar	Nama	Keterangan
5		Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak Mandiri
7		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

c. *Activity Diagram*

*Activity* diagram yang sangat mirip dengan *flowchart* karena memodelkan *workflow* dari satu aktivitas ke aktivitas yang lainnya atau dari aktivitas ke status. Menguntungkan untuk membuat *activity* diagram pada awal permodelan proses untuk membantu memahami keseluruhan proses. *Activity* Diagram juga bermanfaat untuk menggambarkan *parallel behavior* atau menggambarkan interaksi antara beberapa *use case*.

Tabel 2.4 *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi.
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		Fork Node	Satu aliran pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

#### d. *Sequence Diagram*

*Sequence* diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkahlangkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline* vertikal. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari *class*. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah *message*.

Tabel 2.5 *Sequence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		LifeLine	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
2		Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

### C. Pengertian XAMPP

Proses instalasi Apache, PHP dan MySQL seringkali menjadi kendala terutama bagi pemula yang baru belajar pemrograman *web* dengan PHP. Hal tersebut disebabkan karena software tersebut harus diinstall dan dikonfigurasi satu persatu. Namun kini tersedia aplikasi paket yang menyatukan ketiga *software* tersebut (Apache, PHP dan MySQL) kedalam satu *installer* (Achmad Solichin) dalam ebook yang berjudul *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*[9].

#### 1. MySQL

*My Structured Query Language* (MySQL) adalah sebuah program pembuat dan pengelola *database* atau yang sering disebut *Database Management System* (DBMS). Sifat dari DBMS ini adalah *open source*.

MySQL juga merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *multi user* (banyak pengguna). Kelebihan lain dari MySQL adalah menggunakan bahasa *query* (permintaan) standar SQL. SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur, SQL telah distandarkan untuk semua program pengakses *database*[5].

## 2. PHP

PHP singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnyalah yang dikirim ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*[5].

### **D. Pengertian *Sublime Text 3***

*Sublime Text* merupakan salah satu text editor yang sangat powerful yang dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi.[10]

### **E. Pengujian Sistem**

#### a. *Black Box Testing*

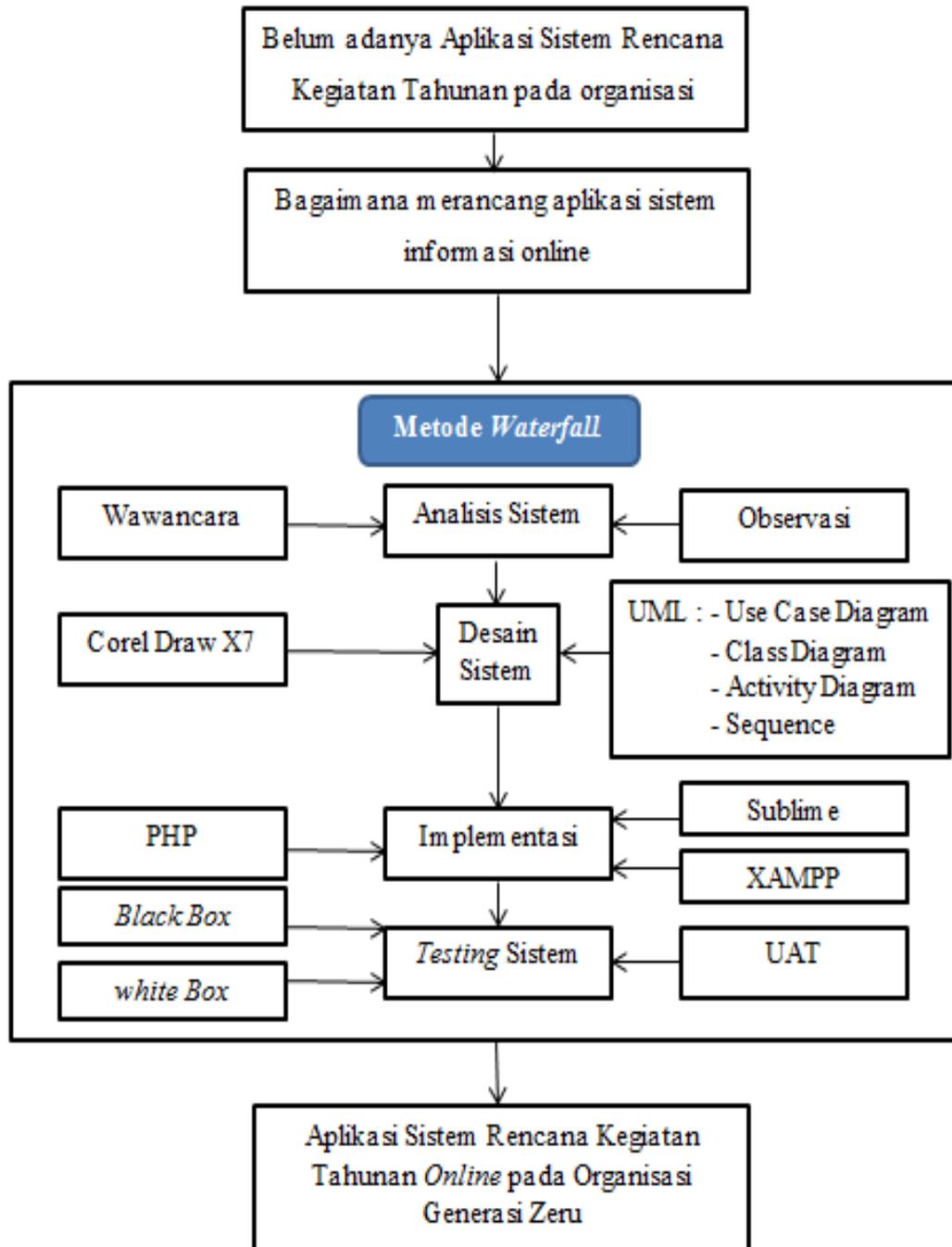
*Black Box Testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. *Black Box Testing* bukanlah solusi alternatif dari *White Box Testing* tapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *White Box Testing*[11].

b. UAT (*User Acceptance Testing*)

*User Acceptance Testing* (UAT) merupakan sekumpulan urutan langkah pengujian sebuah aplikasi di sisi pengguna, menggunakan format yang telah disepakati bersama, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman pengguna terhadap aplikasi yang disajikan, serta apakah aplikasi telah cukup mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi, dengan hasil akhir sebuah dokumen pelengkap pengembangan aplikasi. UAT umum digunakan pada industri perangkat lunak dan enterprise, sebagai sebuah langkah untuk memenuhi kebutuhan pengguna, aspirasi dan masukan mereka, yang dapat menjadi bahan untuk pengembangan dan perbaikan aplikasi ke depannya[12].

### G. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori terhubung dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berikut adalah kerangka berfikir dalam penelitian ini, di sajikan dalam gambar 2.2 :



Gambar 2.2. Skema Kerangka Berfikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Dalam membangun suatu aplikasi perlu adanya pendekatan dan pengembangan sistem yang akan menentukan proses penyelesaian rekayasa perangkat lunak, adapun sistem yang di gunakan ialah dengan menggunakan pendekatan sistem dan pengembangan dengan menggunakan model *waterfall*.

##### a. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem berorientasi object yang di gunakan ialah dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

##### b. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang di gunakan adalah dengan menggunakan metode *waterfall*. *Waterfall* merupakan model pengembangan perangkat lunak yang sering di gunakan dan model ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan system sampai tahap pemeliharaan.

#### **B. Lokasi / Fokus Penelitian**

Lokasi untuk penelitian berada di desa keling kedung RW 02 dan setiap RT maupun lingkup tokoh masyarakat serta anggota organisasi, inti dari penelitian ini adalah di bagian informasi di masyarakat maupun informasi agenda kegiatan remaja dan pemuda serta informasi keuangan.

#### **C. Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem penelitian ini merupakan tahapan yang akan di lakukan dalam melakukan penelitian guna mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga membutuhkan desain penelitian.

Langkah-langkah yang akan di lakukan untuk melakukan penelitian skripsi ini sesuai pada metode *waterfall*. namun di batasi sampai *testing* sistem, *maintenance* sistem tidak di bahas pada penelitian ini.

### 1. Analisis Sistem

Uraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi maupun mengevaluasi permasalahan, kesempatan dan hambatan yang terjadi sehingga dapat tercapainya suatu perbaikan. Informasi dapat di peroleh melalui wawancara secara langsung sehingga dapat di analisa untuk mendapatkan gambaran kebutuhan yang akan di gunakan pada tahap selanjutnya.

### 2. Desain Sistem

Tujuannya lebih condong pada desain sistem secara rinci sehingga pembuatan rancang bangun yang jelas dan lengkap untuk nantinya di gunakan pembuatan program komputernya. Peneliti merancang sistem ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk merancang sistem yang akan di buat dan perancang menggambarkan dengan simbol-simbol hasil program yang telah di buat.

### 3. Implementasi

Suatu tindakan atau pelaksana rencana yang telah di susun secara cermat dan rinci, *software* yang di gunakan pada tahapan ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Sublime\_text* untuk media editor coding. Sedangkan untuk menjalankan sistem menggunakan *XAMPP*.

### 4. *Testing* Sistem

Pengujian yang di lakukan terhadap keseluruhan sistem (secara lengkap) dan sistem yang telah terintegrasi untuk mengevaluasi apakah sistem yang di buat sesuai kebutuhan pengguna atau belum. Untuk testing program menggunakan pengujian *black-box*, *whitebox* dan *user acceptance test* untuk mengetahui apakah sistem informasi tersebut layak di gunakan atau tidak.

## **D. Jenis dan Sumber Data**

### a. Sumber Data Primer

Teknik observasi yaitu dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung di lingkungan masyarakat desa maupun tokoh tertentu.

Teknik wawancara yaitu dengan cara tanya jawab langsung kepada masyarakat maupun kelompok organisasi.

Teknik kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan data dari buku maupun bahan tulisan yang relevansinya berhubungan dengan skripsi ini.

b. Data Sekunder

Merupakan data yang telah di kumpulkan lembaga pengumpul data dan di publikasikan kepada masyarakat pengguna data.

### **E. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan skripsi ini metode pengumpulan data yang di gunakan adalah sebagai berikut :

1. Pengamatan (Observasi)

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan mencatat poin penting maupun terbatasnya informasi masyarakat di desa keling kedung.

2. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada masyarakat dan tokoh penting di lingkungan desa. Data di gunakan untuk mendapatkan gambaran sehingga bisa di lakukan analisis kebutuhan sistem.

Pengujian perangkat lunak yang di gunakan adalah *black-box testing*, dan *user acceptance test*. *Black-box testing* merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Dan berguna untuk menemukan kesalahan maupun mendemonstrasikan fungsi aplikasi saat di jalankan, apakah input di terima dengan benar dan output yang di hasilkan sesuai dengan yang di harapkan.

Serta *user acceptance test* di lakukan agar mengetahui pendapat atau pemikiran pengguna untuk aplikasi yang telah di buat dari segi kemanfaatan, segi kemudahan pengguna, dan segi bentuk.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

pada bab ini akan membahas tentang tahapan yang di lakukan penulis dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Untuk memastikan perangkat lunak / aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai yang di harapkan, maka di lakukan beberapa tahapan di antaranya yaitu dengan analisis sistem, desain sistem, imrplementasi, dan *testing* sistem. Pada fase ini kebutuhan yang di tuliskan dalam rangkaian *use case* guna mengetahui fitur maupun fungsi apa saja yang di harapkan oleh pengguna, untuk itu perlu di lakukan pembuatan desain sistem yang meliputi *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Perancangan pemodelan menggunakan menggunakan *Unified Model Language* (UML). Sedangkan untuk pengujian aplikasi menggunakan *black box testing*, *whitebox* dan *user acceptance testing*. Untuk itu yang di harapkan *output* bisa menghasilkan sesuai dengan hasil pengujian yang telah di lakukan pada tahap eksplorasi di atas. Berikut adalah penjelasan yang lebih rinci mengenai tahapan yang akan di bangun :

##### 1. Analisis Sistem

Pada tahapan ini proses pengembangan sistem memerlukan sebuah komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak sesuai dengan apa yang di harapkan rasyarakat maupun anggota organisasi serta batasan perangkat lunak yang akan di bangun. Dalam proses pengembangan perangkat lunak ini di lakukan diskusi secara langsung dan menemui tokoh masyarakat tertentu agar mendapatkan datar maupun informasi dan keluhan penyampaian laporan kegiatan serta mempermudah mendapatkan laporan kegiatan untuk ke depan. Kemudian data beserta informasi yang di peroleh dari masyarakat maupun anggota organisasi di analisis terlebih dahulu guna menentukan pembangunan sebuah perangkat lunak yang sangat di butuhkan oleh masyarakat dan tokoh tertentu. Untuk mengetahui apa yang menjadi kebutuhan pengguna ke depan, maka di lakukan sebuah prrengumpulan data melalui observasi dan wawancara di

lingkungan masyarakat dan anggota organisasi secara langsung di desa Keling Kedung.

- a. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung guna mendapatkan sebuah informasi dari masyarakat dan anggota dengan cara mengamati menggunakan mata untuk melihat secara langsung bagaimana proses masyarakat mendapatkan informasi kegiatan beserta laporan kegiatan serta laporan keluaran anggaran.
- b. Wawancara dilakukan secara langsung dengan masyarakat beserta tokoh tertentu di lingkup desa Keling Kedung. Hasil wawancara mengenai permasalahan yang terjadi di masyarakat karena belum adanya aplikasi sistem informasi yang digunakan untuk mengetahui rencana kegiatan tahunan secara menyeluruh dan tidak lagi menggunakan cara menanyakan secara langsung terhadap panitia acara yang terkait. Selain itu dengan adanya cara yang terbatasnya informasi tentang kegiatan, maka masyarakat maupun tokoh tertentu kesusahan mendapatkan informasi adanya kegiatan tahunan.

Ada beberapa *software* dan *hardware* yang dibutuhkan guna pengembangan aplikasi sistem informasi ini, di antaranya yaitu :

1) Kebutuhan *Hardware*

Agar dapat menjalankan suatu aplikasi sistem informasi kegiatan tahunan ini, kebutuhan *hardware* yang dibutuhkan untuk menunjang keperluan aplikasi sistem informasi kegiatan tahunan ini adalah dengan adanya perangkat keras komputer/PC dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a) Komputer dengan *windows* (7/8/10).
- b) RAM (*Random Access Memory*) dengan kapasitas 2 GB.
- c) *Harddisk* dengan kapasitas 250 GB atau lebih.
- d) *Printer*

## 2) Kebutuhan Software

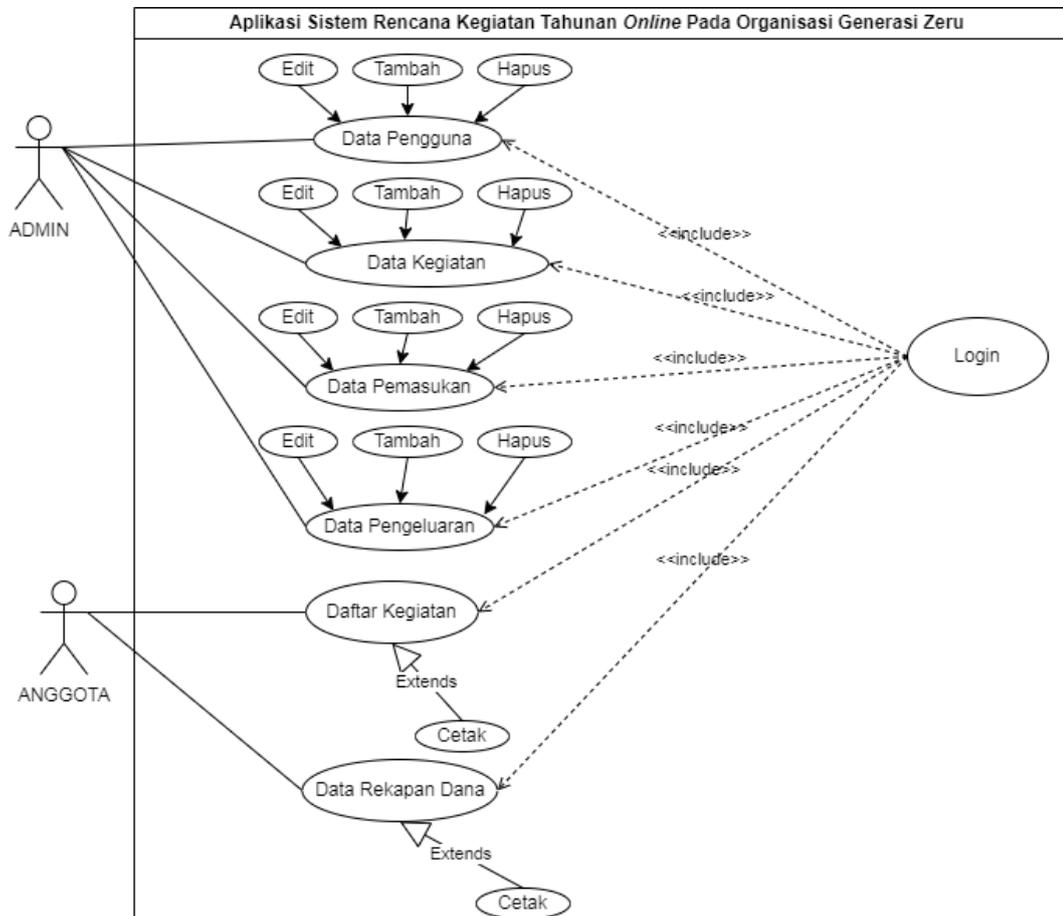
- a) *Server* yang dipakai adalah *XAMPP* dengan versi 3.2.2
- b) *Database MySQL* versi 4.5.1
- c) *Browser* yang dipakai *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, dan bisa menggunakan *browser* yang lain.
- d) *Sublime Text*, adalah sebuah penyunting teks dan penyunting kode sumber yang berjalan disistem operasi *windows*.

## 2. Desain Sistem

Dalam melakukan suatu pengembangan sistem, maka perlu di pahami dan perhatikan sesuai kondisi sekarang dan masa yang akan datang. Tujuan dari pembuatan aplikasi sistem ini untuk menghasilkan suatu model atau representasi dari suatu entitas yang telah di bangun pada aplikasi sistem RKT *online* pada organisasi ini. Desain sistem adalah sebagai gambaran, perancangan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Desain sistem meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *class Diagram*.

Gambar 4.1 ini merupakan *Use Case Diagram* dari pembangunan aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan *online* pada organisasi.

### 1. Use Case Diagram



Gambar 4.1 Use Case Diagram

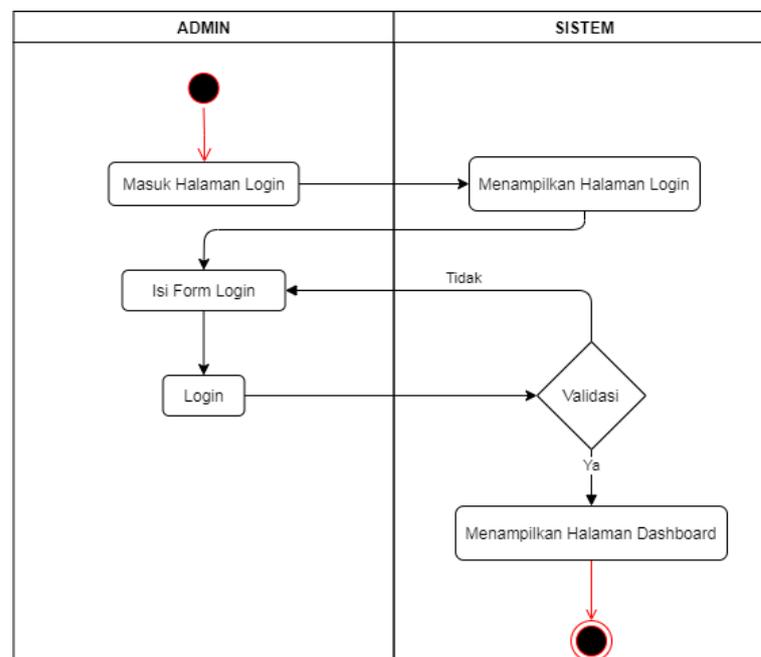
Gambar 4.1. Use Case Diagram di atas menggambarkan tentang sistem yang akan di jalankan oleh actor yaitu admin dan anggota (user). Actor admin saat login bertugas untuk menginput, mengedit, dan menghapus data kegiatan, data acara, pengeluaran dana dan pemasukan dana. Tujuan dari admin yaitu guna untuk melaporkan hasil kegiatan tahunan agar bisa di lihat masyarakat dan yang terpenting ialah mempermudah penyampaian informasi penggunaan anggaran maupun pemasukan anggaran kegiatan. Sedangkan yang di lakukan oleh actor anggota ketika login hanya bisa melihat suatu informasi maupun susunan tugas ketika ada kegiatan organisasi serta susunan tugas panitia acara tahunan dan mencetak saja. Masyarakat sendiri hanya bisa melihat data kegiatan, data acara, penggunaan dana, dan pemasukan dana acara tahunan maupun kegiatan organisasi.

## 2. Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan tentang alur atau aktifitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana aktivitas itu berakhir. Aktivitas menggambarkan suatu proses yang sedang berjalan sedangkan *use case diagram* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem guna melakukan aktivitas.

*Activity Diagram* pada aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan *online* pada organisasi generasi zero dapat di lihat sebagai berikut :

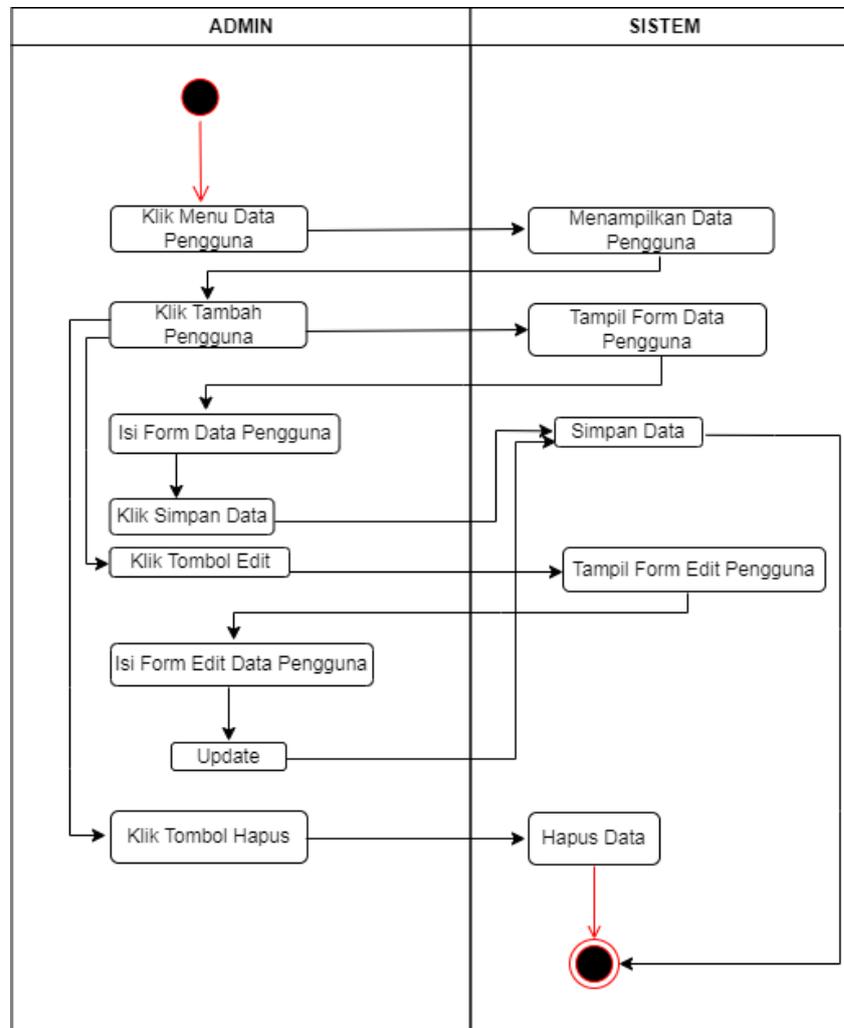
### a. Activity Diagram login bagian admin



Gambar 4.2 Activity Diagram login

Pada Gambar 4.2 Activity Diagram login bagian Admin di atas dapat di gambarkan ketika saat *login* akan di validasi terlebih dahulu sehingga ketika memasukkan *form username* atau *password* dapat terkonfirmasi benar atau tidaknya, jika benar sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. Jika *username* dan *password* yang di input salah akan kembali lagi ke halaman *login*.

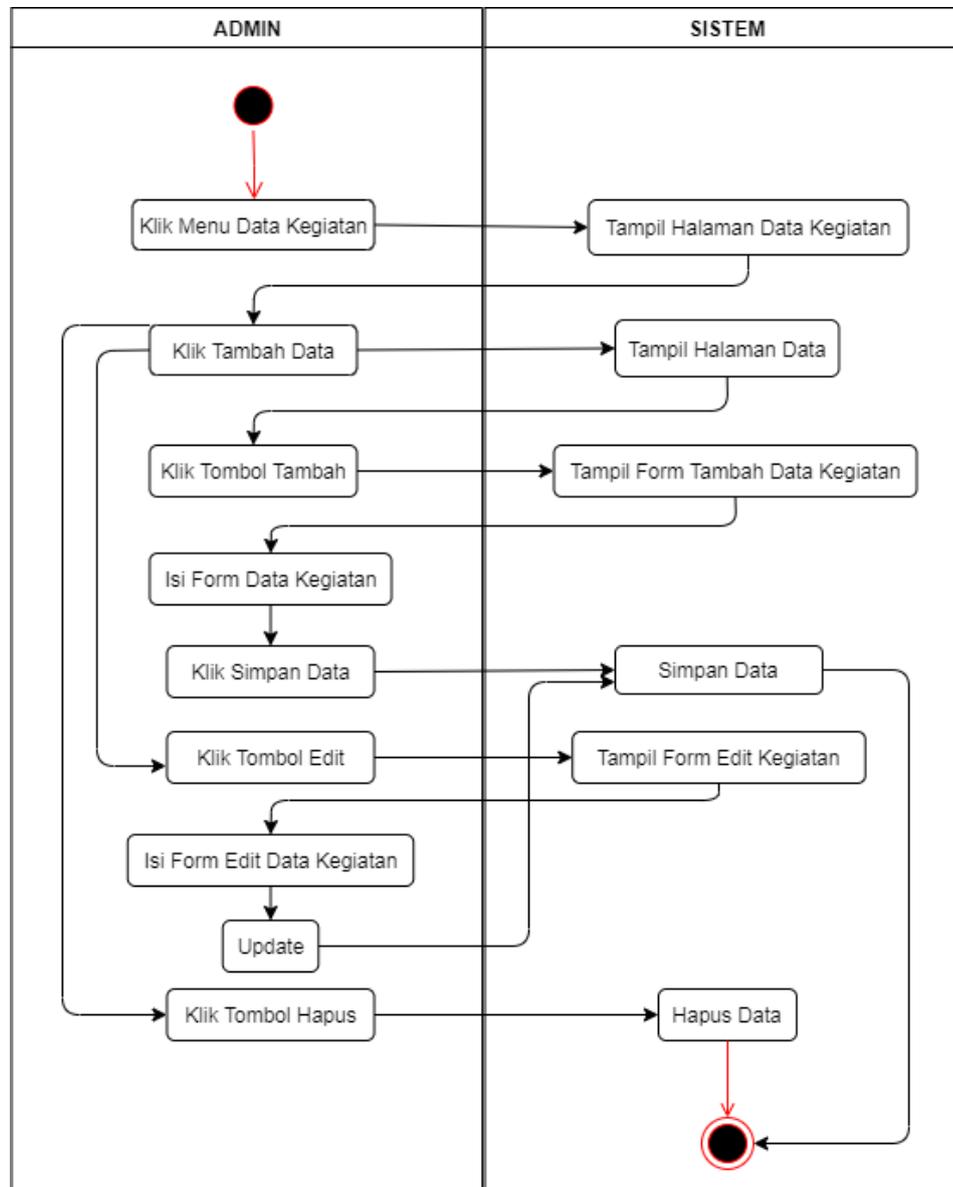
b. *Activity Diagram Data Pengguna*



Gambar 4.3 *Activity Diagram Data Pengguna*

Pada Gambar 4.3 *Activity Diagram Data Pengguna* di atas menggambarkan ketika admin ingin menambahkan data pengguna dapat memilih menu data tambah pengguna lalu dapat mengisi form yang tertera setelah data selesai di isi dapat menyimpan langsung.

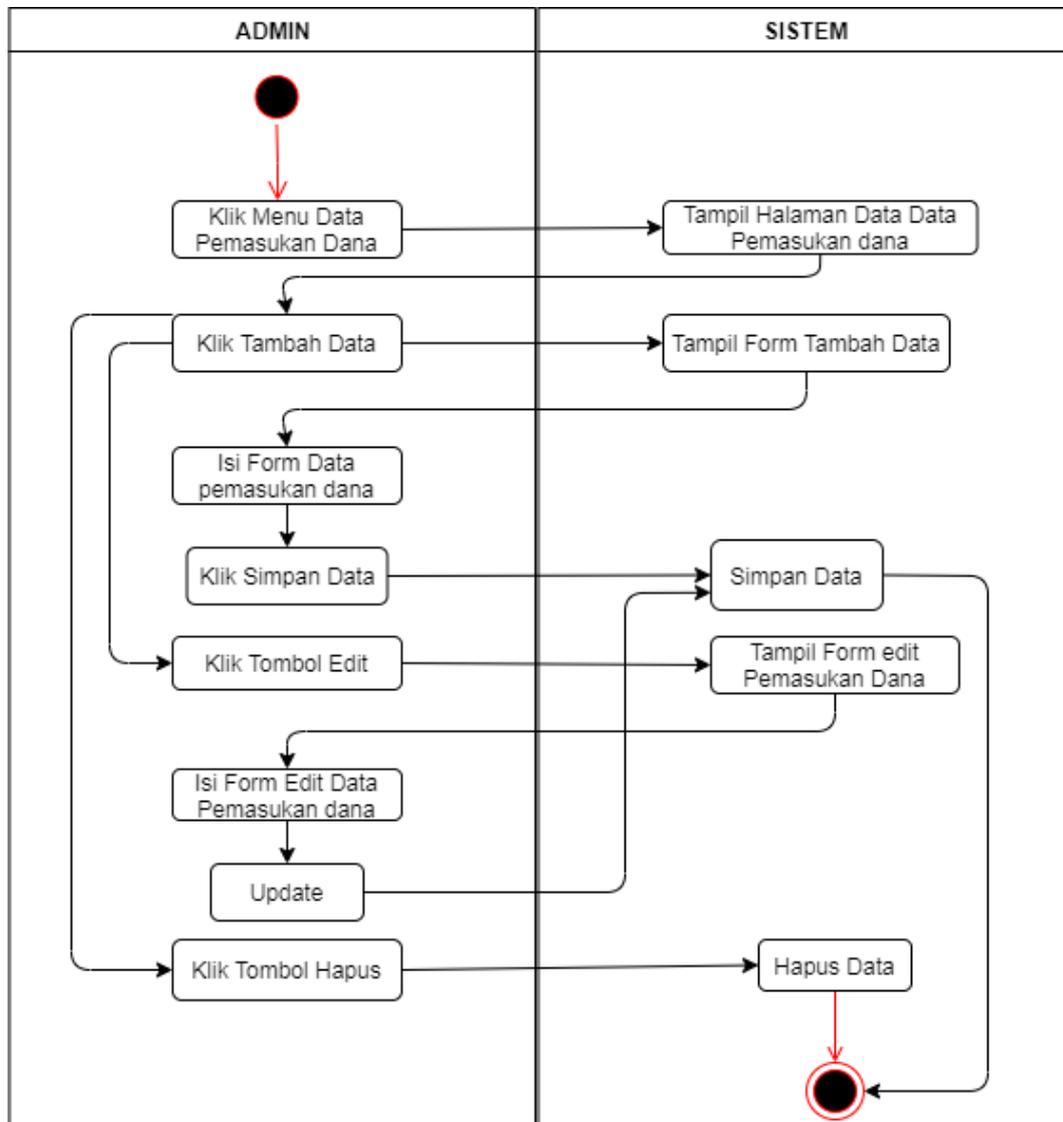
c. *Activity Diagram* Data Kegiatan



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Data Kegiatan

Pada Gambar 4.4 *Activity Diagram* Data Kegiatan di atas menggambarkan ketika admin masuk ke menu data kegiatan akan muncul tampilan tambah data yang di dalamnya dapat menambah data kegiatan serta edit data dan menghapus lalu menyimpan.

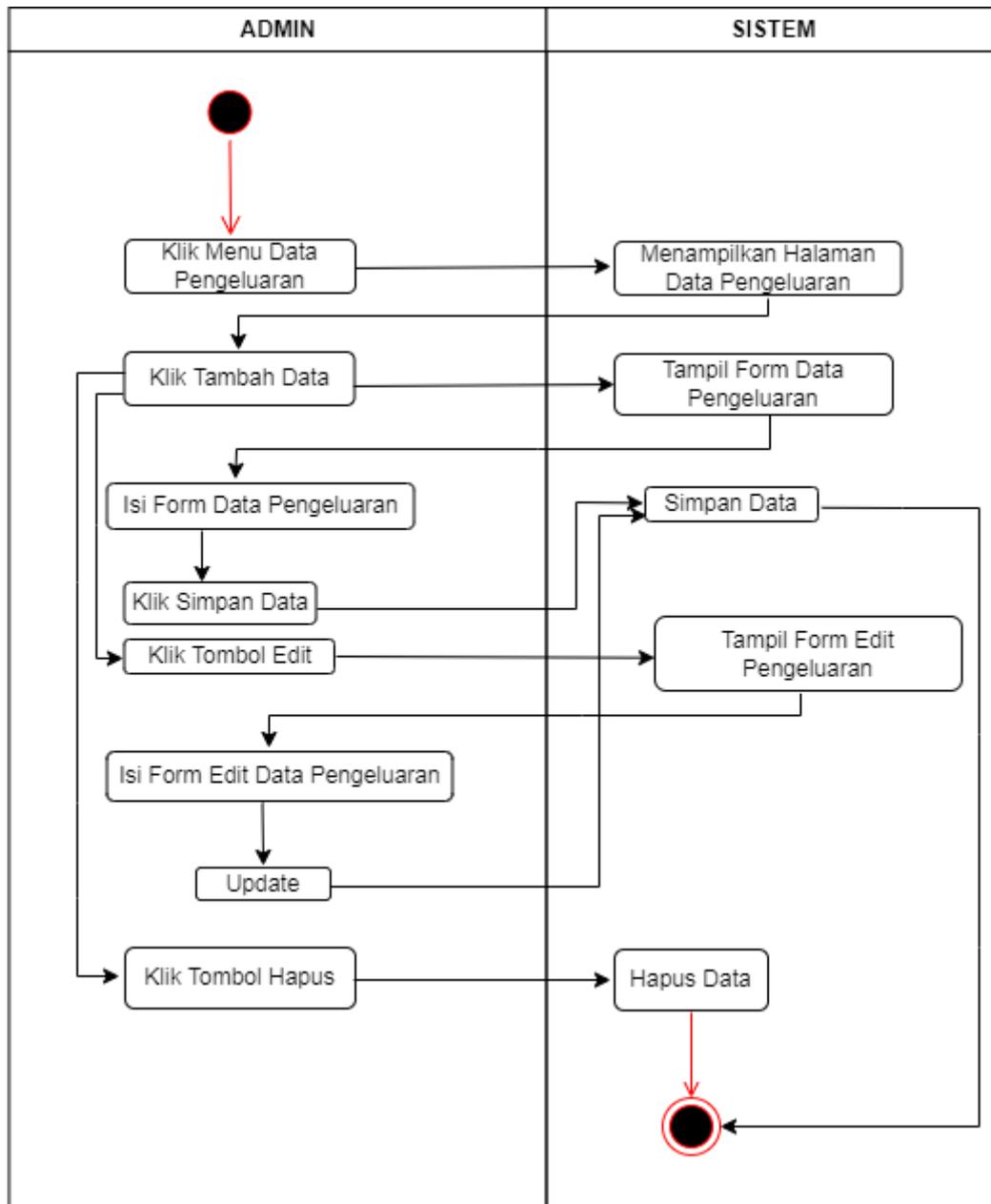
d. *Activity Diagram Pemasukan*



Gambar 4.5 *Activity Diagram Pemasukan*

Pada Gambar 4.5 *Activity Diagram Pemasukan* di atas menggambarkan ketika admin memilih menu data pemasukan akan tampil halaman data pemasukan dana yang di dalamnya terdiri atas tambah data serta menghapus maupun mengedit semua data pemasukan dana.

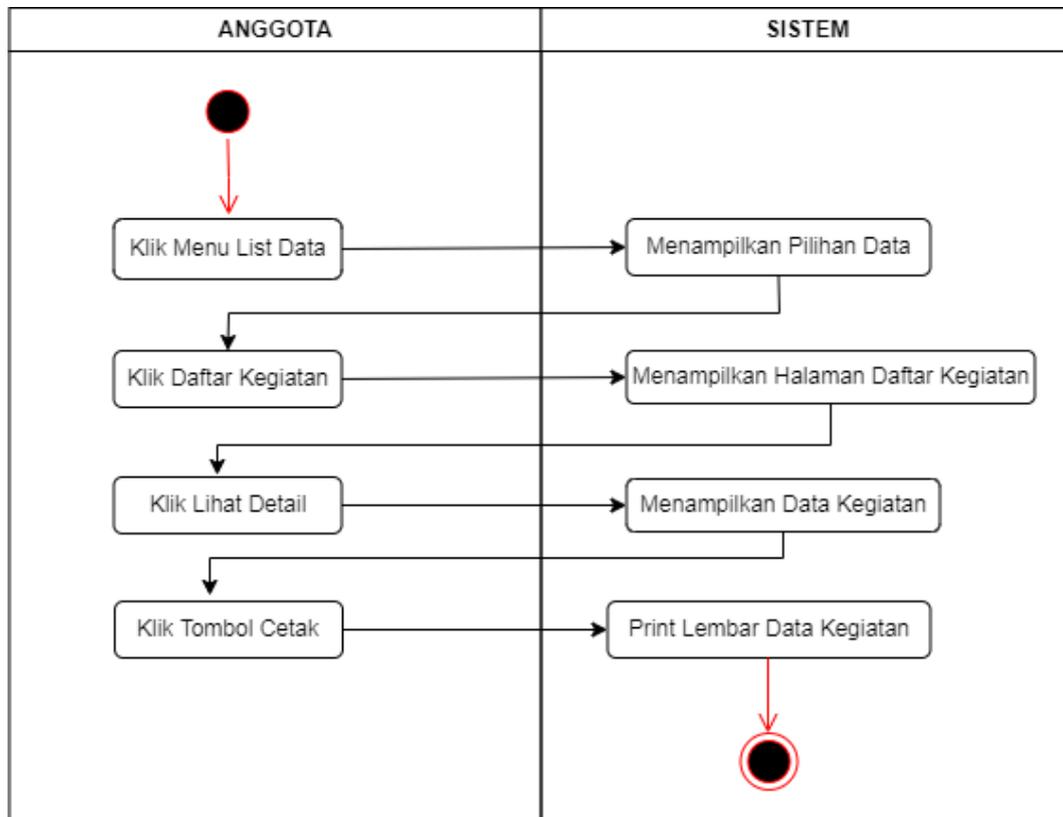
e. *Activity Diagram* Data Pengeluaran



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Data Pengeluaran

Pada Gambar 4.6 *Activity Diagram* Data Pengeluaran di atas menggambarkan ketika admin memilih menu data pengeluaran, Sistem akan menampilkan form pengisian data lalu setelah selesai dapat di simpan secara langsung.

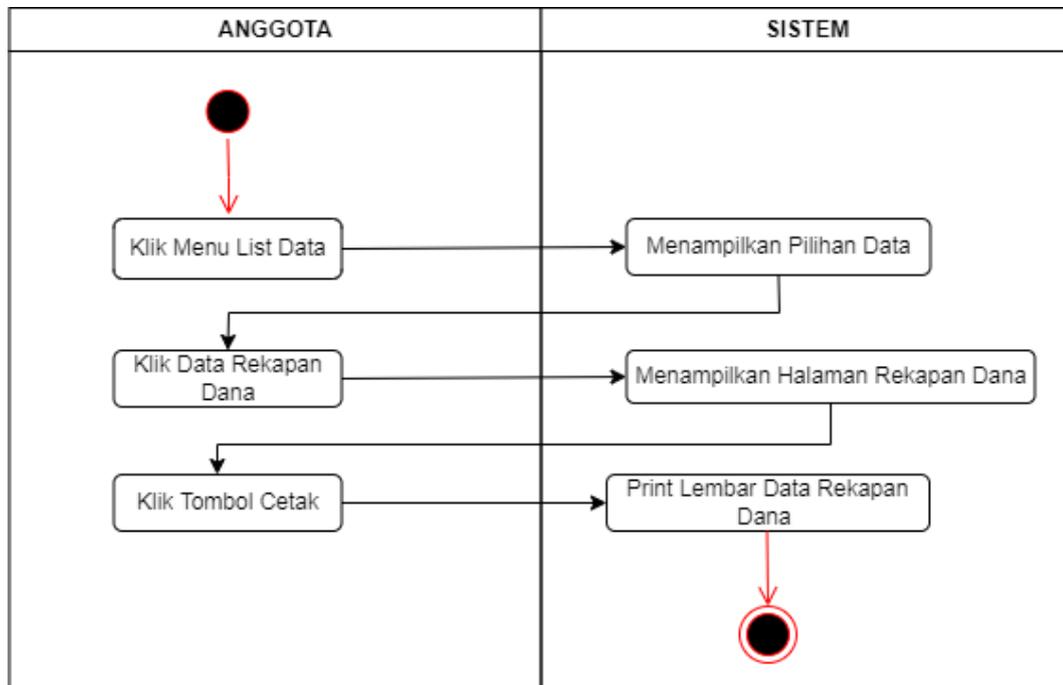
f. *Activity Diagram* Daftar Kegiatan



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Daftar Kegiatan

Pada Gambar 4.7 *Activity Diagram* Daftar Kegiatan di atas menggambarkan ketika anggota memilih menu daftar kegiatan sistem akan menampilkan halaman daftar kegiatan lalu anggota dapat melihat secara detail dan dapat mencetak lembar kegiatan secara langsung.

g. *Activity Diagram* Data Rekap Dana



Gambar 4.8 *Activity Diagram* Data Rekap Dana

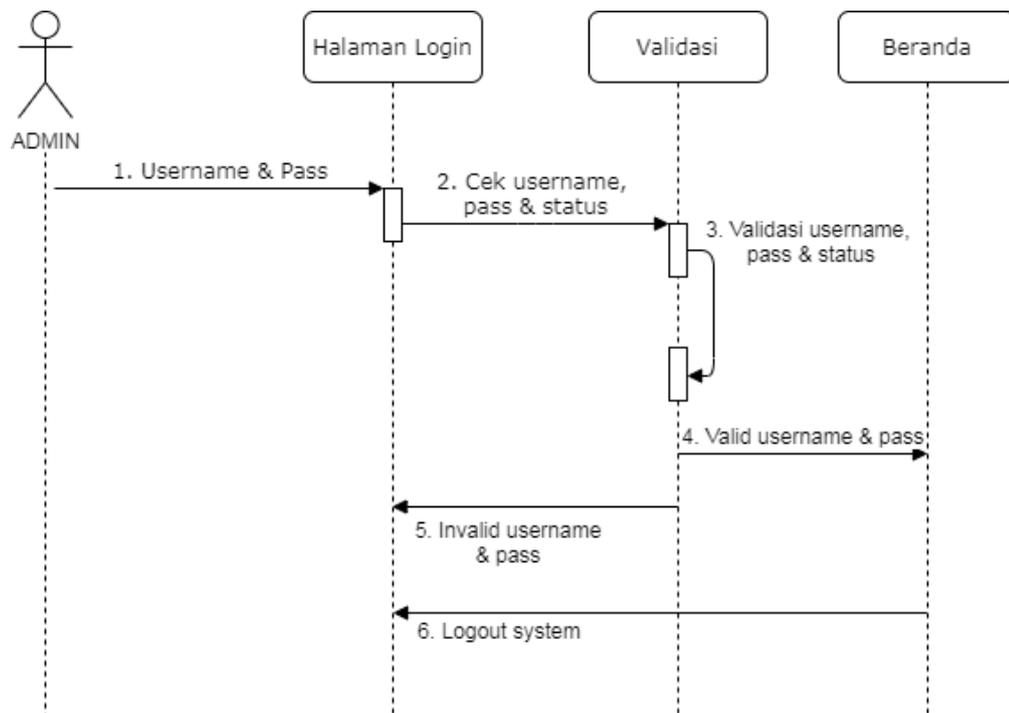
Pada Gambar 4.8 *Activity Diagram* Lihat Acara di atas menggambarkan ketika anggota memilih menu data lihat acara, sistem akan menampilkan halaman data acara serta anggota bisa mencetak lembar data acara secara langsung.

### 3. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek di dalam maupun di sekitar sistem, berupa pesan (*message*) yang di gambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri dari dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal berupa objek-objek yang terkait. *Messege* dapat di gambarkan berupa garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya.

*Sequence diagram* pada aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan *online* pada organisasi generasi zero dapat di lihat sebagai berikut :

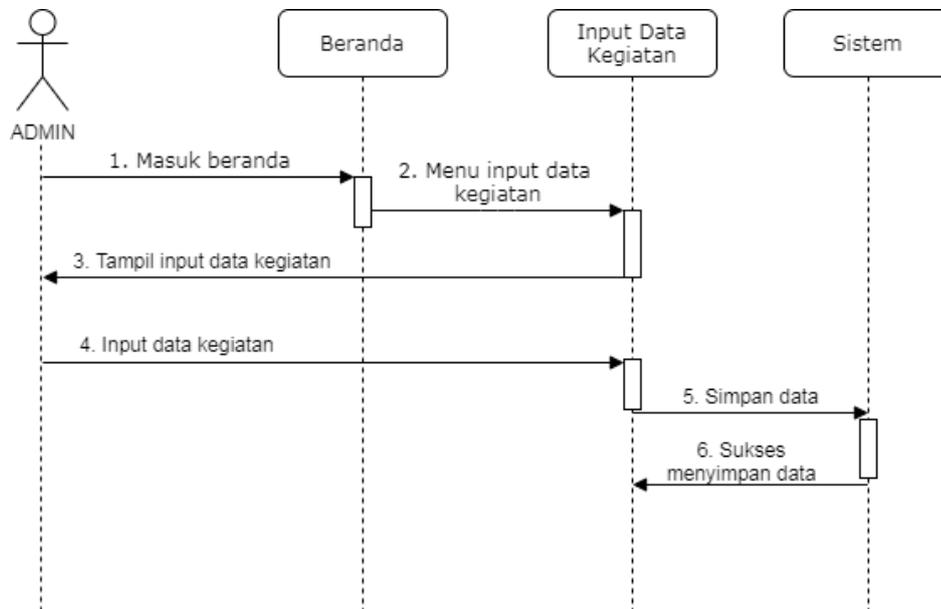
#### a. *Sequence Diagram Login Admin*



Gambar 4.9 *Sequence Diagram Login Admin*

Pada Gambar 4.9 *Sequence Diagram Login Admin* dapat di jelaskan bahwa admin akan memasukkan *username* dan *password* ke form *login*, Lalu sistem akan memvalidasi *username* dan *password* sehingga dapat masuk ke dalam halaman sistem. Namun ketika *username* dan *password* salah maka akan kembali ke menu halaman *login*.

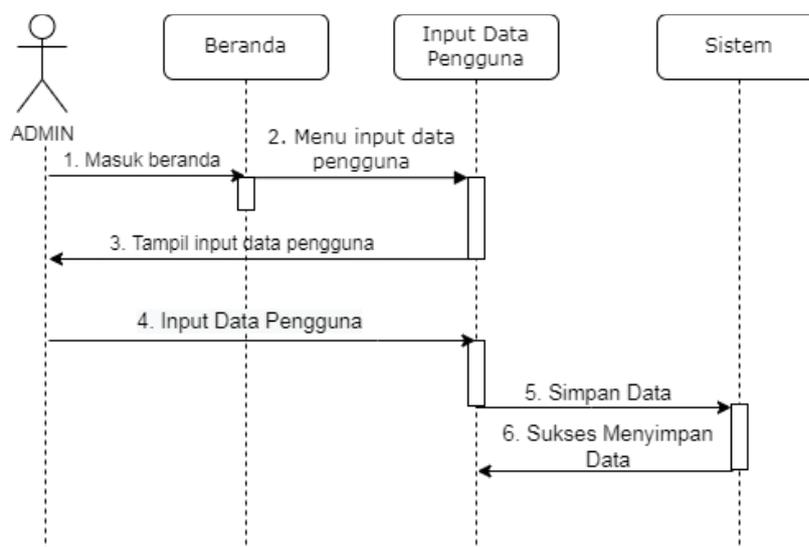
b. *Sequence Diagram* Data Kegiatan



Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Data Kegiatan

Pada Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Data Kegiatan memperlihatkan alur ketika admin akan menginput serta mengedit data kegiatan lalu masuk ke halaman sistem kemudian muncul *form* edit data lanjut simpan.

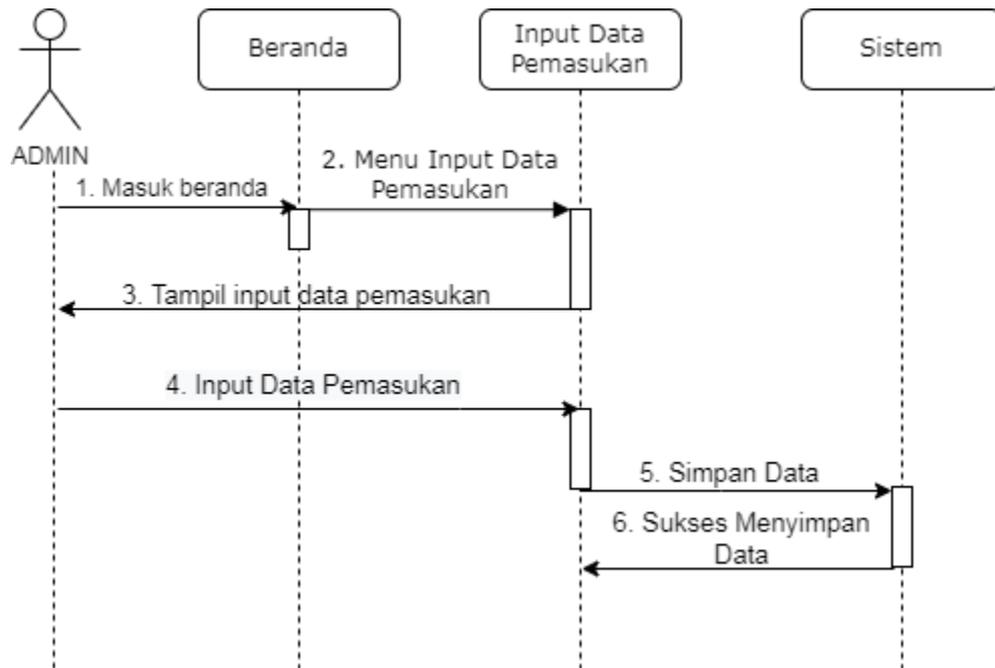
c. *Sequence Diagram* Data Pengguna



Gambar 4. 11 *Sequence Diagram* Data Pengguna

Pada Gambar 4.11 *Sequence Diagram* Data Pengguna memperlihatkan alur ketika admin akan menginput data anggota serta mengisi form secara lengkap setelah itu lanjut simpan.

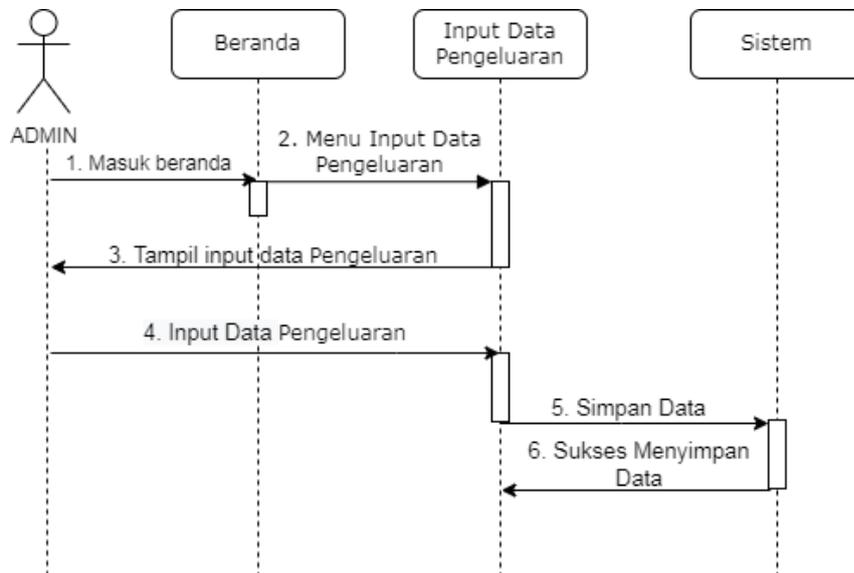
d. *Sequence Diagram* Data Pemasukan



Gambar 4.12 *Sequence Diagram* Data Pemasukan

Pada Gambar 4.12 *Sequence Diagram* Data Pemasukan memperlihatkan alur ketika admin akan menginput serta mengedit data data pemasukan lalu masuk ke halaman sistem kemudian muncul *form* edit data lanjut simpan.

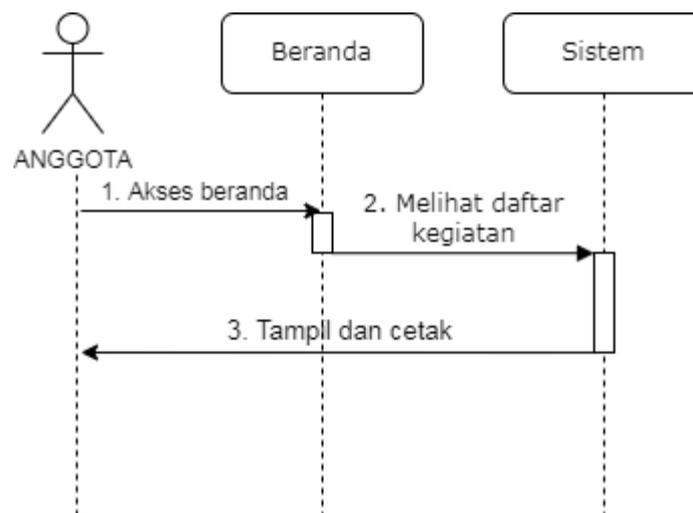
e. *Sequence Diagram* Data Pengeluaran



Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Data Pengeluaran

Pada Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Pengeluaran memperlihatkan alur ketika admin akan menginput serta mengedit data pengeluaran lalu masuk ke halaman sistem kemudian muncul *form* edit data lanjut simpan.

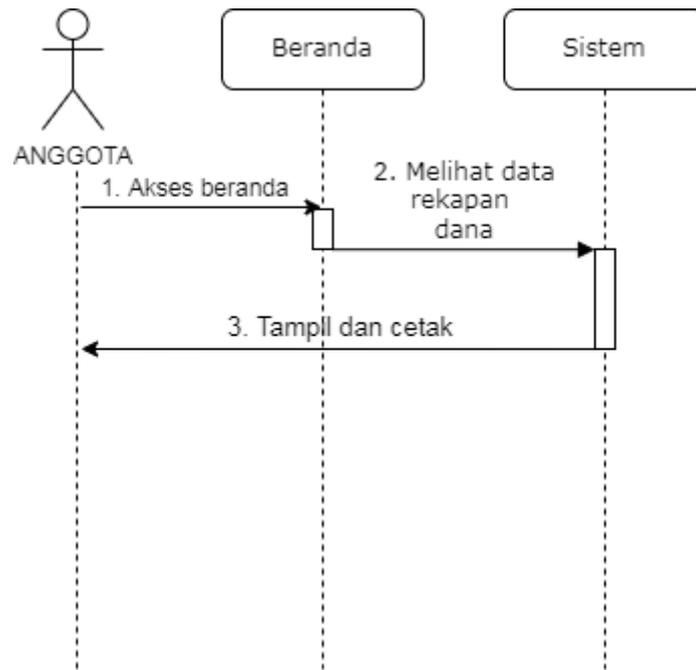
f. *Sequence Diagram* Daftar Kegiatan



Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Daftar Kegiatan

Pada Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Daftar Kegiatan memperlihatkan alur ketika anggota masuk ke menu daftar kegiatan lalu dapat melihat secara detail serta dapat mencetak/*print* lembar secara langsung.

g. *Sequence Diagram* Data Rekap Dana



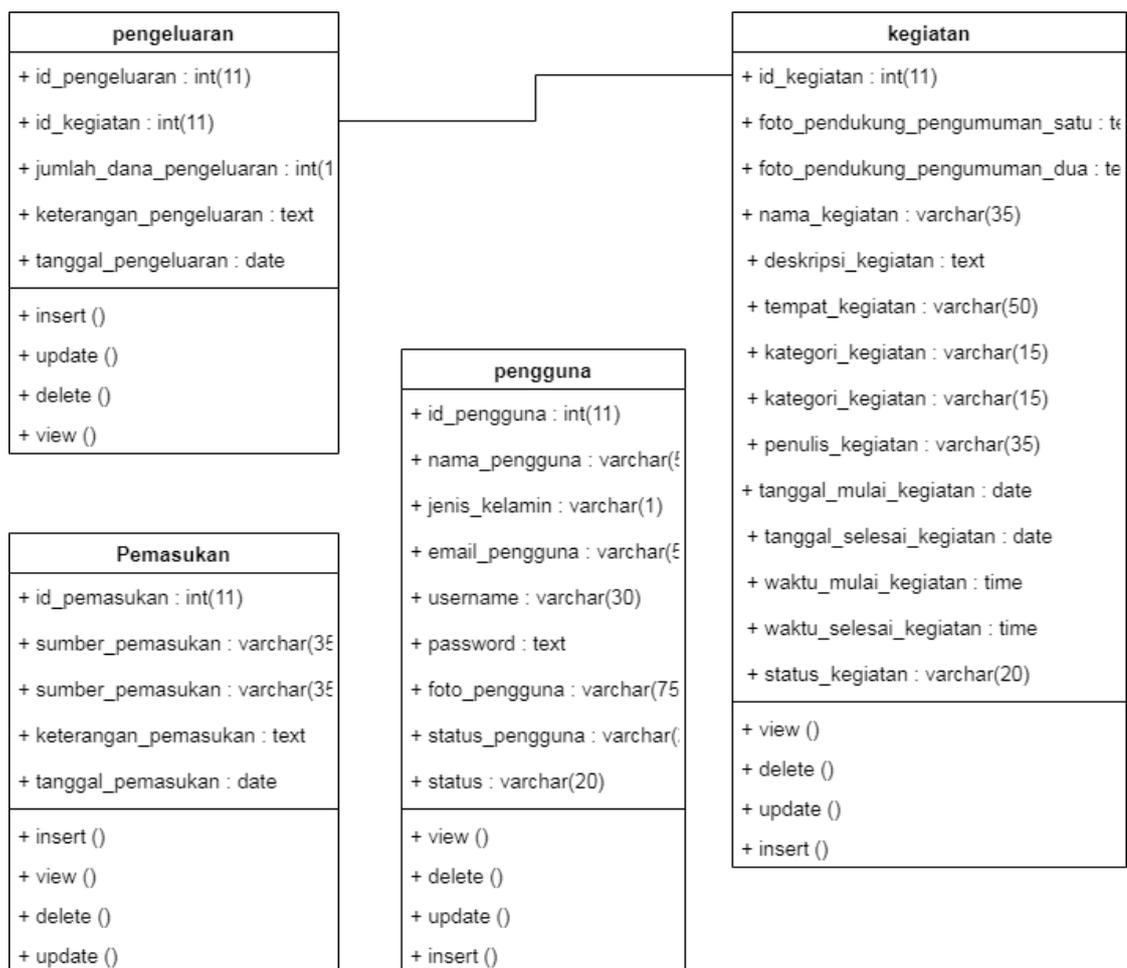
Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Data Rekap Dana

Pada Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Data Rekap Dana memperlihatkan alur ketika anggota masuk ke menu data rekap dana lalu dapat melihat secara detail serta dapat mencetak / *print* lembar secara langsung.

#### 4. Class Diagram

Pada gambar *class diagram* aplikasi sistem RKT *online* ini dapat dilihat suatu atribut yang berbeda pada masing-masing kelas. Pada aplikasi sistem RKT *online* terdapat admin dan *user*, mengelola data kegiatan, data acara, penggunaan dana, pemasukan dana, lihat agenda, dan lihat acara. *Class* mempunyai 3 area utama yaitu : atribut, operasi, dan nama. Atribut berfungsi menunjukkan karakteristik pada data yang dimiliki suatu objek di dalam *class*, operasi berfungsi untuk memberikan fungsi ke sebuah objek, nama berfungsi memberi identitas pada suatu *class*.

*Class diagram* pada aplikasi sistem RKT *online* pada organisasi generasi zero dapat di lihat sebagai berikut :



Gambar 4.16 *Class Diagram*

## 5. Design User Interface

Jika kedua rancangan telah di buat antara sistem hingga *database*, maka selanjutnya yaitu membuat *desain user interface*. Berikut adalah design *user interface* aplikasi sistem RKT online pada organisasi generasi zero.

### a. Design UI Login



The image shows a login form with a circular logo at the top containing the word "Logo". Below the logo is the text "SISTEM RENCANA KEGIATAN TAHUNAN PADA ORGANISASI GENERASI ZERU". The form contains three input fields: "Username", "Password", and "Masuk".

Gambar 4.17 Design UI Admin Login

Pada Gambar 4.17 Design UI Admin Login di tampilkan desain login admin dan anggota ke dalam sistem, Terdapat *button username*, *Password* dan masuk.

### b. Design UI Beranda Admin

Logo	Logo																																													
<b>MENU</b> <input type="radio"/> Admin/Pengelola <input type="checkbox"/> List Data <input checked="" type="checkbox"/> Tambah Data	Data Akun List > Data Akun																																													
	Daftar akun																																													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Gambar</th> <th>Nama</th> <th>Jenis Kelamin</th> <th>Email</th> <th>Pengguna</th> <th>Level</th> <th>Status</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Admin</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Aktif</td> <td><input type="button" value="set"/></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Anggota</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Aktif</td> <td><input type="button" value="set"/></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Anggota</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Aktif</td> <td><input type="button" value="set"/></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Anggota</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Aktif</td> <td><input type="button" value="set"/></td> </tr> </tbody> </table>	No	Gambar	Nama	Jenis Kelamin	Email	Pengguna	Level	Status	Aksi	1	<input type="checkbox"/>	Admin					Aktif	<input type="button" value="set"/>	2	<input type="checkbox"/>	Anggota					Aktif	<input type="button" value="set"/>	3	<input type="checkbox"/>	Anggota					Aktif	<input type="button" value="set"/>	4	<input type="checkbox"/>	Anggota					Aktif	<input type="button" value="set"/>
	No	Gambar	Nama	Jenis Kelamin	Email	Pengguna	Level	Status	Aksi																																					
	1	<input type="checkbox"/>	Admin					Aktif	<input type="button" value="set"/>																																					
2	<input type="checkbox"/>	Anggota					Aktif	<input type="button" value="set"/>																																						
3	<input type="checkbox"/>	Anggota					Aktif	<input type="button" value="set"/>																																						
4	<input type="checkbox"/>	Anggota					Aktif	<input type="button" value="set"/>																																						

Gambar 4.18 Design UI Beranda Admin

Pada Gambar 4.18 Design UI Beranda Admin di tampilkan desain beranda untuk aktor admin yang berisikan data anggota, gambar, jenis kelamin, email pengguna, level, status, aksi serta dapat menyeting data anggota.

### c. Design UI Beranda Anggota

logo	logo												
<b>Menu</b> <input type="radio"/> Anggota <input type="checkbox"/> List Data >	Data Beranda												
	List > Data Beranda												
	Daftar Kegiatan												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Gambar</th> <th>Nama</th> <th>Keterangan</th> <th>Penulis</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td>Kegiatan</td> <td>Ketua</td> <td>Terlaksana</td> </tr> </tbody> </table>	No	Gambar	Nama	Keterangan	Penulis	Status	1	<input type="checkbox"/>		Kegiatan	Ketua	Terlaksana
	No	Gambar	Nama	Keterangan	Penulis	Status							
1	<input type="checkbox"/>		Kegiatan	Ketua	Terlaksana								
Lihat Detail													

Gambar 4.19 Design UI Beranda Anggota

Pada Gambar 4.19 Design UI Beranda Anggota di tampilkan desain beranda untuk aktor anggota terdiri dari gambar, nama, keterangan, penulis, serta status. Tombol lihat detail untuk bisa melihat secara keseluruhan data kegiatan.

### d. Design UI Input Data Pengguna

logo	logo
<b>Menu</b> <input type="radio"/> Admin <input type="checkbox"/> List Data > + Tambah Data Tambah Pengguna	List > Data Akun Tambah Akun Nama <input type="text"/> Username <input type="text"/> Password <input type="text"/> Jenis Kelamin <input type="text"/> Email Pengguna <input type="text"/> Format File (png, jpg, jpeg) <input type="text"/> Status <input type="text"/> <input type="button" value="Tambah"/>

Gambar 4.20 *Design UI* Input Data Pengguna

Pada Gambar 4.20 *Design UI* Input Data Pengguna ditampilkan desain *form* untuk menginputkan data pengguna yang terdiri dari nama, *username*, *password*, jenis kelamin, *email* pengguna, format *file*, status lalu klik tombol tambah.

e. *Design UI* Input Data Kegiatan

logo	logo
<b>Menu</b> <input type="radio"/> Admin <input type="checkbox"/> List Data > + Tambah Data Tambah Kegiatan	Data Kegiatan Tambah Kegiatan Nama Kegiatan <input type="text"/> Penulis Kegiatan <input type="text"/> Keterangan Kegiatan <input type="text"/> Kategori Kegiatan <input type="text"/> Format File (png, jpg, jpeg) <input type="text"/> Format File (png, jpg, jpeg) <input type="text"/> Tempat Pelaksanaan Kegiatan <input type="text"/> Tanggal Mulai Kegiatan <input type="text"/> Tanggal Selesai Kegiatan <input type="text"/> Waktu Mulai Kegiatan <input type="text"/> Waktu Selesai Kegiatan <input type="text"/> Status Kegiatan <input type="text"/> <input type="button" value="Tambah"/>

Gambar 4.21 *Design UI* Input Data Kegiatan

Pada Gambar 4.21 *Design UI* Input Data Kegiatan di tampilkan desain *form* untuk menginputkan data kegiatan yang terdiri dari *form* nama kegiatan, penulis kegiatan, keterangan dll. Lalu klik tombol tambah.

#### f. *Design UI* Input Data Pemasukan

Gambar 4.22 *Design UI* Input Data Pemasukan

Pada Gambar 4.22 *Design UI* Input Data Pemasukan di tampilkan *form* untuk menginputkan data pemasukan yang terdiri dari *form* sumber pemasukan dana, jumlah pemasukan dana, keterangan pemasukan dana, tanggal pemasukan dana. Setelah pengisian *form* tersebut lalu klik tombol tambah.

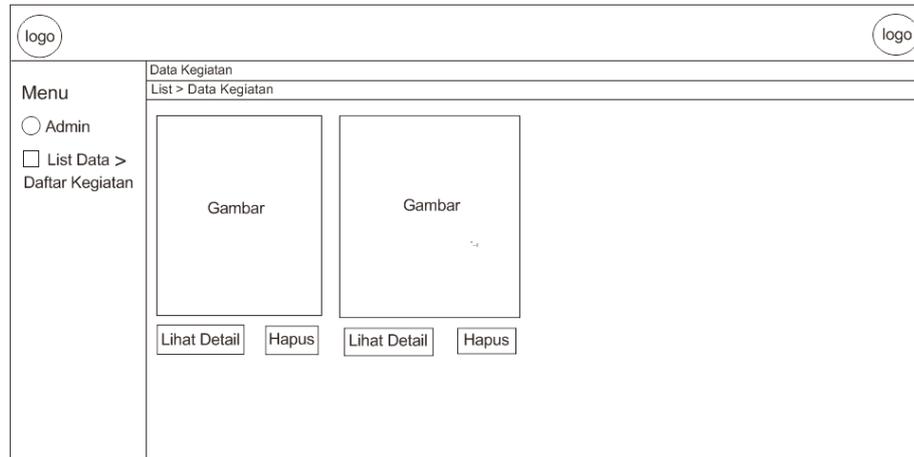
#### g. *Design UI* Input Data Pengeluaran

Gambar 4.23 *Design UI* Input Data Pengeluaran

Pada Gambar 4.23 *Design UI* Input Data Pengeluaran di tampilkan *form* untuk menginputkan data pengeluaran yang terdiri dari *form* nama kegiatan,

jumlah pengeluaran dana, keterangan pengeluaran dana, terbit tanggal pengeluaran dana. Setelah pengisian *form* selesai lalu klik tombol tambah.

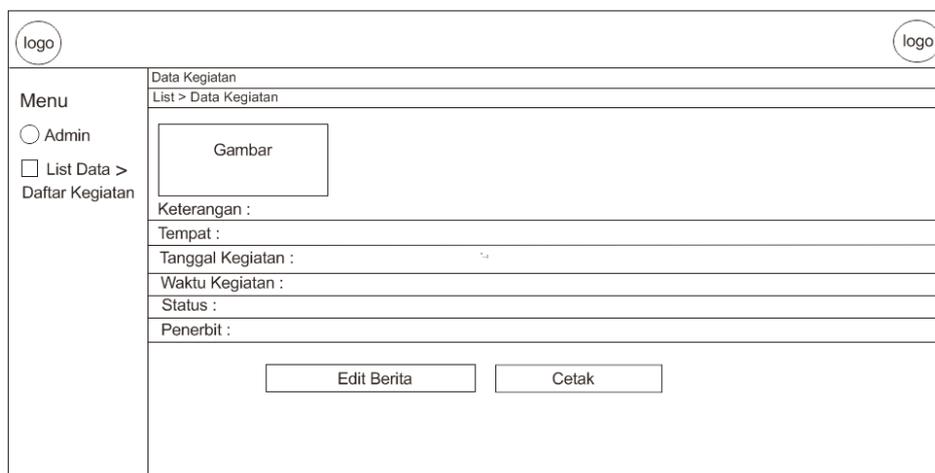
#### h. *Design UI* Cek Data Kegiatan



Gambar 4.24 *Design UI* Cek Data Kegiatan

Pada Gambar 4.24 *Design UI* Cek Data Kegiatan di tampilkan desain untuk melihat gambar kegiatan serta bisa memilih tombol lihat detail maupun klik hapus secara langsung.

#### i. *Design UI* Cek Detail Data Kegiatan



Gambar 4.25 *Design UI* Cek Detail Data Kegiatan

Pada Gambar 4.25 *Design UI* Cek Detail Data Kegiatan di tampilkan desain untuk melihat keseluruhan data kegiatan berisi *form* keterangan, tempat,

tanggal kegiatan, waktu kegiatan, status, penerbit. Serta bisa mengedit maupun mencetak secara langsung.

#### j. *Design UI* Edit Data Kegiatan

Gambar 4.26 *Design UI* Edit Data Kegiatan

Pada Gambar 4.26 *Design UI* Edit Data Kegiatan di tampilkan desain serta *form* untuk mengedit data kegiatan yang terdiri dari penulis kegiatan, keterangan kegiatan, kategori kegiatan dll. Sesudah pengisian *form* selesai klik tombol edit.

#### k. *Design UI* Print Data Kegiatan

Gambar 4.27 *Design UI* Print Data Kegiatan

Pada Gambar 4.27 *Design UI Print Data Kegiatan* di tampilkan desain untuk mencetak laporan kegiatan berupa lembar yang berisi lengkap kegiatan terlaksana maupun yang belum terlaksana, lalu bisa memilih tombol *print* atau *cancel* secara langsung.

#### l. *Design UI Beranda Pengguna Data Akun*

No	Gambar	Nama	Jenis Kelamin	Email	Pengguna	Level	Status	Aksi
1	<input type="text"/>					Admin	Aktif	<input type="button" value="Set"/>
2	<input type="text"/>					Anggota	Aktif	<input type="button" value="Set"/>

Gambar 4.28 *Design UI Beranda Pengguna Data Akun*

Pada Gambar 4.28 *Design UI Beranda Pengguna Data Akun* di tampilkan desain beranda untuk melihat data akun serta bisa memilih tombol setting akun admin / anggota.

#### m. *Design UI Edit Data Akun Admin / Pengguna*

Gambar 4.29 *Design UI Edit Data Akun Admin / Pengguna*

Pada Gambar 4.29 *Design UI* Edit Data Akun Admin / Pengguna di tampilkan desain untuk melihat, menghapus dan merubah data *form* yang tertera secara keseluruhan. Sesudah itu klik tombol edit.

n. *Design UI* Cek Data Pemasukan Dana

(logo)	(logo)
<b>Menu</b> <input type="radio"/> Admin <input type="checkbox"/> List Data > <input checked="" type="checkbox"/> + Tambah Data >	Data Pemasukan Dana
	List > Data Pemasukan Dana
	Daftar Pemasukan Dana
	No Sumber Pemasukan Dana Jumlah Pemasukan Dana Keterangan Dana Tanggal Pemasukan Dana Aksi
	1 <span style="float: right;">Set</span>
	2 <span style="float: right;">Set</span>
	Jumlah Total Pemasukan Dana :

Gambar 4.30 *Design UI* Cek Data Pemasukan Dana

Pada Gambar 4.30 *Design UI* Cek Data Pemasukan Dana di tampilkan desain untuk melihat rincian nominal dana yang masuk beserta jumlah total pemasukan dana menyeluruh.

o. *Design UI* Edit Data Pemasukan Dana

(logo)	(logo)
<b>Menu</b> <input type="radio"/> Admin <input type="checkbox"/> List Data > <input checked="" type="checkbox"/> + Tambah Data >	Data Pemasukan Dana
	List > Data Pemasukan Dana
	Edit Pemasukan Dana
	ID Pelajaran
	Sumber Pemasukan Dana
	Jumlah Pemasukan Dana
	Keterangan Pemasukan Dana
	Tanggal Pemasukan Dana

Gambar 4.31 *Design UI* Edit Data Pemasukan Dana

Pada Gambar 4.31 *Design UI* Edit Data Pemasukan Dana di tampilan desain *form* lengkap terdiri dari sumber pemasukan dana, jumlah pemasukan dana, keterangan pemasukan dana, tanggal pemasukan dana dll. Setelah pengisian *form* telah selesai klik tombol edit.

p. *Design UI* Cek Data Pengeluaran Dana

Data Pengeluaran Dana															
<b>Menu</b> <input type="radio"/> Admin <input type="checkbox"/> List Data > <input type="checkbox"/> + Tambah Data >	List > Data Pengeluaran Dana														
	Daftar Pengeluara Dana														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Kegiatan</th> <th>Tempat Kegiatan</th> <th>Jumlah Pengeluaran Dana</th> <th>Keterangan Lain</th> <th>Tanggal Pengeluaran Dana</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="button" value="Set"/></td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Kegiatan	Tempat Kegiatan	Jumlah Pengeluaran Dana	Keterangan Lain	Tanggal Pengeluaran Dana	Aksi	1						<input type="button" value="Set"/>
	No	Nama Kegiatan	Tempat Kegiatan	Jumlah Pengeluaran Dana	Keterangan Lain	Tanggal Pengeluaran Dana	Aksi								
	1						<input type="button" value="Set"/>								
Jumlah Total Pengeluaran Dana :															
-															

Gambar 4.32 *Design UI* Cek Data Pengeluaran Dana

Pada Gambar 4.32 *Design UI* Cek Data Pengeluaran Dana di tampilan desain agar dapat melihat data pengeluaran secara menyeluruh yang berisi tentang keterangan, nama kegiatan, tempat kegiatan, jumlah total pengeluaran dana.

q. *Design UI* Edit Data Pengeluaran Dana

Data Pengeluaran Dana	
<b>Menu</b> <input type="radio"/> Admin <input type="checkbox"/> List Data > <input type="checkbox"/> + Tambah Data >	List > Data Pengeluaran Dana
	Edit Materi
	Id Pengeluaran
	Nama Kegiatan
	Jumlah Pengeluaran Dana
	Keterangan Pengeluaran Dana
	Tanggal Pengeluaran Dana
	<input type="button" value="edit"/>

Gambar 4.33 *Design UI* Edit Data Pengeluaran Dana

Pada Gambar 4.33 *Design UI* Edit Data Pengeluaran Dana di tampilan desain yang berisi *form* id pengeluaran, nama kegiatan, jumlah pengeluaran dana, keterangan pengeluaran dana, tanggal pengeluaran dana. Setelah *form* di isi lanjut klik tombol edit.

r. *Design UI* Cek Data Rekap Dana

Data Rekap Pemasukan dan Pengeluaran Dana																
List > Data Rekap Pemasukan dan Pengeluaran Dana																
Menu <input type="radio"/> Admin <input type="checkbox"/> List Data > <input type="checkbox"/> + Tambah Data >	<input type="button" value="Print"/> Daftar Pemasukan Dana															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Sumber Pemasukan Dana</th> <th>Jumlah Pemasukan Dana</th> <th>Keterangan Dana</th> <th>Tanggal Pemasukan Dana</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	Sumber Pemasukan Dana	Jumlah Pemasukan Dana	Keterangan Dana	Tanggal Pemasukan Dana	1					2				
	No	Sumber Pemasukan Dana	Jumlah Pemasukan Dana	Keterangan Dana	Tanggal Pemasukan Dana											
	1															
	2															
	Jumlah Total Pemasukan Dana :															
	Daftar Pengeluaran Dana															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Kegiatan</th> <th>Tempat Kegiatan</th> <th>Jumlah Pengeluaran Dana</th> <th>Keterangan Lain</th> <th>Tanggal Pengeluaran Dana</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		No	Nama Kegiatan	Tempat Kegiatan	Jumlah Pengeluaran Dana	Keterangan Lain	Tanggal Pengeluaran Dana	1							
	No	Nama Kegiatan	Tempat Kegiatan	Jumlah Pengeluaran Dana	Keterangan Lain	Tanggal Pengeluaran Dana										
	1															
Jumlah Total pengeluaran Dana :																
Penggunaan Dana																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Keterangan Dana Organisasi</th> <th>Jumlah Total Dana Organisasi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Jumlah Pemasukan Dana Organisasi</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Jumlah Pengeluaran Dana Organisasi</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		No	Keterangan Dana Organisasi	Jumlah Total Dana Organisasi	1	Jumlah Pemasukan Dana Organisasi		2	Jumlah Pengeluaran Dana Organisasi							
No	Keterangan Dana Organisasi	Jumlah Total Dana Organisasi														
1	Jumlah Pemasukan Dana Organisasi															
2	Jumlah Pengeluaran Dana Organisasi															
Sisa Pengelolaan Dana Organisasi :																

Gambar 4.34 *Design UI* Cek Data Rekap Dana

Pada Gambar 4.34 *Design UI* Cek Data Rekap Dana di tampilan desain rincian rekap dana menyeluruh beserta total pemasukan, pengeluaran dan sisa pengelolaan dana.

s. *Design UI* Print Data Rekap Pemasukan dan Pengeluaran Dana

Lembar Data Rekap Pemasukan dan Pengeluaran Dana	Print <span style="float: right;">1 shett of paper</span>
	Destination <input type="checkbox"/> send to onenote 2010 >
	Pages <input type="text" value="all"/> >
	Layout <input type="text" value="portrait"/> >
	Color <input type="text" value="color"/> >
	More Settings >
	<input type="button" value="Print"/> <input type="button" value="Cancel"/>

Gambar 4.35 *Design UI* Print Data Rekap Pemasukan dan Pengeluaran Dana

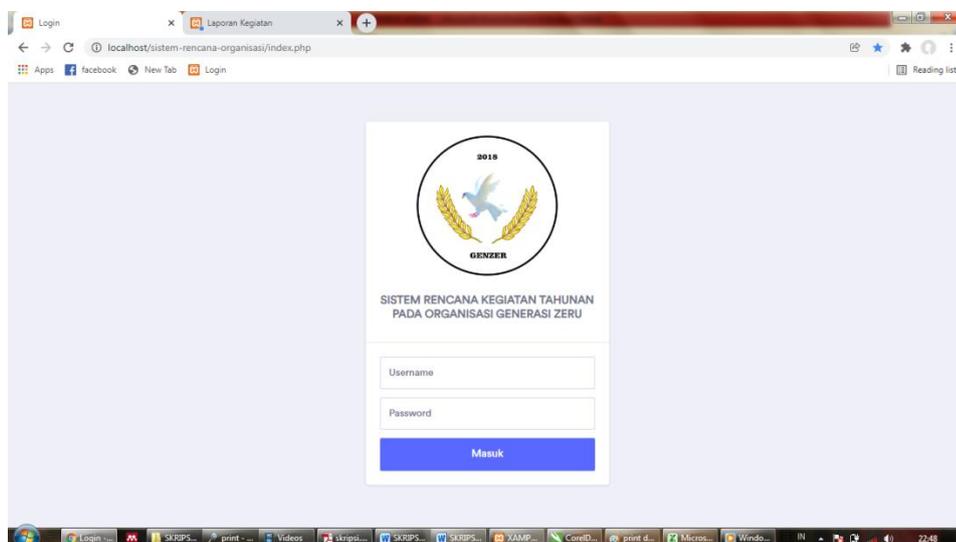
Pada Gambar 4.35 *Design UI Print Data Rekap Pemasukan dan Pengeluaran Dana* di tampilkan desain untuk mencetak lembar rekap dana secara keseluruhan.

## 6. Implementasi

Pada tahap implementasi ini, dilakukan pembangunan aplikasi berdasarkan input use case yang di buat sebelumnya dengan mengimplementasikan pada sebuah bahasa pemrograman. Pada penelitian ini bahasa yang di gunakan ialah bahasa pemrograman PHP. Berikut adalah hasil tampilan dari aplikasi RKT (Rencana Kegiatan Tahunan) *Online* pada Organisasi Generasi Zeru :

### a. Tampilan *Login* Sistem

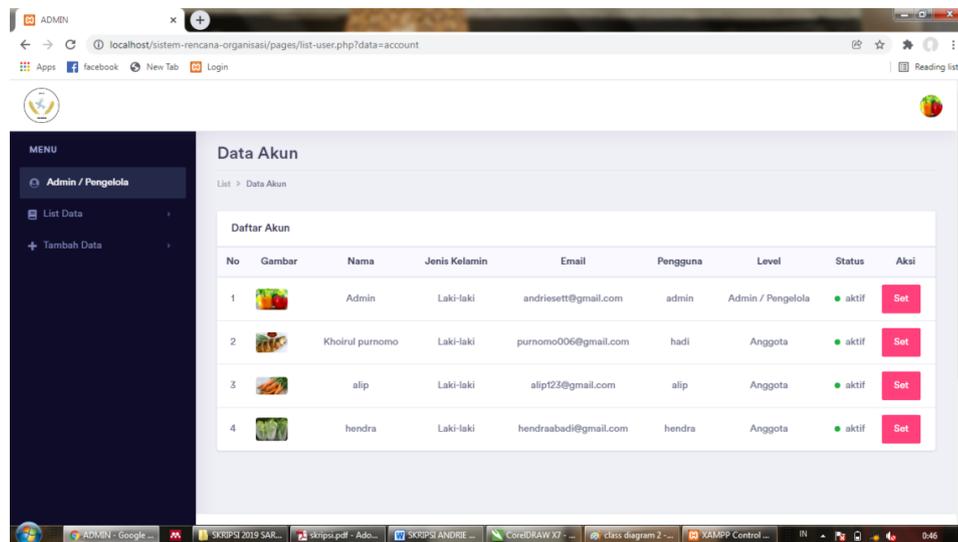
Tampilan login untuk memasukkan akun yang akan di lakukan oleh admin atau anggota, jika *username* dan *password* gagal tidak akan bisa masuk ke dalam sistem. Berikut tampilan *login* sistem :



Gambar 4.36 Tampilan *Login* Sistem

### b. Tampilan Beranda Admin

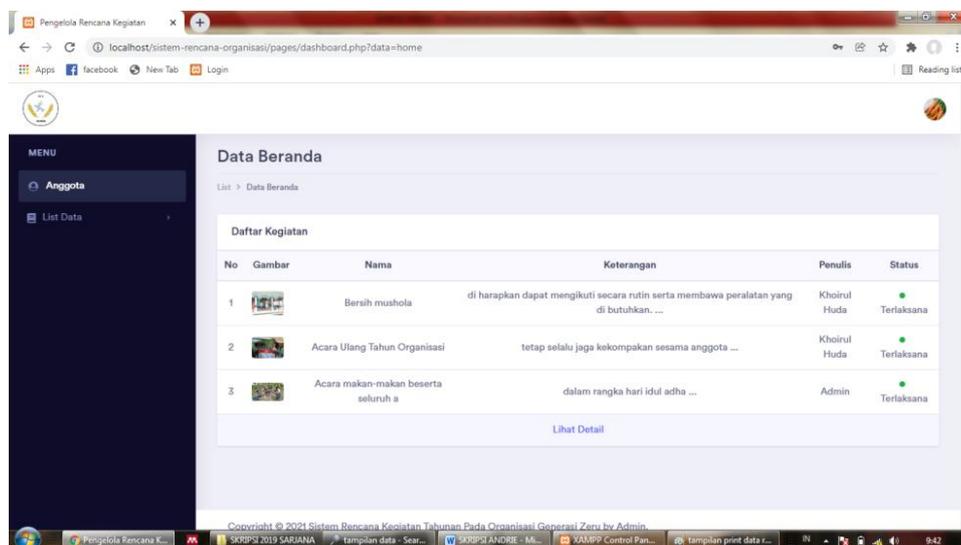
Tampilan beranda admin merupakan tampilan utama setelah admin berhasil melakukan login, yang berisikan data akun. Setiap data akun admin dapat mengedit dan menghapus. Berikut tampilan beranda admin :



Gambar 4.37 Tampilan Beranda Admin

### c. Tampilan Beranda Anggota

Tampilan beranda anggota merupakan tampilan yang berisikan data atau kegiatan yang akan di laksanakan maupun laporan kegiatan yang sudah di laksanakan, Serta bisa mencetak lembar kegiatan. Berikut tampilan beranda anggota :



Gambar 4.38 Tampilan Beranda Anggota

#### d. Tampilan Input Data Pengguna

Tampilan input data pengguna merupakan tampilan admin dapat menambahkan data akun anggota yang berisikan nama, *username*, *password*, jenis kelamin dll. Dan klik menu simpan. Berikut tampilan input data pengguna :

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/sistem-rencana-organisasi/pages/form-user.php?action=add&data=account`. The page title is 'Data Akun'. On the left, a dark sidebar menu contains 'Admin / Pengelola', 'List Data', and 'Tambah Data'. The main content area has a breadcrumb 'List > Data Akun' and a 'Tambah Akun' section. The form fields are: 'Nama' (text input), 'Username' (text input), 'Password' (text input), 'Jenis Kelamin' (dropdown menu with 'Laki-laki' selected), and 'Email Pengguna' (text input).

Gambar 4.39 Tampilan Input Data Pengguna

#### e. Tampilan Input Data Kegiatan

Tampilan Input Data Kegiatan merupakan tampilan admin dapat menambahkan data kegiatan yang berisikan nama kegiatan, penulis kegiatan, keterangan kegiatan, kategori kegiatan dll. Dan klik simpan. Berikut tampilan input data kegiatan :

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/sistem-rencana-organisasi/pages/form-event.php?action=add&data=event`. The page title is 'Data Kegiatan'. On the left, a dark sidebar menu contains 'Admin / Pengelola', 'List Data', and 'Tambah Data'. The main content area has a breadcrumb 'List > Data Kegiatan' and a 'Tambah Kegiatan' section. The form fields are: 'Nama Kegiatan' (text input), 'Penulis Kegiatan' (dropdown menu with 'Admin' selected), 'Keterangan Kegiatan' (text area), and 'Kategori Kegiatan' (text input).

Gambar 4.40 Tampilan Input Data Kegiatan

#### f. Tampilan Input Data Pemasukan

Tampilan Input Data Pemasukan merupakan tampilan admin dapat menambahkan data pemasukan dana yang berisi sumber pemasukan dana, jumlah pemasukan dana, keterangan pemasukan dana, tanggal pemasukan dana dll. Sesudah itu dapat menyimpan data. Berikut tampilan input data pemasukan :

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/sistem-rencana-organisasi/pages/form-pemasukan.php?action=add&data=pemasukan`. The page title is 'Data Pemasukan Dana'. On the left, there is a dark sidebar menu with the following items: 'Admin / Pengelola', 'List Data', and 'Tambah Data'. The main content area is titled 'Data Pemasukan Dana' and contains a form titled 'Tambah Pemasukan Dana'. The form has four input fields: 'Sumber Pemasukan Dana', 'Jumlah Pemasukan Dana', 'Keterangan Pemasukan Dana', and 'Tanggal Pemasukan Dana'.

Gambar 4.41 Tampilan Input Data Pemasukan

#### g. Tampilan Input Data Pengeluaran

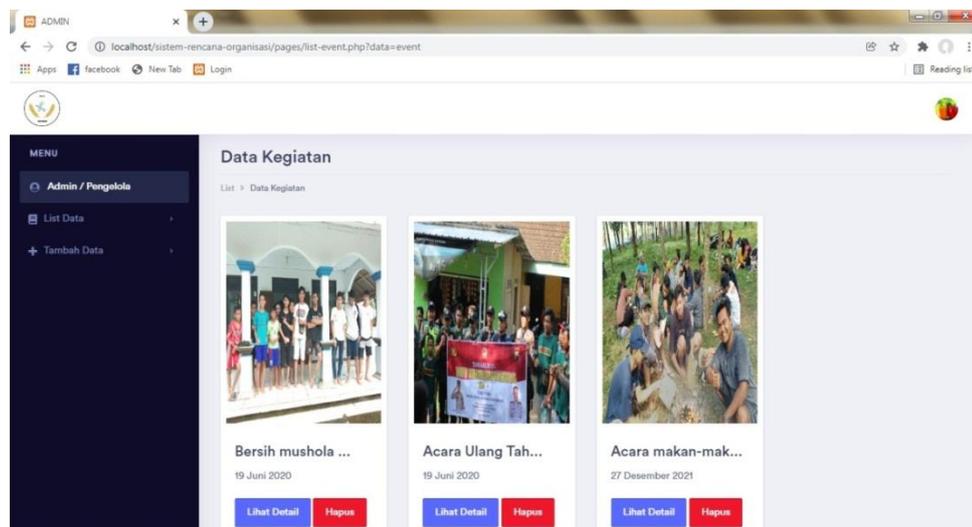
Tampilan Input Data Pengeluaran merupakan tampilan admin dapat menambahkan data pengeluaran dana yang berisikan *form* nama kegiatan, jumlah pengeluaran dana, keterangan pengeluaran dana dll. Sesudah itu dapat menyimpan data. Berikut tampilan input data pengeluaran :

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/sistem-rencana-organisasi/pages/form-pengeluaran.php?action=add&data=pengeluaran`. The page title is 'Data Pengeluaran Dana'. On the left, there is a dark sidebar menu with the following items: 'Admin / Pengelola', 'List Data', and 'Tambah Data'. The main content area is titled 'Data Pengeluaran Dana' and contains a form titled 'Tambah Materi'. The form has four input fields: 'Nama Kegiatan (Status Terlaksana)' (with the value 'Senam Sehat'), 'Jumlah Pengeluaran Dana', 'Keterangan Pengeluaran Dana', and 'Terbit Tanggal Pengeluaran Dana' (with the value '2021-12-29').

Gambar 4.42 Tampilan Input Data Pengeluaran

#### h. Tampilan Cek Data Kegiatan

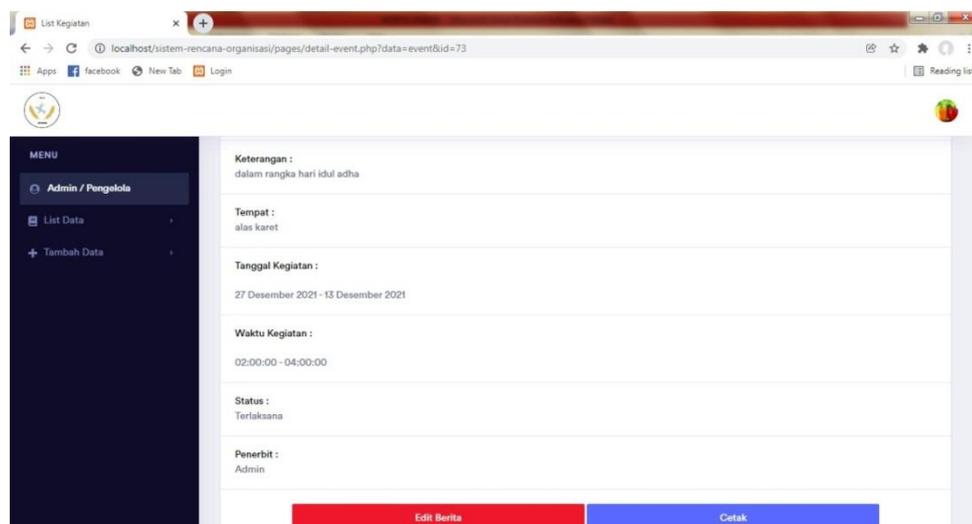
Tampilan Cek Data Kegiatan merupakan tampilan admin dapat melihat data kegiatan serta bisa merubah data secara detail dan dapat juga menghapus menu tombol merah secara langsung. Berikut tampilan cek data kegiatan :



Gambar 4.43 Tampilan Cek Data Kegiatan

#### i. Tampilan Cek Detail Data Kegiatan

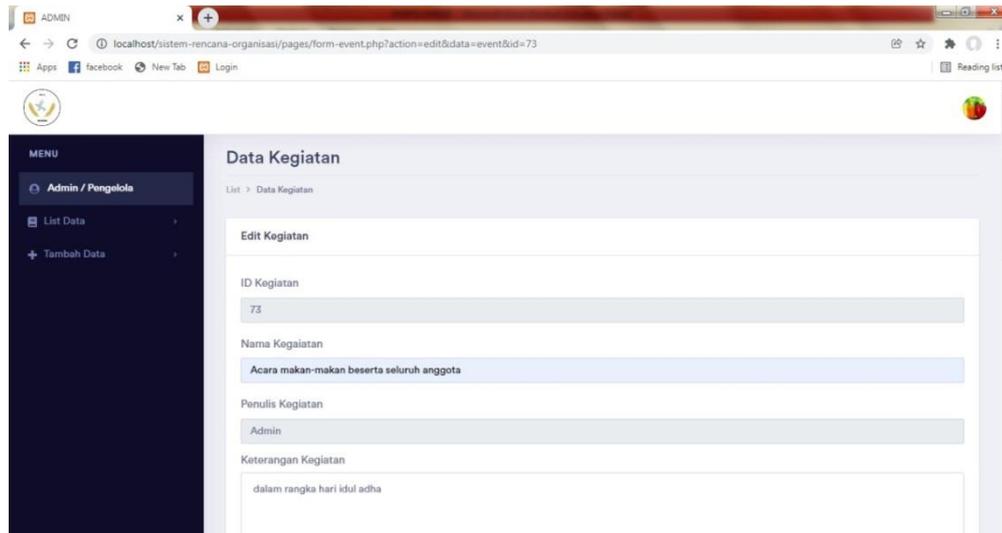
Tampilan Cek Detail Data Kegiatan merupakan tampilan admin dapat melihat secara detail keterangan, tanggal kegiatan, waktu kegiatan dll. Serta bisa merubah data secara langsung dan dapat mencetak lembar kegiatan. Berikut tampilan cek detail data kegiatan :



Gambar 4.44 Tampilan Cek Detail Data Kegiatan

#### j. Tampilan Edit Data Kegiatan

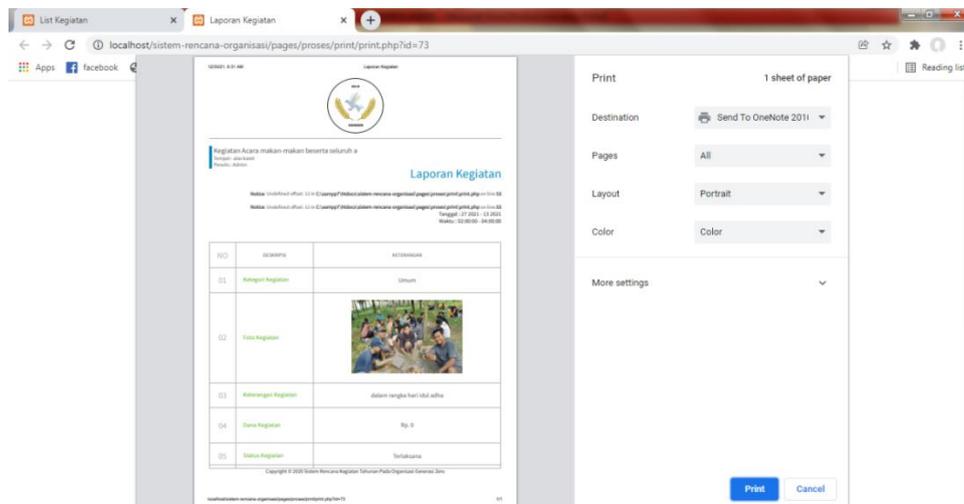
Tampilan Edit Data Kegiatan merupakan tampilan admin dapat melihat data form serta bisa mengedit lalu menyimpan data. *Form* terdiri dari id kegiatan, nama kegiatan, penulis kegiatan, keterangan kegiatan dll. Berikut tampilan edit data kegiatan :



Gambar 4.45 Tampilan Edit Data Kegiatan

#### k. Tampilan *Print* Data Kegiatan

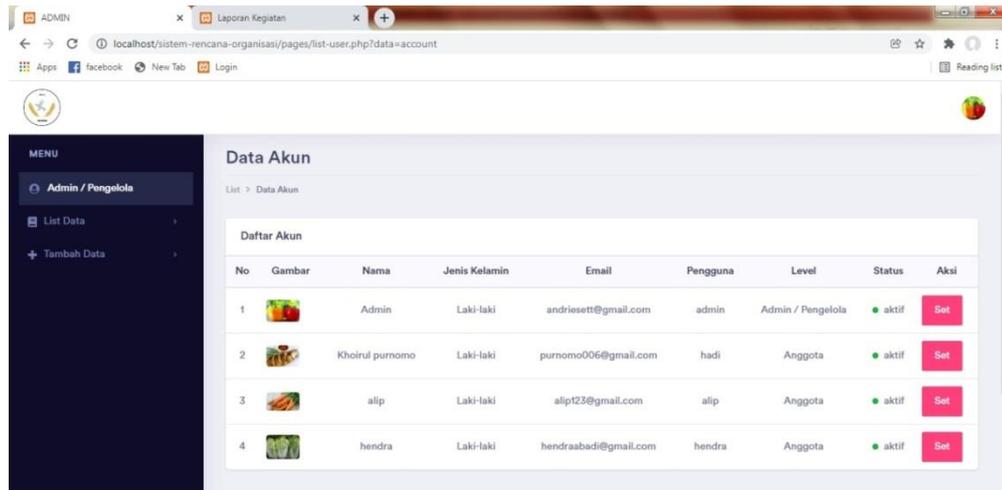
Tampilan *Print* Data Kegiatan merupakan tampilan *print* lembar data kegiatan yang berisi keterangan kegiatan secara detail beserta gambar. Dan siap untuk di cetak. Berikut tampilan *print* data kegiatan :



Gambar 4.46 Tampilan *Print* Data Kegiatan

## l. Tampilan Beranda Pengguna Data Akun

Tampilan Beranda Pengguna Data Akun merupakan tampilan admin dapat melihat data anggota secara detail dan dapat juga merubah data secara langsung serta menon-aktifkan anggota, edit, hapus dll. Berikut tampilan beranda pengguna data akun :



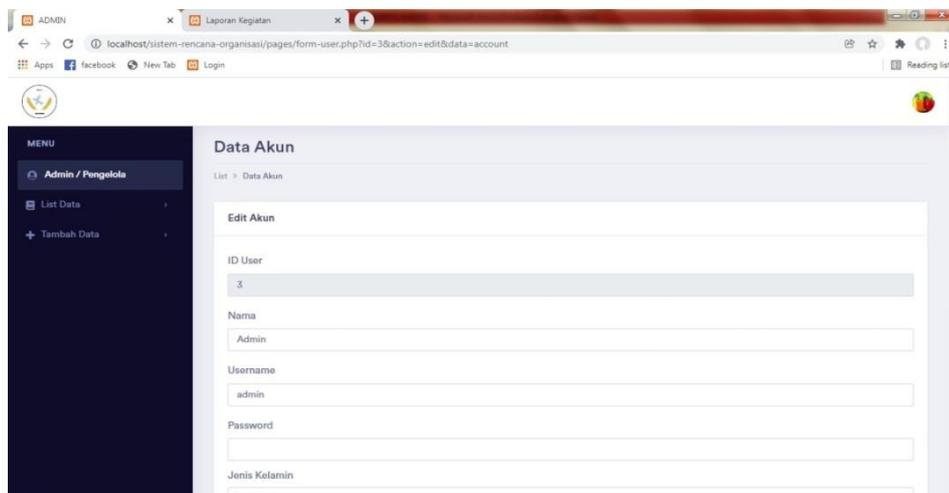
The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/sistem-rencana-organisasi/pages/list-user.php?data=account`. The page title is 'Data Akun'. On the left is a dark sidebar menu with 'Admin / Pengelola' selected. The main content area shows a table titled 'Daftar Akun' with the following data:

No	Gambar	Nama	Jenis Kelamin	Email	Pengguna	Level	Status	Aksi
1		Admin	Laki-laki	andriasett@gmail.com	admin	Admin / Pengelola	aktif	Set
2		Khoiril purnomo	Laki-laki	purnomo006@gmail.com	hadri	Anggota	aktif	Set
3		alip	Laki-laki	alip123@gmail.com	alip	Anggota	aktif	Set
4		hendra	Laki-laki	hendraabadi@gmail.com	hendra	Anggota	aktif	Set

Gambar 4.47 Tampilan Beranda Pengguna Data Akun

## m. Tampilan Edit Data Akun Admin / Pengguna

Tampilan Edit Data Akun Admin / Pengguna merupakan tampilan admin dapat merubah data maupun menghapus sesuai keinginan. *Form* terdiri atas id *user*, nama, *username*, *password*, jenis kelamin dll. Berikut tampilan edit data akun admin / pengguna :



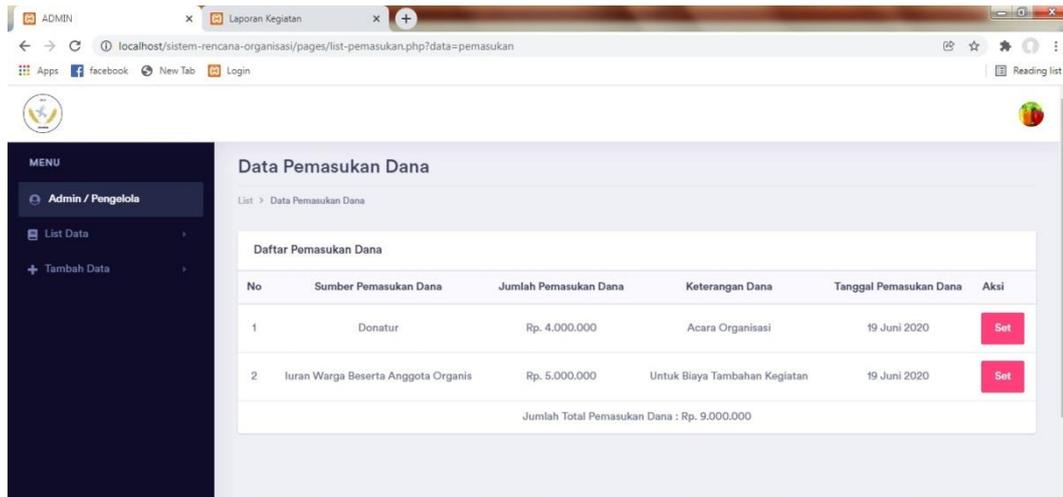
The screenshot shows the 'Edit Akun' form in the admin interface. The form fields are as follows:

- ID User:
- Nama:
- Username:
- Password:
- Jenis Kelamin:

Gambar 4.48 Tampilan Edit Data Akun Admin / Pengguna

#### n. Tampilan Cek Data Pemasukan Dana

Tampilan Cek Data Pemasukan Dana merupakan tampilan admin dapat melihat isi daftar pemasukan dana secara detail dan jumlah keseluruhan pemasukan dana. Admin juga dapat merubah secara langsung data pemasukan dana dengan mengklik tombol set. Berikut tampilan cek data pemasukan dana :



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/sistem-rencana-organisasi/pages/list-pemasukan.php?data=pemasukan`. The page title is "Data Pemasukan Dana". On the left is a dark sidebar menu with options: "Admin / Pengelola", "List Data", and "Tambah Data". The main content area displays a table with the following data:

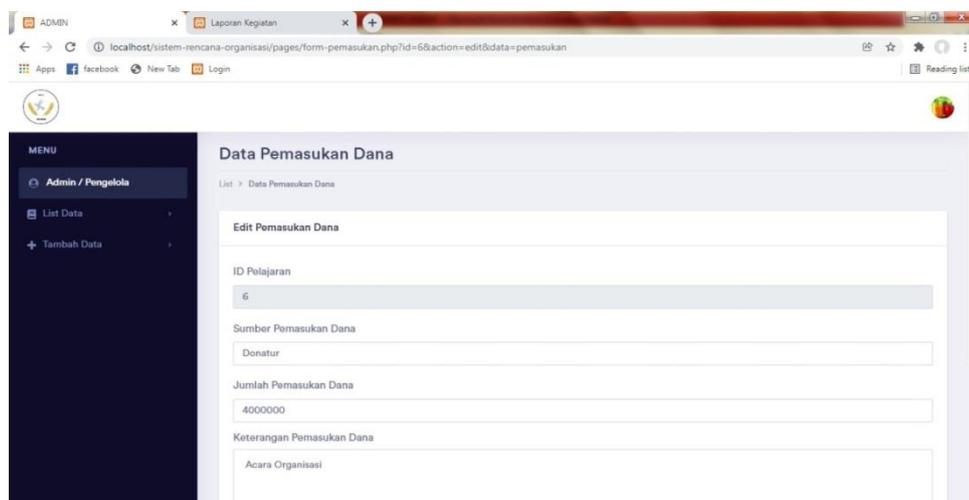
No	Sumber Pemasukan Dana	Jumlah Pemasukan Dana	Keterangan Dana	Tanggal Pemasukan Dana	Aksi
1	Donatur	Rp. 4.000.000	Acara Organisasi	19 Juni 2020	Set
2	Iuran Warga Beserta Anggota Organisa	Rp. 5.000.000	Untuk Biaya Tambahan Kegiatan	19 Juni 2020	Set

Below the table, it states: "Jumlah Total Pemasukan Dana : Rp. 9.000.000".

Gambar 4.49 Tampilan Cek Data Pemasukan Dana

#### o. Tampilan Edit Data Pemasukan Dana

Tampilan Edit Data Pemasukan Dana merupakan tampilan admin dapat merubah *form* yang terdiri dari id pelajaran, sumber pemasukan dana, jumlah pemasukan dana, keterangan pemasukan dana dll. Lalu admin dapat menyimpan data. Berikut tampilan edit data pemasukan dana :



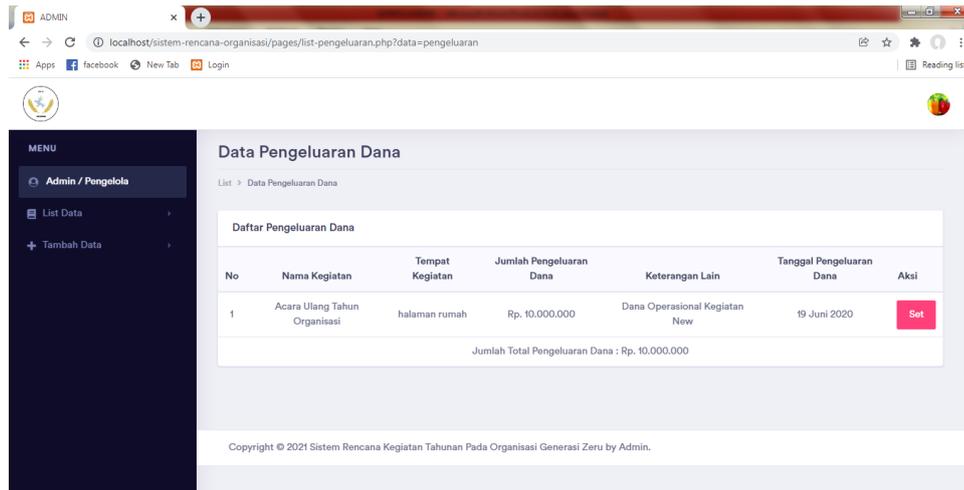
The screenshot shows the "Edit Pemasukan Dana" form in the admin interface. The URL is `localhost/sistem-rencana-organisasi/pages/form-pemasukan.php?id=6&action=edit&data=pemasukan`. The form fields are as follows:

- ID Pelajaran: 6
- Sumber Pemasukan Dana: Donatur
- Jumlah Pemasukan Dana: 4000000
- Keterangan Pemasukan Dana: Acara Organisasi

Gambar 4.50 Tampilan Edit Data Pemasukan Dana

p. Tampilan Cek Data Pengeluaran Dana

Tampilan Cek Data Pengeluaran Dana merupakan tampilan admin dapat melihat data secara detail nama kegiatan, tempat kegiatan, jumlah pengeluaran dana, keterangan dll. Dan dapat mengedit data pengeluaran secara langsung. Berikut tampilan cek data pengeluaran dana :



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/sistem-rencana-organisasi/pages/list-pengeluaran.php?data=pengeluaran`. The page title is "Data Pengeluaran Dana". On the left is a dark sidebar menu with "Admin / Pengelola" selected. The main content area has a breadcrumb "List > Data Pengeluaran Dana" and a table titled "Daftar Pengeluaran Dana".

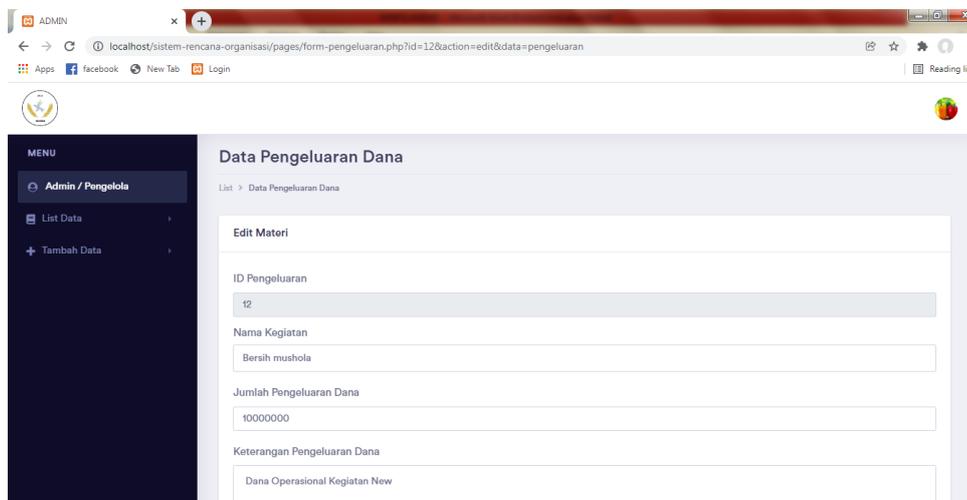
No	Nama Kegiatan	Tempat Kegiatan	Jumlah Pengeluaran Dana	Keterangan Lain	Tanggal Pengeluaran Dana	Aksi
1	Acara Ulang Tahun Organisasi	halaman rumah	Rp. 10.000.000	Dana Operasional Kegiatan New	19 Juni 2020	Set

Below the table, it says "Jumlah Total Pengeluaran Dana : Rp. 10.000.000". At the bottom, there is a copyright notice: "Copyright © 2021 Sistem Rencana Kegiatan Tahunan Pada Organisasi Generasi Zeru by Admin."

Gambar 4.51 Tampilan Cek Data Pengeluaran Dana

q. Tampilan Edit Data Pengeluaran Dana

Tampilan Edit Data Pengeluaran Dana merupakan tampilan admin untuk bisa melihat dan merubah *form* yang berisi id pengeluaran, nama kegiatan, jumlah pengeluaran dana, keterangan pengeluaran dana dll. Lanjut untuk simpan data. Berikut tampilan edit data pengeluaran dana :



The screenshot shows the same web browser window but with the URL `localhost/sistem-rencana-organisasi/pages/form-pengeluaran.php?id=12&action=edit&data=pengeluaran`. The page title is "Data Pengeluaran Dana". The sidebar menu is the same. The main content area has a breadcrumb "List > Data Pengeluaran Dana" and a form titled "Edit Materi".

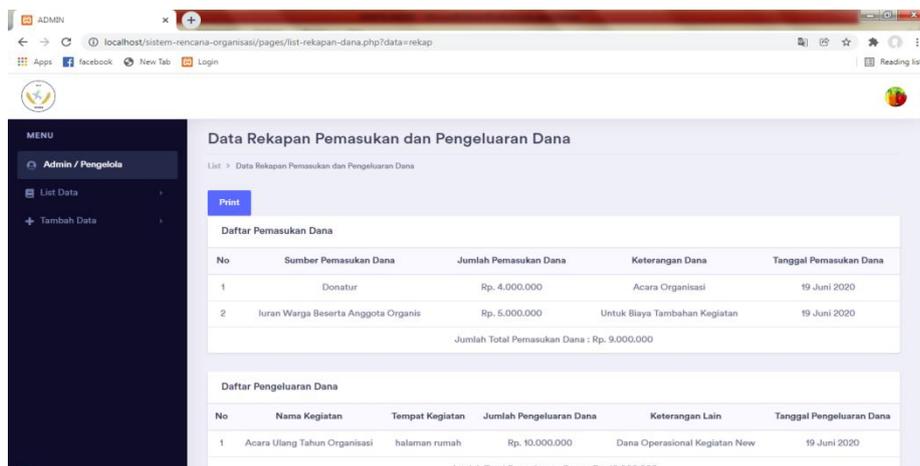
The form fields are:

- ID Pengeluaran:
- Nama Kegiatan:
- Jumlah Pengeluaran Dana:
- Keterangan Pengeluaran Dana:

Gambar 4.52 Tampilan Edit Data Pengeluaran Dana

#### r. Tampilan Cek Data Rekapan Dana

Tampilan Cek Data Rekapan Dana merupakan tampilan admin dapat melihat dan mengedit data rekapan pemasukan, pengeluaran, dan saldo. Admin juga dapat mencetak data. Berikut adalah tampilan cek data rekapan dana :



No	Sumber Pemasukan Dana	Jumlah Pemasukan Dana	Keterangan Dana	Tanggal Pemasukan Dana
1	Donatur	Rp. 4.000.000	Acara Organisasi	19 Juni 2020
2	Iuran Warga Peserta Anggota Organisasi	Rp. 5.000.000	Untuk Biaya Tambahan Kegiatan	19 Juni 2020
Jumlah Total Pemasukan Dana : Rp. 9.000.000				

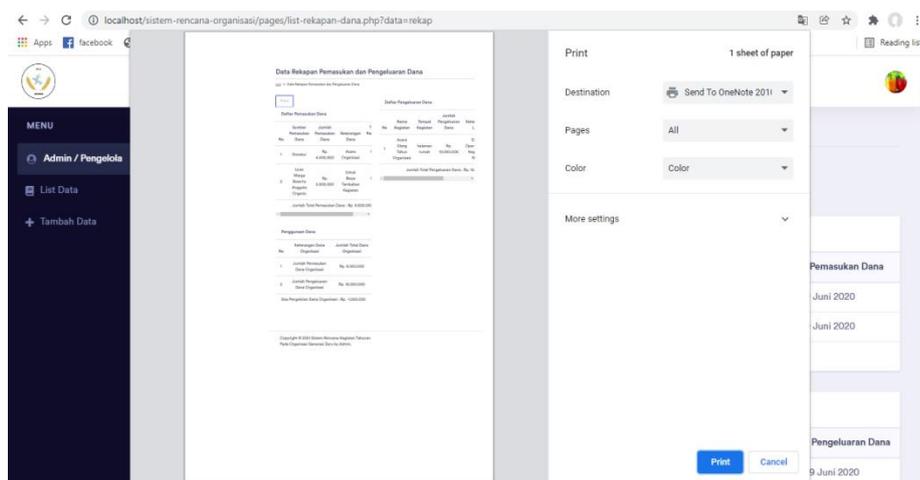
  

No	Nama Kegiatan	Tempat Kegiatan	Jumlah Pengeluaran Dana	Keterangan Lain	Tanggal Pengeluaran Dana
1	Acara Ulang Tahun Organisasi	halaman rumah	Rp. 10.000.000	Dana Operasional Kegiatan New	19 Juni 2020

Gambar 4.53 Tampilan Cek Data Rekapan Dana

#### s. Tampilan *Print* Data Rekapan Pemasukan dan Pengeluaran Dana

Tampilan *Print* Data Rekapan Pemasukan dan Pengeluaran Dana merupakan tampilan *review* data sebelum dicetak. Berikut tampilan print data rekapan pemasukan dan pengeluaran dana :



Gambar 4.54 Tampilan *Print* Data Rekapan Pemasukan dan Pengeluaran Dana

## 7. Pengujian

Untuk testing program yang sudah di buat dapat di testing dengan *blackbox*, dan *user acceptance test*. Berikut adalah testing program yang di lakukan :

### a. Pengujian *Blackbox*

*Blackbox testing* merupakan pengujian yang di lakukan terhadap tombol-tombol yang berfungsi dalam sistem. Dan pengujian tersebut terdiri dari data benar dan data salah pada sistem serta di uji oleh dua dosen dari program studi informatika. Berikut adalah pengujian *blackbox* yang sudah di lakukan.

#### 1) Pengujian Data Benar

Pengujian Halaman *Login* Sistem

Tabel 4.1 *Login* Sistem

Pengujian login sistem					
No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan	
				Valid	Tidak Valid
1.	Admin memasukka n username dan password	Admin dapat masuk ke dalam Sistem	Admin dapat masuk ke dalam sistem		

## Pengujian Halaman User

Tabel 4.2 Pengujian Halaman User

<b>Pengujian halaman user sistem</b>					
<b>No</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kesimpulan</b>	
				<b>Valid</b>	<b>Tidak Valid</b>
1.	Menampilk an halaman anggota	Sistem dapat menampilkan halaman anggota	Sistem dapat menampilkan halaman anggota		

<b>Pengujian halaman user sistem</b>					
<b>No</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kesimpulan</b>	
				<b>Valid</b>	<b>Tidak Valid</b>
2.	Menampilkan halaman daftar kegiatan	Sistem dapat menampilkan halaman daftar kegiatan	Sistem dapat menampilkan halaman daftar kegiatan		
3.	Meng-klik tombol lihat detail di halaman daftar kegiatan	Sistem dapat menampilkan data kegiatan	Sistem dapat menampilkan data kegiatan		
4.	Meng-klik tombol cetak di halaman data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan		
5.	Menampilkan halaman data rekap dana	Sistem dapat menampilkan halaman data rekap dana	Sistem dapat menampilkan halaman data rekap dana		
6.	Meng-klik tombol cetak di halaman data rekap dana	Sistem dapat mencetak data rekap dana	Sistem dapat mencetak data rekap dana		

Tabel 4. 3 Pengujian Halaman Admin

Pengujian Halaman Admin					
No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan	
				Valid	Tidak Valid
1	Menampilkan halaman beranda	Sistem dapat menampilkan halaman beranda	Sistem dapat menampilkan halaman beranda		
2	Admin meng-klik tombol set di halaman beranda	Sistem menampilkan opsi akun	Sistem menampilkan opsi akun		
3	Meng-klik daftar kegiatan	Sistem menampilkan halaman daftar kegiatan	Sistem menampilkan halaman daftar kegiatan		
4	Meng-klik tombol hapus di halaman daftar kegiatan	Sistem menghapus data kegiatan dan tampil alert “berhasil”	Sistem menghapus data kegiatan dan tampil alert “berhasil”		
5	Meng-klik tombol detail di daftar kegiatan	Sistem menampilkan halaman data kegiatan	Sistem menampilkan halaman data kegiatan		
6	Meng-klik tombol cetak di halaman data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan		

<b>Pengujian Halaman Admin</b>					
<b>No</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kesimpulan</b>	
				<b>Valid</b>	<b>Tidak Valid</b>
7	Meng-klik tombol edit di halaman data kegiatan	Sistem dapat menampilkan form edit data kegiatan	Sistem dapat menampilkan form edit data kegiatan		
8	Meng-klik tombol simpan di halaman data kegiatan	Sistem dapat menyimpan data kegiatan dan menampilkan di halaman daftar kegiatan	Sistem dapat menyimpan data kegiatan dan menampilkan di halaman daftar kegiatan		
9	Memilih halaman daftar pengguna	Sistem menampilkan halaman daftar pengguna	Sistem menampilkan halaman daftar pengguna		
10	Meng-klik tombol set di halaman daftar pengguna	Menampilkan opsi “aktif”, ”non aktifkan”, “edit”, dan “hapus” di halaman daftar pengguna	Menampilkan opsi “aktif”, ”non aktifkan”, “edit”, dan “hapus” di halaman daftar pengguna		
11	Memilih aktif di halaman daftar pengguna	Akun dapat melakukan login pada sistem	Akun dapat melakukan login pada sistem		

Pengujian Halaman Admin					
No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan	
				Valid	Tidak Valid
12	Memilih non aktifkan di halaman daftar pengguna	Akun tidak dapat melakukan login pada sistem	Akun tidak dapat melakukan login pada sistem		
13	Memilih edit di halaman daftar pengguna	Menampilkan halaman data akun	Menampilkan halaman data akun		
14	Meng-klik tombol simpan di halaman edit data akun	Sistem dapat menyimpan data akun	Sistem dapat menyimpan data akun		
15	Memilih hapus di halaman daftar pengguna	Sistem dapat menghapus data pengguna dan kembali ke halaman daftar pengguna	Sistem dapat menghapus data pengguna dan kembali ke halaman daftar pengguna		
16	Memilih halaman daftar pemasukan	Sistem menampilkan halaman daftar pemasukan	Sistem menampilkan halaman daftar pemasukan		

<b>Pengujian Halaman Admin</b>					
<b>No</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kesimpulan</b>	
				<b>Valid</b>	<b>Tidak Valid</b>
17	Meng-klik tombol set pada halaman daftar pemasukan	Menampilkan opsi “edit”, “hapus” di halaman daftar pemasukan	Menampilkan opsi “edit”, “hapus” di halaman daftar pemasukan		
18	Memilih edit di halaman daftar pemasukan	Menampilkan halaman data pemasukan	Menampilkan halaman data pemasukan		
19	Meng-klik tombol simpan di halaman daftar pemasukan	Sistem dapat menyimpan data pemasukan	Sistem dapat menyimpan data pemasukan		
20	Memilih halaman daftar pengeluaran	Sistem menampilkan halaman daftar pengeluaran	Sistem menampilkan halaman daftar pengeluaran		
21	Meng-klik tombol set pada halaman daftar pengeluaran	Menampilka n opsi “edit”, “hapus” di halaman daftar pengeluaran	Menampilka n opsi “edit”, “hapus” di halaman daftar pengeluaran		

<b>Pengujian Halaman Admin</b>					
<b>No</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kesimpulan</b>	
				<b>Valid</b>	<b>Tidak Valid</b>
22	Memilih edit di halaman daftar pengeluaran	Menampilkan halaman data pengeluaran	Menampilkan halaman data pengeluaran		
23	Meng-klik tombol simpan di halaman daftar pengeluaran	Sistem dapat menyimpan data pengeluaran	Sistem dapat menyimpan data pengeluaran		
24	Memilih hapus di halaman daftar pengeluaran	Sistem dapat menghapus data pengeluaran dan kembali ke halaman daftar pengeluaran	Sistem dapat menghapus data pengeluaran dan kembali ke halaman daftar pengeluaran		
25	Memilih halaman data rekapan dana	Sistem menampilkan halaman data rekapan dana	Sistem menampilkan halaman data rekapan dana		
26	Meng-klik tombol print pada halaman rekapan dana	Sistem dapat mencetak rekapan dana	Sistem dapat mencetak rekapan dana		

<b>Pengujian Halaman Admin</b>					
<b>No</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kesimpulan</b>	
				<b>Valid</b>	<b>Tidak Valid</b>
27	Memilih halaman tambah pengguna	Sistem meampilkan halaman data pengguna	Sistem meampilkan halaman data pengguna		
28	Meng-klik tombol simpan di halaman pengguna	Sistem menyimpan data pengguna dan tampil di halaman daftar pengguna	Sistem menyimpan data pengguna dan tampil di halaman daftar pengguna		
29	Memilih halaman tambah kegiatan	Sistem meampilkan halaman data kegiatan	Sistem meampilkan halaman data kegiatan		
30	Meng-klik tombol simpan di halaman kegiatan	Sistem menyimpan data kegiatan dan tampil di halaman daftar kegiatan	Sistem menyimpan data kegiatan dan tampil di halaman daftar kegiatan		
31	Memilih halaman tambah pemasukan	Sistem meampilkan halaman data pemasukan	Sistem meampilkan halaman data pemasukan		

<b>Pengujian Halaman Admin</b>					
<b>No</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kesimpulan</b>	
				<b>Valid</b>	<b>Tidak Valid</b>
32	Meng-klik tombol simpan di halaman pemasukan	Sistem menyimpan data pemasukan dan tampil di halaman daftar pemasukan	Sistem menyimpan data pemasukan dan tampil di halaman daftar pemasukan		
33	Memilih halaman tambah pengeluaran	Sistem menampilkan halaman data pengeluaran	Sistem menampilkan halaman data pengeluaran		
34	Meng-klik tombol simpan di halaman pengeluaran	Sistem menyimpan data pengeluaran dan tampil di halaman daftar pengeluaran	Sistem menyimpan data pengeluaran dan tampil di halaman daftar pengeluaran		

Hasil pengujian data benar yang di lakukan oleh dua dosen program studi informatika mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4 Tabel Pengujian Data Benar

Pengujian data benar	Penguji			
	1		2	
	Berhasil	Salah	Berhasil	Salah
Halaman <i>login</i>	100 %	0%	100 %	0%
Halaman anggota	100 %	0%	100 %	0%
Halaman admin	100 %	0%	100 %	0%
Total persentase	100 %			

## 2. Pengujian Data Salah

Tabel 4.5 Pengujian Data Salah

Pengujian <i>Login</i> Sistem ( Data Salah)					
No	Data Input	Uji Coba	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan	
				Valid	Tidak Valid
1.	Menginput Data akun	Input data akun yang belum teregister dalam sistem	Admin dan anggota tidak dapat login dan tampil alert gagal login		

Hasil pengujian data salah yang di lakukan oleh dua dosen prodi informatika diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Pengujian Data Salah

Pengujian data salah	Penguji			
	1		2	
	Benar	Salah	Benar	Salah
Halaman <i>login</i>	100 %	0 %	100 %	0 %
Total persentase	100 %			

Hasil pengujian *blackbox*

Berdasarkan perhitungan pengujian *black box* dari penguji 1 dan 2 didapatkan hasil rata-rata sebagai berikut :

$$\text{Berhasil} : \frac{\text{Jumlah pengujian data benar}}{\text{jumlah penguji}} \times 100\%$$

$$\text{Berhasil} : \frac{200}{2} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Berhasil} : \frac{\text{Jumlah pengujian data salah}}{\text{jumlah penguji}} \times 100\%$$

$$\text{Gagal} : \frac{0}{2} \times 100\% = 0\%$$

Dari hasil presentase pengujian *Black Box* yang sudah di uji masing-masing dosen. Bahwa jumlah keberhasilan mencapai presentasi 100%. Sedangkan tingkat kegagalan jumlah presentase 0%. Maka dapat di simpulkan aplikasi sesuai dengan fungsi sistemnya.

#### **b. User Acceptance Test**

*User Acceptance Test* berguna untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat di gunakan anggota secara maksimal. Pada tahap pengujian *user acceptance test* di lakukan pengujian langsung terhadap empat anggota organisasi secara langsung. Berikut adalah hasil dari pengujian *user acceptance test* :

Keterangan bobot penilaian :

Tabel 4.7 Keterangan Bobot Penilaian

Jawaban	Bobot	Presentase
SS (Sangat Setuju)	5	80% - 100%
S (Setuju)	4	79% - 60%
RR (Ragu-ragu)	3	59% - 40%
TS (Tidak Setuju)	2	39% - 20%
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	19% - 0%

Adapun pertanyaan dalam pengujian adalah sebagai berikut :

1. Berikut adalah daftar pertanyaan serta hasil dari segi kemanfaatan pengguna
  - a. Sistem membantu pengguna dalam memperoleh informasi agenda tahunan?
  - b. Sistem mampu memberi informasi mengenai kegiatan di dalam organisasi?
  - c. Sistem efektif ketika di gunakan oleh admin dan anggota?

Tabel 4.8 Pertanyaan dan Skor

Responden	Pertanyaan dan Skor		
	1	2	3
1	4	4	4
2	4	4	4
3	4	4	4
4	4	4	4
<b>Jumlah</b>	16	16	16
<b>Persentase</b>	80%	80%	80%
<b>Rata-rata Persentase</b>	80%		

2. Berikut adalah daftar pertanyaan serta hasil dari segi penggunaan

- a. Sistem ini mudah di gunakan?
- b. Sistem ini mudah di pahami oleh anggota?
- c. Sistem berisi informasi yang di butuhkan anggota?
- d. Sistem sudah sesuai dengan keperluan organisasi?

Tabel 4.9 Pertanyaan dan Skor

Responden	Pertanyaan dan Skor			
	1	2	3	4
1	4	4	4	4
2	4	4	4	4
3	4	4	4	4
4	5	4	4	4
<b>Jumlah</b>	17	16	16	16
<b>Persentase</b>	85%	80%	80%	80%
<b>Rata-rata Persentase</b>	81,25%			

3. Berikut adalah pertanyaan serta hasil pada segi tampilan

- a. Sistem memiliki tampilan yang menarik?
- b. Sistem menampilkan informasi yang jelas?
- c. Sistem memiliki tampilan yang mudah di pahami?

Tabel 4.10 Pertanyaan dan Skor

Responden	Pertanyaan dan Skor		
	1	2	3
1	4	3	4
2	3	4	3
3	4	4	4
4	4	4	4
<b>Jumlah</b>	15	15	15
<b>Persentase</b>	75%	75%	75%
<b>Rata-rata Persentase</b>	75%		

4. Berikut adalah daftar pertanyaan serta hasil pada segi akurasi waktu
- Apakah informasi sistem tepat waktu?
  - Apakah sistem *up-to-date*?

Tabel 4.11 Pertanyaan dan Skor

Responden	Pertanyaan dan Skor	
	1	2
1	4	5
2	4	5
3	4	4
4	5	5
<b>Jumlah</b>	17	19
<b>Persentase</b>	85%	95%
<b>Rata-rata Persentase</b>	90%	

Untuk mengetahui apakah aplikasi ini layak digunakan yaitu berdasarkan kriteria sebagai berikut :

81% - 100 %= Sangat Layak

61% - 80% = Layak

41% - 60%= Cukup Layak

21% - 40% = Tidak Layak

0% - 20% = Sangat Tidak Layak

Dari hasil rata-rata persentase tersebut dapat diketahui persentase ketercapaian sebagai berikut :

Total jumlah rata-rata presentasi / jumlah aspek

=  $326,55 / 4$

= 81,5 %

Berdasarkan hasil rata-rata persentase, maka mendapatkan nilai 81,5% dari 100% yang diharapkan, maka dapat dikategorikan sangat layak.

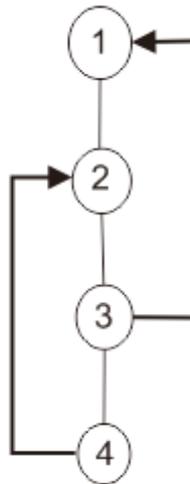
### **c. *Whitebox Testing***

*Whitebox* merupakan pengujian yang di dasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan yang sudah di buat. Berikut adalah gambaran urutan *script login* yang di uji :

Tabel 4.12 *White Box*

<i>Node</i>	<i>Script</i>
1	<pre> session_start(); include "connection/config.php"; \$username = \$_POST['username']; \$password = \$_POST['password']; \$passwordHas = md5(\$password); // query untuk mendapatkan record dari username \$data = mysqli_query(\$conn, "SELECT * FROM pengguna WHERE username= '\$username' and password='\$passwordHas' and status='aktif'"); \$user = mysqli_fetch_assoc(\$data); \$cek = mysqli_num_rows(\$data); \$id_user = \$user['id_pengguna']; </pre>
2	<pre> if(\$cek &gt; 0) {     \$_SESSION['username']= \$username;     \$_SESSION['jenis_kelamin']= \$user['jenis_kelamin'];     \$_SESSION['nama_pengguna']= \$user['nama_pengguna'];     \$_SESSION['email_pengguna']= \$user['email_pengguna'];     \$_SESSION['status_pengguna']= \$user['status_pengguna'];     \$_SESSION['foto_pengguna']= \$user['foto_pengguna'];     \$_SESSION['status']= \$user['status'];     \$_SESSION['id_pengguna']= \$id_user; } </pre>
3	<pre> \$response['error'] = \$user['nama_pengguna']; \$response['error_id'] = \$_SESSION['id_pengguna']; \$response['error_cek'] = \$cek; \$response['error_akses'] = \$user['status_pengguna']; </pre>
4	<pre> if(\$_SESSION['status_pengguna'] == "admin"){     header("Location:pages/dashboard.php?data=home"); }else{     header("Location:pages/dashboard.php?data=home"); } echo json_encode(\$response); }else{     echo '&lt;script&gt;     alert("Gagal Login, Anda Belum Terdaftar atau Status Non Aktif");     window.location = "index.php" &lt;/script&gt;'; } </pre>

Berdasarkan dari kode di atas, maka dapat di buat jalur eksekusinya melalui *flowgraph*. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.55 *Flow Graph*

Berikutnya adalah menghitung *Cyclomatic Complexity*. Kompleksitas siklomatik pengukuran kuantitatif dari grafik alir dapat diperoleh dengan perhitungan sebagai berikut :

$$V(G) = E - N + 2$$

$$V(G) = 5 - 4 + 2$$

$$1 + 2 = 3$$

Keterangan :

E : Jumlah busur pada *flow graph*

N : Jumlah simpul pada *flow graph*

V (G) : *Cyclomatic Complexity*

Dari hasil perhitungan di atas, kompleksitas siklomatis yang di hasilkan adalah 3.

Berdasarkan gambar diagram alir dan kompleksitas siklomatis di atas dapat ditentukan independent path.

Terdapat independent path yang di peroleh, berikut di bawah ini :

Path 1 : 1-2-3-1

Path 2 : 1-2-3-4-2

Path 3 : 1-2-3-4

## **B. Pembahasan**

Dari hasil penelitian pada aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan pada organisasi maka terdapat pembahasan secara menyeluruh.

Pembangunan aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan pada organisasi yaitu dengan metode *waterfall* serta tahapan pengembangan sistem meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, pengujian sistem dan implementasi yang akan menghasilkan aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan. Tahapan selanjutnya akan di jelaskan sebagai berikut :

### **1. Tahap analisis**

Pada tahap analisis di mulai dari identifikasi masalah yang terjadi di dalam suatu organisasi serta keluhan anggota maupun masyarakat akan minimnya informasi tentang kegiatan yang akan di rencanakan maupun sesudah di laksanakan. Setelah tau masalah kurangnya informasi menyeluruh, maka di buat aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi. Dalam penelitian juga di butuhkan persiapan agar mempermudah maka dapat di lakukan tinjauan pustaka berupa jurnal dan buku sebagai referensi.

Dari referensi di atas maka di putuskan menggunakan metode *waterfall* atau lebih tepatnya disebut dengan metode air terjun di dalam pembangunan suatu sistem. Metode *waterfall* terdiri dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian dan perawatan. Keunggulan memakai metode ini adalah dapat di lakukan pengecekan sehingga minim terjadi masalah pada sistem.

## 2. Tahap Desain Sistem

Pada tahap desain sistem yaitu perancangan *Unified Modelling Language (UML)* terdiri dari *usecase* diagram, *activity* diagram dan alur diagram. Dengan adanya desain sistem dapat mempermudah dalam pembuatan aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan, serta dapat di pahami mengenai alur data yang akan di jadikan informasi.

Pada *usecase* diagram adalah desain secara keseluruhan sistem yang akan di proses, bertujuan agar dapat di pahami alur admin input data kegiatan maupun rincian anggaran dana serta anggota dapat masuk akun lalu melihat dan mencetak lembar kegiatan yang belum di laksanakan.

Pada *activity* diagram dapat di lihat proses apa saja yang dapat di lakukan setiap aktor. Dalam aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan terdapat dua aktor yang terlibat di dalam sistem yaitu admin dan anggota. Admin bertugas sebagai pengelola aplikasi sistem yang dapat melihat data pengguna, data kegiatan, data pemasukan, data pengeluaran, daftar kegiatan, dan data rekapan dana. Anggota berperan sebagai aktor kedua dapat melihat maupun mencetak lembar kegiatan dan mencetak data rekapan dana kegiatan.

Pada *sequence* diagram adalah melihat setiap proses yang di lakukan aktor untuk mempermudah dalam pembuatan sistem, mulai dari proses input sampai selesai. Sebagai contoh admin dapat menginput data anggota baru lalu sistem menampilkan *form* untuk pengisian data anggota lalu simpan, setelah itu data anggota akan muncul di halaman data pengguna.

*Class* diagram dapat di gambarkan sebagai alur data secara keseluruhan sehingga desain data yang di buat dapat berelasi dengan tabel yang lain.

### 3. Tahap Implementasi

Dalam tahap ini akan di buat aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database, serta kalo ingin mengedit dapat menggunakan *sublime text*.

Pembuatan aplikasi sistem di setiap halaman di samakan dengan desain sistem yang telah di buat sebelumnya. Jika terjadi perbedaan dalam perancangan yang di buat maka akan merubah pembuatan sistem sampai sama. Pentingnya desain sistem sangat mempengaruhi dalam pembuatan sistem. Pembuatan sistem aplikasi di buat dengan tampilan yang mudah di pahami anggota serta dapat mencetak lembar kegiatan secara langsung dan dapat mengedit, menghapus data sesuai kebutuhan. Halaman *login* untuk masuk sistem berisikan *form* nama dan password sesuai nama anggota yang sudah terdaftar, hanya admin yang dapat merubah keperluan data seperti data pengguna, data kegiatan, data pemasukan, data pengeluaran, daftar kegiatan, dan data rekapan dana. Setiap halaman admin dapat menginput, menghapus dan mengedit data sesuai keinginan. Kebutuhan anggota hanya dapat masuk sistem lalu melihat agenda serta dapat mencetak lembar secara langsung.

Setelah pembuatan sistem sudah jadi maka langkah selanjutnya di bimbingkan kepada dosen pembimbing. Dalam proses pembimbingan pasti ada yang namanya sebuah revisi sistem yang sekiranya kurang cocok saat di jalankan maupun ada tampilan data yang kurang lengkap. Sistem lalu dapat di perbaiki kembali guna tercapainya kebutuhan sistem yang maksimal.

#### 4. Tahap Pengujian

Dalam tahapan ini ada beberapa tahap untuk pengujian antara lain sebagai berikut :

a. *Blackbox testing*

Berdasarkan hasil pengujian satu persatu dalam sistem dan di uji oleh dua dosen prodi informatika secara langsung mendapatkan hasil 100% dari data benar dan data salah 100%. Dapat di ketahui penampilan tampilan sistem sampai selesai pengujian serta fungsi maupun tampilan sesuai dengan kebutuhan informasi anggota organisasi.

b. *User acceptance testing*

Pengujian User acceptance testing (UAT) telah di lakukan terhadap 4 responden yang terdiri dari semua anggota organisasi. Poin penting dari pengujian ini adalah dari segi kemanfaatan, penggunaan sistem, tampilan yang dapat di mengerti secara mudah, dan waktu perolehan mendapatkan informasi yang akurat. Setelah mendapatkan data penilaian dapat di hitung dari segi presentase kemanfaatan mencapai 80%, lalu dari segi presentase penggunaan sistem mencapai 81,25%, dari segi presentase tampilan sistem mencapai 75%, dan dari presentase akurasi memperoleh informasi mencapai 90%. Dengan semua total presentase tersebut maka aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan di kategorikan layak dengan total presentase 81,5%.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat di simpulkan antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan pada organisasi generasi zero menggunakan metode *waterfall* dan di rancang agar bisa memenuhi kebutuhan informasi kegiatan maupun laporan rekapan dana acara di setiap organisasi.
2. Dari hasil pengujian *Black Box*, aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan ini sangat baik di gunakan dengan total presentase 100% dan dapat berfungsi dengan baik saat di jalankan.
3. Berdasarkan dari hasil *User Acceptance Test* (UAT) yang telah di lakukan terhadap empat anggota sebagai penguji, aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan ini telah memiliki presentase 81,5% maka dapat di simpulkan aplikasi sistem ini layak di gunakan oleh anggota organisasi.

#### **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang telah di laksanakan, penulis memberikan saran-saran yang di harapkan dapat membangun maupun masukan yang sangat berguna untuk ke depannya, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan ini masih manual untuk input anggota tidak bisa secara langsung mendaftar, kedepannya agar bisa daftar melalui sistem aplikasi secara langsung.
2. Dalam pengembangan selanjutnya aplikasi sistem ini dapat menambah tampilan yang menarik dan untuk rekapan dana maupun sumber dana yang di hasilkan dapat langsung terdata dalam sistem. Sehingga dapat mempermudah pencarian data yang di inginkan.

3. Aplikasi sistem rencana kegiatan tahunan ini di buat dengan menggunakan metode *waterfall*, maka tahap selanjutnya di harapkan dapat membuat dengan metode yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. A. Nugraha and Y. W. Astuti, “Analisis Penerapan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah ( SIMDA Keuangan ) dalam Pengolahan Data Keuangan Pada Organisasi Pemerintah Daerah ( Studi Kasus Pada Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk),” *J. Akunt. Aktual*, vol. 2, no. 1, pp. 25–33, 2013.
- [2] S. T. Safitri and D. Supriyadi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Berbasis Web dengan Metode Waterfall,” *J. INFOTEL - Inform. Telekomun. Elektron.*, vol. 7, no. 1, p. 69, 2015.
- [3] M. A. A. Widya, Y. Agustiawan, I. D. Fibrian, and Z. Muttaqin, “Upaya Peningkatan Pelayanan Administrasi Kependudukan Menggunakan Teknologi Informasi: Rancang Bangun Sistem Informasi di Desa Sumbermulyo Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang,” *Regist. J. Ilm. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 51, 2016.
- [4] I. Rencana, K. Dan, and A. Bagian, “Analisis dan pengembangan lanjutan aplikasi sireka (sistem informasi rencana kegiatan dan anggaran) bagian penyusunan rencana badan pusat statistik,” pp. 1–9.
- [5] A. Fahrudin and B. E. Purnama, “Pembangunan Sistem Informasi Layanan Haji Berbasis Web Pada Kelompok Bimbingan Ibadah Haji,” *J. Speed – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 9330, no. 1, pp. 63–71, 2011.
- [6] I. B. M. Y. Adnyana and R. Efendi, “Rancangan Bangun Sistem Infromasi Geografis Persebaran Lokasi Obyek Pariwisata Berbasis WEB dan Mobile Android,” *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–9, 2014.
- [7] G. W. Sasmito, “Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal,” *J. Inform. Pengemb. IT*, vol. 2, no. 1, pp. 6–12, 2017.
- [8] Kosidin and R. N. Farizah, “Pemodelan Aplikasi Mobile Reminder

- Berbasis Android,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komunikas 2016*, vol. 2016, no. Sentika, pp. 271–280, 2016.
- [9] S. Ria, S. Siregar, and P. Sundari, “Rancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Kependudukan Desa ( Studi Kasus di Kantor Desa Sangiang Kecamatan Sepatan Timur ),” vol. 6, no. 1, 2016.
- [10] O. Pahlevi, A. Mulyani, and M. Khoir, “Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta,” *J. PROSISKO*, vol. 5, no. 1, 2018.
- [11] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, “PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN),” vol. I, no. 3, pp. 31–36, 2015.
- [12] I. P. Agus and E. Pratama, “UAT Sistem Pendataan Penduduk Pendetang di Kabupaten Gianyar Berbasis Hybrid Cloud,” no. September, pp. 164–168, 2018.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 pengujian *Blackbox testing*

Pengujian Blackbox

Nama penguji : *Rahmat Robi W. M, Kon*

Tanggal pengujian : *4-2-2022*

**A. Pengujian Data Benar**

1. Pengujian Halaman Login Sistem

Pengujian login sistem					
No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan	
				Valid	Tidak Valid
1.	Admin memasukkan username dan password	Admin dapat masuk ke dalam Sistem	Admin dapat masuk ke dalam sistem	✓	

2. Pengujian Halaman User

Pengujian halaman user sistem					
No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan	
				Valid	Tidak Valid
1.	Menampilkan halaman anggota	Sistem dapat menampilkan halaman anggota	Sistem dapat menampilkan halaman anggota	✓	
2.	Menampilkan halaman daftar kegiatan	Sistem dapat menampilkan halaman daftar kegiatan	Sistem dapat menampilkan halaman daftar kegiatan	✓	

3.	Meng-klik tombol lihat detail di halaman daftar kegiatan	Sistem dapat menampilkan data kegiatan	Sistem dapat menampilkan data kegiatan	✓	
4.	Meng-klik tombol cetak di halaman data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan	✓	
5.	Menampilkan halaman data rekapan dana	Sistem dapat menampilkan halaman data rekapan dana	Sistem dapat menampilkan halaman data rekapan dana	✓	
6.	Meng-klik tombol cetak di halaman data rekapan dana	Sistem dapat mencetak data rekapan dana	Sistem dapat mencetak data rekapan dana	✓	

### 3. Pengujia Halaman Admin

Pengujian Halaman Admin					
No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan	
				Valid	Tidak Valid
1	Menampilkan halaman beranda	Sistem dapat menampilkan halaman beranda	Sistem dapat menampilkan halaman beranda	✓	

2	Admin meng-klik tombol set di halaman beranda	Sistem menampilkan opsi akun	Sistem menampilkan opsi akun	✓	
3	Meng-klik daftar kegiatan	Sistem menampilkan halaman daftar kegiatan	Sistem menampilkan halaman daftar kegiatan	✓	
4	Meng-klik tombol hapus di halaman daftar kegiatan	Sistem menghapus data kegiatan dan tampil alert "berhasil"	Sistem menghapus data kegiatan dan tampil alert "berhasil"	✓	
5	Meng-klik tombol detail di daftar kegiatan	Sistem menampilkan halaman data kegiatan	Sistem menampilkan halaman data kegiatan	✓	
6	Meng-klik tombol cetak di halaman data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan	✓	
7	Meng-klik tombol edit di halaman data kegiatan	Sistem dapat menampilkan form edit data kegiatan	Sistem dapat menampilkan form edit data kegiatan	✓	
8	Meng-klik tombol simpan di halaman data	Sistem dapat menyimpan data kegiatan	Sistem dapat menyimpan data kegiatan dan menampilkan di halaman daftar	✓	

	kegiatan	dan menampilkan di halaman daftar kegiatan	kegiatan	✓	
9	Memilih halaman daftar pengguna	Sistem menampilkan halaman daftar pengguna	Sistem menampilkan halaman daftar pengguna	✓	
10	Meng-klik tombol set di halaman daftar pengguna	Menampilkan opsi "aktif", "non aktifkan", "edit", dan "hapus" di halaman daftar pengguna	Menampilkan opsi "aktif", "non aktifkan", "edit", dan "hapus" di halaman daftar pengguna	✓	
11	Memilih aktif di halaman daftar pengguna	Akun dapat melakukan login pada sistem	Akun dapat melakukan login pada sistem	✓	
12	Memilih non aktifkan di halaman daftar pengguna	Akun tidak dapat melakukan login pada sistem	Akun tidak dapat melakukan login pada sistem	✓	

13	Memilih edit di halaman daftar pengguna	Menampilkan halaman data akun	Menampilkan halaman data akun	✓	
14	Meng-klik tombol simpan di halaman edit data akun	Sistem dapat menyimpan data akun	Sistem dapat menyimpan data akun	✓	
15	Memilih hapus di halaman daftar pengguna	Sistem dapat menghapus data pengguna dan kembali ke halaman daftar pengguna	Sistem dapat menghapus data pengguna dan kembali ke halaman daftar pengguna	✓	
16	Memilih halaman daftar pemasukan	Sistem menampilkan halaman daftar pemasukan	Sistem menampilkan halaman daftar pemasukan	✓	
17	Meng-klik tombol set pada halaman daftar pemasukan	Menampilkan opsi "edit", "hapus" di halaman daftar pemasukan	Menampilkan opsi "edit", "hapus" di halaman daftar pemasukan	✓	

18	Memilih edit di halaman daftar pemasukan	Menampilkan halaman data pemasukan	Menampilkan halaman data pemasukan	✓	
19	Meng-klik tombol simpan di halaman daftar pemasukan	Sistem dapat menyimpan data pemasukan	Sistem dapat menyimpan data pemasukan	✓	
20	Memilih halaman daftar pengeluaran	Sistem menampilkan halaman daftar pengeluaran	Sistem menampilkan halaman daftar pengeluaran	✓	
21	Meng-klik tombol set pada halaman daftar pengeluaran	Menampilkan opsi "edit", "hapus" di halaman daftar pengeluaran	Menampilkan opsi "edit", "hapus" di halaman daftar pengeluaran	✓	
22	Memilih edit di halaman daftar pengeluaran	Menampilkan halaman data pengeluaran	Menampilkan halaman data pengeluaran	✓	
23	Meng-klik	Sistem dapat	Sistem dapat		

	tombol simpan di halaman daftar pengeluaran	menyimpan data pengeluaran	menyimpan data pengeluaran	✓	
24	Memilih hapus di halaman daftar pengeluaran	Sistem dapat menghapus data pengeluaran dan kembali ke halaman daftar pengeluaran	Sistem dapat menghapus data pengeluaran dan kembali ke halaman daftar pengeluaran	✓	
25	Memilih halaman data rekapan dana	Sistem menampilkan halaman data rekapan dana	Sistem menampilkan halaman data rekapan dana	✓	
26	Meng-klik tombol print pada halaman rekapan dana	Sistem dapat mencetak rekapan dana	Sistem dapat mencetak rekapan dana	✓	
27	Memilih halaman tambah pengguna	Sistem menampilkan halaman data pengguna	Sistem menampilkan halaman data pengguna	✓	
28	Meng-klik tombol simpan di halaman	Sistem menyimpan data pengguna	Sistem menyimpan data pengguna	✓	

	pengguna	dan tampil di halaman daftar pengguna	dan tampil di halaman daftar pengguna		
29	Memilih halaman tambah kegiatan	Sistem menampilkan halaman data kegiatan	Sistem menampilkan halaman data kegiatan	✓	
30	Meng-klik tombol simpan di halaman kegiatan	Sistem menyimpan data kegiatan dan tampil di halaman daftar kegiatan	Sistem menyimpan data kegiatan dan tampil di halaman daftar kegiatan	✓	
31	Memilih halaman tambah pemasukan	Sistem menampilkan halaman data pemasukan	Sistem menampilkan halaman data pemasukan	✓	
32	Meng-klik tombol simpan di halaman pemasukan	Sistem menyimpan data pemasukan dan tampil di halaman daftar pemasukan	Sistem menyimpan data pemasukan dan tampil di halaman daftar pemasukan	✓	
33	Memilih halaman tambah pengeluaran	Sistem menampilkan halaman data pengeluaran	Sistem menampilkan halaman data pengeluaran	✓	

34	Meng-klik tombol simpan di halaman pengeluaran	Sistem menyimpan data pengeluaran dan tampil di halaman daftar pengeluaran	Sistem menyimpan data pengeluaran dan tampil di halaman daftar pengeluaran		✓
----	--	--	--	--	---

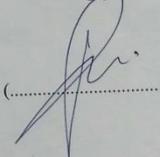
## 4. Pengujian Data Salah

Pengujian Login Sistem (Data Salah)					
No	Data Input	Uji Coba	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan	
				Valid	Tidak Valid
1.	Menginput Data akun	Input data akun yang belum teregister dalam sistem	Admin dan anggota tidak dapat login dan tampil alert gagal login	✓	

Kritik dan saran :

- Belum bisa tambah lagi

Penguji



## Penguji Blackbox

Nama penguji : Khairi. Hafid

Tanggal pengujian : 4-2-2022

## A. Pengujian Data Benar

## 1. Pengujian Halaman Login Sistem

Pengujian login sistem					
No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan	
				Valid	Valid
1.	Admin memasukkan username dan password	Admin dapat masuk ke dalam Sistem	Admin dapat masuk ke dalam sistem		✓

## 2. Pengujian Halaman User

Pengujian halaman user sistem					
No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan	
				Valid	Valid
1.	Menampilkan halaman anggota	Sistem dapat menampilkan halaman anggota	Sistem dapat menampilkan halaman anggota		✓
2.	Menampilkan halaman daftar kegiatan	Sistem dapat menampilkan halaman daftar kegiatan	Sistem dapat menampilkan halaman daftar kegiatan		✓

3.	Meng-klik tombol lihat detail di halaman daftar kegiatan	Sistem dapat menampilkan data kegiatan	Sistem dapat menampilkan data kegiatan		✓
4.	Meng-klik tombol cetak di halaman data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan		✓
5.	Menampilkan halaman data rekapan dana	Sistem dapat menampilkan halaman data rekapan dana	Sistem dapat menampilkan halaman data rekapan dana		✓
6.	Meng-klik tombol cetak di halaman data rekapan dana	Sistem dapat mencetak data rekapan dana	Sistem dapat mencetak data rekapan dana		✓

## 3. Pengujian Halaman Admin

Pengujian Halaman Admin					
No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan	
				Valid	Valid
1	Menampilkan halaman beranda	Sistem dapat menampilkan halaman beranda	Sistem dapat menampilkan halaman beranda		✓

2	Admin meng-klik tombol set di halaman beranda	Sistem menampilkan opsi akun	Sistem menampilkan opsi akun		✓
3	Meng-klik daftar kegiatan	Sistem menampilkan halaman daftar kegiatan	Sistem menampilkan halaman daftar kegiatan		✓
4	Meng-klik tombol hapus di halaman daftar kegiatan	Sistem menghapus data kegiatan dan tampil alert "berhasil"	Sistem menghapus data kegiatan dan tampil alert "berhasil"		✓
5	Meng-klik tombol detail di daftar kegiatan	Sistem menampilkan halaman data kegiatan	Sistem menampilkan halaman data kegiatan		✓
6	Meng-klik tombol cetak di halaman data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan	Sistem dapat mencetak data kegiatan		✓
7	Meng-klik tombol edit di halaman data kegiatan	Sistem dapat menampilkan form edit data kegiatan	Sistem dapat menampilkan form edit data kegiatan		✓
8	Meng-klik tombol simpan di halaman data	Sistem dapat menyimpan data kegiatan	Sistem dapat menyimpan data kegiatan dan menampilkan di halaman daftar		✓

	kegiatan	dan menampilka n di halaman daftar kegiatan	kegiatan		
9	Memilih halaman daftar pengguna	Sistem menampilkan halaman daftar pengguna	Sistem menampilkan halaman daftar pengguna		✓
10	Meng-klik tombol set di halaman daftar pengguna	Menampilkan opsi "aktif", "non aktifkan", "edit", dan "hapus" di halaman daftar pengguna	Menampilkan opsi "aktif", "non aktifkan", "edit", dan "hapus" di halaman daftar pengguna		✓
11	Memilih aktif di halaman daftar pengguna	Akun dapat melakukan login pada sistem	Akun dapat melakukan login pada sistem		✓
12	Memilih non aktifkan di halaman daftar pengguna	Akun tidak dapat melakukan login pada sistem	Akun tidak dapat melakukan login pada sistem		✓

13	Memilih edit di halaman daftar pengguna	Menampilkan halaman data akun	Menampilkan halaman data akun		✓
14	Meng-klik tombol simpan di halaman edit data akun	Sistem dapat menyimpan data akun	Sistem dapat menyimpan data akun		✓
15	Memilih hapus di halaman daftar pengguna	Sistem dapat menghapus data pengguna dan kembali ke halaman daftar pengguna	Sistem dapat menghapus data pengguna dan kembali ke halaman daftar pengguna		✓
16	Memilih halaman daftar pemasukan	Sistem menampilkan halaman daftar pemasukan	Sistem menampilkan halaman daftar pemasukan		✓
17	Meng-klik tombol set pada halaman daftar pemasukan	Menampilkan opsi "edit", "hapus" di halaman daftar pemasukan	Menampilkan opsi "edit", "hapus" di halaman daftar pemasukan		✓

18	Memilih edit di halaman daftar pemasukan	Menampilkan halaman data pemasukan	Menampilkan halaman data pemasukan		✓
19	Meng-klik tombol simpan di halaman daftar pemasukan	Sistem dapat menyimpan data pemasukan	Sistem dapat menyimpan data pemasukan		✓
20	Memilih halaman daftar pengeluaran	Sistem menampilkan halaman daftar pengeluaran	Sistem menampilkan halaman daftar pengeluaran		✓
21	Meng-klik tombol set pada halaman daftar pengeluaran	Menampilkan opsi "edit", "hapus" di halaman daftar pengeluaran	Menampilkan opsi "edit", "hapus" di halaman daftar pengeluaran		✓
22	Memilih edit di halaman daftar pengeluaran	Menampilkan halaman data pengeluaran	Menampilkan halaman data pengeluaran		✓
23	Meng-klik	Sistem dapat	Sistem dapat		

	tombol simpan di halaman daftar pengeluaran	menyimpan data pengeluaran	menyimpan data pengeluaran		✓
24	Memilih hapus di halaman daftar pengeluaran	Sistem dapat menghapus data pengeluaran dan kembali ke halaman daftar pengeluaran	Sistem dapat menghapus data pengeluaran dan kembali ke halaman daftar pengeluaran		✓
25	Memilih halaman data rekapan dana	Sistem menampilkan halaman data rekapan dana	Sistem menampilkan halaman data rekapan dana		✓
26	Meng-klik tombol print pada halaman rekapan dana	Sistem dapat mencetak rekapan dana	Sistem dapat mencetak rekapan dana		✓
27	Memilih halaman tambah pengguna	Sistem menampilkan halaman data pengguna	Sistem menampilkan halaman data pengguna		✓
28	Meng-klik tombol simpan di halaman	Sistem menyimpan data pengguna	Sistem menyimpan data pengguna		✓

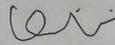
	pengguna	dan tampil di halaman daftar pengguna	dan tampil di halaman daftar pengguna		
29	Memilih halaman tambah kegiatan	Sistem menampilkan halaman data kegiatan	Sistem menampilkan halaman data kegiatan		✓
30	Meng-klik tombol simpan di halaman kegiatan	Sistem menyimpan data kegiatan dan tampil di halaman daftar kegiatan	Sistem menyimpan data kegiatan dan tampil di halaman daftar kegiatan		✓
31	Memilih halaman tambah pemasukan	Sistem menampilkan halaman data pemasukan	Sistem menampilkan halaman data pemasukan		✓
32	Meng-klik tombol simpan di halaman pemasukan	Sistem menyimpan data pemasukan dan tampil di halaman daftar pemasukan	Sistem menyimpan data pemasukan dan tampil di halaman daftar pemasukan		✓
33	Memilih halaman tambah pengeluaran	Sistem menampilkan halaman data pengeluaran	Sistem menampilkan halaman data pengeluaran		✓

34	Meng-klik tombol simpan di halaman pengeluaran	Sistem menyimpan data pengeluaran dan tampil di halaman daftar pengeluaran	Sistem menyimpan data pengeluaran dan tampil di halaman daftar pengeluaran		✓
----	--	--	--	--	---

4. Pengujian Data Salah

Pengujian Login Sistem ( Data Salah)					
No	Data Input	Uji Coba	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan	
				<del>Valid</del> Valid	<del>Valid</del> Valid
1.	Menginput Data akun	Input data akun yang belum teregister dalam sistem	Admin dan anggota tidak dapat login dan tampil alert gagal login		✓

Kritik dan saran :

Penguji,  
  
 (.....)

## Lampiran 2 Pengujian UAT

Pengujian UAT

Nama penguji : fikri haikal

Tanggal pengujian : 4-2-2022

**Petunjuk pengisian kuisisioner :**

Jawablah pertanyaan dibawah sesuai berdasarkan sistem informasi yang telah dibuat dari segi manfaat, penggunaan, tampilan, sistem dan waktu

**Keterangan bobot nilai :**

1. Sangat setuju (SS) : skor 5
2. Setuju (S) : skor 4
3. Ragu-ragu (RR) : skor 3
4. Tidak setuju (TS) : skor 2
5. Sangat tidak setuju (STJ) : skor 1

1) Segi kemanfaatan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Sistem membantu pengguna dalam memperoleh informasi agenda tahunan?		✓			
2.	Sistem mampu memberi informasi mengenai kegiatan di dalam organisasi?		✓			
3.	Sistem efektif ketika digunakan oleh admin dan anggota?		✓			

## 2) Segi penggunaan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Sistem ini mudah digunakan ?		✓			
2.	Sistem ini mudah dipahami oleh anggota?		✓			
3.	Sistem berisi informasi yang dibutuhkan anggota?		✓			
4.	Sistem sudahsesuai dengan keperluan organisasi?		✓			

## 3) Segi tampilan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Sistem memiliki tampilan yang menarik?			✓		
2.	Sistem menampilkan informasi yang jelas?		✓			
3.	Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami?			✓		

## 4) Segi akurasi waktu

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Informasi sistem tepat waktu?		✓			

2.	Informasi sistem up-to-date ?	✓					
----	-------------------------------	---	--	--	--	--	--

Kritik dan saran :

--

Penguji,



(.....)  
Fikri haikal

## Pengujian UAT

Nama penguji : AHMAD NAFID HAIDAR

Tanggal pengujian : 5 - 2 - 2022

## Petunjuk pengisian kuisioner :

Jawablah pertanyaan dibawah sesuai berdasarkan sistem informasi yang telah dibuat dari segi manfaat, penggunaan, tampilan, sistem dan waktu

## Keterangan bobot nilai :

1. Sangat setuju (SS) : skor 5
2. Setuju (S) : skor 4
3. Ragu-ragu (RR) : skor 3
4. Tidak setuju (TS) : skor 2
5. Sangat tidak setuju (STJ) : skor 1

## 1) Segi kemanfaatan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Sistem membantu pengguna dalam memperoleh informasi agenda tahunan?		✓			
2.	Sistem mampu memberi informasi mengenai kegiatan di dalam organisasi?		✓			
3.	Sistem efektif ketika digunakan oleh admin dan anggota?		✓			

## 2) Segi penggunaan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Sistem ini mudah digunakan ?	✓				
2.	Sistem ini mudah dipahami oleh anggota?		✓			
3.	Sistem berisi informasi yang dibutuhkan anggota?		✓			
4.	Sistem sudah sesuai dengan keperluan organisasi?		✓			

## 3) Segi tampilan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Sistem memiliki tampilan yang menarik?		✓			
2.	Sistem menampilkan informasi yang jelas?		✓			
3.	Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami?		✓			

## 4) Segi akurasi waktu

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Informasi sistem tepat waktu?	✓				

2.	Informasi sistem up-to-date ?	✓					
----	-------------------------------	---	--	--	--	--	--

Kritik dan saran :

Penguji,

*list*  
(.....)  
AHMAD NAFID HAIDAR

Pengujian UAT

Nama penguji : Ahmad Faridhin

Tanggal pengujian : 4 - 2 - 2022

**Petunjuk pengisian kuisioner :**

Jawablah pertanyaan dibawah sesuai berdasarkan sistem informasi yang telah dibuat dari segi manfaat, penggunaan, tampilan, sistem dan waktu

**Keterangan bobot nilai :**

1. Sangat setuju (SS) : skor 5
2. Setuju (S) : skor 4
3. Ragu-ragu (RR) : skor 3
4. Tidak setuju (TS) : skor 2
5. Sangat tidak setuju (STJ) : skor 1

1) Segi kemanfaatan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Sistem membantu pengguna dalam memperoleh informasi agenda tahunan?		✓			
2.	Sistem mampu memberi informasi mengenai kegiatan di dalam organisasi?		✓			
3.	Sistem efektif ketika digunakan oleh admin dan anggota?		✓			

## 2) Segi penggunaan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Sistem ini mudah digunakan ?		✓			
2.	Sistem ini mudah dipahami oleh anggota?		✓			
3.	Sistem berisi informasi yang dibutuhkan anggota?		✓			
4.	Sistem sudah sesuai dengan keperluan organisasi?		✓			

## 3) Segi tampilan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Sistem memiliki tampilan yang menarik?		✓			
2.	Sistem menampilkan informasi yang jelas?		✓			
3.	Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami?		✓			

## 4) Segi akurasi waktu

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Informasi sistem tepat waktu?		✓			

2.	Informasi sistem up-to-date ?		✓				
----	-------------------------------	--	---	--	--	--	--

Kritik dan saran :

cukup bagus
-------------

Penguji,

  
(.....Ahmad Faridhin.....)

## Pengujian UAT

Nama penguji : M. ADIT SAPUTRA

Tanggal pengujian : 4 - 2 - 2022

## Petunjuk pengisian kuisioner :

Jawablah pertanyaan dibawah sesuai berdasarkan sistem informasi yang telah dibuat dari segi manfaat, penggunaan, tampilan, sistem dan waktu

## Keterangan bobot nilai :

1. Sangat setuju (SS) : skor 5
2. Setuju (S) : skor 4
3. Ragu-ragu (RR) : skor 3
4. Tidak setuju (TS) : skor 2
5. Sangat tidak setuju (STJ) : skor 1

## 1) Segi kemanfaatan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STJ
1.	Sistem membantu pengguna dalam memperoleh informasi agenda tahunan?		✓			
2.	Sistem mampu memberi informasi mengenai kegiatan di dalam organisasi?		✓			
3.	Sistem efektif ketika digunakan oleh admin dan anggota?		✓			

## 2) Segi penggunaan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Sistem ini mudah digunakan ?		✓			
2.	Sistem ini mudah dipahami oleh anggota?		✓			
3.	Sistem berisi informasi yang dibutuhkan anggota?		✓			
4.	Sistem sudah sesuai dengan keperluan organisasi?		✓			

## 3) Segi tampilan

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Sistem memiliki tampilan yang menarik?		✓			
2.	Sistem menampilkan informasi yang jelas?			✓		
3.	Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami?		✓			

## 4) Segi akurasi waktu

No	Pertanyaan	Bobot Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Informasi sistem tepat waktu?		✓			

2.	Informasi sistem up-to-date ?	✓					
----	-------------------------------	---	--	--	--	--	--

Kritik dan saran :

Penguji,

  
(.....)  
M.ADIT SAPUTRA

## Lampiran 3 lembar bimbingan dosen pembimbing 1


**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**  
 Kampus : Jalan Sidodadi Timur Nomor 24 Dr. Cipto, Semarang - Indonesia 50125  
 Telp. (024) 8316377, Faks. (024) 8448217, E-mail : upgrisng@gmail.com, Homepage : www.upgrisng.ac.id

**LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : ANDRIE SETIAWAN  
 N P M : 15670053  
 Program Studi : Ilmu Informatika  
 Judul Skripsi : Aplikasi Sistem RKT Online Pada Organisasi Generasi Zero

Dosen Pembimbing I : Bambang Agus Hurlambang, S.Kom., M.Kom.  
 Dosen Pembimbing II : Nora Octren Alada, S.T., M.Eng.

No.	Hari, tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Dosen Pembimbing I, Bambang Agus H., M.Kom., M.Eng.  
 NIP/NPP 198201433

Mahasiswa, Andrie S.  
 NPM 15670053



**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**

Kampus : Jalan Sidodadi Timur Nomor 24 Dr. Cipto, Semarang – Indonesia 50125

Telp. (024) 8316377, Faks. (024) 8448217, E-mail : upgrismg@gmail.com, Homepage : www.upgrismg.ac.id

**LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : ANDRIE SETIAWAN  
 N P M : 15670053  
 Program Studi : Informatika  
 Judul Skripsi : Aplikasi Sistem Rencana Kegiatan Tahunan (RKT) online pada Organisasi Generasi Zeru  
 Dosen Pembimbing I : Bambang Agus H., S.Kom., M.Kom.  
 Dosen Pembimbing II : Noora Gotrun Nado, S.T., M.Eng.

No.	Hari, tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
7	6/2-2020	Revisi Use Case	
8	3/12-2021	Revisi Activity Diagram dan Aplikasi	
9	30/12-2021	acc Desain UI dan layout pengapuran.	
10	15/1-2022	Rev. Promosi	

Dosen Pembimbing I,

Mahasiswa,

Bambang Agus H., S.Kom., M.Kom.  
 NIP/NPP 198 201433

Andrie S  
 NPM 15670053



**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**

Kampus : Jalan Sidodadi Timur Nomor 24 Dr. Cipto, Semarang – Indonesia 50125  
 Telp. (024) 8316377, Faks. (024) 8448217, E-mail : [upgrismg@gmail.com](mailto:upgrismg@gmail.com), Homepage : [www.upgrismg.ac.id](http://www.upgrismg.ac.id)

**LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : ANDRIE SETIAWAN  
 N P M : 15670053  
 Program Studi : Informatika  
 Judul Skripsi : Aplikasi Sistem Rencana Kegiatan Tahunan (RKT) online Pada Organisasi Generasi Zeru  
 Dosen Pembimbing I : Bambang Agus H., S.Kom., M.Kom.  
 Dosen Pembimbing II : Noor Gotrun Nada, S.T., M.Eng.

No.	Hari, tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
11	31/1-2022	Acc implementasi lembar pemricu	

Dosen Pembimbing I,

Bambang Agus H., S.Kom., M.Kom.  
 NIP/NPP 198 201 933

Mahasiswa,

NPM 15670053

## Lampiran 4 lembar bimbingan dosen pembimbing 2


**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**  
 Kampus : Jalan Sidodadi Timur Nomor 24 Dr. Cipto, Semarang – Indonesia 50125  
 Telp. (024) 8316377, Faks. (024) 8448217, E-mail : [upgrismg@gmail.com](mailto:upgrismg@gmail.com), Homepage : [www.upgrismg.ac.id](http://www.upgrismg.ac.id)

**LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : ANDRIE SETIAWAN  
 N P M : 15670053  
 Program Studi : Teknik Informatika  
 Judul Skripsi : Aplikasi sistem RKT Online Pada Organisasi Generasi Zero

Dosen Pembimbing I : Bambang Agus HerLambang, S.Kom., M.Kom.  
 Dosen Pembimbing II : Moora Gobrun Nada, S.T., M.Eng.

No.	Hari, tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
1.		Latar Belakang masalah & perbaiki	y.
2.	29/10 2019	Identifikasi masalah → perbaiki Lanjut Bab II [ Tinjauan Pustaka & Landasan Teori	y.
3.	15/1 2020	Bab I - Bab III. Rev.	A
4.	31/1 2020	Bab I - Bab III ok. Lanjut Bab 4 → desain & perbaikan	y.

Dosen Pembimbing II, Moora NIP/NPP 158201985

Mahasiswa, Andrie-S NPM 15670053



**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**

Kampus : Jalan Sidodadi Timur Nomor 24 Dr. Cipto, Semarang – Indonesia 50125  
 Telp. (024) 8316377, Faks. (024) 8448217, E-mail : [upgrismg@gmail.com](mailto:upgrismg@gmail.com), Homepage : [www.upgrismg.ac.id](http://www.upgrismg.ac.id)

**LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : ANDRIE SETIAWAN  
 N P M : 15670053  
 Program Studi : Teknik Informatika  
 Judul Skripsi : Sistem Aplikasi RPT Online pada Organisasi Generasi Zeru

Dosen Pembimbing I : Bambang Agus Hurlambang., S.Kom., M.Kom.  
 Dosen Pembimbing II : Noora Putrih Nada, S.T., M.Eng.

No.	Hari, tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
5.	4/3 2020	Revisi Vx Cmc	M.
6.	5/3 2020	Langut ke peramangan / Bab IV -ambar harus di mention & paparan/ artikelnya	J

Dosen Pembimbing II,

Noora  
 NOORA Q-N  
 NIP/NPP 158201485

Mahasiswa,

Andrie .s  
 NPM 15670053

## Lampiran 5. Hasil Survei

LAPORAN PENGELUARAN ANGGARAN BIAYA PENGADAAN ACARA  
PENGAJIAN PADA TGL 15 SEPTEMBER 2018 DUKUH KEDUNG RW 2

## DANA MASUK TIAP RT :

RT 01 : RP. 1.550.000

RT 02 : RP. 1.010.000

RT 03 : RP. 180.000

RT 04 : RP. 1.740.000

## IURAN PEMUDA MELIPUTI RW 02

RP. 980.000

## KAS IBU-IBU PKK RT 04

RP. 100.000

## DARI PETINGGI KELING

RP. 250.000

## SUMBER DONATUR

RP. 1.370.000

## IURAN ORGANISASI (GENERASI ZERU)

RP. 411.000

TOTAL KESELURUHAN : 7.591.000

## RINCIAN PENGELUARAN DANA SEBAGAI BERIKUT :

1. KYAI : RP. 1.000.000

2. REBANA : RP. 700.000

3. SOUND : RP. 1.700.000

4. PANGGUNG : RP. 600.000

5. SHOOTING : RP. 400.000

6. QORIK : RP. 100.000

7. HANSIP : RP. 200.000 (4 orang)

8. KONSUMSI : RP. 2.500.000

9. LAIN-LAIN : RP. 391.000

JUMLAH KESELURUHAN : RP. 7.591.000

*Keterangan di atas bila ada pertanyaan maupun keluhan bisa menghubungi ketua panitia penyelenggara ANDRIE SETIAWAN di nomor (WA) 085865038293*

**Iuran Kegiatan Halal Bi Halal Pemuda dan Remaja Desa Keling Kedung Tahun 2019**

NO	NAMA	PEMUDA	REMAJA	KETERANGAN	STATUS	PEMBAYARAN	KONFIRMASI	CICILAN DONATUR	ACC
1	ANDRIE	3.000.000			ANGGOTA	LUNAS-KAOS	SIAP	520.000	ACC
2	LUKMAN	600.000		P	PERANTAU	LUNAS-KAOS	SIAP	170.000	
3	TULOS	300.000		P	KELUARGA		SIAP		
4	KANIP	200.000		P	KELUARGA	LUNAS-KAOS	SIAP	120.000	
5	HENDRIK	300.000		P	PEKERJA	LUNAS-KAOS	SIAP	220.000	ACC
6	ANDIK	500.000		P	PERANTAU	LUNAS-KAOS	SIAP	420.000	ACC
7	DODIK	250.000		P	PERANTAU	LUNAS-KAOS	SIAP	170.000	
8	RENDRA	300.000		P	PERANTAU	LUNAS-KAOS	SIAP	220.000	
9	REZA		150.000	P	ANGGOTA	LUNAS-KAOS	SIAP	70.000	ACC
10	YUDI	300.000		P	PERANTAU	LUNAS-KAOS	SIAP	220.000	
11	WILI		150.000	P	ANGGOTA	LUNAS-KAOS	SIAP	70.000	
12	ROIS		150.000	P	ANGGOTA	LUNAS-KAOS	SIAP	70.000	ACC
13	WIDODO		150.000	P	ANGGOTA	LUNAS-KAOS	SIAP	70.000	ACC
14	RIAN		160.000	P	ANGGOTA	LUNAS-KAOS	SIAP	70.000	
15	ELISA	225.000		P	LUAR	LUNAS-KAOS	SIAP	145.000	ACC
16	ALDIS		150.000	P	ANGGOTA	LUNAS-KAOS	SIAP	70.000	
17	AZAM		150.000	P	ANGGOTA	LUNAS-KAOS	SIAP	70.000	
18	RIKO		150.000	P	ANGGOTA	LUNAS-KAOS	SIAP	70.000	ACC
19	IHSAN		150.000	P	ANGGOTA	LUNAS-KAOS	SIAP	145.000	
20	ANDI	225.000		P	PERANTAU	LUNAS-KAOS	SIAP	60.000	ACC
21	FRAN		150.000	P	PERANTAU	LUNAS-KAOS	SIAP	70.000	
22	ALIP		150.000	P	LUAR	LUNAS-KAOS	SIAP	220.000	
23	SOTING	300.000		P	LUAR	LUNAS-KAOS	SIAP	70.000	
24	ARJUN		150.000	P	ANGGOTA	LUNAS-KAOS	SIAP	70.000	



**NAMA ANGGOTA ORGANISASI GENERASI ZERU DESA  
KEDUNG KECAMATAN KELING**

NO	NAMA	JABATAN
1	ANDRIE	KETUA
2	LUKMAN	ANGGOTA
3	TULOS	ANGGOTA
4	KANIP	ANGGOTA
5	HENDRIK	ANGGOTA
6	ANDIK	ANGGOTA
7	DODIK	ANGGOTA
8	RENDRA	ANGGOTA
9	REZA	ANGGOTA
10	YUDI	ANGGOTA
11	WILI	ANGGOTA
12	ROIS	WAKIL KETUA
13	WIDODO	ANGGOTA
14	RIAN	ANGGOTA
15	ELISA	SEKRETARIS
16	ALDIS	ANGGOTA
17	AZAM	ANGGOTA
18	RIKO	ANGGOTA
19	IHSAN	ANGGOTA
20	ANDI	ANGGOTA
21	FRAN	ANGGOTA
22	ALIP	ANGGOTA
23	SOTING	ANGGOTA
24	ARJUN	ANGGOTA
25	ASIF	ANGGOTA
26	NAJI	ANGGOTA
27	NANANG	ANGGOTA
28	DIMAS	BENDAHARA
29	ROHIM	ANGGOTA
30	FIKA	ANGGOTA
31	ADI	ANGGOTA
32	JALIL	ANGGOTA
33	LUTFI	ANGGOTA
34	DAVID	ANGGOTA
35	FERI	ANGGOTA
36	ANDI	ANGGOTA
37	ANDIK	ANGGOTA
38	SIHAP	ANGGOTA

39	UJIB	ANGGOTA
40	IMAM	ANGGOTA
41	NOR	ANGGOTA