SISTEM INFORMASI AGENDA KEGIATAN PADA BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN (BPSIP) KALIMANTAN TENGAH

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :

ARI KRISTIANTO
NIM C2057201015
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024

SISTEM INFORMASI AGENDA KEGIATAN PADA BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN (BPSIP) KALIMANTAN TENGAH

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :

ARI KRISTIANTO
NIM C2057201015
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : ARI KRISTIANTO

NIM : C2057201015

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

SISTEM INFORMASI AGENDA KEGIATAN PADA BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN (BPSIP) KALIMANTAN TENGAH

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 13 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan,



ARI KRISTIANTO

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI AGENDA KEGIATAN PADA BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN (BPSIP) KALIMANTAN TENGAH

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Rommi Kaestria, M.Kom.	H.Muhammad Erfan, S.Kom., M.E.
NIK. 198605242011103	NIK. 198805222011004

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

iii

PENGESAHAN

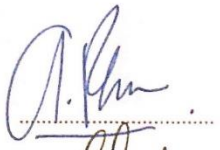
PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI AGENDA KEGIATAN PADA BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN (BPSIP) KALIMANTAN TENGAH

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan

Oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal maret 2024

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir :

1. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI. ..... 
   Ketua
2. Hotmian Sitohang, M.Kom. .....
   Sekretaris
3. Herman S. Pakpahan, S.Si., M.PFis. .....
   Anggota
4. Rommi Kaestria, M.Kom. .....
   Anggota
5. H.Muhammad Erfan, S.Kom., M.E. .....
   Anggota



iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Keberhasilan Tidak mudah untuk digapai

Jatuh bangkit lagi gagal coba lagi."

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

- Kedua orang tua tercinta dan terkasih, yang tidak pernah berhenti mendoakan dan mendukung saya hingga sampai saat ini dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Bapak, Ibu Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya. Terkhusus kepada Pembimbing Akademik saya dan Pembimbing Tugas Akhir, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berharga.
- Kantor BPSIP Kalteng, yang telah banyak membantu saya dalam proses pengumpulan data dan penelitian ini.
- Serta apresiasi setinggi-tingginya kepada Teman-teman saya Tri Yohanes, Anggi Waltaly, Andri, Zaini Abdi Subari, Stepano Wigas, Aji Samiaji terima kasih atas dukungan dan semangat yang kalian berikan sehingga saya mampu menyelesaikan penulisan tugas akhir ini tepat waktu.

INTISARI

Ari Kristianto, C2057201015, 2024. Agenda Kegiatan pada Balai Penerapan Standar Instrumen Pertanian Kalimantan Tengah, Pembimbing I Rommi Kaestria, M.Kom., Pembimbing II H.Muhammad Erfan, S.Kom., M.E.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Menggunakan metode analisis PIECES, dan desain proses menggunakan Unifield Modeling Language (UML), perancangan antarmuka (Interface) menggunakan Balsamiq Mockup serta aplikasi pengolahan kode program menggunakan Visual Studio Code, menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan menggunakan MySQL sebagai pengolahan database sistem.

Cara membangun sebuah aplikasi yang utama dalam pembuatannya yaitu melakukan wawancara untuk mengumpulkan apa masalah yang ada objek tersebut kemudian pengumpulan data untuk bagaimana cara agar masalah tersebut dapat teratasi kemudian perencanaan desain aplikasi meliputi tombol serta fitur yang di inginkan kemudian proses pembuatan aplikasi setelah itu masuk ke pengujian aplikasi kemudian langkah yang terakhir implementasi sistem, dengan menggunakan metode *black box testing* memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna perhitungan kuesioner kepuasan pengguna menggunakan skala likert

Dalam penelitian ini penulis berhasil merancang dan membangun sistem informasi yang terorganisasi dalam sebuah database, sistem informasi agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah yang telah dibangun dan diuji menggunakan metode black box testing memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perhitungan kuesioner kepuasan pengguna menggunakan skala Likert dengan 5 pernyataan yang diajukan kepada 7 user yang pernah melakukan konsultasi pada BPSIP Kalimantan Tengah, menunjukkan hasil interpretasi sebesar 92,5%.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Agenda Kegiatan, Konsultasi, Bpsip Kalteng, Web.

ABSTRACT

Ari Kristianto, C2057201015, 2024. Agenda of activities at the Central Kalimantan Agricultural Instrument Standard Implementation Center, Supervisor I Rommi Kaestria, M.Kom., Supervisor II H.Muhammad Erfan, S.Kom., M.E.

The research method used in this research is a qualitative method. The data collection techniques used in this research were observation, interviews, documentation and questionnaires. Using the PIECES analysis method, and the design process uses Unifield Modeling Language (UML), interface design uses Balsamiq Mockup and the program code processing application uses Visual Studio Code, uses the PHP programming language, and uses MySQL as the database system processing.

The main way to build an application in making it is to conduct interviews to collect what problems the object has, then collect data on how to solve the problem, then plan the application design including the desired buttons and features, then the application creation process after that goes to testing. application then the final step is implementing the system, using the black box testing method to provide results in accordance with user needs, calculating user satisfaction questionnaires using a Likert scale

In this research, the author succeeded in designing and building an information system that is organized in a database, an activity agenda information system at the center for implementing standard agricultural instruments in Central Kalimantan which has been built and tested using the black box testing method, providing results in accordance with user needs. Calculation of the user satisfaction questionnaire using a Likert scale with 5 statements submitted to 7 users who had consulted at BPSIP Central Kalimantan, showed an interpretation result of 92.5%.

Keywords: Information System, Activity Agenda, Consultation, Bpsip Kalteng, Web.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajement Informatika (STMIK) Palangkaraya, saya ayng bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ari Kristianto
NIM : C2057201015
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajement Informatika (STMIK) Palangkaraya. Hak Bebas atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Agenda Kegiatan pada Balai Penerapan Standar Instrumen Pertanian Kalimantan Tengah.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak bebas ini Sekolah Tinggi Manajement Informatika (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Palangka Raya
Pada tanggal : 13 Juni 2024
Yang menyatakan

Ari Kristianto

viii

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan Judul "Sistem Informasi Agenda Kegiatan pada Balai Penerapan Standar Instrumen Pertanian Kalimantan Tengah" dapat diselesaikan baik dan tanpa kendala berarti.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada pihakpihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom., selaku ketua STMIK Palangkaraya.
2. Ketua BPSIP Dr. Akhmad Hamdan, S.Pt., MP selaku narasumber di tempat saya melakukan penelitian Tugas Akhir.
3. Norhayati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Rommi Kaestria, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. H.Muhammad Erfan, S.Kom., M.E., selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
6. Pihak-pihak yang membantu selama proses penyelesaian Tugas Akhir.

Penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, Terimakasih.

Palangkaraya, 13 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ii
PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
INTISARI vi
ABSTRACT vii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Kajian Teori 6
2.2 Penelitian yang Relevan 11

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 18
3.1 Tinjauan Umum 18
3.2 Jenis Penelitian 18
3.3 Desain Penelitian 19
3.4 Instrumen Penelitian 21
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 23
3.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak 27
3.7 Desain Sistem 30
3.8 Jadwal Penelitian 50

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN 51
4.1 Implementasi Sistem 51
4.2 Pembahasan 63

BAB V PENUTUP 75
5.1 Kesimpulan 75
5.2 Saran 74

DAFTAR PUSTAKA 76
LAMPIRAN 79

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol *Use case Diagram* 8
Tabel 2. 2 Simbol *Activity Diagram* 8
Tabel 2. 3 Simbol *Sequence Diagram* 9
Tabel 2. 4 Penelitian Relevan 12
Tabel 3. 1 Deskripsi Instrumen Penelitian Kuisioner 22
Tabel 3. 2 Analisis PIECES 26
Tabel 3. 3 tb_*admin* 44
Tabel 3. 4 tb_kelola_data_kegiatan 44
Tabel 4.1 Rencana Pengujian Admin 64
Tabel 4.2 Rencana Pengujian User 65
Tabel 4.3 Pengujian Halaman Login Admin 66
Tabel 4.4 Pengujian Halaman Input Kegiatan Admin 67
Tabel 4.5 Pengujian Halaman Informasi Kegiatan Admin 68
Tabel 4.6 Pengujian Halaman Profil Admin 68
Tabel 4.7 Pengujian Halaman Ubah Password Admin 69
Tabel 4.8 Pengujian Halaman Logout Admin 70
Tabel 4.9 Pengujian Halaman Informasi Kegiatan User 70
Tabel 4.10 Pengujian Halaman Profil User 71
Tabel 4.11 Pernyataan Kuisioner 72
Tabel 4.12 Kategori Persentase 72
Tabel 4.13 Tabel Responden 73
Tabel 4.14 Nilai Pernyataan Kuesioner 73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Entity Relationship Diagram* 10
Gambar 3.1 Desain Penelitian 19
Gambar 3.2 *Usecase Diagram (Admin dan User)* 31
Gambar 3.3 *Activity Diagram Login (Admin)* 32
Gambar 3.4 *Activity Diagram* Kelola Data Kegiatan *(Admin)* 33
Gambar 3.5 *Activity Diagram Profil (Admin)* 34
Gambar 3.6 *Activity Diagram* Ubah *Password (Admin)* 35
Gambar 3.7 *Activity Diagram* Informasi Kegiatan *(User)* 36
Gambar 3.8 *Activity Diagram Profil (User)* 37
Gambar 3.9 *Sequence Diagram Login (Admin)* 38
Gambar 3.10 *Sequence Diagram* Kelola Data Kegiatan *(Admin)* 39
Gambar 3.11 *Sequence Diagram Profil (Admin)* 40
Gambar 3.12 *Sequence Diagram* Ubah *Password (Admin)* 40
Gambar 3.13 *Sequence Diagram Logout (Admin)* 41
Gambar 3.14 *Sequence Diagram* Informasi Kegiatan *(User)* 41
Gambar 3.15 *Sequence Diagram Profil (User)* 42
Gambar 3.16 *Entity Relationship Diagram* (ERD) 42
Gambar 3.17 Desain *Interface Dashboard (User)* 45
Gambar 3.18 Desain *Interface* Informasi Kegiatan *(User)* xiii
Gambar 3.19 Desain *Interface Profil (User)* 46
Gambar 3.20 Desain *Interface Dashboard (Admin)* 46
Gambar 3.21 Desain *Interface* Kelola Data Kegiatan *(Admin)* 47
Gambar 3.22 Desain *Interface* Informasi Kegiatan *(Admin)* 48
Gambar 3.23 Desain *Interface* Ubah *Password (Admin)* 48
Gambar 3.24 Desain *Profil (Admin)* 49
Gambar 4.1 *Source Code* Configurasi Database 51
Gambar 4.2 *Source Code Login (Admin)* 53
Gambar 4.3 *Source Code Input* Kegiatan (*Admin)* 53
Gambar 4.4 *Source Code* Informasi Kegiatan (*Admin)* 54
Gambar 4.5 *Source Code Profil* (*Admin)* 56
Gambar 4.6 *Source Code* Ubah *Password (Admin)* 57
Gambar 4.7 Implementasi Halaman *Login (Admin)* 58
Gambar 4.8 Implementasi Halaman *Dashboard (Admin)* 58
Gambar 4.9 Implementasi Halaman *Input* Kegiatan *(Admin)* 59
Gambar 4.10 Implementasi Informasi Kegiatan *(Admin)* 59
Gambar 4.11 Implementasi *Profil (Admin)* 60
Gambar 4.12 Implementasi Ubah *Password (Admin)* 60
Gambar 4.13 Implementasi *Dashboard (User)* 61
Gambar 4.14 Implementasi Informasi Kegiatan *(User)* 61
Gambar 4.15 Implementasi *Profil (User)* 62
Gambar 4.16 Pengukuran Skala Likert 74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi
Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 6 Lembar Observasi
Lampiran 7 Lembar Wawancara
Lampiran 8 Dokumentasi
Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 10 Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal
Lampiran 11 Hasil Kuesioner Respon Pengguna
Lampiran 12 Lembar Pengujian Black Box Testing

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Zaman yang sudah maju seperti sekarang ini teknologi berkembang dengan cepat dikalangan masyarakat luas dan menjadi bagian yang sangat berpengaruh saat ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sampai saat ini mengarah ke modernisasi, dimana teknologi tersebut diharapkan bisa membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi telah merambat dalam berbagai bidang, baik dalam dunia kerja maupun dunia pendidikan sehingga, ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perkembangan secara dinamis. Salah satu dari sekian banyak perkembangan teknologi adalah komputer. Komputer sebagai alat bantu manusia memiliki kelebihan diantaranya kecepatan, keakuratan, serta keefisienan dalam pengolahan data dibandingkan dengan sistem manual. Komputer adalah perangkat elektronik yang menerima, menyimpan dan memproses data menjadi informasi secara matematis atau logis sesuai dengan serangkaian instruksi yang diprogram. Dalam menjalankan fungsinya, disetiap kantor membutuhkan berbagai macam agenda kegiatan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas pelayanan, proses manual pada umumnya relatif memakan waktu yang cukup lama dan tidak efisien.

Balai Penerapan Standar Instrumen Pertanian (BPSIP) Kalimantan Tengah adalah suatu lembaga yang melayani kebutuhan masyarakat akan informasi mengenai pertanian di kalimantan tengah meliputi survei lahan, konsultasi tanaman serta pupuk. Agenda kegiatan yang di bentuk tujuannya untuk mempermudah para petani atau pengunjung untuk dapat mengetahui kegiatan apa saja yang berlangsung

di kantor tersebut dan juga diharapkan mampu meningkatkan pelayanan di BPSIP Kalimantan Tengah. Agenda kegiatan sebenarnya dapat dibuat secara manual namun dalam penerapannya selain memakan lebih banyak waktu juga sangat rentan terjadi kekeliruan yang berakibat kurang maksimalnya agenda kegiatan yang akan dilaksanakan sinkronisasi agenda antar peserta organisasi juga merupakan salah satu aspek yang tidak bisa didapatkan dari sistem pencatatan manual. Hal itu berimbas dengan sering terjadinya agenda yang bertabrakan pada BPSIP Kalimantan Tengah contohnya kepala bidang harus menghadiri acara kegiatan pasca panen dan dalam waktu yang bersamaan kepala bidang juga harus menemui petani yang lain terkait konsultasi lahan dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dibangun suatu sistem informasi agenda kegiatan BPSIP Kalimantan Tengah penelitian ini juga dilakukan untuk mendapatkan solusi yang dapat digunakan sebaik-baiknya dalam menunjang kinerja BPSIP Kalimantan Tengah dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi pegawai BPSIP Kalimantan oleh karena itu penulis tertarik meneliti dan membangun sebuah "**Sistem Informasi Agenda Kegiatan Pada Balai Penerapan Standar Instrumen Pertanian (BPSIP) Kalimantan Tengah** ".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membangun Sistem agenda kegiatan pada BPSIP Kalimantan Tengah untuk mempermudah kinerja para pegawai dikantor tersebut serta menghindari terjadinya agenda kegiatan yang bertabrakan.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yaitu sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MYSQL, selain itu didukung dengan Draw.io dalam pembuatan *interface* nya.
2. Penulis menggunakan metode kualitatif untuk membuat aplikasi.
3. Hak akses meliputi pimpinan, resepsionis, dan unit-unit kerja yang ada di BPSIP Kalimantan Tengah.
4. Pengguna meliputi petani dan pengunjung yang ingin berkonsultasi dengan pimpinan atau unit-unit yang lain terkait dengan lahan atau tanaman yang mereka tanam.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem agenda kegiatan pada BSIP Kalimantan Tengah untuk mempermudah kinerja para pegawai dan menghindari terjadinya agenda kegiatan yang bertabrakan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Memberikan kemudahan dalam mengetahui agenda kegiatan apa saja yang akan berlangsung pada Balai Penerapan Standar Instrumen Pertanian (BPSIP) Kalimantan Tengah.
2. Memberikan kemudahan kepada pegawai dan juga pengunjung dalam mencari informasi yang masuk otomatis ke dalam *database*.

3. Sebagai penerapan ilmu pengetahuan di bidang ilmu komputer yang sudah dipelajari atau ditempuh selama masih dibangku universitas.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulis penelitian ini di susun menjadi beberapa bab yaitu :

1. BAB I : Pendahuluan

   Pada bab ini berisi mengenai gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Pada bab ini berisi tentang uraian dari latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta juga menjelaskan tentang sistematika penulisan.

2. BAB II : Tinjauan Pustaka

   Pada bab ini berisi landasan teori memuat masalah tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah pekerjaan yang langsung berkaitan dengan permasalahan yang ada.

3. BAB III : Metodologi Penelitian

   Pada bab ini berisi uraian tentang perancangan proses dan teknik yang digunakan penulis dalam pengumpulan serta pengolahan data yang akan digunakan dalam penelitian ini.

4. BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

   Pada bab ini berisi tentang penjelasan hasil implementasi dari website yang telah di buat dan pengujian *(testing)* program. Pada tahap pengujian Sistem Informasi Agenda Kegiatan pada Balai Penerapan Standar Instrumen Pertanian (BPSIP) Kalimantan Tengah

akan di gunakan *black box testing*. *Black box testing* merupakan strategi testing dimana hanya memperhatikan atau memfokuskan kepada faktor fungsional dan spesifikasi perangkat lunak.

5. BAB V : Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penelitian sistem informasi agenda kegiatan BPSIP Kalimantan Tengah yang telah dilakukan untuk perbaikan dalam pengembangan sistem yang lebih baik lagi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada bagian ini penulis akan menguraikan dasar dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan pemodelan yang diinginkan dalam perangkat lunak yang akan digunakan dalam membangan sistem informasi Agenda Kegiatan BPSIP Kalimantan Tengah.

2.1.1 Teori yang berakitan dengan penelitian

1. Sistem

Menurut (Siti Winarsih, 2021) Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi atau tugas khusus)yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses atau pekerjaan tertentu.

2. Informasi

Menurut (Ridho, 2021) Informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunanya yang dikelolah menjadi sesuatu yang lebih bernilai tinggi bagi penerima guna untuk membantu membuat sebuah pengambilan keputusan.

3. Sistem Informasi

Menurut (Kristina Natonis et al., 2022) Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4. Agenda Kegiatan

Menurut (Harahap et al., 2022) Agenda menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai suatu buku catatan kegiatan yang bertanggal untuk kurun waktu satu tahun ataupun acara (kegiatan) yang akan dibahas dalam rapat.

5. Website

Menurut (Wahid et al., 2022) Website ialah sebuah media informasi yang berada di Internet website sendiri tidak hanya dapat digunakan untuk penyebaran informasi, namun dapat juga digunakan untuk membuat sistem yang berada di lingkup perusahaan. Website merupakan kumpulan halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain ataupun sub-domain, tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet.

2.1.2 Pemodelan yang digunakan

a. *Use case diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. *Use case* bertujuan untuk mempresentasikan interaksi antara actor dengan sistem. Aktor adalah suatu entitas manusia yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan pekerjaan tertentu.

Tabel 2.1 Simbol *Use case Diagram*

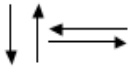
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actor*	Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*.
2		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri*(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*).
3		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
4		*Include*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*.
5		*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Sumber : (Rahmatuloh & Revanda, 2022)

b. *Activity diagram*

Activity diagram pada dasarnya adalah rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja yang digunakan pada sebuah sistem yang dijalankan ini juga dipakai untuk mengelompokkan atau mendefinisikan aluran tampilan dari sistem tersebut.

Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram*

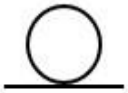
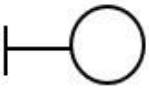
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Activity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		*Action*	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		*Initial Node*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		*Activity Final Node*	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		*Decision*	Diguanakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		*Line Connector*	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

Sumber : (P. E. P. Sari, 2021)

c. *Sequence diagram*

Sequence diagram memiliki fokus pada perilaku didalam sistem, mengilustrasikan bagaimana objek berinteraksi dengan objek lainnya. Didalam *sequence diagram* terdapat objek dan pesan yang dikirim antar objek. Biasanya *sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi objek yang terjadi dalam suatu *use case*. Untuk satu *use case* hanya diperlukan satu *sequence diagram*, jika terdapat beberapa skenario dalam *use case* maka bisa ilustrasikan sebagai fragmen dalam *sequence diagram*.

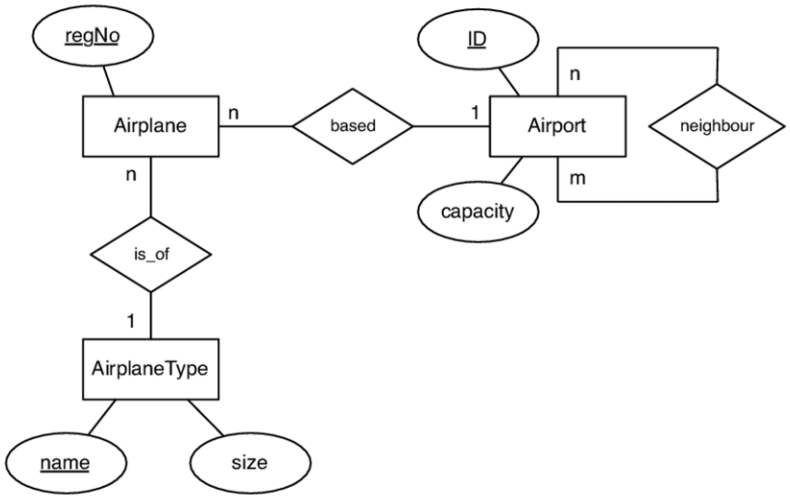
Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actor*	Menggambar orang yang sedang berinteraksi dengan sisitem.
2		*Entity Class*	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3		*Boundary Class*	Menggambarkan sebuah gambbaran dari foem
4		*Control Class*	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
5		*A focus of Control & A Life Line*	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya massage
6		*A massage*	Menggambarkan Pengiriman Pesan

Sumber : (Sulistiati et al., 2021)

d. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram yang digunakan untuk merancang suatu basis data, dipergunakan untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya.



Gambar 2.1 *Entity Relationship Diagram*

Sumber : (Ananda et al., 2022)

e. Skala Likert

Menurut (Taluke et al., 2019) Skala likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Ada dua bentuk pertanyaan yang menggunakan Likert yaitu pertanyaan positif untuk mengukur minat positif , dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur minat negatif. Pertanyaan positif diberi skor 4, 3, 2, dan 1; sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Bentuk jawaban skala Likert terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Menurut (Aryani & Kurnianingsih, 2023) Skala Likert berdasar pada Sugiyono (2019:147) dipakai dalam mengukur sikap, pandangan dunia, dan persepsi individu atau kolektif terhadap fenomena sosial. Berdasarkan data utama dalam penelitian ini, minimal berumur 17 tahun dan sudah membeli motor Honda Beat akan diberikan survei. Rumus perhitungan skala likert jumlah sampel penelitian kemudian dihitung menggunakan metode berikut dari Sugiyono :

$$P = \frac{\text{Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\textit{Skor Ideal}} \text{ X } 100\%$$

2.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan rangkaian penelitian relevan di bawah yang telah dirangkum dan dijabarkan oleh penulis, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian yang sekarang memiliki beberapa kesamaan dengan peneliti-peneliti sebelumnya, sehingga bertujuan untuk meningkatkan sistem lama pada masing-masing objek yang diteliti supaya terciptanya rancangan sistem baru yang lebih unggul dari sistem lama.

Tabel 2.4 Penelitian Relevan

No	Penulis/Tahun	Judul	Hasil	Perbedaan
1	(Nofisa et al., 2022)	Sistem Monitoring Agenda Kegiatan Internal Kampus Pada Institut Teknologi Sumatera	Sistem ini memberikan informasi agenda aktivitas yang diselenggarakan oleh unit- unit kerja di lingkungan internal kampus. Melalui pengguna sistem dapat dikatakan sistem tersebut cukup baik untuk memonitoring agenda kegiatan di lingkungan internal kampus. istem ini mempunyai sebagian kekurangan yang bisa dibesarkan buat memperbaiki kinerja sistem, seperti sistem dapat dikembangkan dengan menambah fitur berita seputar instansi terkini agar lebih menarik.	Sistem informasi agenda kegiatan bebasis web yang akan dibangun untuk mempermudah kinerja pengawai BPSIP dalam mengolah penjadwalan agenda kegiatan yang ada dikantor tersebut. Dengan sistem ini juga semua data tersimpan dengan aman dalam database dan mengurangi kerusakan serta kehilangan data. Hasil yang dicapai dari penelitian ini yaitu, dengan membangun sistem informasi berbasis web dimana semua data sudah disimpan dalam database untuk memberikan kemudahan dalam mengolah data serta mempersingkat waktu dalam penjadwalan sebuah kegiatan yang ada atau kegiatan yang sedang berjalan.

No	Penulis/Tahun	Judul	Hasil	Perbedaan
2	(Kurnia & Fikry, 2022)	Sistem Agenda Kegiatan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Riau Berbasis Android	Sistem Agenda Kegiatan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Riau berbasis android, guna memudahkan pegawai umun dan humas dalam melihat jadwal agenda dan ajudan lebih cepat update agenda. Dalam mengembangkan sistem ini menggunakan metode waterfall. Berdasarkan pengujian penerimaan pengguna, maka Sistem Agenda Kegiatan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Riau ini adalah layak digunakan dengan UAT (User Acceptance Test) sebesar 87% dengan total 10 responden dengan jumlah pertanyaan kuesioner 5 buah. Hal ini berdasarkan hasil pengujian black box. Setelah dilakukan pengujian dengan menginputkan beberapa data uji, sistem sudah sukses digunakan dengan baik.	Sistem informasi agenda kegiatan bebasis web yang akan dibangun untuk mempermudah kinerja pengawai BPSIP dalam mengolah penjadwalan agenda kegiatan yang ada dikantor tersebut. Dengan sistem ini juga semua data tersimpan dengan aman dalam database dan mengurangi kerusakan serta kehilangan data. Hasil yang dicapai dari penelitian ini yaitu, dengan membangun sistem informasi berbasis web dimana semua data sudah disimpan dalam database untuk memberikan kemudahan dalam mengolah data serta mempersingkat waktu dalam penjadwalan sebuah kegiatan yang ada atau kegiatan yang sedang berjalan.

No	Penulis/Tahun	Judul	Hasil	Perbedaan
3	(Anselmus Dhajo et al., 2022)	Sistem Informasi Agenda Kegiatan Kemahasiswaan Badan Eksekutif Mahasiswa (Studi Kasus: BEM FTI Universitas Flores)	Sistem informasi agenda kegiatan kemahasiswaan bebasis web telah dibangun untuk mempermudah kinerja pengurus BEM dalam mengolah data anggota dan data kegiatan BEM. Dengan sistem ini juga semua data tersimpan dengan aman dalam database dan mengurangi kerusakan serta kehilangan data. Hasil yang dicapai dari penelitian ini yaitu, dengan membangun aplikasi sistem informasi berbasis web dimana semua data sudah disimpan dalam database untuk memberikan kemudahan dalam mengolah data anggota pengurus BEM, data kegiatan, data UKM serta membuat laporan kegiatan.	Sistem informasi agenda kegiatan bebasis web yang akan dibangun untuk mempermudah kinerja pengawai BPSIP dalam mengolah penjadwalan agenda kegiatan yang ada dikantor tersebut. Dengan sistem ini juga semua data tersimpan dengan aman dalam database dan mengurangi kerusakan serta kehilangan data. Hasil yang dicapai dari penelitian ini yaitu, dengan membangun sistem informasi berbasis web dimana semua data sudah disimpan dalam database untuk memberikan kemudahan dalam mengolah data serta mempersingkat waktu dalam penjadwalan sebuah kegiatan yang ada atau kegiatan yang sedang berjalan.

No	Penulis/Tahun	Judul	Hasil	Perbedaan
4	(Sri Wahyuningsih et al., 2022)	E-Schedule Agenda Kegiatan Pegawai Dinas Pengendalian Penduduk Dan Keluarga Berencana Kota Semarang Berbasis Web	Dalam penyusunan agenda kegiatan disetiap bidang biasanya masih menggunakan cara manual, yaitu dengan cara diketik biasa melalui laptop/komputer kemudian dicetak. Jadwal kegiatan tersebut lalu disimpan oleh bagian arsip data disetiap bidang. Karena penyimpanan dan penginputan jadwal kegiatan masih manual sehingga sering terjadi hilangnya arsip jadwal kegiatan tersebut. Oleh karena itu perlu diatasi dengan membuat website khusus jadwal agenda kegiatan kantor. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat website e-schedule agenda kegiatan untuk media penyimpanan jadwal kegiatan supaya lebih terstruktur.	Sistem informasi agenda kegiatan bebasis web yang akan dibangun untuk mempermudah kinerja pengawai BPSIP dalam mengolah penjadwalan agenda kegiatan yang ada dikantor tersebut. Dengan sistem ini juga semua data tersimpan dengan aman dalam database dan mengurangi kerusakan serta kehilangan data. Hasil yang dicapai dari penelitian ini yaitu, dengan membangun sistem informasi berbasis web dimana semua data sudah disimpan dalam database untuk memberikan kemudahan dalam mengolah data serta mempersingkat waktu dalam penjadwalan sebuah kegiatan yang ada atau kegiatan yang sedang berjalan.

No	Penulis/Tahun	Judul	Hasil	Perbedaan
5	Fitriani, Zubaidi and Jatmika (2020)	Sistem Informasi Agenda Kegiatan Di Program Studi Teknik Informatika Universitas Mataram	Sistem yang telah dibuat ini dapat membantu memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk mencari informasi agenda kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan – kegiatan yang pernah dilakukan oleh dosen mapun mahasiswa yang lain baik yang dilakukan di fakultas, universitas maupun diluar universitas itu sendiri. Hasil yang dicapai dari penelitian ini yaitu, dimana sistem ini digunakan untuk memudahkan para anggota dalam menangani kegiatan pendaftaran dan pengelolaan kegiatan dan penyampaian informasi ukm berbasis web dan dimana sistem informasi ini bersifat fleksibelitas yang salah satunya dapat diakses melalui smart phone.	Sistem informasi agenda kegiatan bebasis web yang akan dibangun untuk mempermudah kinerja pengawai BPSIP dalam mengolah penjadwalan agenda kegiatan yang ada dikantor tersebut. Dengan sistem ini juga semua data tersimpan dengan aman dalam database dan mengurangi kerusakan serta kehilangan data. Hasil yang dicapai dari penelitian ini yaitu, dengan membangun sistem informasi berbasis web dimana semua data sudah disimpan dalam database untuk memberikan kemudahan dalam mengolah data serta mempersingkat waktu dalam penjadwalan sebuah kegiatan yang ada atau kegiatan yang sedang berjalan.

No	Penulis/Tahun	Judul	Hasil	Perbedaan
6	(Harim et al., 2023)	Desain Dan Pembangunan Sistem Informasi Agenda Kegiatan Kanwil Djpb Provinsi Sulawesi Tenggara	Tujuan dari penelitian adalah untuk membantu kantor dalam mengatur jadwal dan menginformasikan jadwal kepada pegawai. Pada penelitian ini penulis menggunakan blackbox testing untuk menguji sistem yang dibangun. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah semua fitur yang dibangun bekerja dengan baik dan sistem juga diterima oleh kantor. Pembuatan sistem informasi agenda kegiatan ini diharapkan dapat dikembangkan dengan baik oleh Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Perbendaharaan Provinsi Sulawesi Tenggara agar pengaturan jadwal menjadi lebih baik kedepannya.	Sistem informasi agenda kegiatan bebasis web yang akan dibangun untuk mempermudah kinerja pengawai BPSIP dalam mengolah penjadwalan agenda kegiatan yang ada dikantor tersebut. Dengan sistem ini juga semua data tersimpan dengan aman dalam database dan mengurangi kerusakan serta kehilangan data. Hasil yang dicapai dari penelitian ini yaitu, dengan membangun sistem informasi berbasis web dimana semua data sudah disimpan dalam database untuk memberikan kemudahan dalam mengolah data serta mempersingkat waktu dalam penjadwalan sebuah kegiatan yang ada atau kegiatan yang sedang berjalan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

BPSIP Kalimantan Tengah merupakan suatu bentuk untuk memenuhi kebutuhan para petani dan para pebudidaya ikan yang memiliki tugas menyelenggarakan koordinasi, perumusan, penerapan, dan pemeliharaan, serta harmonisasi standar instrumen pertanian. Dalam melaksanakan tugasnya BPSIP menyelenggarakan fungsi sebagai berikut :

1. Penyusunan kebijakan teknis perencanaan dan program, perumusan, penerapan, pemeliharan, serta harmonisasi standar instrumen pertanian.
2. Pelaksanaan tugas administrasi Badan Standardisasi Instrumen Pertanian.
3. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Menteri.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistic atau bentuk hitungan lainnya dan berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi dilapangan. Serta garis besar tahapan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

a) Merumuskan masalah yang terjadi pada objek penelitian.

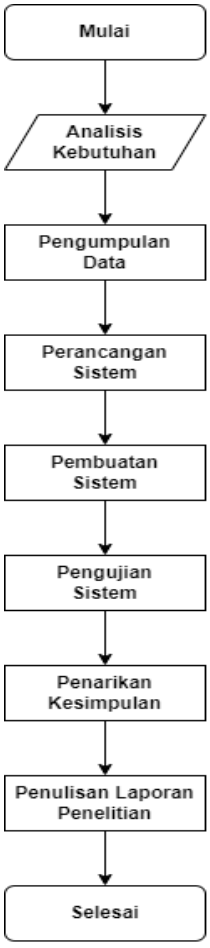
b) Mengumpulkan data dilapangan dengan observasi dan dokumentasi.

c) Menganalisi data yang sudah didapatkan oleh penulis.

d) Memberikan rekomendasi penyelesaian dengan sistem yang baru.

3.3 Desain Penelitian

Adapun desain dalam penelitian ini untuk mempermudah proses membangun sebuah sistem informasi agenda kegiatan BPSIP Kalimantan Tengah, maka penulis menggunakan sebuah kerangka kerja agar proses penelitian menjadi lebih terstruktur. Metode yang penulis digunakan sebagai kerangka Penelitian ini adalah metode kualitatif. Berikut desain struktur atau rencana desain penelitian sebagai beriku :



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Penjelasan dari masing-masing tahapan diatas akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan observasi terlebih dahulu sebagai bahan untuk pembuatan sistemnya nanti seperti apa.
b. Setelah melakukan obeservasi awal penulis melakukan pengumpulan data untuk kebutuhan rancangan desain pada sistem informasi yang akan dibangun.
c. Setelah melakukan pengumpulan data untuk rancangan desain, penulis melakukan pembuatan rancangan desain sistem.
d. Setelah melakukan pembuatan rancangan desain sistem, penulis akan melakukan validasi pada objek yang diteliti apakah desain sistem yang dibuat sudah sesuai apa masih perlu ada perubahan, misalkan ada perubahan maka akan direvisi kembali sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan tempat objek penelitian.
e. Melakukan uji coba pada aplikasi menggunakan metode balck box testing, agar penulis dapat mengetahui apakah sistem informasi yang dibangun ada eror atau tidak.
f. Setelah melakukan uji coba maka dilakukan tahap perbaikan.
g. Setelah dilakukannya perbaikan pada sistem yang dibangun maka akan dilakukan uji coba pemakaian pada sistem informasi yang dibuat.
h. Setelah selesai merancang dan mengimplementasi sistem, penulis membuat laporan penelitian bahwa sistem yang akan dibangun sudah selesai dikerjakan.

3.4 Instrumen Penelitian

Insrumen Penelitian merupakan alat yang digunakan dalam sebuah proses penelitian guna memperoleh data untuk mendukung dalam melakukan sesuatu penelitian.

a. Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan mengenai suatu objek tertentu secara cermat langsung di lokasi penelitian tersebut. Observasi ini juga termasuk kegiatan pencatatan yang dilakukan secara sistematis tentang semua gejala objek yang diteliti langkah pertama peneliti akan melakukan kunjungan ke lokasi penelitian pada BPSIP Kalimantan Tengah guna mendapatkan sebuah data yang diperlukan untuk menyusun penelitian tersebut.

b. Wawancara

Wawancara atau *interview* merupakan percakapan antara dua orang atau lebih guna mendapatkan data-data yang diperlukan. Penulis melakukan tanya jawab secara langsung kepada kepala BPSIP Kalimantan Tengah Dr. Akhmad Hamdan, S.Pt., MP untuk mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian tugas akhir tersebut.

Dalam tahapan ini, penulis menyusun beberapa pertanyaan untuk narasumber yang akan dituju, sebagai berikut :

1) Apa saja devisi serta fungsi dari beberapa devisi yang ada dikantor saat ini?
2) Bagaimana agenda kegiatan saat ini berjalan dengan adanya beberapa devisi saat ini untuk penjadwalan kegiatan?

3) Apakah ada aplikasi atau sistem informasi untuk penjadwalan agenda kegiatan dikantor saat ini?
4) Apakah bapak/ibu berkenan dibuatkan sistem informasi agenda kegiatan untuk menunjang kinerja dikantor saat ini?
5) Apakah ada fitur yang bapak/ibu inginkan dalam pembuatan sistem informasi agenda kegiatan yang ingin dibuat?

c. Kuisioner

Dalam tahapan ini, pengguna sistem diminta untuk memilih satu jawaban untuk memberikan penilaian tingkat kepuasan terhadap sistem informasi yang diteliti oleh penulis dengan memberikan pilihan dari jawaban di setiap pertanyaan. Rencana kuisioner sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Deskripsi Instrumen Penelitian Kuisioner

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu – Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Proses login aplikasi bisa dipahami dengan baik.					
2	Tampilan pada aplikasi seperti warna, fitur, tata letak baik.					
3	Kemudahan akses pada aplikasi ramah pengguna.					
4	Ukuran huruf pada aplikasi baik.					
5	Fitur yang ada pada aplikasi mudah untuk dipahami.					

Penjelasan keterangan dari pilihan jawaban diatas :

Sangat Tidak Setuju	= 1
Tidak Setuju	= 2
Ragu-Ragu	= 3
Setuju	= 4
Sangat Setuju	= 5

d. Dokumentsi

Dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan. Selain itu dokumentasi juga diartikan sebagai pemberian atau pengumpulan bukti yang telah dilaksanakan penelitian pada BPSIP Kalimantan Tengah.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Kebutuhan pengguna dalam perancangan ini, terbagi menjadi 2 (dua) yaitu kebutuhan *admin*/pengelola dan kebutuhan *user*.

a. Kebutuhan *Admin*/Pengelola

1) Admin harus login terlebih dulu, untuk dapat mengakses/menggunakan halaman dashboard admin.
2) Setalah masuk ke halaman dashboard admin, sistem akan menampilkan halaman dashboard admin.
3) Pada fitur menu, terdiri dari halaman dashboard, input kegiatan, informasi kegiatan, profil, ubah password, dan logout.
4) Pada halaman user, user dapat melihat informasi kegiatan dan profil yang telah dimasukkan ke dalam sistem.

5) Pada halaman admin, admin dapat melihat atau menambahkan agenda kegiatan serta profil kantor yang sudah dimasukkan ke dalam sistem.
6) Pada halaman input kegiatan, admin dapat memasukkan agenda kegiatan seperti nama kegiatan, tempat kegiatan, hari kegiatan, tanggal kegiatan, jam kegiatan, dan jabatan.
7) Pada halaman logout, admin dapat keluar dari akun admin dan kembali ke halaman beranda user.

b. Kebutuhan *User*

1) *User* yang ingin melihat informasi kegiatan harus membuka aplikasi terlebih dahulu, setelah itu klik informasi kegiatan kemudian akan tampil sebuah table yang berisikan infomasi kegiatan yang ada dikantor tersebut.
2) *User* dapat melihat halaman profil kantor yang telah dimasukkan ke dalam sistem.

3.5.2 Analisis sistem yang sedang berjalan

Menurut (Hetty Meileni et al., 2020) Metode PIECES digunakan untuk mendapatkan permasalahan yang ada terhadap sistem. PIECES terdiri dari performance, information, economic, control, efficiency, dan service.

a. Performance (Kinerja)

Analisis performance dilakukan untuk mengetahui sebuah kinerja sistem, apakah berjalan dengan baik atau tidak. Kinerja ini diukur dari jumlah data dihasilkan dan seberapa cepat suatu data ditemukan.

b. Information (Informasi)

Analisis information digunakan untuk mengetahui seberapa banyak dan seberapa jelas informasi yang akan dihasilkan dari pencarian.

c. Economy (Ekonomi)

Analisis economic dilakukan untuk mengetahui apakah suatu sistem itu tepat diterapkan di suatu lembaga informasi dan dilihat dari segi finansial dan biaya yang dikeluarkan.

d. Control (Kontrol)

Analisis control digunakan untuk memantau sejauh mana pengawasan dan kontrol yang dilakukan agar sistem berjalan dengan baik.

e. Effeciency (Efisiensi)

Analisis efficiency dilakukan untuk mengetahui apakah suatu sistem efisien atau tidak dengan input yang sedikit bisa menghasilkan output yang memuaskan.

f. Service (Layanan)

Analisis service digunakan untuk mengetahui bagaimana pelayanan yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang yang timbul terkait pelayanan.

Dengan melakukan analisis PIECES ditentukanlah masalah utamanya agar dilakukan perbaikan. Enam variabel dalam PIECES yaitu :

Tabel 3. 2 Analisis PIECES

No	Analisis	Sistem yang Berjalan	Sistem Baru
1	Performance (Kinerja)	Proses agenda kegiatan yang dilakukan saat ini masih dilakukan secara *konvensional* yaitu menggunakan selembar kertas dan sangat rentan hilang.	Pada sistem informasi ini proses menginputkan penjadwalan agenda kegiatan sangat mudah, sistem informasi menyediakan beberapa menu fitur yang dimana ini memudahkan kinerja dan mempersingkat waktu dalam penjadwalan agenda kegiatan.
2	Information (Informasi)	Pencarian data atau kertas seperti yang sudah dibuat sebelum nya sulit untuk dicari karena masih dikerjakan dengan pencatatan *konvensional*. Ini dapat mempengaruhi kinerja.	Dengan adanya sistem informasi ini nanti akan dimudahkan dengan berbagai informasi yang di berikan, informasi yang diterima seperti informasi kegiatan dan lainnya.
3	Economy (Ekonomi)	Saat ini agenda kegiatan masih dilakukan secara *konvensional* menggunakan kertas dan membutuhkan biaya untuk membeli kertas tersebut.	Dengan adanya sistem baru ini nantinya dapat membantu meminimalisir biaya untuk membeli kertas agar kinerja dapat efisien dan mempersingkat waktu dalam penjadwalan agenda kegiatan dikantor saat ini.
4	Control (Kontrol)	Proses pencatatan agenda kegiatan terkadang cukup banyak sedangkan kertas bisa saja kekurangan stock untuk mencatat agenda kegiatan yang ada, ini menjadi kurang terkendali karena tidak adanya sistem informasi agenda kegiatan pada saat ini	Proses penjadwalan agenda kegiatan menjadi lebih terkendali karena dengan adanya sistem yang dapat membantu dan mempermudah dalam penjadwalan agenda kegiatan saat ini.

No	Analisis	Sistem yang Berjalan	Sistem Baru
5	Effeciency (Efisiensi)	Belum adanya sistem informasi agenda kegiatan saat ini dan sangat memakan waktu serta biaya dan juga tidak efisien mengingat BPSIP ini adalah sebuah unsur pelaksanaan teknis (UPT).	Dengan sistem yang dibangun oleh penulis memudahkan untuk pencatatan atau penjadwalan agenda kegiatan yang ada dikantor saat ini.
6	Service (Layanan)	Layanan kurang maksimal, karena terkadang dibutuhkan waktu jika melakukan pencarian data atau agenda kegiatan yang saat ini dilakukan secara *konvensional* dengan menggunakan kertas atau sebuah buku.	Dengan menggunakan sistem ini akan memudahkan pekerjaan sehingga bisa menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan analisis diatas, dapat diketahui bahwa penjadwalan sebuah agenda kegiatan masih dilakukan secara *konvensional* ini sangat memakan waktu serta tidak efektif dan efisien. Hal ini dikerenakan penjadwalan agenda kegiatan dikantor saat ini tidak terkomputerisasi. Dan juga Layanan kurang maksimal, karena terkadang dibutuhkan waktu jika melakukan pencarian data atau agenda kegiatan yang saat ini dilakukan secara *konvensional* dengan menggunakan kertas atau sebuah buku.

3.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Adapun kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam membangun sistem adalah sebagai berikut :

3.6.1 Analisis kebutuhan perangkat keras *(Hardware)*

Kebutuhan perangkat keras (Hardware) yang digunakan penulis dalam membangun sebuah sistem informasi adalah sebagai berikut :

1) Processor : intel CORE i5 Gen 10
2) RAM : 4 GB
3) Type : Acer Aspire 5
4) Hardisk : 500 GB

3.6.2 Analisis kebutuhan perangkat lunak *(Software)*

Kebutuhan perangkat lunak *(Software)* yang digunalan penulis dalam membangun sebuah sistem informasi adalah sebagai berikut :

a. HTML (Hypertext Markup Language)

Menurut (I. P. Sari et al., 2022) HTML (HyperText Markup Language) adalah salah satu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website absensi pegawai kantoran ini. HTML dominan dengan menggunakan tanda tag < > untuk menyatakan kode – kode yang akan ditafsirkan oleh browser agar halaman dapat ditampilkan dan muncul sesuai dengan posisi yang telah diatur. Bahasa HTML ini sendiri digunakan untuk membantu merancang struktur dasar halaman website atau bila dianalogikan HTML merupakan pondasi awal untuk menyusun berdirinya kerangka halaman website secara lebih terstruktur sebelum masuk ke tahap desain dan sisi fungsionalitas.

b. Cascading Style Sheets (CSS)

Menurut (Safira & Purtiningrum, 2022) CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheets yang digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana elemen pada dokumen HTML akan ditampilkan pada layar komputer, smartphone, tablet phone, dan sebagainya. CSS dapat dikontrol layout dari beberapa halaman web secara bersamaan.

c. PHP Hypertext Preprocessor

Menurut (Rina Noviana, 2022) Hypertext Markup Language (HTML) adalah script pemrograman yang mengatur bagaimana kita menyajikan informasi di dunia internet dan bagaimana informasi itu membawa kita melompat dari satu tempat ke tempat lainnya. HTML dibuat oleh Tim Berners-Lee ketika masih bekerja dengan CERN dan dipopulerkan pertama kali oleh browser Mosaic. Awal tahun 1990 HTML mengalami perkembangan

yang sangat maju. Setiap pengembangan HTML pasti akan menambahkan kemampuan dan fasilitas yang lebih baik dari versi sebelumnya.

d. Xampp

Menurut (Paranduk, 2021) XAMPP adalah paket PHP dan MySQL berbasis open source yang instan, yang bisa digunakan baik di sistem operasi Linux maupun dari sistem operasi windows.

e. Visual Studio Code

Menurut (Ningsih & Aruan, n.d.) Visual Studio Code adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman Javascript, Typescript, dan Node. Js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code seperti : C++, C#, Python, Go, Java, PHP.

f. Apache

Menurut (Astuti & Agustina, 2022) XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstal XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server apache, PHP, dan MySQL secara manual XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikan secara otomatis.

g. Bootstrap

Menurut (Supriatmaja et al., 2022) Bootstrap adalah platform CSS (Cascading Style Sheet) yang digunakan untuk mendesain situs web. Bootstrap adalah alat hebat yang dapat digunakan pemrogram saat membangun situs web. Misalnya, CSS di Bootstrap menyediakan tipe, tombol, navigasi, dan elemen lain yang, bersama dengan JavaScript, membuat pengembangan antarmuka menjadi lebih mudah dan lebih stabil. Bootstrap juga menyediakan banyak kelas dan plugin CSS siap pakai untuk membantu pengembang membuat tampilan dan nuansa situs web oleh karena itu, bootstrap adalah salah satu framework front-end yang paling banyak digunakan.

h. Balsamiq Mockup

Menurut (Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana et al., 2020) Balsamiq mockup adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi. Software ini sudah menyediakan tools yang dapat memudahkan dalam membuat desain prototyping aplikasi yang akan kita buat. Software ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

i. Draw io

Menurut (Safira & Purtiningrum, 2022) Draw.io merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat rancangan diagram tanpa diperlukan instalasi aplikasi, cukup dengan sambungan internet.

j. Google Chrome

Menurut (Oktapalisa & Murti, 2022) Browser merupakan perangkat lunak untuk menjalankan program atau scriptweb. Contoh browser adalah internet explorer, Opera, Mozilla FireFox, Google Chrome dan lain-lainnya.

3.7 Desain Sistem

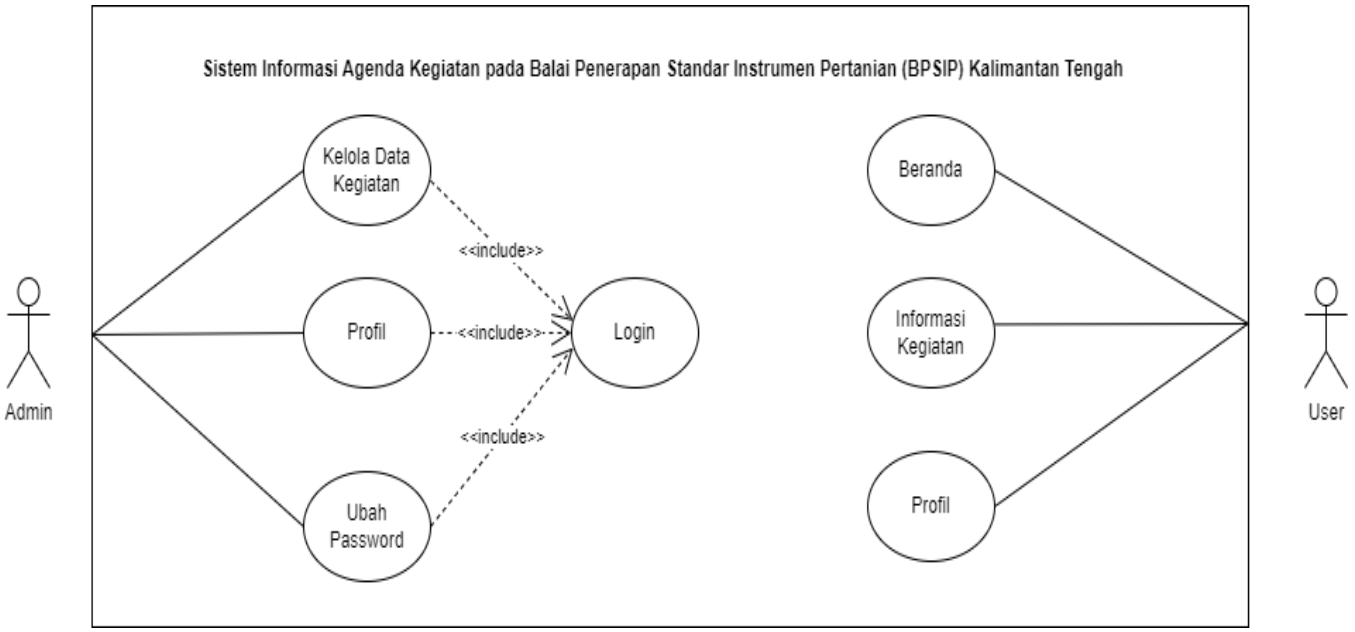
Desain sistem merupakan tahapan-tahapan berupa gambaran perancangan dari sistem informasi yang akan dibangun oleh penulis. Berikut ini adalah uraian mengenai desain sistem yang dirancang oleh penulis sebagai berikut :

3.7.1 Desain Proses

Dalam perancangan sistem, penulis menggunakan diagram UML *(Unified Modeling Language)*. Adapun diagram yang penulis gunakan ialah *Usecase Diagram, Activity Diagram, Sequen Diagram, dan Class Diagram*.

a. *Usecase Diagram*

Usecase diagram adalah gambaran graphical dari beberapa atau semua actor, usecase, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. Usecase Diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

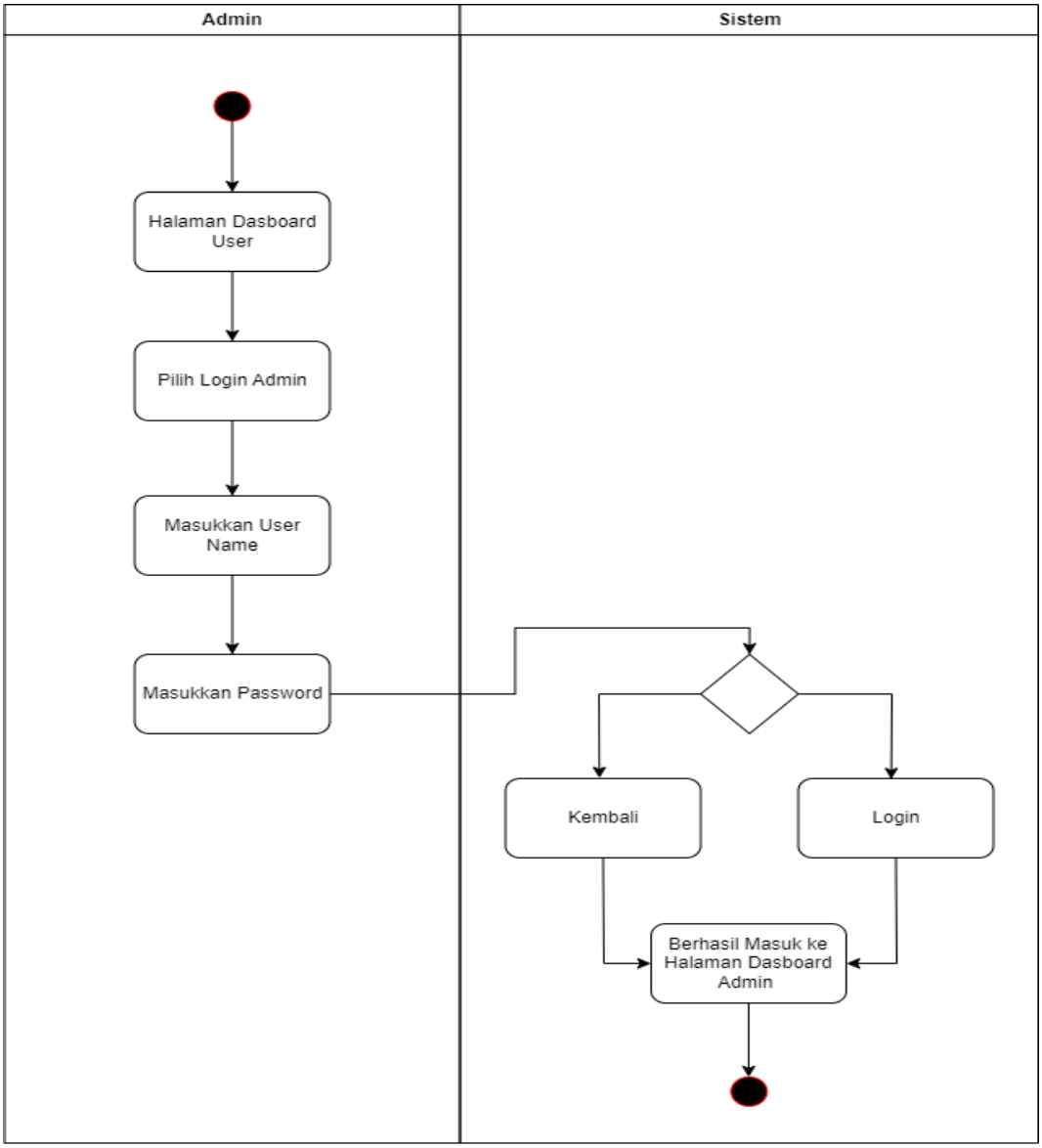


Gambar 3.2 *Usecase Diagram (Admin dan User)*

Dari usecase diatas, maka dapat dilihat *admin* dalam sistem dapat melakukan beberapa hal yaitu *login*, kelola data kegiatan, profil, ubah password, dan logout. Sedangkan *user* atau pengguna hanya dapat melihat informasi kegiatan, dan profil saja.

b. *Activity Diagram*

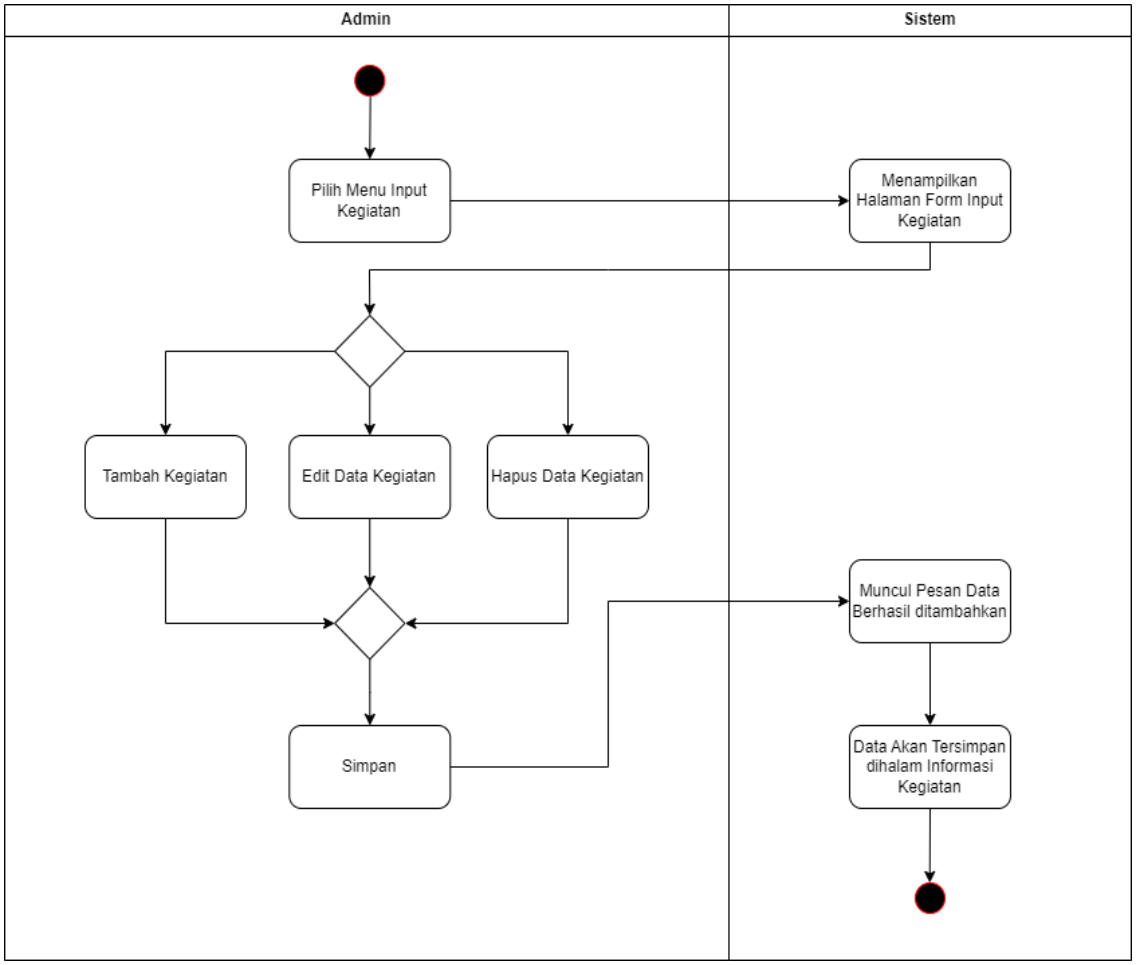
1) *Activity Diagram* Login (*Admin*)



Gambar 3.3 *Activity Diagram Login (Admin)*

Pada Activity diatas, merupakan aktivitas admin untuk *login,* aktivitas ini dimulai ketika admin mengakses sistem informasi agenda kegiatan, selanjutnya login diminta dengan memasukan *username* dan *password.*

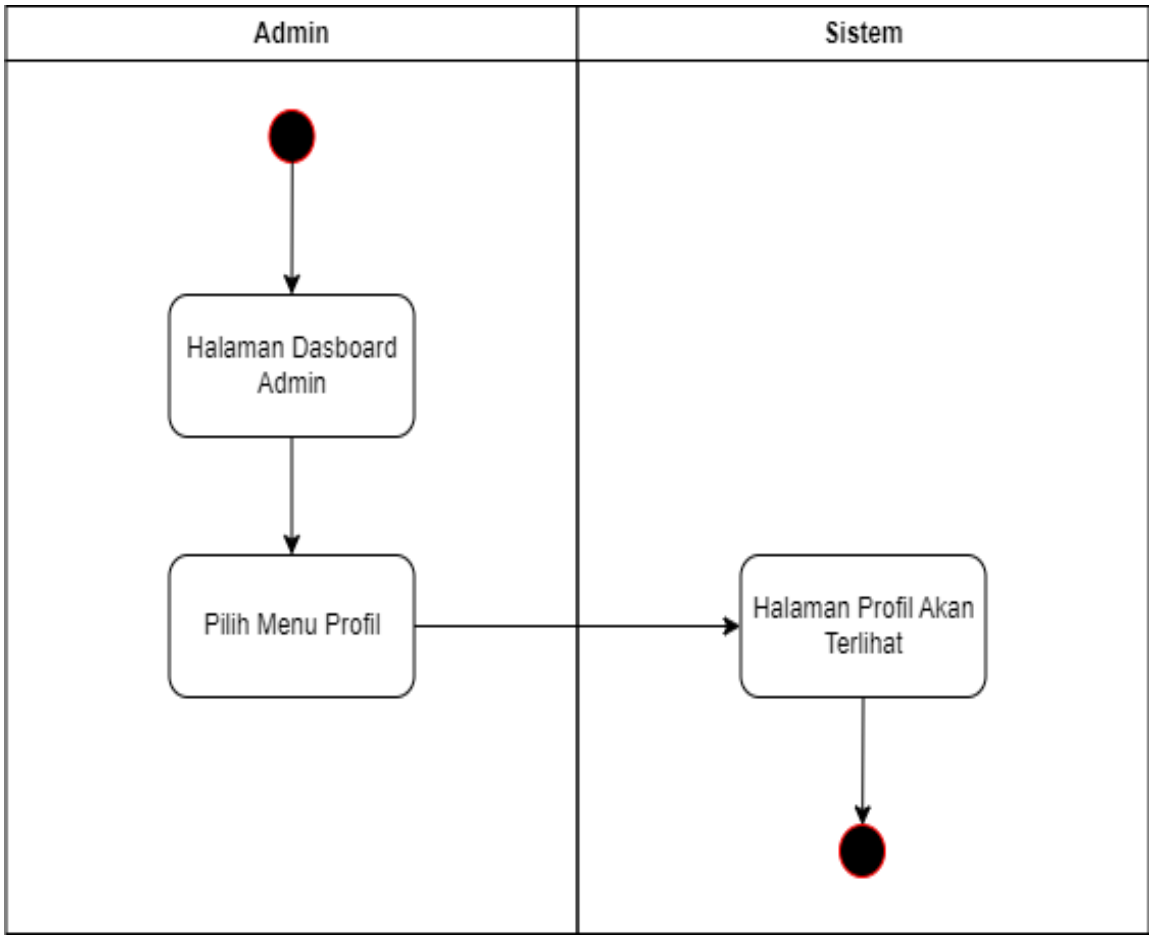
2) *Activity Diagram* Kelola Data Kegiatan (*Admin*)



Gambar 3.4 *Activity Diagram* Kelola Data Kegiatan *(Admin)*

Pada Activity diatas, merupakan aktivitas admin dalam mengelola data kegiatan meliputi nama kegiatan, tempat kegiatan, hari kegiatan, tanggal kegiatan, jam kegiatan, dan jabatan. Setelah informasi dirasa cukup maka admin bisa menyimpan dengan mengklik tombol simpan setelah itu akan muncul pesan data berhasil ditambahkan.

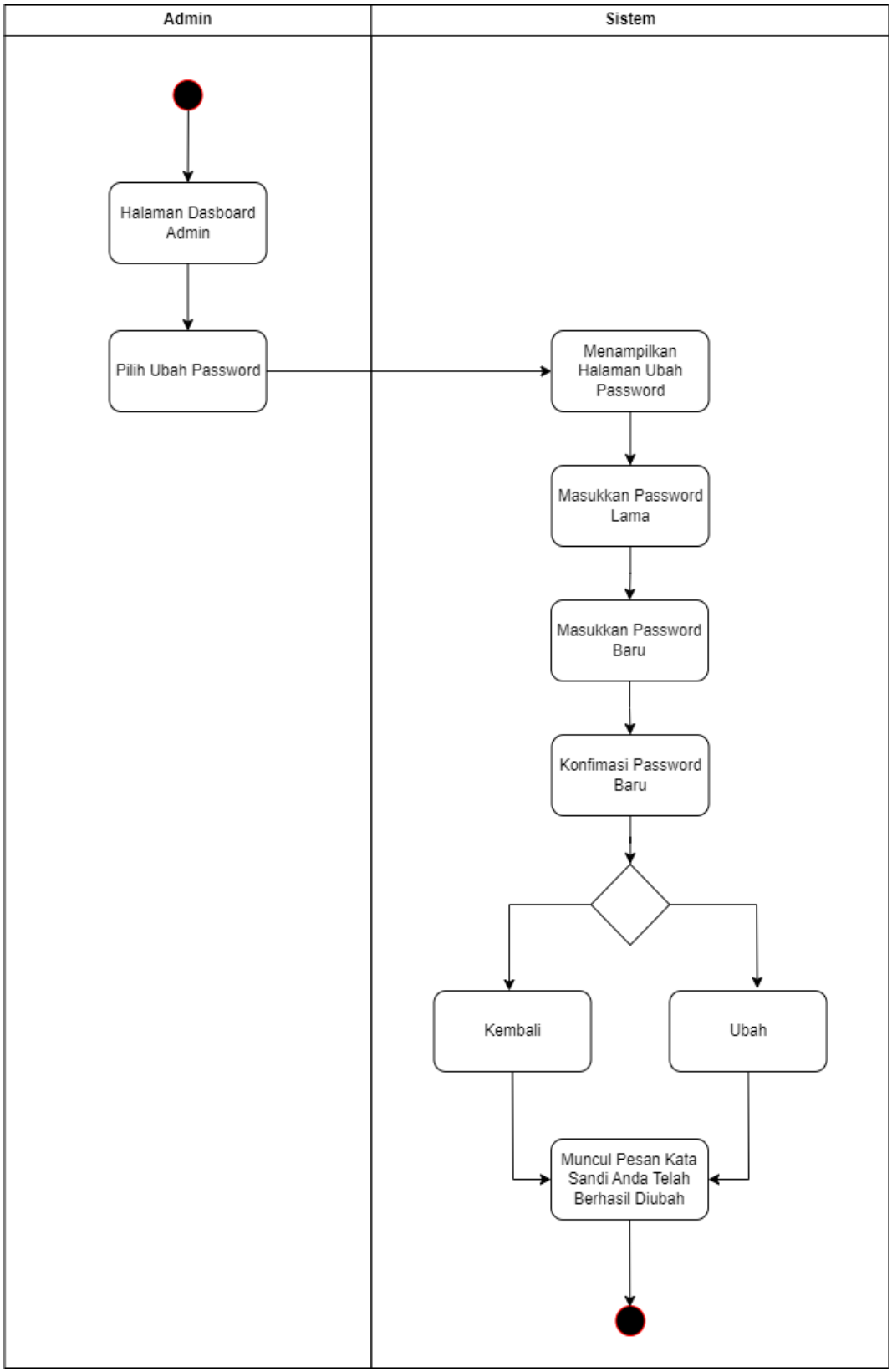
3) *Activity Diagram* Profil (*Admin*)



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Profil *(Admin)*

Pada Activity diatas, merupakan aktivitas admin dalam melihat profil kantor dihalaman dashboard admin, Setelah admin masuk ke halaman dashboard admin kemudian bisa mengklik tombol profil maka halaman profil akan muncul.

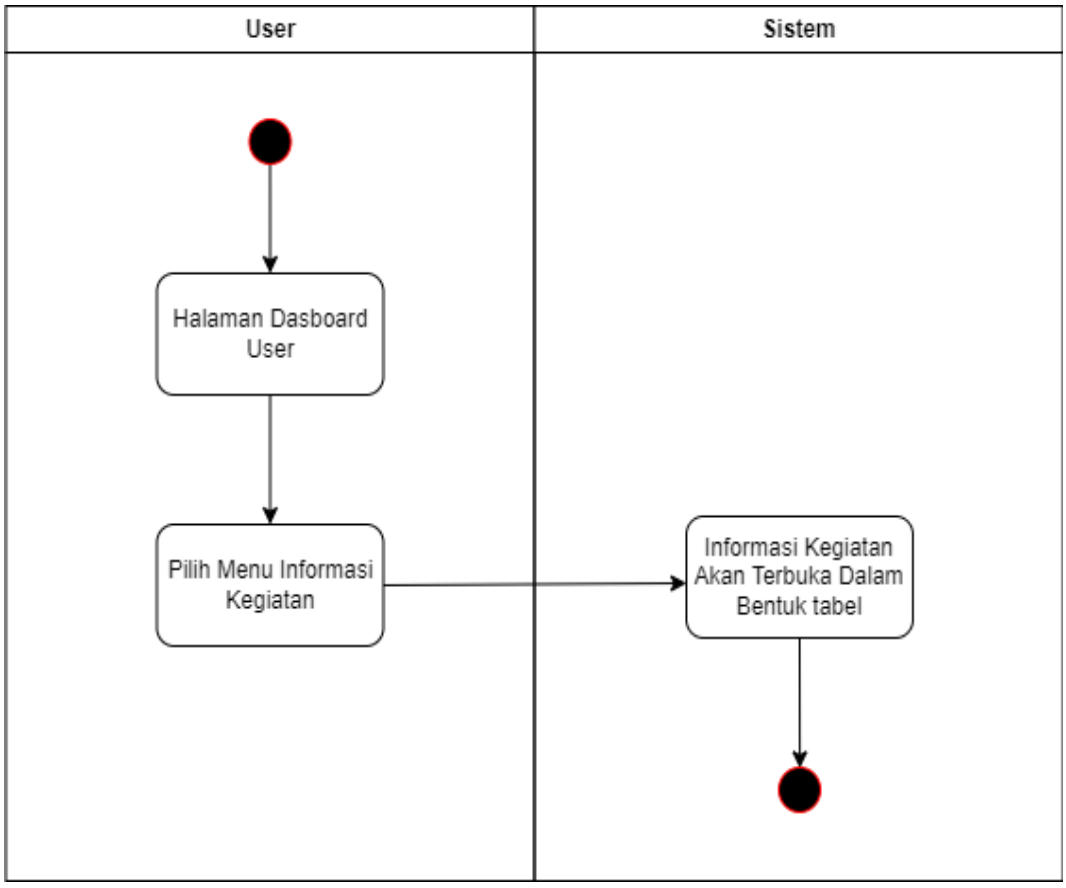
4) *Activity Diagram* Ubah Password (*Admin*)



Gambar 3.6 *Activity Diagram* Ubah Password *(Admin)*

Pada Activity diatas, merupakan aktivitas admin dalam mengubah password setelah admin masuk ke halaman dashboard kemudian bisa mengklik tombol ubah password pada halaman dashboard admin, Kemudian akan tampil sebuah halaman untuk mengubah password dengan memasukkan password lama, password baru, konfirmasi password baru dan kemudian bisa mengklik tombol ubah maka password akan otomatis terubah.

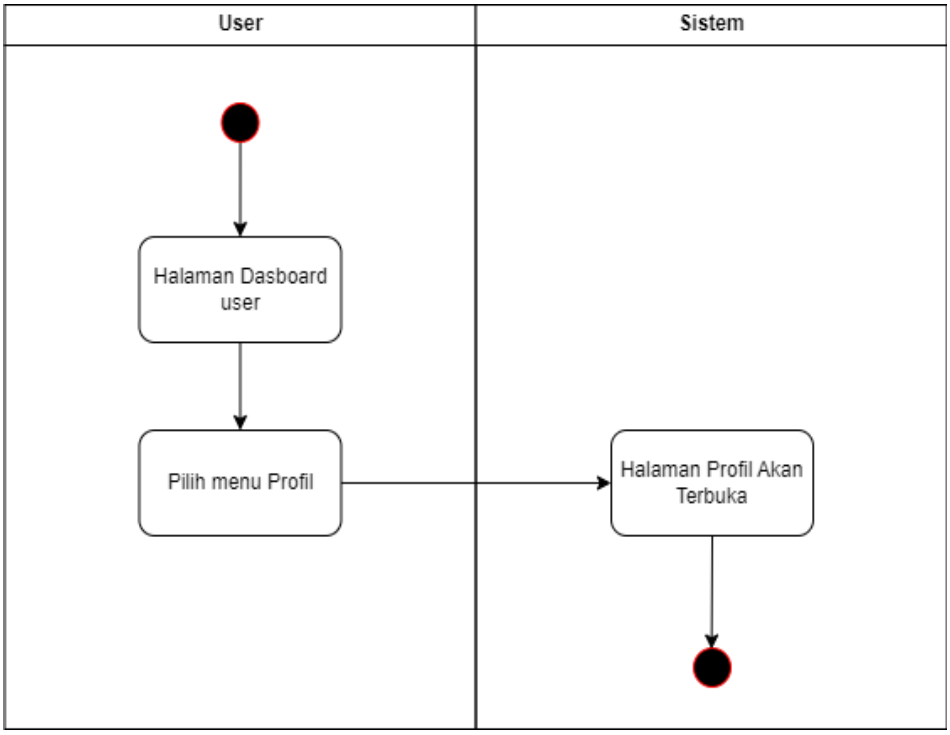
5) *Activity Diagram* Informasi Kegiatan (*User*)



Gambar 3.7 *Activity Diagram* Informasi Kegiatan *(User)*

Pada Activity diatas, merupakan aktivitas user dalam melihat informasi kegiatan setelah user masuk ke halaman dashboard kemudian bisa mengklik tombol informasi kegiatan maka tampilan informasi akan terlihat.

6) *Activity Diagram* Profil (*User*)

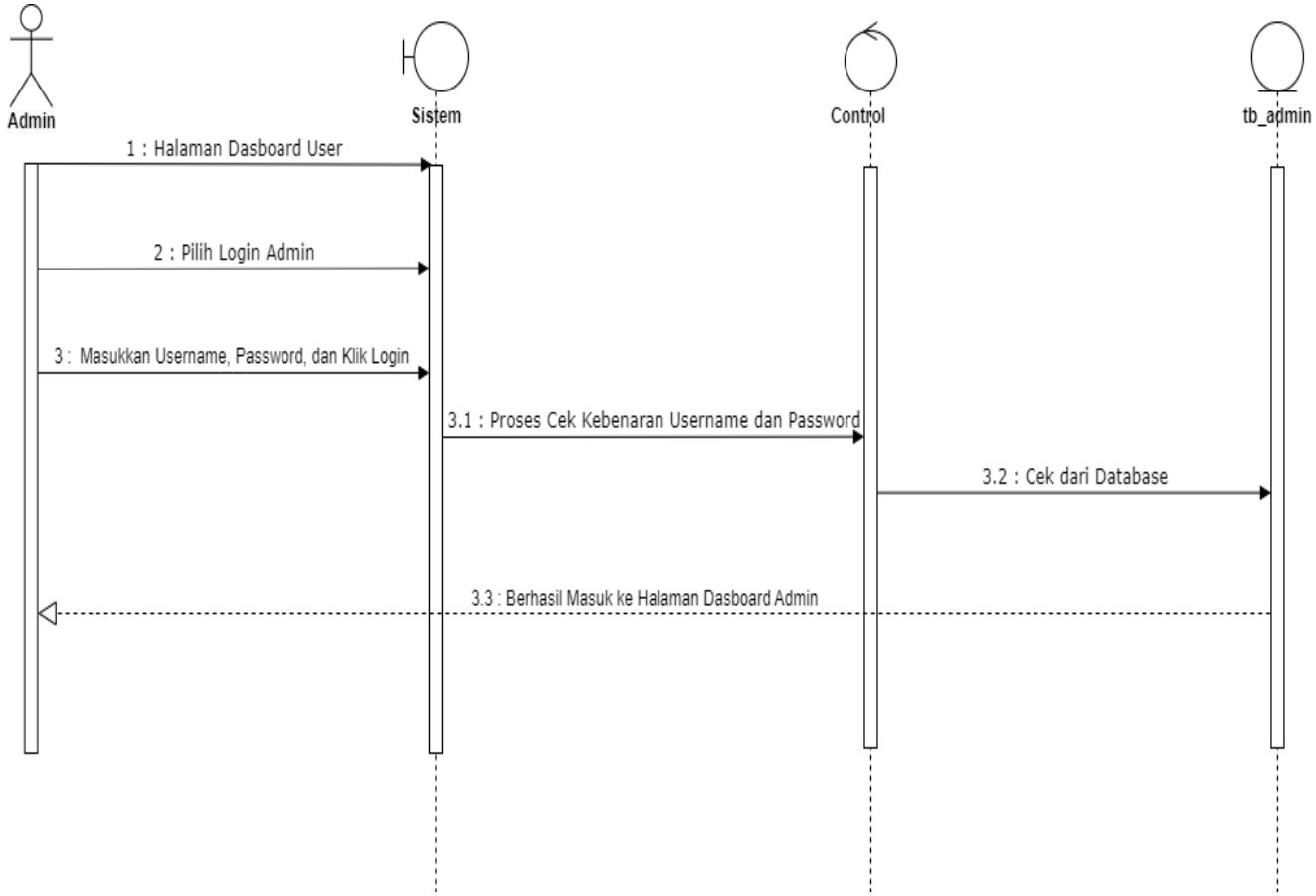


Gambar 3.8 *Activity Diagram* Profil *(User)*

Pada Activity diatas, merupakan aktivitas user dalam melihat profil setelah user masuk ke halaman dashboard kemudian bisa mengklik tombol profil maka tampilan profil akan terlihat.

c. *Sequence Diagram*

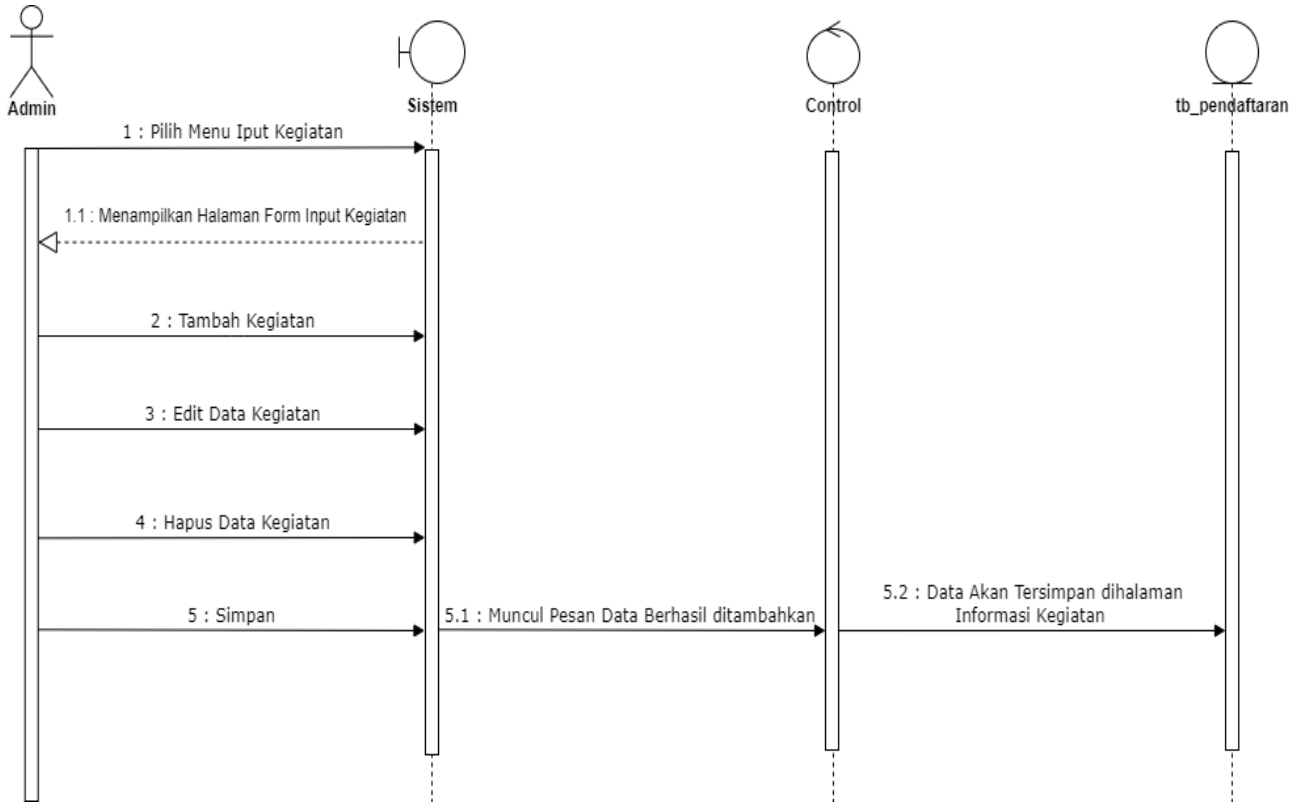
1) *Sequence Diagram* Login (*Admin*)



Gambar 3.9 *Sequence Diagram Login (Admin)*

Pada Sequence diatas, Admin memasukan username dan password, kemudian klik login setelah itu username dan password akan di cek oleh sistem untuk dilakukan validasi atau verifikasi jika database menerima maka akan menampilkan halaman beranda admin, jika tidak akan muncul tulisan pesan eror pada sistem.

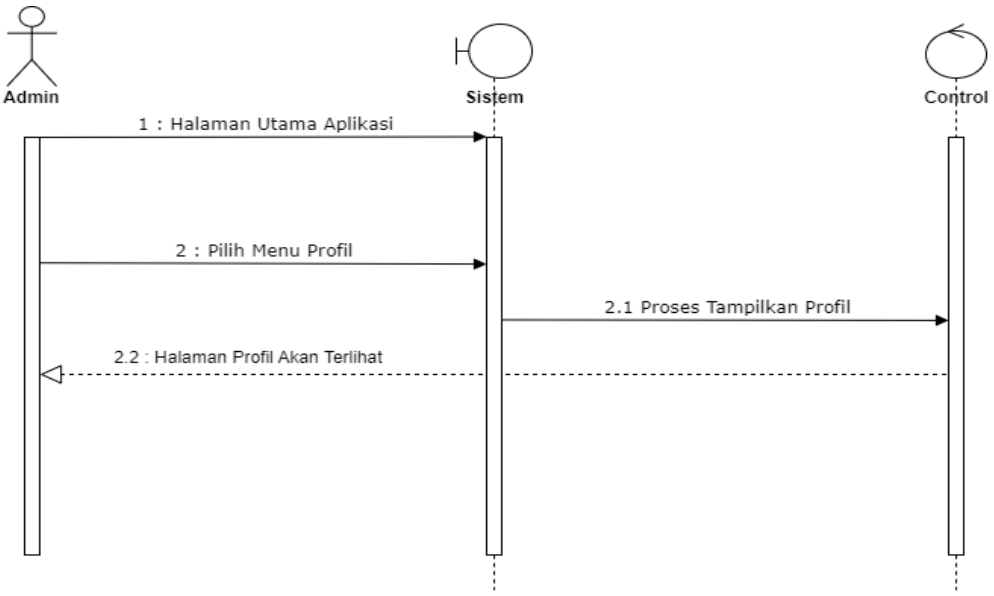
2) *Sequence Diagram Kelola Data Kegiatan* (*Admin*)



Gambar 3.10 *Sequence Diagram* Kelola Data Kegiatan *(Admin)*

Pada Sequence diatas, Admin memilih menu input kegiatan setelah itu sistem akan menampilkan halaman input kegiatan apabila data yang sudah dimasukkan dirasa cukup admin dapat mengkilik tombol simpan, kemudian muncul pesan data berhasil ditambahkan setelah itu sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam *database.*

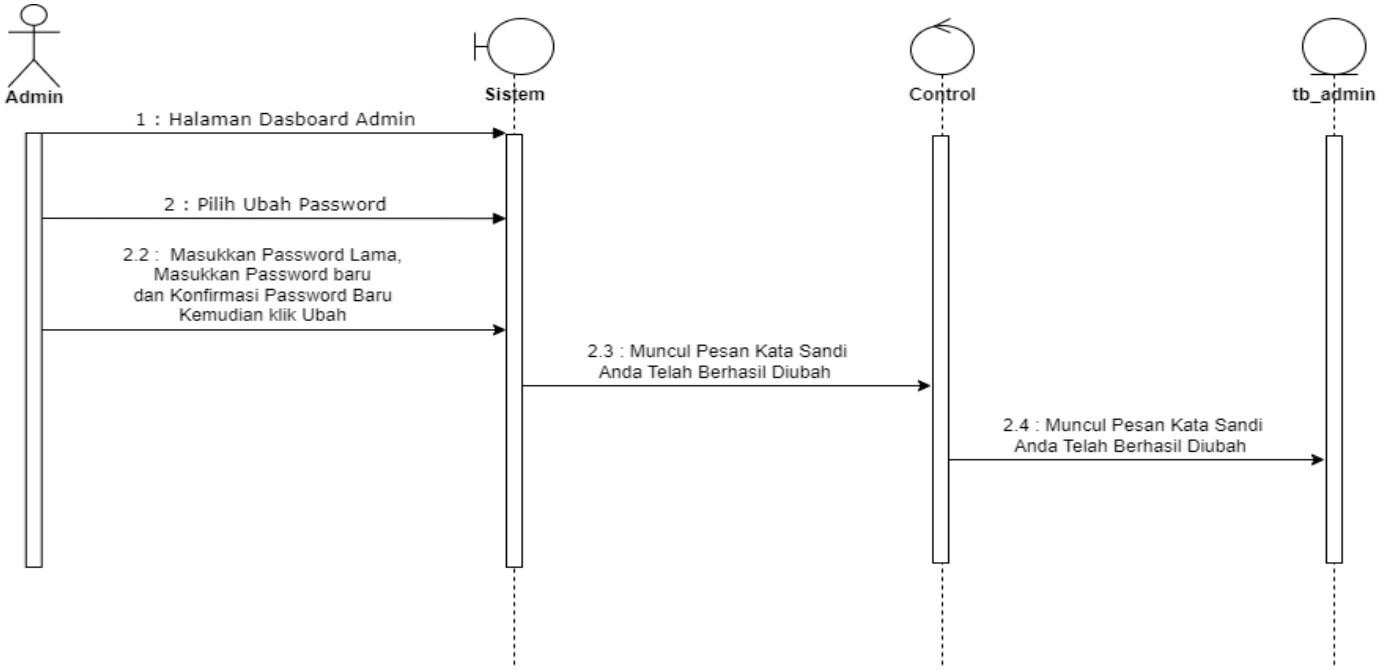
3) *Sequence Diagram Profil* (*Admin*)



Gambar 3.11 *Sequence Diagram* Profil *(Admin)*

Pada Sequence diatas, Admin memilih menu profil setelah itu sistem akan memproses jika proses sudah selesai maka sistem akan menampilkan halaman profil.

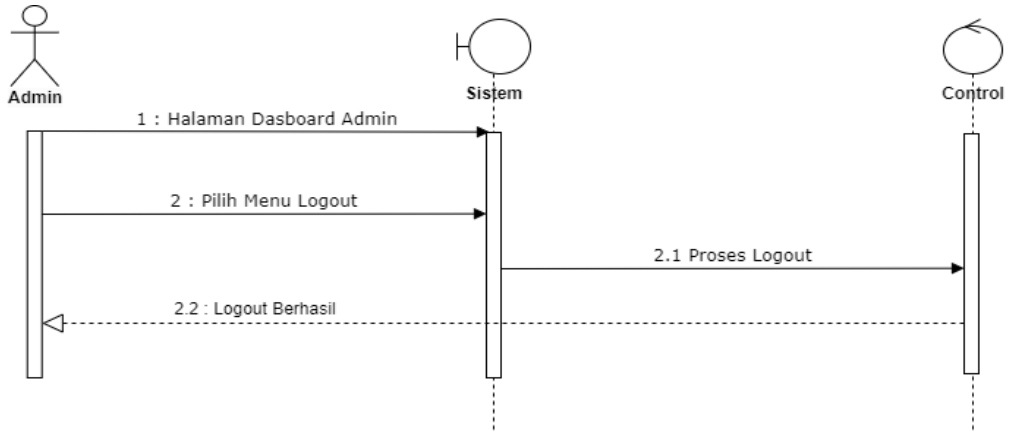
4) *Sequence Diagram* Ubah Password (*Admin*)



Gambar 3.12 *Sequence Diagram* Ubah Password *(Admin)*

Pada Sequence diatas, Admin memilih menu ubah password kemudian akan tampil sebuah halaman untuk mengubah password dengan memasukkan password lama, password baru, konfirmasi password baru dan kemudian bisa mengklik tombol ubah setelah itu akan muncul pesan kata sandi anda telah berhasil diubah.

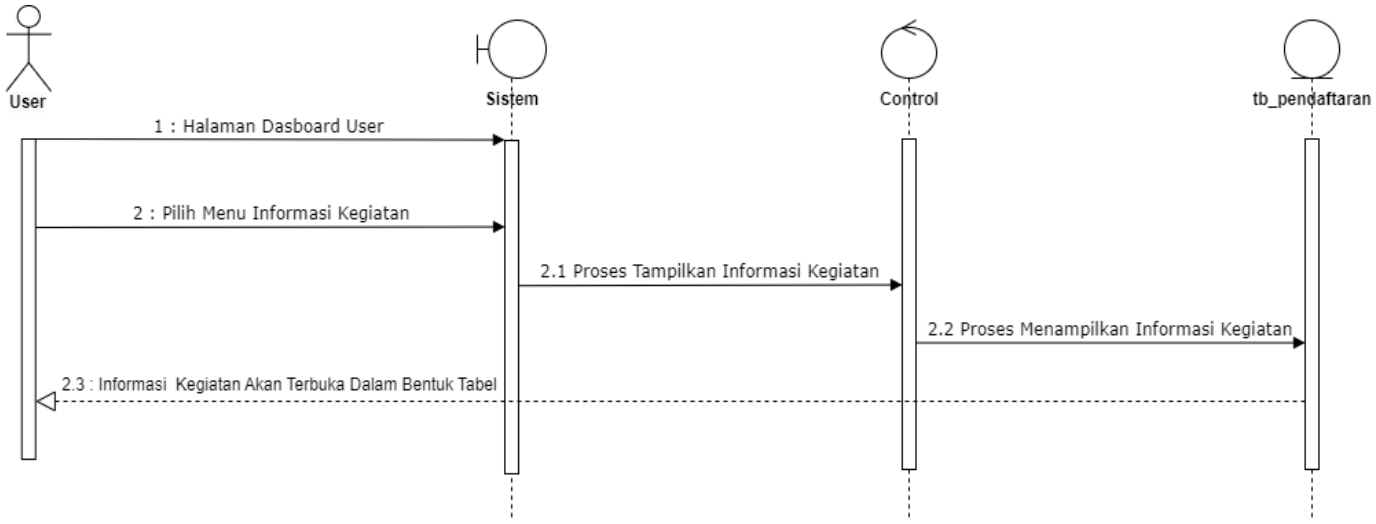
5) *Sequence Diagram* Logout (*Admin*)



Gambar 3.13 *Sequence Diagram Logout (Admin)*

Pada Sequence diatas, merupakan aktivitas admin dalam logout setelah admin masuk ke halaman dashboard kemudian bisa mengklik tombol logout maka secara otomatis akan keluar dari dashboard admin.

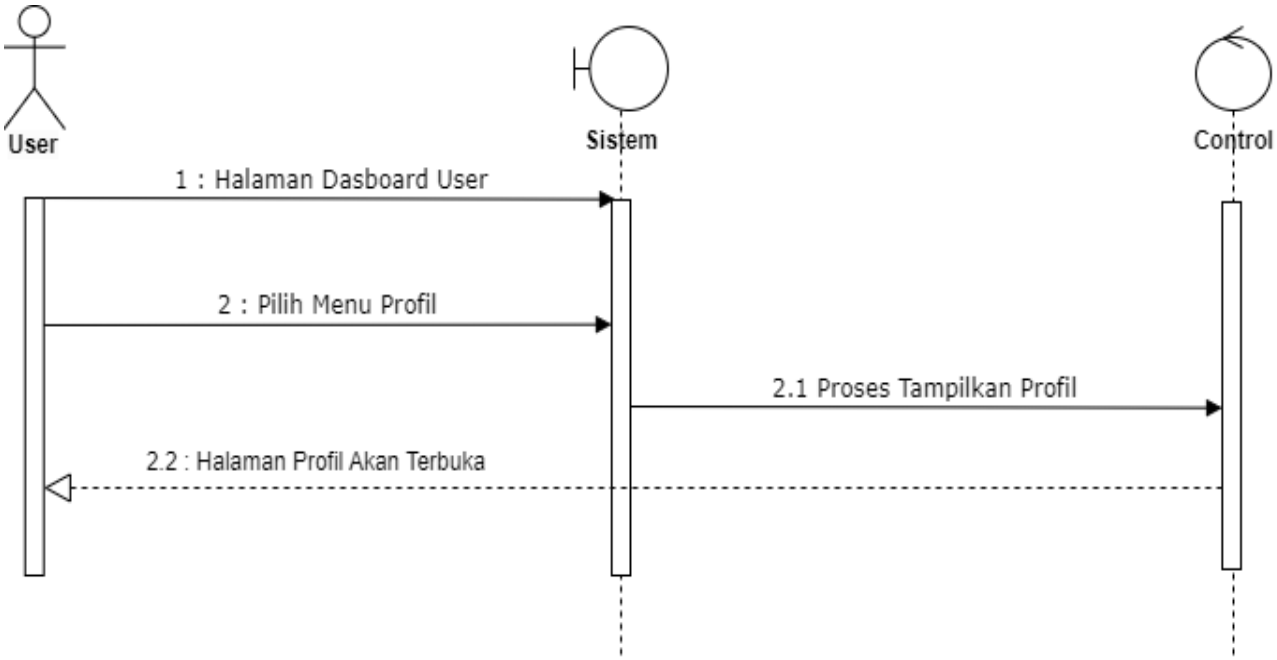
6) *Sequence Diagram* Informasi Kegiatan (*User*)



Gambar 3.14 *Sequence Diagram* Informasi Kegiatan *(User)*

Pada Sequence diatas, merupakan aktivitas user dalam melihat informasi kegiatan setelah user masuk ke halaman dashboard kemudian bisa mengklik tombol informasi setelah itu sistem akan memproses kegiatan kemudian informasi akan terlihat.

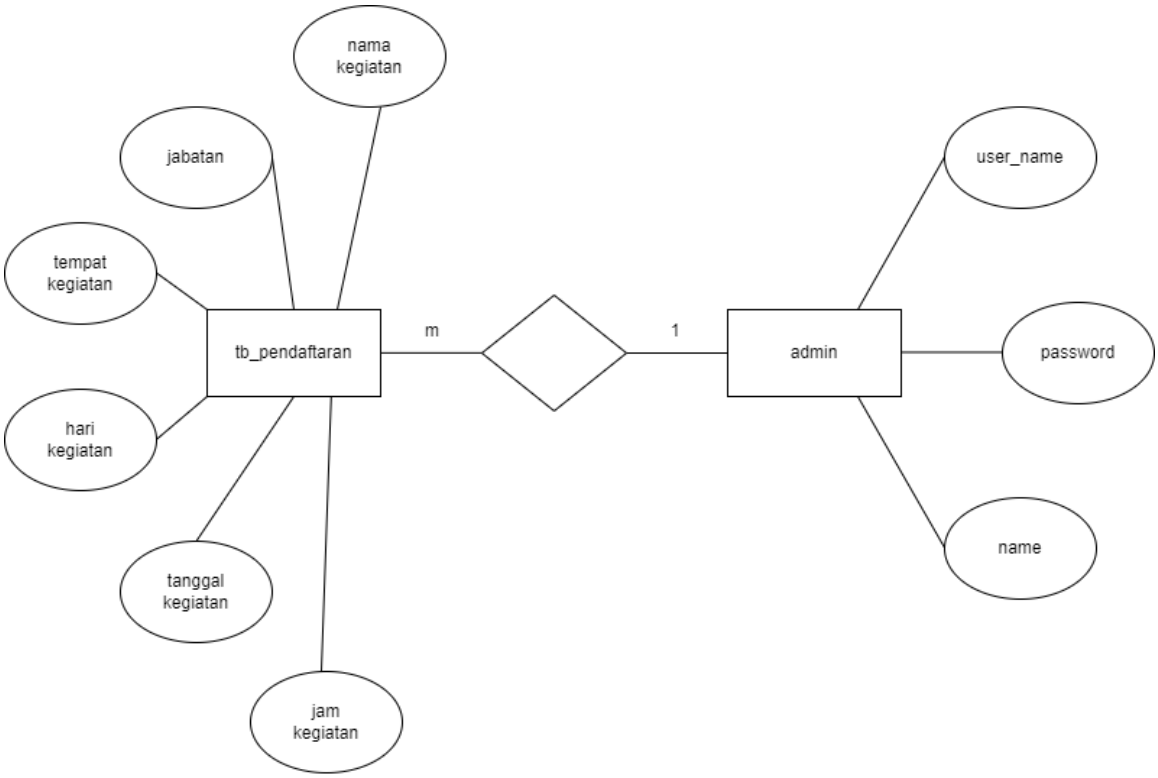
7) *Sequence Diagram* Profil (*User*)



Gambar 3.15 *Sequence Diagram* Profil *(User)*

Pada Sequence diatas, merupakan aktivitas user dalam melihat profil setelah user masuk ke halaman dashboard kemudian bisa mengklik tombol profil setelah itu sistem akan memproses kemudian profil akan terlihat.

8) *Entity Relationship Diagram* (ERD)



Gambar 3.16 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram yang digunakan untuk merancang suatu basis data, dipergunakan untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya.

3.6.2 Desain Basis Data

Database db_kelola_data_kegiatan merupakan database yang dibuat untuk menyimpan data-data yang diperlukan dalam proses pengolahan penjadwalan atau agenda kegiatan. Berikut ini desain basis data dari tabel yang dibuat dalam database dssb_kelola_data_kegiatan sebagai berikut:

a. tb_*admin*

Tabel admin, merupakan tabel untuk menyimpan data sistem yang nantinya digunakan untuk login pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel tb_admin.

Tabel 3. 3 tb_*admin*

Field Name	*Type*	*Size*	Keterangan
id	integer	11	
username	varchar	20	Username_Admin
password	varchar	255	Password_Admin
name	varchar	20	Name_Admin

b. tb_*kelola_data_kegiatan*

Tabel kelola data kegiatan , merupakan tabel penjadwalan agenda kegiatan yang nantinya digunakan untuk menyimpan semua kegiatan yang ada ke dalam *database*. Berikut ini gambaran dari tabel tb_kelola_data_kegiatan.

Tabel 3. 4 tb_kelola_data_kegiatan

Field Name	*Type*	*Size*	Keterangan
id	integer	11	
nama_kegiatan	varchar	250	Nama Kegiatan
tempat_kegiatan	varchar	250	Tempat Kegiatan
hari_kegiatan	varchar	10	Hari Kegiatan
tanggal_kegiatan	date	10	Tanggal Kegiatan
jam_kegiatan	time	10	Jam Kegiatan
jabatan	varchar	50	Jabatan

3.6.3 Desain Interface

Desain interface merupakan rancangan tampilan antarmuka yang ada dalam sistem nantinya. Tampilan ini akan mencakup pada antarmuka untuk user, admin pengelola, Adapun rancangan tampilan antarmuka sebagai berikut :

a. Halaman Dashboard User

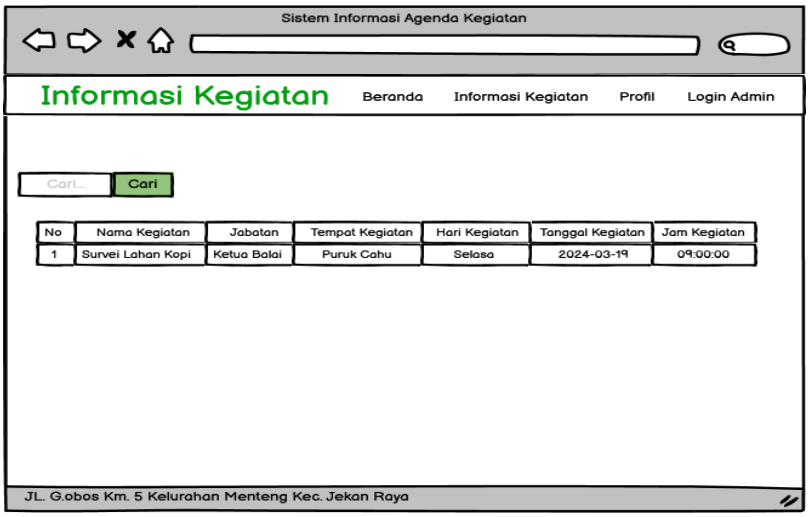
Halaman dashboard user merupakan halaman awal yang ditampilkan ketika mengakses website agenda kegiatan.



Gambar 3.17 *Desain Interface Dashboard User*

b. Halaman Informasi Kegiatan User

Pada halaman ini merupakan halaman informasi user yang ditampilkan ketika user mengklik button informasi kegiatan kemudian akan tampil nama kegiatan, jabatan, tempat kegiatan, hari kegiatan, tanggal kegiatan, dan jam kegiatan.



Gambar 3.18 *Desain Interface* Informasi Kegiatan *User*

c. Halaman Profil User

Pada halaman ini merupakan halaman profil yang ditampilkan ketika user mengklik button profil kemudian akan tampil sebuah profil kantor meliputi alamat kantor dan foto dari sebuah kantor tersebut.



Gambar 3.19 *Desain Interface* Profil *User*

d. Halaman Dashboard Admin

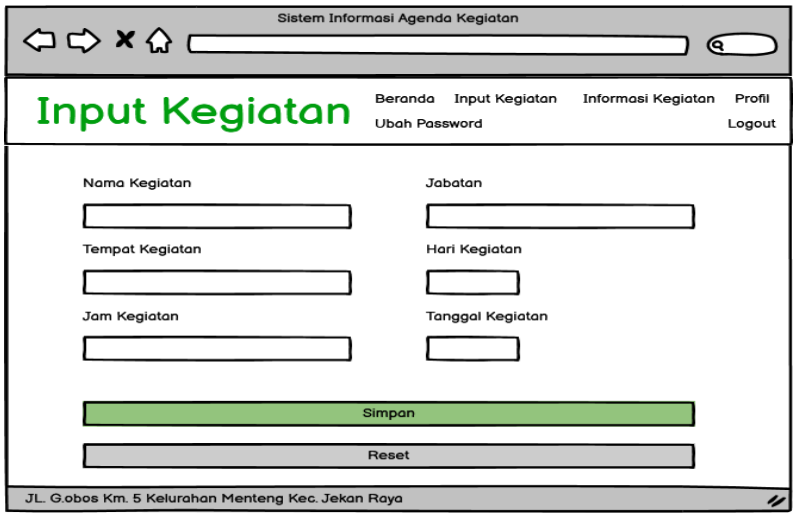
Halaman dashboard admin merupakan halaman awal yang ditampilkan ketika mengakses website agenda kegiatan.



Gambar 3.20 *Desain Interface Dashboard Admin*

e. Halaman Kelola Data Kegiatan Admin

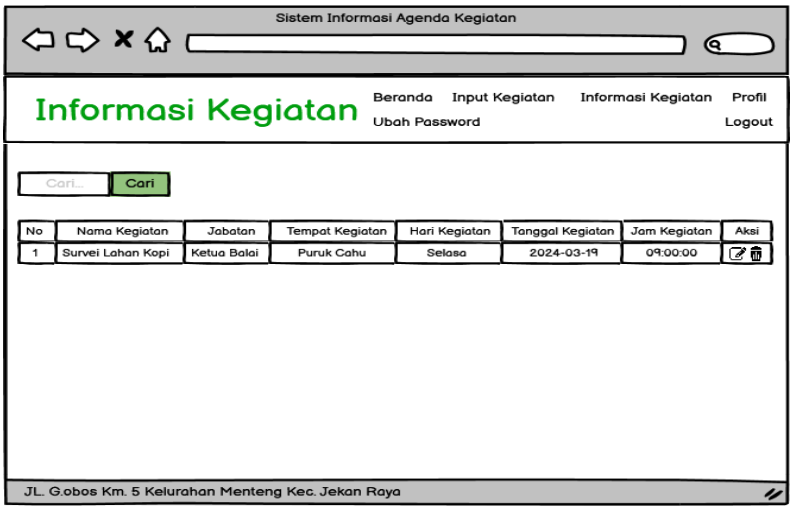
Pada halaman ini merupakan halaman kelola data kegiatan yang ditampilkan ketika admin mengklik button input kegiatan kemudian akan tampil nama kegiatan, jabatan, tempat kegiatan, hari kegiatan, tanggal kegiatan, dan jam kegiatan.



Gambar 3.21 *Desain Interface* Kelola Data Kegiatan *Admin*

f. Halaman Informasi Kegiatan Admin

Pada halaman ini merupakan halaman informasi kegiatan admin yang ditampilkan ketika admin mengklik button informasi kegiatan kemudian akan tampil nama kegiatan, jabatan, tempat kegiatan, hari kegiatan, tanggal kegiatan, dan jam kegiatan.



Gambar 3.22 *Desain Interface* Informasi Kegiatan *Admin*

g. Halaman Ubah Password Admin

Pada halaman ini merupakan halaman ubah password admin yang ditampilkan ketika admin mengklik button ubah password kemudian akan tampil password lama, password baru, dan konfirmasi password baru.



Gambar 3.23 *Desain Interface* Ubah Password *Admin*

h. Halaman Profil Admin

Pada halaman ini merupakan halaman profil admin yang ditampilkan ketika admin mengklik button profil kemudian akan tampil sebuah profil kantor meliputi alamat kantor dan foto dari sebuah kantor tersebut.



Gambar 3.24 *Desain* Profil *Admin*

3.8 Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai beriku :

Tabel 3.5 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	2023				2024					
		September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Analisis Kebutuhan										
2	Pengumpulan Data										
3	Perancangan Sistem										
4	Pembuatan Sistem										
5	Pengujian Sistem										
6	Penarikan Kesimpulan										
7	Penulisan Laporan Penelitian										

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan implementasi terhadap program yang dibangun agar dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan, sehingga program yang dibuat dapat diketahui kekurangan dan mudah dimengerti oleh pengguna sistem.

4.1.1 Implementasi Program

Dalam pembahasan implementasi program akan dijelaskan mengenai bagaimana penulis menggunakan bahasa pemprograman php ke dalam visual studio code beserta penjelasan dari kode yang dibuat oleh penulis. Akan tetapi dalam pembahasan ini penulis tidak membahas source code secara menyeluruh, melainkan hanya membahas source code yang dirasa penting dan bisa menjadi bahan referensi dalam membangun sebuah sistem informasi berbasi web ini.

a. *Source Code* Konfigurasi Database

Source code ini merupakan *code* program yang berfungsi sebagai penghubung ke database *phpmyadmin*.

```php
<?php
$sname= "localhost";
$unmae= "root";
$password = "";
$db_name = "pendaftaran";
$conn = mysqli_connect($sname, $unmae, $password, $db_name);
if (!$conn) {
    echo "Connection failed!";
}
```

Gambar 4.1 *Source Code* Configurasi Database

b. *Source Code* Login Admin

Source code ini merupakan *code* program yang berfungsi sebagai tampilan halaman *login admin*.

```
if (isset($_POST['uname']) && isset($_POST['password'])) {

    function validate($data){
       $data = trim($data);
       $data = stripslashes($data);
       $data = htmlspecialchars($data);
       return $data;
    }
    $uname = validate($_POST['uname']);
    $pass = validate($_POST['password']);
    if (empty($uname)) {
        header("Location: index login.php?error=User Name is
required");
        exit();
    }else if(empty($pass)){
        header("Location: index login.php?error=Password is
required");
        exit();
    }else{
        // hashing the password
        $pass = md5($pass);
        $sql = "SELECT * FROM users WHERE user_name='$uname' AND
password='$pass'";
        $result = mysqli_query($conn, $sql);
        if (mysqli_num_rows($result) === 1) {
            $row = mysqli_fetch_assoc($result);
            if ($row['user_name'] === $uname && $row['password']
=== $pass) {
                $_SESSION['user_name'] = $row['user_name'];
                $_SESSION['name'] = $row['name'];
                $_SESSION['id'] = $row['id'];
                header("Location: tabel.php");
                exit();
            }else{
                header("Location: index login.php?error=Incorect
User name or password");
                exit();
            }
        }else{
```

```
            header("Location: index login.php?error=Incorect User
name or password");
            exit();
        }
    }
}else{
    header("Location: index login.php");
    exit();
}
```

Gambar 4.2 *Source Code Login Admin*

c. *Source Code* Input Kegiatan Admin

Source code ini merupakan *code* program yang berfungsi sebagai tampilan halaman Input Kegiatan *Admin*.

```
function tambah($data){
    global $conn;
    $namakegiatan = htmlspecialchars($data ["namakegiatan"]);
    $jabatan = htmlspecialchars($data ["jabatan"]);
    $tempatkegiatan = htmlspecialchars($data ["tempatkegiatan"]);
    $harikegiatan = htmlspecialchars($data ["harikegiatan"]);
    $tanggalkegiatan = htmlspecialchars($data
["tanggalkegiatan"]);
    $jamkegiatan = htmlspecialchars($data ["jamkegiatan"]);
    // query buat tambah data
    $query = "INSERT INTO tb_pendaftaran
                VALUES
                    ('','$namakegiatan','$jabatan','$tempatkegiata
n','$harikegiatan','$tanggalkegiatan','$jamkegiatan')
                ";
    mysqli_query($conn, $query);
    return mysqli_affected_rows($conn);
}
```

Gambar 4.3 *Source Code Input* Kegiatan *Admin*

d. *Source Code* Informasi Kegiatan *Admin*

Source code ini merupakan code program yang berfungsi sebagai tampilan halaman Informasi Kegiatan *Admin*.

```
<title>Informasi Kegiatan</title>
<table id="datatablesSimple">
            <thead>
                <tr>
                  <th>NO</th>
                  <th>Nama Kegiatan</th>
                  <th>Jabatan</th>
                  <th>Tempat Kegiatan</th>
                  <th>Hari Kegiatan</th>
                  <th>Tanggal Kegiatan</th>
                  <th>Jam Kegiatan</th>
                  <th>Aksi</th>
                </tr>
            </thead>
            <tfoot>
<td><?= $i; ?></td>
                  <td><?= $row ["namakegiatan"]; ?></td>
                  <td><?= $row ["jabatan"]; ?></td>
                  <td><?= $row ["tempatkegiatan"]; ?></td>
                  <td><?= $row["harikegiatan"]; ?></td>
                  <td><?= $row["tanggalkegiatan"]; ?></td>
                  <td><?= $row["jamkegiatan"]; ?></td>
                  <td>
                      <a href="ubah.php?id=<?= $row["id"]; ?>"><i
style="color:green;" class="bi bi-pencil-square"></i></a>
                      <a href="hapus.php?id=<?= $row["id"]; ?>"
onclick="return confirm('Yakin Dihapus Datanya?');"><i
style="color:red;" class="bi bi-trash2-fill"></i></a>
                  </td>
                </tr>
```

Gambar 4.4 *Source Code* Informasi Kegiatan *Admin*

e. *Source Code* Profil *Admin*

Source code ini merupakan *code* program yang berfungsi sebagai tampilan halaman Profil *Admin*.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <title>Profil</title>
<p align="center"><img src="../assets/img/24.png"
width="600px"></p>
        <div class="history">
            <h2></h2>
            <p>Nama Kantor      : Balai Penerapan Standar
Instrumen Pertanian (BPSIP) Kalimantan Tengah</p>
            <p>Alamat           : Jl. G. Obos No.Km.5, Menteng,
Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112</p>
            <p>Jam Operasional  : 07.30 Wib - 16.00 Wib</p>
            <p>Telepon          : (0536) 3227861</p>
        </div>
        <div class="history">
            <h2>Sejarah</h2>
            <p align="justify">Palangkaraya - Kelahiran Balai
Penerapan Standar Instrumen Pertanian (BPSIP) menjadi sejarah baru
bagi Kementerian Pertanian (Kementan). BPSIP dilahirkan melalui
Perpres No. 117 Tahun 2022 tentang Kementerian Pertanian tanggal
21 September 2022.
                BPSIP menjadi rumah baru bagi pegawai Badan
Penelitian dan Pengembangan Pertanian yang tidak berpindah ke
Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN). Di dalamnya bernaung
lebih dari tiga ribu sumber daya manusia dan infrastruktur
pendukungnya yang selama ini berperan penting menjadi mesin
kinerja Kementan.
                Plt Kepala BPSIP, (Nama.....) menyampaikan badan
baru ini menjadi salah satu dari 15 lembaga setingkat eselon 1
yang bernaung di bawah Kementan.
                “BPSIP bertugas menyelenggarakan koordinasi,
perumusan, penerapan, dan pemeliharaan, serta harmonisasi standar
instrumen pertanian,” BPSIP menyelenggarakan lima fungsi
                Pertama, penyusunan kebijakan teknis perencanaan dan
program, perumusan, penerapan, dan pemeliharaan, serta harmonisasi
standar instrumen pertanian.
<p align="center"><img
src="https://lh3.googleusercontent.com/p/AF1QipO3dLobL7wU46ozedpNg
klBoOcopQWzrqqeltkK=s680-w680-h510"></p>
```

```
                    <p align="center"><img
src="https://lh3.googleusercontent.com/p/AF1QipNIG4E_HEwmrdgWZBk00
8hLP5BeQI3VkflqmaWr=s680-w680-h510"></p>
                    <p align="center"><img
src="https://lh3.googleusercontent.com/p/AF1QipMPnb_sQSSmjN8mRfA58
a5Hxw3GWPh9zPyVoMWH=s680-w680-h510"></p>
                    <p align="center"><img
src="https://lh3.googleusercontent.com/p/AF1QipOFNRE1IdgC_3Szai2cJ
PHeiyJmVUPLh-u-Vw2A=s680-w680-h510"></p>
                    <p align="center"><img
src="https://lh3.googleusercontent.com/p/AF1QipPgSfGVgyk28x5rUxWAk
lCY9LVCogx9Q3egmBqr=s680-w680-h510"></p>
                </div>
              </div>
            </div>
          </div>
        </div>
    </div>
```

Gambar 4.5 *Source Code* Profil *Admin*

f. *Source Code* Ubah *Password Admin*

Source code ini merupakan code program yang berfungsi sebagai tampilan halaman Ubah *Password Admin*.

```
function validate($data){
       $data = trim($data);
       $data = stripslashes($data);
       $data = htmlspecialchars($data);
       return $data;
    }
    $op = validate($_POST['op']);
    $np = validate($_POST['np']);
    $c_np = validate($_POST['c_np']);
    if(empty($op)){
      header("Location: change-password.php?error=Old Password is
required");
      exit();
    }else if(empty($np)){
      header("Location: change-password.php?error=New Password is
required");
      exit();
    }else if($np !== $c_np){
```

```
      header("Location: change-password.php?error=The confirmation
password  does not match");
      exit();
    }else {
        // hashing the password
        $op = md5($op);
        $np = md5($np);
        $id = $_SESSION['id'];
        $sql = "SELECT password
                FROM users WHERE
                id='$id' AND password='$op'";
        $result = mysqli_query($conn, $sql);
        if(mysqli_num_rows($result) === 1){
            $sql_2 = "UPDATE users
                      SET password='$np'
                      WHERE id='$id'";
            mysqli_query($conn, $sql_2);
            header("Location: change-password.php?success=Your
password has been changed successfully");
            exit();
        }else {
            header("Location: change-password.php?error=Incorrect
password");
            exit();
        }
    }
```

Gambar 4.6 *Source Code* Ubah *Password Admin*

4.1.2 Implementasi Desain

Pada tahapan ini, penulis menjelaskan langkah-langkah dalam menjalankan Sistem Informasi agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah Web. Berikut langkah-langkah dalam menjalankan sistem informasi.

a. Halaman *Login* (*Admin*) Berikut ini adalah halaman *login Admin* ketika masuk ke *website* agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah. Berikut tampilan *login Admin*.



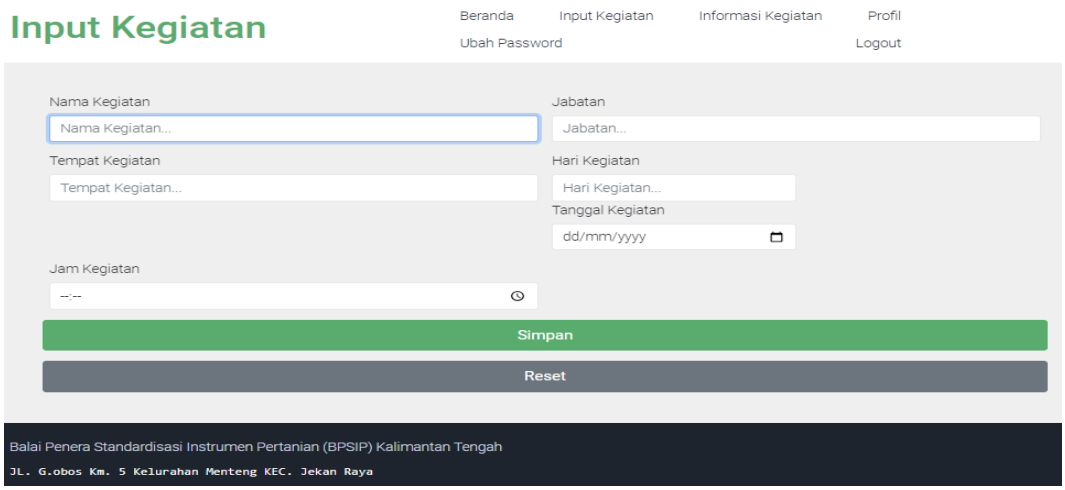
Gambar 4.7 Implementasi Halaman *Login (Admin)*

b. Halaman *Dashboard (Admin)* Berikut ini adalah halaman *Dashboard Admin* Ketika berhasil masuk ke *website* agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah. Berikut tampilan *Dashboard Admin*.



Gambar 4.8 Implementasi Halaman *Dashboard (Admin)*

c. Halaman *Input* Kegiatan *(Admin)* Berikut ini adalah halaman *Input* Kegiatan *Admin* ketika ingin menambahkan data ke *website* agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah. Berikut tampilan *Input* Kegiatan *Admin*.



Gambar 4.9 Implementasi Halaman *Input* Kegiatan *(Admin)*

d. Halaman Informasi Kegiatan *(Admin)* Berikut ini adalah halaman Informasi Kegiatan *Admin* ketika data yang sudah di *input* masuk ke *website* agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah. Berikut tampilan Informasi Kegiatan *Admin*.



Gambar 4.10 Implementasi Informasi Kegiatan *(Admin)*

e. Halaman Profil *(Admin)* Berikut ini adalah halaman Profil *Admin* ketika masuk ke *website* agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah. Berikut tampilan Profil Admin.



Gambar 4.11 Implementasi Profil *(Admin)*

f. Halaman Ubah *Password (Admin)* Berikut ini adalah halaman Ubah *Password* Admin ketika ingin mengganti *password* di *website* agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah. Berikut tampilan Ubah *Password Admin*.



Gambar 4.12 Implementasi Ubah *Password (Admin)*

g. Halaman *Dashboard (User)* Berikut ini adalah halaman *Dashboard User* ketika masuk ke *website* agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah. Berikut tampilan *Dashboard User*.



Gambar 4.13 Implementasi *Dashboard (User)*

h. Halaman Informasi Kegiatan *(User)* Berikut ini adalah halaman Informasi Kegiatan *User* ketika masuk ke *website* agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah. Berikut tampilan Informasi Kegiatan *User*.



Gambar 4.14 Implementasi Informasi Kegiatan *(User)*

i. Halaman Profil *(User)* Berikut ini adalah halaman Profil *User* ketika masuk ke *website* agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah. Berikut tampilan Profil *User*.



Gambar 4.15 Implementasi Profil *(User)*

4.1.3 Manual Program

Pada bagian ini, penulis menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan sistem informasi agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah berbasis *web*. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan sistem informasi ini pada perangkat *mobile* dan *desktop* bagi *admin* dan *user* sebagai berikut :

1. Pastikan pada perangkat *mobile* dan *desktop* terdapat aplikasi *browser* seperti *chrome* atau *edge*. Pastikan juga perangkat yang digunakan untuk mengakses tersedia jaringan internet.
2. Masukkan alamat *website* sistem informasi agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah pada *browser* dan sistem informasi berbasis *web* sudah dapat digunakan.

4.1.4 Manual Instalasi

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan instalasi sistem informasi agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah berbasis *web* pada perangkat *desktop* menggunakan *Xampp*.

a. Langkah-langkah menggunakan *Xampp*

1) Pastikan dalam *dekstop* ada aplikasi *xampp*, jika ada maka nyalakan *xampp* terlebih dahulu. Jika tidak ada maka *install* aplikasi *xampp* terlebih dahulu.

2) Simpan file arsip kedalam folder *xampp* dibagian *htdocs* dengan nama folder agenda kegiatan.

3) Buka *PhpMyAdmin*, lalu *Create New Database* dengan nama mambon.sql.

4) Lalu *impor* tabel database yang telah dibuat.

5) Masukkan alamat *website http://localhost*/ agenda kegiatan/ pada *browser* dan sistem informasi agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah sudah dapat digunakan.

4.2 Pembahasan

Pembahasan adalah tahapan yang menguraikan secara rinci mengenai testing atau pengujian sistem informasi yang dibangun, untuk mengetahui apakah sebuah sistem yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau tidak. Serta untuk mengetahui tanggapan dari responden terhadap keefektifvitas dari sistem

informasi agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah berbasis *web*.

4.2.1 Pengujian (*Testing*)

a. Rencana Pengujian

Dalam pengujian sistem ini, penulis menggunakan metode pengujian *Black Box Testing*. Pada tahapan ini, pengujian memfokuskan pada kebutuhan fungsional dari program agar komponen-komponen yang dibuat sesuai seperti yang diharapan penulis. Berikut rencana pengujian.

1. Pengujian *Admin*

Tabel 4.1 Rencana Pengujian *Admin*

Kelas Uji	Detail Pengujian
Pengujian Login	Memasukan username dan password untuk dapat mengakses halaman dashboard
Pengujian Input Kegiatan	Input data agenda kegiatan untuk menambahkan data kemudian tekan tombol simpan
Pengujian Informasi Kegiatan	Masuk ke halaman dashboard admin, kemudian tekan tombol informasi kegiatan pada dashboard admin
Pengujian Profil	Masuk ke halaman dashboard admin, kemudian tekan tombol profil pada dashboard admin
Pengujian Ubah Password	Memasukkan password lama, Memasukkan password baru, Kemudian konfirmasi password baru

Kelas Uji	Detail Pengujian
Pengujian Logout	Keluar dari dashboard admin

2. Pengujian *User*

Tabel 4.2 Rencana Pengujian *User*

Kelas Uji	Detail Pengujian
Pengujian Informasi Kegiatan	Masuk ke halaman dashboard user, kemudian tekan tombol informasi kegiatan pada dashboard user
Pengujian Profil	Masuk ke halaman dashboard user, kemudian tekan tombol profil pada dashboard user

4.2.2 Hasil Pengujian

Hasil pengujian pada *black box testing* ini merupakan tahapan tahapan untuk mengetahui apakah sistem informasi yang diuji sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penguji Deden Andriawan M.Kom pekerjaan sebagai dosen di STMIK palangkaraya.

a. Halaman *Admin*

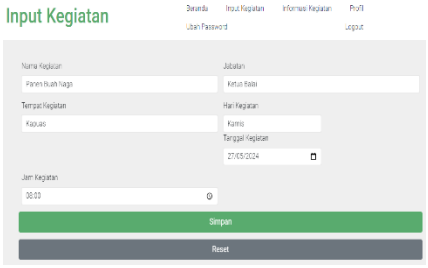
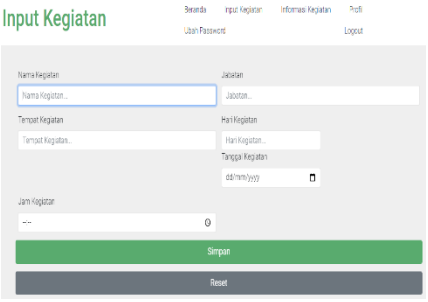
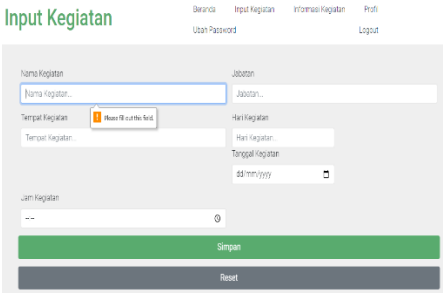
1) Pengujian Halaman *Login*

Tabel 4.3 Pengujian Halaman *Login Admin*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Masukan Username dan password yang benar kemudian klik tombol login Test Case : 	Admin berhasil masuk ke sistem Hasil Pengujian : 	Valid
2	Mengosongkan field input kemudian klik tombol login Test Case : 	Sistem menampilkan pesan nama pengguna diperlukan Hasil Pengujian : 	Valid

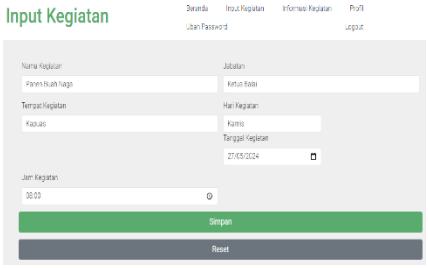
2) Pengujian Halaman *Input* Kegiatan *Admin*

Tabel 4.4 Pengujian Halaman *Input* Kegiatan *Admin*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Masukan inputan tambah data agenda kegiatan pada halaman, dengan benar dan semua kolom di isi lalu klik tombol simpan Test Case : 	Sistem akan menampilkan data yang ditambahkan ke dalam halaman informasi kegiatan yang sudah di inputkan secara benar Hasil Pengujian : 	Valid
2	Mengosongkan field input kemudian klik tombol simpan Test Case : 	Sistem menampilkan pesan silakan isi kolom ini Hasil Pengujian : 	Valid

3) Pengujian Halaman Informasi Kegiatan *Admin*

Tabel 4.5 Pengujian Halaman Informasi Kegiatan *Admin*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Masukan inputan tambah data agenda kegiatan pada halaman, dengan benar dan semua kolom di isi lalu klik tombol simpan Test Case : 	Sistem akan menampilkan data yang ditambahkan ke dalam halaman informasi kegiatan yang sudah di inputkan secara benar Hasil Pengujian : 	Valid

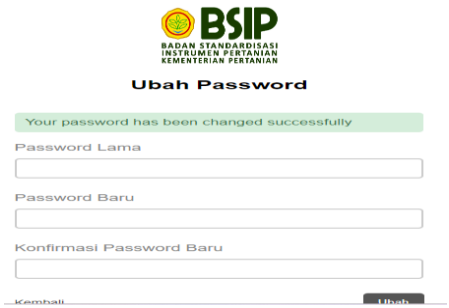
4) Pengujian Halaman Profil *Admin*

Tabel 4.6 Pengujian Halaman Profil *Admin*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Masuk dihalaman dashboard admin kemudian klik tombol profil admin Test Case : 	Sistem akan menampilkan halaman profil admin Hasil Pengujian : 	Valid

5) Pengujian Halaman Ubah *Password Admin*

Tabel 4.7 Pengujian Halaman Ubah *Password Admin*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Masukan password lama, masukan password baru, konfirmasi password baru, kemudian klik tombol ubah Test Case : 	Sistem akan menampilkan pesan kata sandi anda telah berhasil diubah Hasil Pengujian : 	Valid
2	Mengosongkan field input kemudian klik tombol ubah Test Case : 	Sistem menampilkan pesan kata sandi lama diperlukan Hasil Pengujian : 	Valid

6) Pengujian Halaman *Logout Admin*

Tabel 4.8 Pengujian Halaman *Logout Admin*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Masuk dihalaman dashboard admin kemudian klik tombol logout Test Case : 	Sistem akan langsung keluar dari halaman admin Hasil Pengujian : 	Valid

b. Halaman *User*

1) Pengujian Halaman Informasi Kegiatan *User*

Tabel 4.9 Pengujian Halaman Informasi Kegiatan *User*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Masuk dihalaman dashboard user kemudian klik tombol informasi kegiatan pada halaman user Test Case : 	Sistem akan menampilkan data yang sudah diinput oleh admin, dihalaman informasi kegiatan user Hasil Pengujian : 	Valid

2) Pengujian Halaman Profil *User*

Tabel 4.10 Pengujian Halaman Profil *User*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Masuk dihalaman dashboard user kemudian klik tombol profil pada halaman user Test Case : 	Sistem akan menampilkan profil dihalaman user Hasil Pengujian : 	Valid

Berdasarkan pengujian *black box testing* yang sudah dilakukan dalam menguji fungsionalitas sistem secara menyeluruh. Pengujian ini memberikan gambaran yang baik tentang kualitas dan sistem secara keseluruhan. Berbagai input telah diuji, dan sistem menunjukkan kinerja yang konsisten dan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

4.2.3 Hasil Responden Pengguna

Pada bagian ini memerlukan respon dari pengguna dengan menggunakan kuesioner, untuk mengetahui tanggapan tentang sistem informasi agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah berbasis web yang sudah di desain apakah sesuai atau belum sesuai. Kuesioner ini terdiri dari 5 pernyataan yang diberikan kepada user yang pernah konsultasi seputar pertanian di balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah dan mendapat 7 responden yang berkesempatan untuk menggunakan sistem informasi agenda

kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah berbasis *web*, kemudian penulis memberikan kuesioner melalui *Google Form* yang dapat diisi. Tujuan pemberian kuesioner untuk mengetahui apakah sistem informasi agenda kegiatan pada balai penerapan standar instrumen pertanian kalimantan tengah berbasis *web* yang didesain sudah sesuai atau belum, dan pada saat digunakan apakah sistem informasi berjalan dengan baik. Berdasarkan data yang dihasilkan dari kuesioner, dilakukan perhitungan menggunakan Skala Likert. Berikut tabel pernyataan dalam kuesioner yang dapat dilihat.

Tabel 4.11 Pernyataan Kuisioner

No	Pernyataan
1	Proses login aplikasi bisa dipahami dengan baik
2	Tampilan pada aplikasi seperti warna, fitur, tata letak baik
3	Kemudahan akses pada aplikasi ramah pengguna
4	Ukuran huruf pada aplikasi baik
5	Fitur yang ada pada aplikasi mudah untuk dipahami

Tabel 4.12 Kategori Persentase

Kategori Presentase	Keterangan
1%-20%	Sangat Tidak Setuju
21%-40%	Tidak Setuju
41%-60%	Ragu-Ragu
61%-80%	Setuju
81%-100%	Sangat Setuju

Dalam melakukan pencarian persentase dari jawaban responden menggunakan rumus:

$$P = \frac{Skor\ Hasil\ Pengumpulan\ Data}{Skor\ Ideal} X100\%$$

Keterangan :

P : Angka Persentase

Skor ideal : Skor tertinggi pernyataan × Jumlah responden × Jumlah Pernyataan

Adapun untuk kriteria persentase skor setiap pernyataan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.13 Tabel Responden

No	Nama	Pernyataan				
		P1	P2	P3	P4	P5
1	Muhammad Fauzi	4	4	4	4	4
2	Arul sahyadi	4	4	4	3	3
3	Akhmad hamdan	4	4	4	3	4
4	Titiek Indraswati	4	3	4	4	4
5	Mimin	4	4	4	3	3
6	Rini Indahwati	5	3	4	4	4
7	Andri	4	4	4	4	4

Selanjutnya hasil jawaban tersebut diolah dan dihitung dengan kriteria dari 7 responden yang telah ditetapkan. Berikut jawaban dari kuesioner dan hasil pengolahan 5 pernyataan pada kuesioner yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.14 Nilai Pernyataan Kuesioner

No	Nama	Pernyataan							Total Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Proses login aplikasi bisa dipahami dengan baik	4	4	4	4	4	5	4	29
2	Tampilan pada aplikasi seperti warna, fitur, tata letak baik	4	4	4	3	4	3	4	26
3	Kemudahan akses pada aplikasi ramah pengguna.	4	4	4	4	4	4	4	28
4	Ukuran huruf pada aplikasi baik	4	3	3	4	3	4	4	53
5	Fitur yang ada pada aplikasi mudah untuk dipahami	4	3	4	4	3	4	4	26
Total Skor Jawaban Responden									162

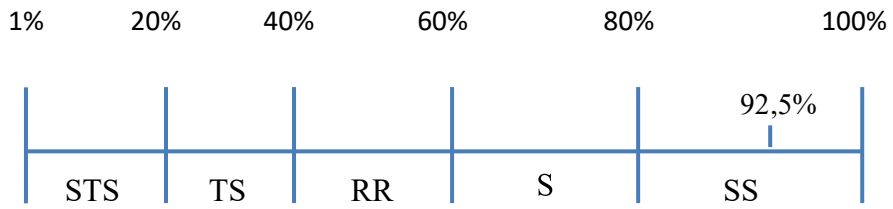
Jumlah skor ideal = skor tertinggi setiap pernyataan × jumlah responden × jumlah pernyataan. (Jumlah skor ideal = 5 x 7 x 5 = 175)

Berdasarkan hasil pengelolaan 5 pernyataan kuesioner yang didapatkan untuk total skor jawaban yaitu 162. Adapun pencarian persentase dari total jawaban responden dihitung dengan rumus yang telah ditetapkan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\textit{Skor Ideal}} \text{ X } 100\%$$

$$P = \frac{162}{175} X\ 100\% = 92{,}5\%$$

Dari hasil perhitungan ditetapkan angka persentase untuk hasil respon pengguna yaitu 92,5%. Apabila dipersentasekan, angka persentase tersebut terletak pada daerah “Sangat Setuju”



Gambar 4.16 Pengukuran Skala Likert

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Cara membangun sebuah aplikasi yang utama dalam pembuatannya yaitu melakukan wawancara untuk mengumpulkan apa masalah yang ada objek tersebut kemudian pengumpulan data untuk bagaimana cara agar masalah tersebut dapat teratasi kemudian perencanaan desain aplikasi meliputi tombol serta fitur yang di inginkan kemudian proses pembuatan aplikasi setelah itu masuk ke pengujian aplikasi kemudian langkah yang terakhir implementasi sistem, dengan menggunakan metode *black box testing* memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna perhitungan kuesioner kepuasan pengguna menggunakan skala likert dengan 5 pernyataan yang diajukan kepada 7 pengguna yang pernah melakukan konsultasi di BPSIP Kalteng, menunjukkan hasil interpretasi sebesar 92,5%, atau dengan nilai 162 dari nilai maksimal 175. Tanggapan pelanggan terhadap sistem tersebut adalah "Sangat Setuju", serta memenuhi standar kebutuhan pengguna.

5.2 Saran

Dari hasil laporan penelitian yang dilakukan, penulis ingin memberikan sebuah saran yang mungkin berguna untuk pengembangan lebih lanjut yaitu :

a. Penambahan fitur tanaman pada sistem informasi agenda kegiatan BPSIP kalimantan tengah.
b. Penambahan fitur print data dan fitur registrasi admin pada sistem informasi agenda kegiatan BPSIP kalimantan tengah.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, A. R., Nama, G. F., & Mardiana, M. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Pemerintahan Kota Metro Dengan Metode Ssadm (Structured System Analysis And Design Method). Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan, 10(1). Https://Doi.Org/10.23960/Jitet.V10i1.2261

Anselmus Dhajo, Kristina Sara, & Anastasia Mude. (2022). Sistem Informasi Kegiatan Kemahasiswaan Badan Eksekutif Mahasiswa: (Studi Kasus: Bem Fti Universitas Flores). Satesi: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(1), 17–24. Https://Doi.Org/10.54259/Satesi.V2i1.672

Aryani, E. T., & Kurnianingsih, H. (2023). Pengaruh Inovasi Produk, Kepercayaan Merek, Dan Keragaman Produk Terhadap Keputusan Pembelian Honda Beat Di Surakarta. Jurnal Maneksi, 12(2), 368–377. Https://Doi.Org/10.31959/Jm.V12i2.1488

Astuti, F. K., & Agustina, D. S. (2022). Jurnal Informatika Dan Komputer (Jik). 13.

Fitriani, A., Zubaidi, A., & Jatmika, A. H. (2020). Sistem Informasi Kegiatan Di Program Studi Teknik Informatika Universitas Mataram. 2(1).

Harahap, M. M. I., Septama, H. D., & Komarudin, M. (2022). Pengembangan Sistem Agenda Pimpinan Universitas Lampung Menggunakan Framework Laravel. Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan, 10(3). Https://Doi.Org/10.23960/Jitet.V10i3.2650

Harim, M., Fatimah, N., Jaelani, M. I., Pramono, B., & Isnawaty, I. (2023). Desain Dan Pembangunan Sistem Informasi Agenda Kegiatan Kanwil Djpb Provinsi Sulawesi Tenggara. Semantik, 9(1), 25. Https://Doi.Org/10.55679/Semantik.V9i1.35344

Hetty Meileni, Oktapriandi, S., & Apriyanti, D. (2020). Analisis Pieces Pada Aplikasi Webgis Pemetaan Ekonomi Kreatif (Ekraf). Teknika, 9(2), 138–145. Https://Doi.Org/10.34148/Teknika.V9i2.293

Kristina Natonis, Maria Adelvin Londa, & Melky Radja. (2022). Sistem Informasi Pajak Bumi Dan Bangunan Berbasis Stand Alone. Satesi: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(2), 154–169. Https://Doi.Org/10.54259/Satesi.V2i2.1162

Kurnia, F., & Fikry, M. (2022). Android-Based Event Agenda System For Regional Office Head Of Ministry Of Religious Affairs Of Riau Province.

Ningsih, K. S., & Aruan, N. J. (N.D.). Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan.

Nofisa, H., Saputri, T. A., & Perdana, A. (2022). Sistem Monitoring Agenda Kegiatan Internal Kampus Pada Institut Teknologi Sumatera. International Research On Big-Data And Computer Technology: I-Robot, 6(1), 11–19. Https://Doi.Org/10.53514/Ir.V6i1.281

Oktapalisa, M. R., & Murti, W. (2022). Jurnal Informatika Dan Komputer (Jik). 13(2).

Paranduk, J. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Pemetaan Rumah Ibadah Di Kecamatan Telluwanua Berbasis Webgis. 12.

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana, Fadhlurrahman, M., Capah, D., & Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana. (2020). Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 4(2), 30–39. Https://Doi.Org/10.29408/Edumatic.V4i2.2412

Rahmatuloh, M., & Revanda, M. R. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada Pt. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web. 14(1).

Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. 04(02).

Rina Noviana. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql. Jurnal Teknik Dan Science, 1(2), 112–124. Https://Doi.Org/10.56127/Jts.V1i2.128

Safira, Y. B., & Purtiningrum, S. W. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Ketidakdisiplinan Siswa Menggunakan Metode Saw Berbasis Web (Studi Kasus: Ma Al-Muddatsiriyah). Ikraith-Informatika, 7(1). Https://Doi.Org/10.37817/Ikraith-Informatika.V7i1.2231

Sari, I. P., Azzahrah, A., Qathrunada, I. F., Lubis, N., & Anggraini, T. (2022). Perancangan Sistem Absensi Pegawai Kantoran Secara Online Pada

Website Berbasis Html Dan Css. Blend Sains Jurnal Teknik, 1(1), 8–15. Https://Doi.Org/10.56211/Blendsains.V1i1.66

Sari, P. E. P. (2021). Analisis Perbandingan Trading Volume Activity Dan Abnormal Return Saham Idx30 Sebelum Dan Sesudah Pengumuman Covid-19 Sebagai Pandemi Oleh.

Siti Winarsih. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Produk Forniture Berbasis Web. Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, 1(1), 22–36. Https://Doi.Org/10.51903/Juisi.V1i1.258

Sri Wahyuningsih, E., Khoiri, N., & Wijayanto, W. (2022). E-Schedule Agenda Kegiatan Pegawai Dinas Pengendalian Penduduk Dan Keluarga Berencana Kota Semarang Berbasis Web. Jipetik:Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer, 3(1), 1–10. Https://Doi.Org/10.26877/Jipetik.V3i1.11751

Sulistiati, E., Trisnawan, A. B., Heliyani, E., & Laksono, H. (2021). Sistem Informasi Akademik Pada Smk Patriot Nusantara Berbasis Web. 4(2).

Supriatmaja, G. A., Widyaputra, K. D. D., Deva, J., & Mahendra, G. S. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Framework Bootstrap Dengan Php Native Dan Database Mysql Berbasis Web Pada Smp Negeri 2 Dawan. 1(1).

Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota, 6(2).

Wahid, T. A., Jumail, J., & Prasetya, E. B. (2022). Sistem Informasi Tracking Barang Berbasis Web (Studi Kasus Catur Aman Sentosa). Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer, 6(1), 16–21. Https://Doi.Org/10.55886/Infokom.V6i1.451

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 352/STMIK-3.C.1/AK/IX/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom
   N I K : 198605242011103
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : H. Muhammad Erfan, S.Kom., M.E.
   N I K : 198111272010107
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Ari Kristiyanto
N I M : C2057201015
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Agenda Kegiatan Pada Balai Penerapan Standar Instrumen Pertanian (BPSIP) Kalimantan Tengah

Berlaku sampai dengan : 11 September 2024

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 11 September 2023
Program Studi Sistem Informasi
K e t u a,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 849/STMIK-C.1/AK/XI/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **KEPALA BPSIP KALIMANTAN TENGAH**
JL. G. Obos No. Km. 5 Menteng, Kecamatan Jekan Raya
PALANGKA RAYA

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	ARI KRISTIANTO
NIM	:	C2057201015
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2023/2024 (7)
Lama Penelitian	:	23 November 2023 s.d 23 Desember 2023
Tempat Penelitian	:	BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN (BPSIP) KALIMANTAN TENGAH

Dengan judul Tugas Akhir:

SISTEM INFORMASI AGENDA KEGIATAN PADA BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN (BPSIP) KALIMANTAN TENGAH

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 23 November 2023
Wakil Ketua,

Sulistyowati, S.Kom., M.Cs.
NIK. 198212162007002

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN PERTANIAN
BADAN STANDARDISASI INSTRUMEN PERTANIAN
BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN KALIMANTAN TENGAH
JALAN G. OBOS KM. 5 PALANGKA RAYA 73112
TELEPON/FAKSIMILE: (0536) 3227861
WEBSITE: kalteng.bsip.pertanian.go.id E-MAIL: bpsipkalteng@pertanian.go.id

Palangka Raya, 08 Maret 2024

Nomor : B – 206/ HM.240/H.12.23/03/2024
Lampiran : -
Perihal : **Konfirmasi Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangka Raya

di –
Palangka Raya

Menindaklanjuti surat Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya Nomor 849/STMIK-C.1/AK/XI/2023 tanggal 23 November 2023 hal seperti pada pokok surat, bersama ini kami sampaikan bahwa BSIP Kalimantan Tengah bersedia dan mengizinkan pelaksanaan penelitian, kepada :

Nama	: Ari Kristianto
NIM	: C2057201015
Jurusan/ Prodi	: Sistem Informasi
Judul Penelitian	: Sistem Informasi Agenda Kegiatan Pada Balai Penerapan Standar Instrumen Pertanian (BPSIP) Kalimantan Tengah

Jika ada bahan-bahan penelitian yang belum lengkap dapat dilengkapi secara mandiri. Untuk pelaksanaan kegiatan tersebut dapat berkoordinasi lebih lanjut dengan Ketua Tim Kerja Diseminasi Standar Instrumen Pertanian, Ibu Umming Sente, S.Pt (HP. 085210610673).

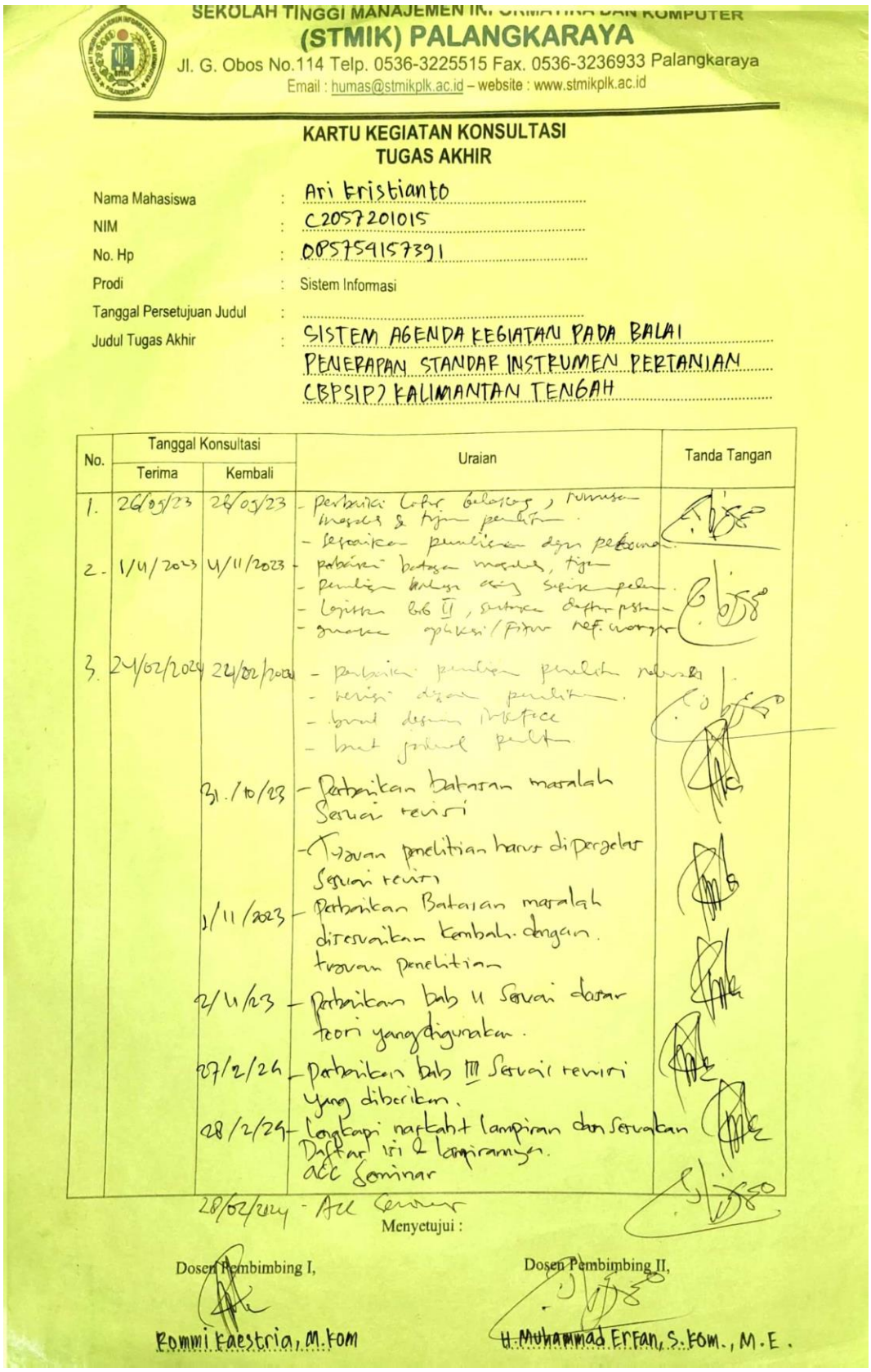
Demikian, atas perhatiannya disampaikan terima kasih

Kepala Balai

Dr. Akhmad Hamdan, S.Pt., M.P
NIP. 196902271991031004

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN IK. ORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Ari Kristianto
NIM : C2057201015
No. Hp : 085759157391
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : SISTEM AGENDA KEGIATAN PADA BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN CBPSIP) KALIMANTAN TENGAH

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	26/05/23	28/05/23	- perbaiki Latar belakang, rumusan masalah & tujuan penelitian. - sesuaikan penulisan dgn pedoman.	
2.	1/11/2023	4/11/2023	- perbaiki batasan masalah, tujuan - penulisan bahasa asing sesuai pedoman. - lengkapi Bab II, susunan daftar pustaka - gunakan aplikasi/figure ref. manager	
3.	24/02/2024	24/02/2024	- perbaiki penulisan penelitian terdahulu - berikan dasar penelitian. - buat design interface - buat jadwal penelitian	
		31/10/23	- Perbaikan batasan masalah sesuai revisi	
			- Tujuan penelitian harus dipergelar sesuai revisi	
		3/11/2023	- perbaikan Batasan masalah diresuaikan kembali dengan tujuan penelitian	
		2/11/23	- perbaikan bab II sesuai dasar teori yang digunakan.	
		27/2/24	- perbaikan bab III sesuai revisi yang diberikan.	
		28/2/24	- Lengkapi naskah lampiran dan sesuaikan Daftar isi & lampirannya. - acc seminar	
		28/02/2024	- Acc Seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Rommi Kaestria, M.Kom

Dosen Pembimbing II,

H. Muhammad Erfan, S.Kom., M.E.

Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No. 040/STMIK-3.C.1/AK/III/2024

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Herman S. Pakpahan, S.Si., M.PFis
   NIK : 199109202023102
   Sebagai Ketua
2. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
   NIK : 198605242011103
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : H. Muhammad Erfan, S. Kom., M. E.
   NIK : 198111272010107
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	ARI KRISTIANTO
NIM	:	C2057201015
Hari/ Tanggal	:	Sabtu, 9 Maret 2024
Waktu	:	09.00 sd 10.30 WIB
Judul Proposal	:	SISTEM INFORMASI AGENDA KEGIATAN PADA BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN (BPSIP) KALIMANTAN TENGAH

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 02 March 2024
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Normayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Kepada Setiap Dosen Melalui SMS/WA

Lampiran 6 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Ari Kristianto

Nim : C2057201015

Program Studi : Sistem Informasi

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data.

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN
1	Senin, 26 Februari 2024	Kegiatan yang dilakukan oleh penulis adalah mengamati proses kegiatan yang terjadi di BPSIP Kalimantan Tengah sekarang.
2	Senin, 26 Februari 2024	Mewawancarai pihak terkait, untuk memenuhi kebutuhan penulis dalam pembuatan sistem dan harapan mereka terhadap sistem informasi agenda kegiatan yang akan dibuat nantinya.
3	Senin, 26 Februari 2024	Selama proses observasi penulis mendokumentasikan kegiatan yang digunakan sebagai alat instrumen penelitian untuk mengambil gambar jika suatu waktu diperlukan.

Mengetahui,

KEPALA BSIP KALTENG

Dr. Akhmad Hamdan, SPt., MP

NIP. 19702271991031004

Lampiran 7 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

PEWAWANCARA

Nama	: Ari Kristianto
Nim	: C2057201015
Program Studi	: Sistem Informasi
Semester	: VIII (Delapan)

NARASUMBER

Nama	: Dr. Akhmad Hamdan, SPt., MP
Jabatan	: KEPALA BSIP KALTENG
NIP	: 196702271991031004

PERTANYAAN

Pewawancara :

1) Apakah bisa disampaikan sekilas terkait BPSIP ini dan apa fungsi bagi para petani di kota palangkaraya dan sekitarnya?

Narasumber

Jawab : Inti nya kementrian pertanian adalah BSIP ingin menjadikan petani kita ini terstandar untuk mendapatkan hasil standar kita harus mulai dari hulu sampai ke hilir, kenapa harus standar supaya kita bisa menggapai pasar gelobal selama ini kita tidak siap dengan itu kebutuhan – kebutuhan pangan ini salah satu dari bagian dari itu karena kita negara agraris, tapi prodak kita ini kalo sudah mau masuk ke luar negeri standarnya tidak lolos karena kita memang dari awal tidak ada standarisasi baik dari penyiapan lahan, penggunaan benih, penggunaan pupuk sampai ke panen dan pasca panennya tidak ada yang terstandar makanya pemerintah mendirikan BSIP ini dengan harapan pertanian kita itu menjadi terstandar.

Pewawancara :

2) Apakah bisa disampaikan sekilas terkait visi dan misi BPSIP Kalimantan Tengah ini?

Narasumber

Jawab :

Visi : Pertanian yang maju, mandiri dan modern untuk terwujudnya Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian berlandaskan gotong royong.

Misi :

1. Mewujudkan ketahanan pangan.
2. Meningkatkan nilai tambah dan daya saing pertanian.
3. Meningkatkan kualitas SDM dan prasarana Kementerian Pertanian.

Pewawancara :

3) Permasalahan atau kendala apa yang terjadi terkait dengan agenda kegiatan di BPSIP Kalimantan Tengah ini?

Narasumber

Jawab : Kendala pertama keografis kita antara kabupaten dan kabupaten lain yang sangat berjauhan sebagai kendala kita sehingga penyampaian visi misi kita tidak bisa menyeluruh sampai ke petani kita jadi kita fokus kepada dimana lokasi – lokasi yang sekarang lagi di fokuskan oleh pemerintahan pusat terkait dengan ketahanan pangan.

Pewawancara :

4) Apakah sudah ada sistem informasi atau sebuah aplikasi agenda kegiatan yang bisa menunjang kinerja di BPSIP Kalimantan Tengah ini?

Narasumber

Jawab : Tidak ada.

Pewawancara :

5) Apakah bisa saya bangun sistem informasi agenda kegiatan di BPSIP ini untuk menunjang kinerja serta terhindar dari bertabraknya kegiatan yang ada di BPSIP Kalimantan Tengah ini?

Narasumber

Jawab : Bisa silahkan.

Mengetahui,
Kepala BPSIP KALTENG

Ir. Akhmad Hamdan, SPt., MP
NIP. 19670227199103 1004

Lampiran 8 Dokumentasi





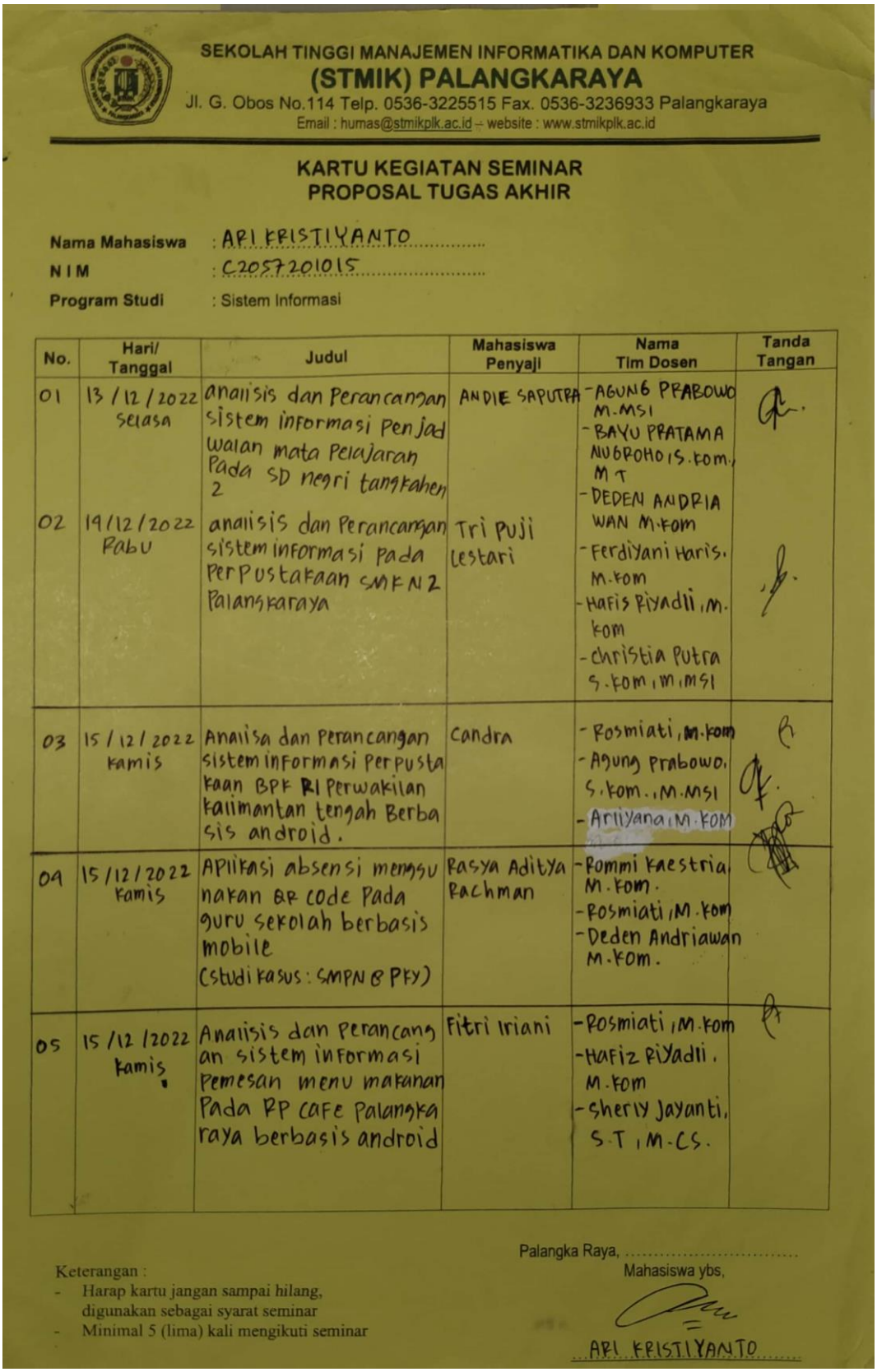



BPSIP
KALIMANTAN TENGAH
TUGAS
Melaksanakan Penerapan Dan Diseminasi Standar Instrumen Pertanian Spesifik Lokasi
FUNGSI
#AGRO
STANDAR


BPSIP
KALIMANTAN TENGAH
TUGAS
Melaksanakan Penerapan Dan Diseminasi Standar Instrumen Pertanian Spesifik Lokasi
FUNGSI
#AGRO
STANDAR


KALIMANTAN TENGAH
TUGAS
Melaksanakan Penerapan Dan Diseminasi Standar Instrumen Pertanian Spesifik Lokasi
FUNGSI

Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ARI KRISTIYANTO
NIM : C2057201015
Program Studi : Sistem Informasi

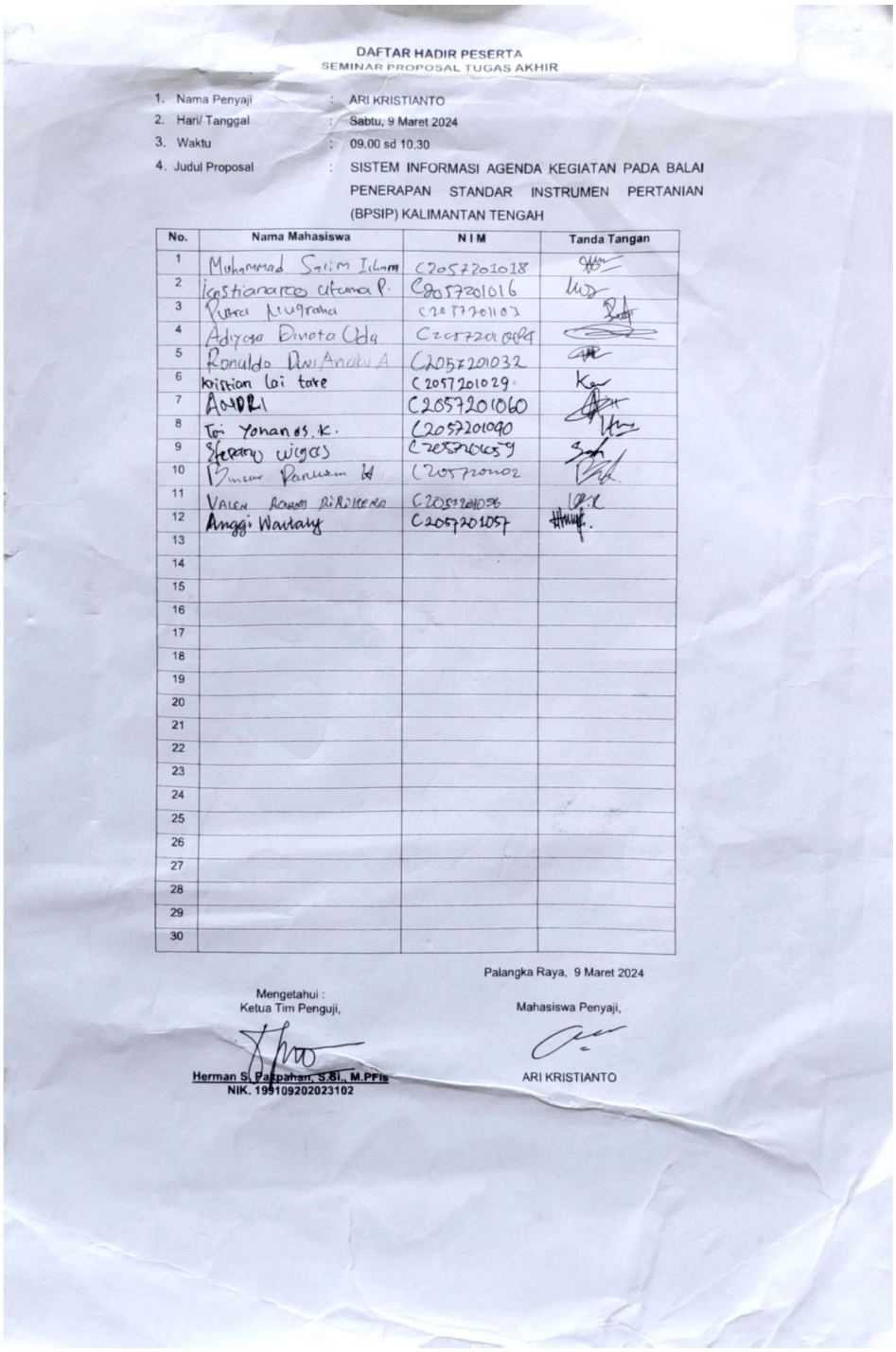
No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
01	13/12/2022 Selasa	Analisis dan Perancangan sistem informasi Penjadwalan mata pelajaran Pada SD negri tangkahen 2	ANDIE SAPUTRA	- AGUNG PRABOWO M.MSI - BAYU PRATAMA NUGROHO S.Kom., M.T - DEDEN ANDRIAWAN M.Kom	
02	14/12/2022 Rabu	analisis dan Perancangan sistem informasi Pada Perpustakaan SMKN 2 Palangkaraya	Tri Puji Lestari	- Ferdiyani Haris. M.Kom - Hafis Riyadli, M.Kom - christia Putra S.Kom, M.MSI	
03	15/12/2022 Kamis	Analisa dan Perancangan sistem informasi Perpustakaan BPK RI Perwakilan kalimantan tengah Berbasis android.	candra	- Rosmiati, M.Kom - Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI - Ariiyana, M.Kom	
04	15/12/2022 Kamis	APlikasi absensi memsunakan QR code Pada guru sekolah berbasis mobile (Studi Kasus : SMPN 8 PKY)	Rasya Aditya Rachman	- Rommi Kaestria, M.Kom. - Rosmiati, M.Kom - Deden Andriawan M.Kom.	
05	15/12/2022 Kamis	Analisis dan Perancangan sistem informasi Pemesan menu makanan Pada RP CAFE Palangkaraya berbasis android	Fitri Iriani	- Rosmiati, M.Kom - Hafiz Riyadli. M.Kom - Sheriy Jayanti, S.T, M.CS.	

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,

ARI KRISTIYANTO

Lampiran 10 Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal



DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

1. Nama Penyaji : ARI KRISTIANTO
2. Hari/ Tanggal : Sabtu, 9 Maret 2024
3. Waktu : 09.00 sd 10.30
4. Judul Proposal : SISTEM INFORMASI AGENDA KEGIATAN PADA BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN (BPSIP) KALIMANTAN TENGAH

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Tanda Tangan
1	Muhammad Salim Ilham	C2057201028	
2	Ignatianarco utama P.	C2057201016	
3	Rafael Anugraha	C2057201107	
4	Adityca Dinata Cha	C2057201089	
5	Ronaldo Dwi Andru A	C2057201032	
6	kristian loi tare	C2057201029	
7	ANDRI	C2057201060	
8	Toi Yonanes K.	C2057201090	
9	Stefanus wigas	C2057201059	
10	Imam Ramdan M	C2057201102	
11	VALEN ADAMI PURNAMA	C2057201036	
12	Anggi Wantaty	C2057201057	
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Palangka Raya, 9 Maret 2024

Mengetahui :
Ketua Tim Penguji,

Herman S. Pasapahan, S.Si., M.Pris
NIK. 19910920202310 2

Mahasiswa Penyaji,

ARI KRISTIANTO

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11 Hasil Kuesioner Respon Pengguna

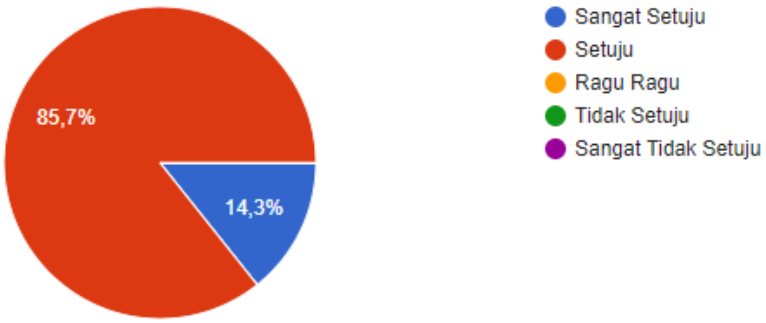
Nama Lengkap

7 jawaban

- Muhammad Fauzi
- Arul sahyadi
- Akhmad hamdan
- Titiek Indraswati
- Mimin
- Rini Indahwati
- Andri

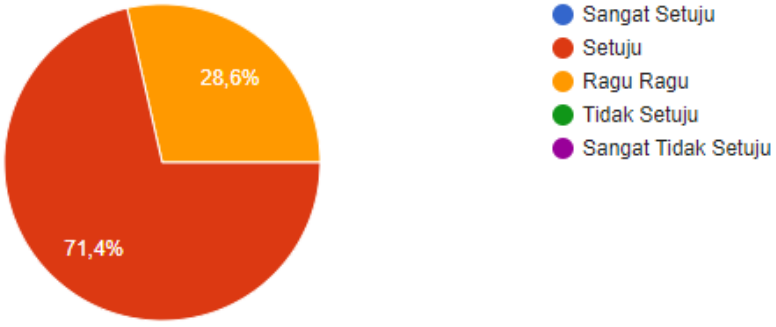
Proses login aplikasi bisa dipahami dengan baik

7 jawaban



Tampilan pada aplikasi seperti warna, fitur, dan tata letak baik

7 jawaban



Kemudahan akses pada aplikasi ramah pengguna

7 jawaban



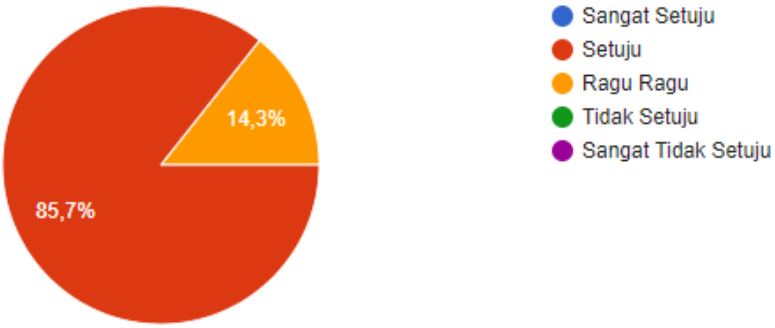
Ukuran huruf pada aplikasi baik

7 jawaban



Fitur yang ada pada aplikasi mudah untuk dipahami

7 jawaban



Lampiran 12 Lembar Pengujian Black Box Testing

BERITA ACARA

PENGUJIAN (TESTING) SISTEM/APLIKASI (SISTEM INFORMASI AGENDA KEGIATAN PADA BALAI PENERAPAN STANDAR INSTRUMEN PERTANIAN) DENGAN MENGGUNAKAN METODE *BLACKBOX TESTING*

Pada hari Senin 27 Mei 2024. Bertempat di Kampus STMIK Palangkaraya
Yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama Tester : Deden Andriawan M.Kom
Pekerjaan : Dosen
Jabatan :

Menyatakan bahwa benar telah melaksanakan Penelitian (*Testing*) terhadap Sistem/Aplikasi (Sistem Informasi Agenda Kegiatan pada Balai Penerapan Standar Instrumen Pertanian Kalimantan Tengah). Dengan uraian Pengujian sebagai berikut:

A. Halaman Admin

1. Pengujian Halaman Login Admin

Skenario Uji	Test Case	Harapan Pengguna	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Masukan Username dan password yang benar kemudian klik tombol login	Username : admin Password : admin	Pengguna berhasil masuk ke sistem.	Sesuai	valid
Mengosongkan field input kemudian klik tombol login	Tidak memasukan Username dan Password	Sistem menampilkan pesan kesalahan user name is required.	sesuai	valid

2. Pengujian Halaman Input Kegiatan Admin

Skenario Uji	Test Case	Harapan Pengguna	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Masukan inputan tambah data agenda kegiatan pada halaman, dengan benar dan semua kolom di isi lalu klik tombol simpan	Masukan inputan tambah data agenda kegiatan pada halaman, dengan benar dan semua kolom di isi lalu klik tombol simpan	Sistem akan menampilkan data yang ditambahkan ke dalam halaman informasi kegiatan yang sudah di inputkan secara benar	Sesuai	valid
Mengosongkan field input kemudian klik tombol simpan	Mengosongkan field input kemudian klik tombol simpan	Sistem akan menampilkan pesan "please fill out this field."	Sesuai	valid

3. Pengujian Halaman Informasi Kegiatan Admin

Skenario Uji	Test Case	Harapan Pengguna	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Masukan inputan tambah data agenda kegiatan pada halaman input kegiatan, dengan benar dan semua kolom di isi lalu klik tombol simpan	Masukan inputan tambah data agenda kegiatan pada halaman input kegiatan, dengan benar dan semua kolom di isi lalu klik tombol simpan	Sistem akan menampilkan data yang ditambahkan ke dalam halaman informasi kegiatan yang sudah di input oleh admin dihalaman input kegiatan admin.	Sesuai	valid

4. Pengujian Halaman Profil Admin

Skenario Uji	Test Case	Harapan Pengguna	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Masuk dihalaman dashboard admin kemudian klik tombol profil admin	Masuk dihalaman dashboard admin kemudian klik tombol profil admin	Sistem akan menampilkan halaman profil admin	Sesuai	valid

5. Pengujian Halaman Ubah Password Admin

Skenario Uji	Test Case	Harapan Pengguna	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Masukan password lama, masukan password baru, konfirmasi password baru, kemudian klik tombol ubah	Masukan password lama, masukan password baru, konfirmasi password baru, kemudian klik tombol ubah	Sistem akan menampilkan pesan kata sandi anda telah berhasil diubah	Sesuai	valid
Mengosongkan field input kemudian klik tombol ubah	Mengosongkan field input kemudian klik tombol ubah	Sistem menampilkan pesan kata sandi lama diperlukan	Sesuai	valid

6. Pengujian Halaman Logout Admin

Skenario Uji	Test Case	Harapan Pengguna	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Masuk dihalaman dashboard admin kemudian klik tombol logout	Masuk dihalaman dashboard admin kemudian klik tombol logout	Sistem akan langsung keluar dari halaman admin	Sesuai	valid

B. Halaman User

7. Pengujian Halaman Informasi Kegiatan User

Skenario Uji	Test Case	Harapan Pengguna	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Masuk dihalaman dashboard user kemudian klik tombol informasi kegiatan pada halaman user	Masuk dihalaman dashboard user kemudian klik tombol informasi kegiatan pada halaman user	Sistem akan menampilkan data yang sudah diinput oleh admin, dihalaman informasi kegiatan user	Sesuai	valid

8. Pengujian Halaman Profil User

Skenario Uji	Test Case	Harapan Pengguna	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Masuk dihalaman dashboard user kemudian klik tombol profil pada halaman user	Masuk dihalaman dashboard user kemudian klik tombol profil pada halaman user	Sistem akan menampilkan profil dihalaman user	sesuai	valid

Demikian hasil pengujian (*testing*) ini dibuat agar dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Palangka Raya, 27 Mei 2024

Tester/Penguji

Deden Andriawan M.Kom