

Sistem Informasi Manajemen Komunitas Berbasis Web (Studi Kasus: Itb Stikom Bali Kampus Jimbaran)

**I Gede Seri Dharma Bobby Saputra¹, I Made Oka Adi Setiawan², I Putu Gede Abdi Sudiatmika³,
Nyoman Bagus Pramarta⁴, Wayan Widya Artana⁵**

^{1,2,3,4,5}ITB STIKOM Bali

Jl. Raya Puputan No.86, Dangin Puri Klod, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, Indonesia

e-mail: bobbygede27@gmail.com¹, okas948@gmail.com², sudiatmika.abdi@gmail.com³, email
baguspramarta@yahoo.co.id⁴, widyaartana@stikom-bali.ac.id⁵

Received : May, 2024

Accepted : May, 2024

Published : June, 2024

Abstract

ITB STIKOM Bali Community Jimbaran Campus is a forum for students to channel their talents and interests. Each Community has one coordinator who functions to manage members from each community. To facilitate the work of each coordinator in managing member data, activities and events, good management is needed. Management is a process in which a person can manage everything that is done by individuals or groups. The purpose of this research is to build a Web-Based Community Management Information System that can manage member data, activities and events from each community and make it easier for students to find information about the communities they participate in. In designing and building this system, the author uses the PHP programming language with the CodeIgniter framework. The design method used is the waterfall method starting from the system analysis stage and system design. The results obtained after doing blackbox testing on the system that has been made show that the functional system is running well. The results of the questionnaire from the user side of the Web-Based Community Management Information System get a percentage of a total of 86% which is categorized as "Very Good" with a total average value of 4.3 which means very good in implementing the system from 36 respondents' answers, while in terms of The admin on the Web-Based Community Management Information System gets a percentage of 79% in total which is categorized as "Good" with a total average value of 3.95 which means good in implementing the system from 10 respondents' answers.

Keywords: Information System, Management, Community, ITB STIKOM Bali Jimbaran Campus, CodeIgniter Framework, Waterfall, Blackbox Testing.

Abstrak

Komunitas ITB STIKOM Bali Kampus Jimbaran merupakan wadah dari mahasiswa untuk menyalurkan bakat dan minat yang mereka miliki. Masing – Masing Komunitas memiliki satu orang koordinator yang berfungsi mengatur anggota dari setiap komunitas. Untuk memudahkan kerja dari setiap koordinator dalam mengelola data anggota, kegiatan dan event diperlukan manajemen yang baik. Manajemen merupakan suatu proses di mana seseorang dapat mengatur segala sesuatu yang dikerjakan oleh individu atau kelompok. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun Sistem Informasi Manajemen Komunitas Berbasis Web yang dapat melakukan proses manajemen data anggota, kegiatan dan event dari masing – masing komunitas serta memudahkan mahasiswa dalam mencari informasi mengenai komunitas yang mereka ikuti. Dalam perancang dan pembangunan sistem ini penulis menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan framework codeigniter. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode waterfall dimulai dari tahap analisis sistem, dan desain sistem. Hasil penelitian yang didapat

setelah melakukan pengujian *blackbox testing* pada sistem yang telah dibuat menunjukkan fungsional sistem berjalan dengan baik. Hasil kuesioner dari sisi user pada Sistem Informasi Manajemen Komunitas Berbasis Web mendapatkan persentase dengan total 86% yang dikategorikan sebagai "Sangat Baik" dengan total nilai rata – rata sebesar 4,3 yang diartikan sangat baik dalam implementasi sistem dari 36 jawaban responden, sedangkan dari sisi admin pada Sistem Informasi Manajemen Komunitas Berbasis Web mendapatkan persentase dengan total 79% yang dikategorikan sebagai "Baik" dengan total nilai rata – rata sebesar 3,95 yang diartikan baik dalam implementasi sistem dari 10 jawaban responden.

Keywords: Sistem Informasi, Manajemen, Komunitas, ITB STIKOM Bali Kampus Jimbaran, Framework codeigniter, Waterfall, Blackbox Testing.

1. PENDAHULUAN

Berikut ini adalah petunjuk penulisan dalam ITB STIKOM Bali merupakan salah satu perguruan tinggi swasta favorit yang berada di Bali. ITB STIKOM Bali berdiri pada 10 Agustus 2002 yang didirikan oleh Prof. Dr. Made Bandem, MA., Dr. Dadang Hermawan, Drs. Ida Bagus Dharmadiaksa, M.Si., Ak. dan Drs. Satria Dharma. ITB STIKOM Bali memiliki beberapa jenis program studi diantaranya Sistem komputer (S1), Sistem Informasi (S1), Manajemen Informatika (D3), Dual Degree Program dengan HELP University (BIT & S.Kom), Teknologi Informasi (S1), Bisnis Digital (S1), Dua Gelar dengan Binus University (S.Kom dan SM) dan telah terakreditasi B. Selain di Renon, ITB Stikom Bali juga memiliki beberapa cabang, salah satunya di kawasan Jimbaran, ITB Stikom Bali Kampus Jimbaran juga memiliki pilihan program studi yang sama dengan ITB Stikom Bali yang berada di Renon, Denpasar (Lestari & Juniari, 2020). Selain itu, ITB STIKOM Bali Kampus Jimbaran telah membentuk suatu organisasi kemahasiswaan yang diberi nama Himpunan Mahasiswa ITB STIKOM Bali Jimbaran (Himas Jimbaran). Organisasi ini memiliki empat bidang yang masing-masing dibentuk untuk menaungi komunitas-komunitas yang ada di ITB STIKOM Bali Kampus Jimbaran sesuai kriterianya dalam melaksanakan kegiatan kemahasiswaan yang di rancang dalam bentuk manajemen (Mahendra, 2018).

Manajemen adalah suatu proses di mana seseorang dapat mengatur segala sesuatu yang dikerjakan oleh individu atau kelompok. Tujuan utama dari manajemen adalah mengatur, mengelola dan mencapai target dari sebuah komunitas (HERTIWI, 2020). Selain itu manajemen memberi manfaat bagi sebuah komunitas yaitu membantu keseimbangan di antara tujuan – tujuan yang telah ditetapkan

oleh komunitas tersebut. Menurut Handoko, ada beberapa alasan mengapa manajemen dikatakan penting dalam sebuah komunitas. Pertama manajemen diperlukan agar tujuan pribadi dan komunitas dapat tercapai sesuai target. Kedua, manajemen diperlukan untuk menjaga keseimbangan antara tujuan, sasaran, dan kegiatan yang bertentangan. ketiga yaitu manajemen dibutuhkan untuk mencapai efisiensi dan efektivitas suatu komunitas (MUTHOHAROH, 2019). Untuk mendukung komunitas agar berjalan baik dibutuhkan manajemen komunitas untuk mengatur dan mengelola keperluan dan kebutuhan komunitas. Masih dalam ruang lingkup komunitas, di ITB Stikom Bali Kampus Jimbaran memiliki beberapa komunitas yang dibuat oleh beberapa kelompok mahasiswa, diantaranya: futsal, *e-sport*, *unifist*, *public speaking*, *progress*, PKM dan *stigdev*. Dengan adanya komunitas - komunitas tersebut diharapkan dapat menyatukan para mahasiswa yang memiliki satu minat dan kegemaran yang nantinya dapat menjadikan kegiatan sampingan untuk mengisi kekosongan kegiatan belajar selama perkuliahan di kampus. Dari masing - masing komunitas tersebut memiliki seorang koordinator yang berfungsi untuk mengkoordinir kegiatan dari setiap komunitas. Di ITB STIKOM Bali Kampus Jimbaran, seluruh komunitas tersebut bernaung dibawah organisasi yang bernama Himas Jimbaran, khususnya pada bidang II yang mengurus tentang minat dan bakat. Di setiap komunitas yang ada di ITB STIKOM Bali Kampus jimbaran memiliki kegiatan masing - masing. Dalam mengadakan kegiatan pastinya diperlukan penyampaian informasi kepada anggota agar kegiatan tersebut dapat diketahui oleh para anggota sehingga kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik (Yudiyana et al., 2018).

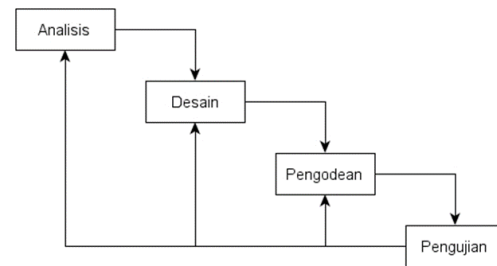
Namun dalam penyampaian informasi tersebut beberapa mahasiswa tidak mengetahui

informasi kegiatan yang akan dilakukan dari komunitas yang telah diikutinya. Selain sulit mencari informasi, berdasarkan analisa peneliti semenjak pandemi Covid-19 para mahasiswa khususnya mahasiswa baru yang sudah menjadi mahasiswa di ITB Stikom Bali diperkirakan akan sulit untuk mengetahui komunitas apa saja yang ada. Mulai dari bagaimana cara untuk bergabung dengan komunitas sampai bagaimana cara mendapatkan informasi dari komunitas tersebut. Ditambah juga dari pengalaman peneliti yang sebelumnya pernah menjabat sebagai koordinator dari salah satu komunitas mengalami kendala dalam mengetahui anggota siapa saja yang masih aktif dan tidak aktif. Untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan tadi, peneliti berniat untuk memecahkan masalah tersebut dengan memanfaatkan kemajuan teknologi serta mengimplementasikan ilmu yang telah didapat saat perkuliahan yaitu membuat dan merancang sebuah sistem informasi dimana dalam sistem tersebut terdapat beberapa fitur yang dapat menjawab permasalahan diatas. Sistem informasi yang akan dibangun ialah sebuah sistem informasi manajemen yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada seluruh anggota dan mengelola komunitas agar komunitas tersebut terkelola dengan baik yang nantinya diatur oleh koordinator masing - masing komunitas. Dalam sistem informasi tersebut koordinator akan dibantu untuk mengelola data para anggotanya misal untuk kebutuhan absensi dan lain - lain dengan cara mahasiswa yang sudah maupun yang belum tergabung dalam komunitas diwajibkan registrasi agar terdata dan tersimpan dalam sistem. Dalam fitur absen, jika ada anggota yang melebihi tidak hadir sebanyak tiga kali maka akan diketahui oleh koordinator dan koordinator memiliki hak dan wewenang untuk menonaktifkan atau memberhentikan anggota tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Metode waterfall digunakan pada penelitian in, yang terbagi menjadi beberapa tahapan seperti pada gambar dibawah (Negara, 2020). Metode air terjun (*Waterfall*) adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak yang berurutan, dimana kemajuan dipandang terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan,

implementasi, dan pengujian (Januhari, 2018), (Putra & Gunawan, 2021).



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall* (Puteri, 2020).

Pada Gambar 1 merupakan tahapan pengembangan sistem dengan menggunakan metode waterfall dengan penjelasan sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan
Tahapan ini merupakan analisis kebutuhan sistem, data dapat dikumpulkan melalui penelitian, wawancara dan penelitian kepustakaan. Peneliti akan menggali informasi sebanyak mungkin untuk membuat sistem yang sesuai dengan kebutuhan.
2. Desain sistem
Pada tahap ini penulis menggunakan alat pemodelan sistem untuk merancang solusi dari masalah yang ada. Dalam hal ini penulis menggunakan Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (Arsa, 2015) dan *Entity Relationship Diagram* (Efitra et al., 2024; Gunawan et al., 2023).
3. Penulisan kode
Penulisan kode program atau coding adalah penggunaan bahasa yang biasa dikenal oleh komputer untuk menerjemahkan kegiatan dan desain. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan aktivitas sesuai dengan desain sistem (Devirgieni et al., 2015).
4. Pengujian perangkat lunak
Tahap pengujian sistem yang akan dilakukan adalah menggunakan metode *blackbox testing* (Agus Oka Gunawan, 2020; Gunawan et al., 2021). Setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi

persyaratan yang ada (Riyanti et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

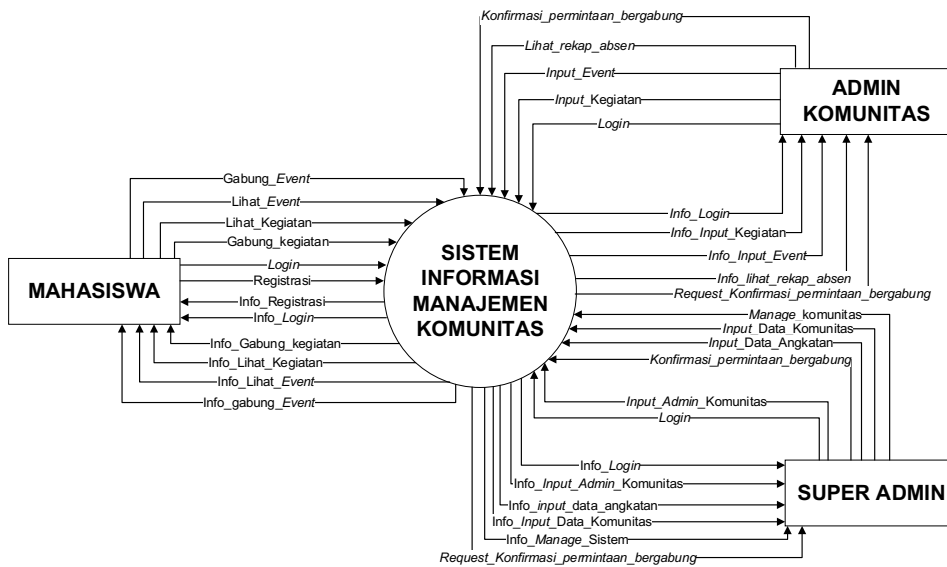
3.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk membantu menjabarkan kebutuhan pengguna menjadi design sistem yang kemudian akan dibuat menjadi program aplikasi. Kebutuhan fungsional dari sistem yang akan dibuat ialah sistem dapat digunakan untuk mengelola data komunitas yang ada di ITB STIKOM Bali Kampus Jimbaran, meliputi registrasi anggota, daftar anggota, jadwal

pertemuan dari setiap komunitas, daftar event, menambahkan event, menambahkan anggota, mengedit jadwal.

3.2 Desain Sistem

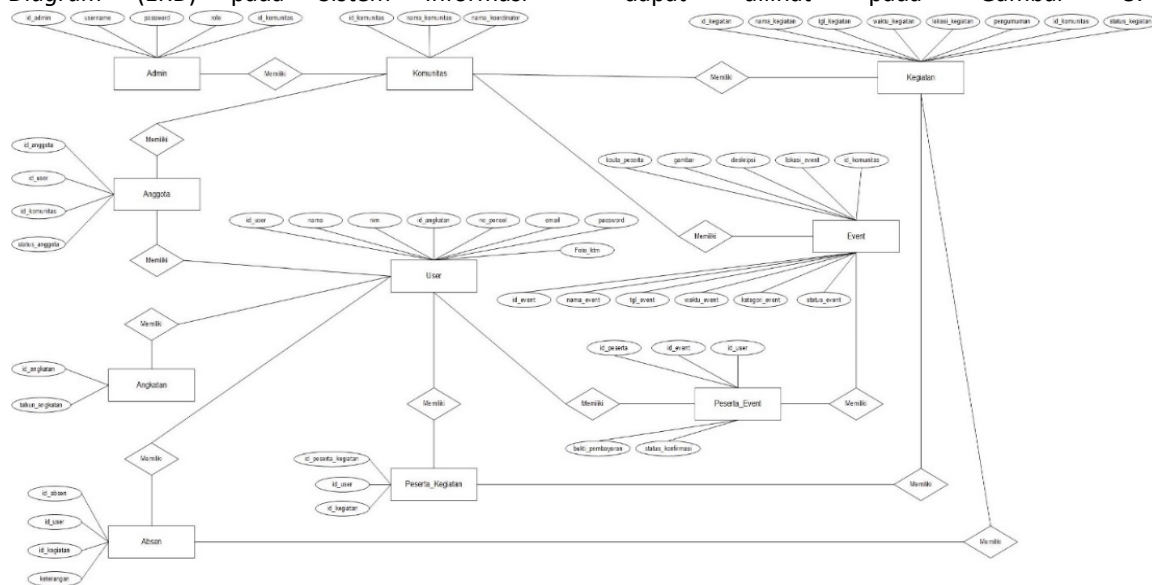
Diagram Konteks ini merupakan bagian dari level tertinggi dari DFD (*Data Flow Diagram*) yang menggambarkan seluruh *input* ke suatu sistem atau *output* dari sistem, yang akan memberi gambaran mengenai keseluruhan dari sistem. Diagram konteks pada Sistem Informasi Manajemen Komunitas dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Konteks

Berikut adalah perancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) pada Sistem Informasi

Manajemen Komunitas Berbasis Web yang dapat dilihat pada Gambar 3.



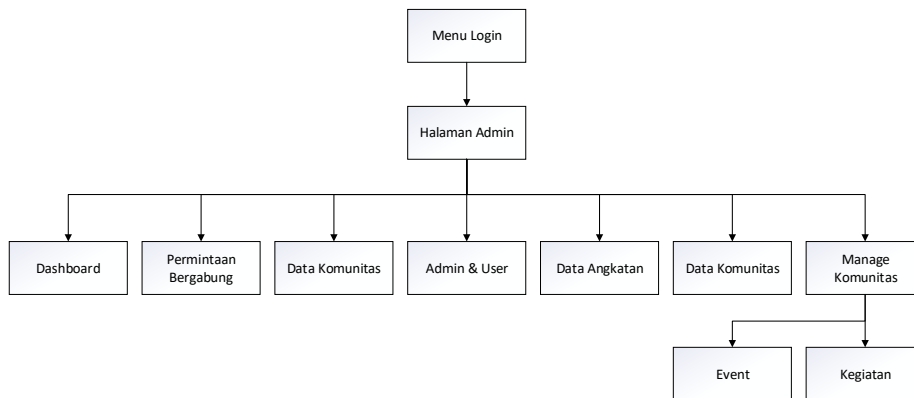
Gambar 3. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

3.3 Hasil Implementasi

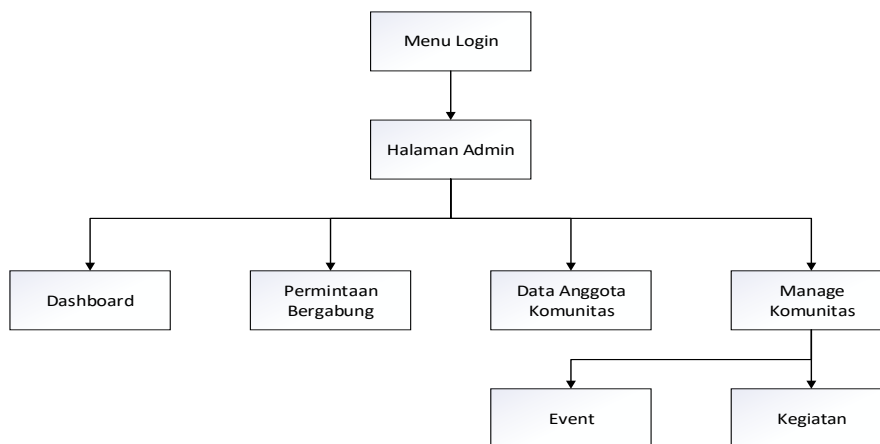
Sistem ini memiliki 3 user dengan hak akses yang berbeda yaitu super admin, admin komunitas dan user / mahasiswa. Super admin dapat mengelola data admin komunitas, data angkatan, data komunitas, data anggota komunitas, data permintaan bergabung komunitas, manage komunitas dan data dashboard. Admin komunitas dapat mengelola data anggota komunitas, data permintaan

bergabung dan manage komunitas. Sementara itu user / mahasiswa dapat mengakses home, event, dan kegiatan.

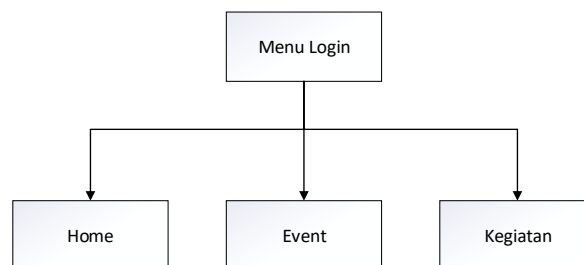
Adapun tampilan struktur menu pada Sistem Informasi Manajemen Komunitas Berbasis Web (Studi Kasus: ITB STIKOM Bali Kampus Jimbaran) yang dibagi menjadi 3 yakni sebagai berikut.



Gambar 4. Struktur Menu Admin



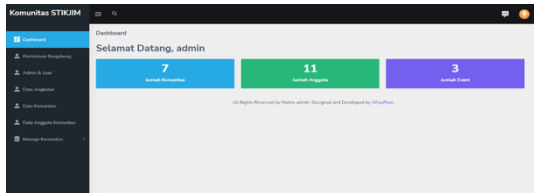
Gambar 5. Struktur Menu Admin Komunitas



Gambar 6. Struktur Menu User

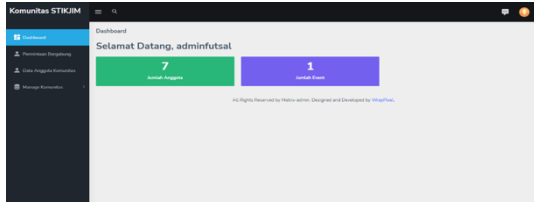
Gambar di bawah merupakan halaman pertama kali diakses saat super admin berhasil melakukan *login* yakni halaman *dashboard*,

yang berisikan informasi jumlah komunitas, jumlah anggota, dan jumlah *event*.



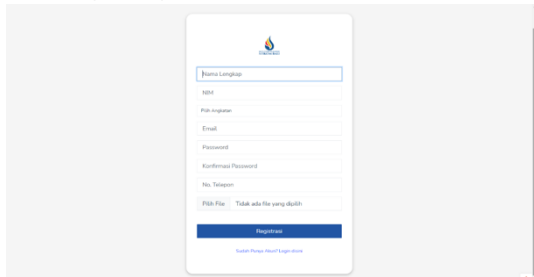
Gambar 7. Halaman *Dashboard Super Admin*.

Halaman *dashboard* pada admin komunitas berisikan informasi jumlah anggota dan jumlah *event* dari komunitasnya.



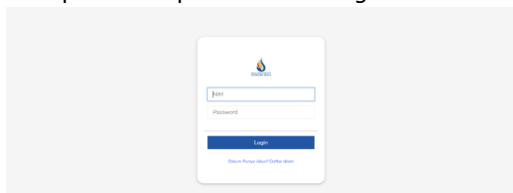
Gambar 8. Halaman *Dashboard Admin Komunitas*.

Halaman registrasi merupakan halaman dimana user melakukan registrasi data diri untuk syarat dari bergabung komunitas.



Gambar 9. Halaman *Registrasi Mahasiswa*.

Pada halaman *login* ini *user* diminta untuk memasukkan *username* dan *password* untuk masuk ke dalam sistem. Gambar dibawah merupakan tampilan halaman *login*.



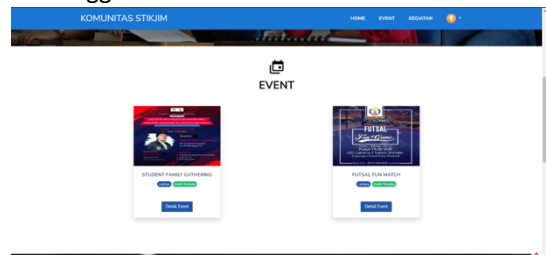
Gambar 10. Halaman *Login User*.

Halaman *home* merupakan halaman pertama kali diakses setelah *user* melakukan *login*.



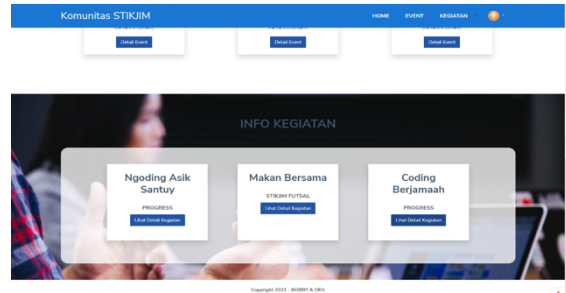
Gambar 11. Halaman *Home User*.

Halaman *event* merupakan halaman yang menampilkan daftar *event* yang akan diselenggarakan.



Gambar 12. Halaman *Event User*.

Halaman kegiatan merupakan bagian halaman yang menampilkan informasi kegiatan dari komunitas yang diikuti oleh *user*.



Gambar 13. Halaman *Kegiatan User*.

3.4 Hasil Pengujian

Hasil pengujian tiap halaman pada Sistem Informasi Manajemen Komunitas Berbasis Web dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Pengujian Halaman Login Pada *User*, Admin Komunitas, dan Super Admin.

Data input	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Menampilkan halaman <i>login</i>	Sistem menampilkan <i>landing page</i> berupa halaman <i>login</i>	Sistem berhasil menampilkan <i>landing page</i> berupa halaman <i>login</i>	Sesuai
<i>User</i> memasukan nim dan <i>password</i> dengan benar	<i>Login</i> berhasil dan mengarahkan <i>user</i> /mahasiswa ke halaman <i>home</i>	<i>Login</i> berhasil dan mengarahkan <i>user</i> / mahasiswa ke halaman <i>home</i>	Sesuai
<i>Admin</i> komunitas dan	<i>Login</i> berhasil dan	<i>Login</i> berhasil dan mengarahkan	Sesuai

super <i>admin</i> memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar	mengarahkan <i>admin</i> ke halaman <i>dashboard</i>	<i>admin</i> ke halaman <i>dashboard</i>	
Memasukan <i>nim</i> dan <i>password</i> yang salah	Sistem melakukan validasi dan menampilkan pesan <i>error</i>	Sistem berhasil melakukan validasi dan menampilkan pesan <i>error</i>	Sesuai
Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	Sistem melakukan validasi dan menampilkan pesan <i>error</i>	Sistem berhasil melakukan validasi dan menampilkan pesan <i>error</i>	Sesuai

Tabel 2. Hasil Pengujian Halaman Registrasi Pada Mahasiswa

Data input	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
User mengklik link registrasi	Sistem menampilkan halaman registrasi dan <i>form</i> registrasi	Sistem berhasil menampilkan halaman registrasi dan <i>form</i> registrasi	Sesuai
User menginputkan data registrasi	Sistem melakukan validasi <i>form</i>	Sistem berhasil melakukan validasi <i>form</i>	Sesuai
User menginputkan data tidak sesuai	Sistem menampilkan pesan validasi <i>error</i> di salah satu <i>form</i>	Sistem berhasil menampilkan pesan validasi <i>error</i> di salah satu <i>form</i>	Sesuai
User menginputkan data dengan benar	Sistem menampilkan halaman pilih komunitas	Sistem berhasil menampilkan halaman pilih komunitas	Sesuai
User memilih komunitas	Sistem mengarah ke halaman login berisi pesan berhasil registrasi	Sistem berhasil mengarah ke halaman <i>login</i> berisi pesan berhasil registrasi	Sesuai

Tabel 3. Hasil Pengujian Halaman Super Admin dan Admin Komunitas

Data input	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Super <i>admin</i> dan <i>admin</i> komunitas memilih <i>dashboard</i>	Menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Sistem berhasil Menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Sesuai
Super <i>admin</i> memilih <i>admin & user</i>	Menampilkan halaman <i>admin & user</i>	Sistem berhasil Menampilkan halaman <i>admin & user</i>	Sesuai
Super <i>admin</i> memilih data angkatan	Menampilkan halaman data angkatan	Sistem berhasil Menampilkan halaman data angkatan	Sesuai
Super <i>admin</i> memilih data komunitas	Menampilkan halaman data komunitas	Sistem berhasil Menampilkan halaman data komunitas	Sesuai
Super <i>admin</i> dan <i>admin</i> komunitas memilih data anggota komunitas	Menampilkan halaman data anggota komunitas	Sistem berhasil Menampilkan halaman data anggota komunitas	Sesuai
Super <i>admin</i> dan <i>admin</i> komunitas memilih <i>manage</i> komunitas	Menampilkan halaman <i>event</i> dan kegiatan	Sistem berhasil Menampilkan halaman <i>event</i> dan kegiatan	Sesuai
Super <i>admin</i> dan <i>admin</i> komunitas memilih <i>profile</i>	Menampilkan halaman <i>account setting</i>	Sistem berhasil Menampilkan halaman <i>account setting</i>	Sesuai

Tabel 4. Hasil Pengujian Halaman *Home* Mahasiswa.

Data input	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
User memilih <i>home</i>	Sistem menampilkan halaman <i>home</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman <i>home</i>	Sesuai
User memilih <i>event</i>	Sistem menampilkan halaman <i>event</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman <i>event</i>	Sesuai

User memilih kegiatan	Sistem menampilkan halaman kegiatan	Sistem berhasil menampilkan halaman kegiatan	Sesuai
User memilih <i>profile</i>	Sistem menampilkan halaman <i>profile</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman <i>profile</i>	Sesuai
User memilih detail <i>event</i>	Sistem menampilkan halaman detail <i>event</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman detail <i>event</i>	Sesuai
User memilih gabung <i>event</i>	Sistem menampilkan halaman registrasi <i>event</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman registrasi <i>event</i>	Sesuai
User memilih detail kegiatan	Sistem menampilkan halaman detail kegiatan	Sistem berhasil menampilkan halaman detail kegiatan	Sesuai
User memilih gabung kegiatan	Sistem menampilkan notifikasi bergabung	Sistem berhasil menampilkan notifikasi bergabung	Sesuai

Tabel 5. Hasil Pengujian Halaman *Event* Pada Mahasiswa.

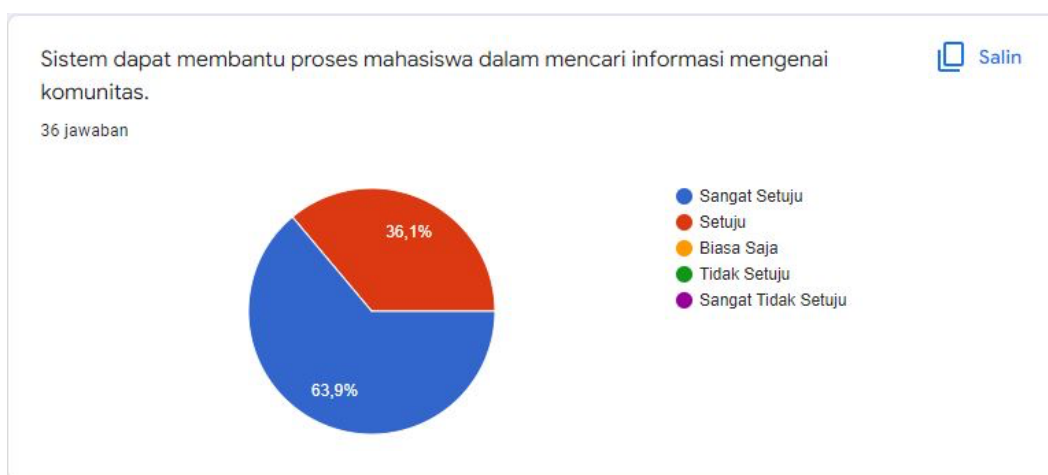
Data input	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
User menginput bukti pembayaran	Sistem tidak menampilkan pesan <i>error</i>	Sistem berhasil tidak menampilkan pesan <i>error</i>	Sesuai
User mengklik daftar	Sistem menampilkan notifikasi berhasil gabung	Sistem berhasil menampilkan notifikasi berhasil gabung	Sesuai
User memilih kegiatan	Sistem menampilkan halaman Kegiatan	Sistem berhasil menampilkan halaman Kegiatan	Sesuai
User memilih <i>profile</i>	Sistem menampilkan halaman <i>profile</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman <i>profile</i>	Sesuai
User memilih detail <i>event</i>	Sistem menampilkan halaman detail <i>event</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman detail <i>event</i>	Sesuai

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner pada user, diperoleh total rata – rata 4,3 dengan persentase 86% hasil rangkuman perhitungan kuesioner tersebut dapat dilihat pada tabel 6.

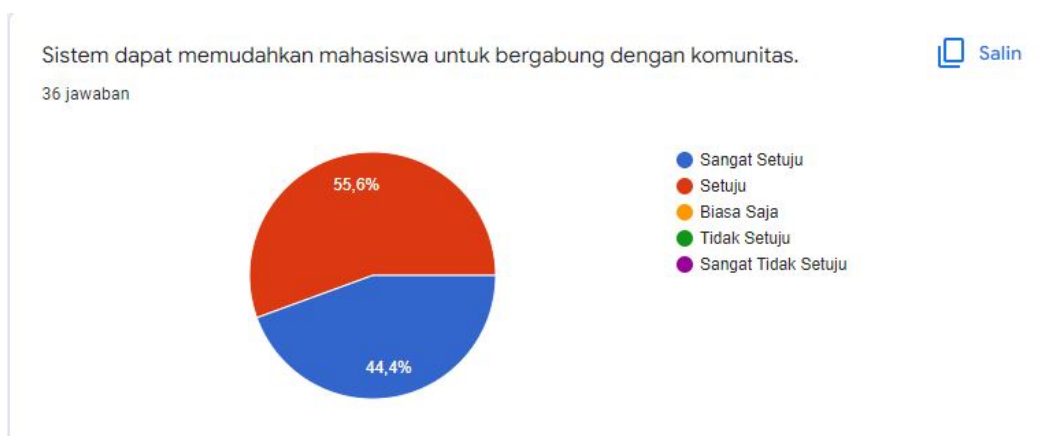
Tabel 6. Hasil Respon Pengguna

Responden	Nomor Pertanyaan dan Bobot Nilai								Total Nilai	Rata-rata Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8		
R-1	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.0
R-2	5	4	4	4	3	3	4	4	31	3.8
R-3	4	4	5	4	4	4	4	5	34	4.2
R-4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.0
R-5	5	5	4	5	4	5	4	4	36	4.5
R-6	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.0
R-7	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.0
R-8	5	4	3	5	5	5	5	5	37	4.6
R-9	5	5	5	5	5	5	5	4	39	4.8
R-10	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.0
R-11	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.0
R-12	5	4	4	5	4	4	4	3	33	4.1
R-13	5	4	4	4	4	4	4	4	33	4.1
R-14	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.0
R-15	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.0
R-16	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.0
R-17	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.0
R-18	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.0
R-19	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.0
R-20	5	5	5	5	5	4	4	5	38	4.7
R-21	5	5	4	5	4	4	4	4	35	4.3
R-22	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.0
R-23	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.0

R-24	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.0
R-25	5	4	4	4	4	4	4	4	33	4.1
R-26	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.0
R-27	5	5	5	5	5	5	5	4	39	4.8
R-28	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.0
R-29	4	4	4	5	4	4	4	4	33	4.1
R-30	5	5	5	4	4	5	4	4	36	4.5
R-31	5	5	4	4	4	3	3	3	31	3.8
R-32	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.0
R-33	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.0
R-34	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.0
R-35	5	4	4	4	4	4	5	4	34	4.2
R-36	5	4	5	5	4	4	4	4	35	4.3
Total Nilai Rata – Rata									4,3	
Presentase $\frac{4,3}{5} \times 100$									86%	



Gambar 14. Hasil Respon Pengguna.



Gambar 15. Hasil Respon Pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat kesimpulan yaitu : Perancangan pada sistem ini menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan konseptual database.

Kemudian telah dihasilkan sebuah Sistem Informasi Manajemen Komunitas Berbasis Web, *Codeigniter* berperan sebagai *framework* aplikasi web kontemporer yang digunakan dalam membangun sistem pada penelitian ini, sistem ini dibangun dengan menggunakan

bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL, sistem ini telah diuji menggunakan metode *blackbox testing* yang semua kelas uji yang digunakan telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan adapun metode kuesioner dari sisi user dengan 8 pertanyaan dan 36 responden mendapatkan presentase dengan total 86% yang dikategorikan sebagai “Sangat Baik” dengan total nilai rata – rata sebesar 4,3 yang diartikan sangat baik dalam implementasi sistem, sedangkan dari sisi admin dengan 7 pertanyaan dan 10 responden mendapatkan presentase dengan total 79% yang dikategorikan sebagai “Baik” dengan total nilai rata – rata sebesar 3,95 yang diartikan baik dalam implementasi sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Oka Gunawan, I. (2020). *PENGEMBANGAN DAN EVALUASI SISTEM INFORMASI KEMAJUAN AKADEMIK (SisKA) BERBASIS USABILITY DAN USER EXPERIENCE*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arsa, I. G. N. W. (2015). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Laboratorium STMIK STIKOM Bali Berbasis Web. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 10(1), 87–98.
- Devirgieni, I. G. A. M. P., Pramana, D., & Dewi, N. A. N. (2015). Sistem Informasi Manajemen Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Tari Tradisional Pragina STIKOM Bali Berbasis Web dan SMS Gateway. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 9(2), 61–69.
- Efitra, E., Kusuma, A. T. A. P., Ardiada, I. M. D., Mahendra, G. S., Meilani, B. D., Purwayoga, V., Yuricha, Y., Rasyid, R., Agusdi, Y., & Junaidi, S. (2024). *Buku Ajar Perancangan Basis Data*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Gunawan, I. M. A. O., Indrawan, G., & Sariyasa, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Kemajuan Akademik Menggunakan Model Incremental Berbasis Evaluasi Usability Dan White Box Testing. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 4(1), 67–78.
- Gunawan, I. M. A. O., Winarno, E., & Zebua, R. S. Y. (2023). Perancangan dan Implementasi Frontend Web untuk Sistem Pengaduan Masyarakat. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 112–126.
- HERTIWI, H. (2020). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN UNTUK PENINGKATAN PRODUKTIVITAS KERJA PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA (DISKOMINFO) KABUPATEN LOMBOK UTARA*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Januhari, U. (2018). Sistem Informasi Penjadwalan Convention Center STIKOM Bali berbasis Web. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 12(2), 77–88.
- Lestari, N. L. W. D. D., & Juniari, N. L. P. E. (2020). *Sistem Administrasi Himpunan Mahasiswa Stikom Jimbaran Berbasis Web*. Institut Teknologi Dan Bisnis ITB STIKOM BALI.
- Mahendra, I. G. Y. D. (2018). *Sistem Informasi Kegiatan Himpunan Mahasiswa Stikom Bali Kampus II Jimbaran Berbasis Android*. Institut Teknologi Dan Bisnis ITB STIKOM BALI.
- MUTHOHAROH, K. (2019). *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan di MAN 1 Pringsewu*. UIN Raden Intan Lampung.
- Negara, I. G. P. (2020). *Aplikasi Peminjaman Ruang Di Institut Teknologi Dan Bisnis STIKOM BALI Kampus II Jimbaran Berbasis WEB*. Institut Teknologi Dan Bisnis ITB STIKOM BALI.
- Puteri, A. N. (2020). Sistem Informasi Manajemen Wisuda Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 14(2), 125–134.
- Putra, I. M. A. W., & Gunawan, I. M. A. O. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Agenda, Arsip Dan Persuratan Bappeda Kabupaten Badung. *Majalah Ilmiah Universitas Tabanan*, 18(1), 63–70.
- Riyanti, A., Taryana, T., Dirgantoro, G. P., & Gunawan, I. M. A. O. (2024). Development of Rental Application using Prototyping Method. *TECHNOVATE: Journal of Information Technology and Strategic Innovation Management*, 1(2), 69–80.
- Yudiyana, I. M. G., Sumichan, A., & Ariyani, N. W. S. (2018). Management Information System of Event Organizer. *International Journal of Engineering and Emerging Technology*, 3(2), 116.