

Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel

Adinda Azzah Haaniyah^{1*}, Riki Afriansyah¹, Yang Agita Rindri¹

¹ Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, Sungailiat

*E-mail : adindaahaaniyah00@gmail.com

Received 2 Januari 2023; Received in revised form 10 Januari 2023; Accepted 26 Januari 2023

Abstract

Student affairs at Polman Negeri Babel are divided into Student Activity Units (UKM) and Student Organizations (ORMAWA). Administrative processes such as submitting work programs, accountability reports, and submitting activity proposals are not well structured. There is no data collection for UKM and ORMAWA members, the membership registration process is still conventional and there is a lack of information delivery media. Based on these problems, research was carried out which aimed to build a Management Information System for UKM and ORMAWA at Polman Negeri Babel. The methods used in data collection are observation and interviews. As for the research method used prototype method. The method used to test the system is the User Acceptance Test (UAT) method with black box testing and beta testing techniques. The system built is in accordance with the plan based on the results of black box testing. While the beta testing results obtained a percentage of 88.48%. It can be concluded from this study that the development of the Management Information System for UKM and ORMAWA at Polman Negeri Babel suits user needs and facilitates the administrative process, membership registration, conveying or obtaining information, records logs of activities and membership of UKM and ORMAWA

Keywords: Management Information System; ORMAWA; Prototype; Student; UKM.

Abstrak

Kemahasiswaan di Polman Negeri Babel terbagi menjadi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan Organisasi Mahasiswa (ORMAWA). Proses administrasi seperti pengumpulan proker (program kerja) dan LPJ (Laporan Pertanggungjawaban) serta pengajuan proposal kegiatan belum terstruktur dengan baik. Belum adanya pendataan anggota UKM dan ORMAWA, proses pendaftaran keanggotaan masih secara konvensional dan minimnya media penyampaian informasi. Dari permasalahan tersebut, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk membangun Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan wawancara. Sedangkan untuk metode penelitian digunakan metode prototype. Metode yang digunakan untuk menguji sistem adalah metode User Acceptance Test (UAT) dengan teknik black box testing dan beta testing. Sistem yang dibangun telah sesuai dengan perencanaan berdasarkan hasil pengujian black box. Sedangkan hasil pengujian beta memperoleh presentase sebesar 88,48%. Sehingga dapat disimpulkan dari penelitian ini terciptanya Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel yang sesuai dengan kebutuhan user serta memudahkan proses administrasi, pendaftaran keanggotaan, menyampaikan atau memperoleh informasi, mencatat log kegiatan dan keanggotaan UKM dan ORMAWA.

Kata kunci: Sistem Informasi Manajemen; ORMAWA; Prototype; Mahasiswa; UKM.

1. PENDAHULUAN

Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung (Polman Negeri Babel) merupakan satu dari berbagai perguruan tinggi vokasi di Kepulauan Bangka Belitung yang identik

dengan keaktifan mahasiswa melalui kegiatan eksternal maupun internal. Kemahasiswaan di Polman Negeri Babel terbagi menjadi dua kelompok, yaitu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan Organisasi Mahasiswa (ORMAWA) dengan jumlah 17

UKM dan 4 ORMAWA. Pratiwi mengatakan, semakin tinggi keaktifan mahasiswa dalam berorganisasi mengakibatkan semakin tinggi juga prestasi belajar dari mahasiswa tersebut [1]. Banyaknya UKM dan ORMAWA yang ada membuat bagian kemahasiswaan belum dapat mengelola administrasi dengan baik. Proses administrasi seperti pengumpulan program kerja (proker), pengajuan proposal kegiatan, pengumpulan Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ) belum terstruktur dan terdata dengan baik. Bahkan ada beberapa mahasiswa, UKM dan ORMAWA yang belum mengerti proses administrasi tersebut. Minimnya media penyampaian informasi juga menyebabkan kurangnya pengetahuan mahasiswa tentang proses administrasi UKM dan ORMAWA. Sehingga pendataan keanggotaan juga belum terdata dengan baik. Selain itu, pendaftaran keanggotaan UKM dan ORMAWA yang ada di Polman Negeri Babel juga masih bersifat konvensional dengan mengisi kertas formulir yang disediakan oleh UKM dan ORMAWA masing-masing, kemudian dikumpulkan dan diseleksi dengan cara mengikuti tes untuk ORMAWA dan tidak ada syarat khusus untuk UKM.

Dari permasalahan di atas, disimpulkan bahwa perlunya dibangun Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel guna mempermudah segala proses manajemen yang ada. Pengembangan sistem ini menggunakan model pengembangan *prototype*. Model ini cocok diterapkan pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel karena bersifat *customize* yang dapat dibangun dengan permintaan dan kebutuhan [2]. Sistem informasi ini juga dapat mempermudah proses pendaftaran keanggotaan UKM dan ORMAWA. Kemudian UKM dan ORMAWA dapat mencatat semua kegiatan yang dilakukan melalui log kegiatan, adanya pendataan anggota yang masih aktif maupun yang sudah menjadi alumni, serta memudahkan bidang kemahasiswaan dalam menyampaikan maupun menerima berita dan pengumuman terkait UKM dan ORMAWA.

Masalah serupa yang telah dibahas pada penelitian-penelitian sebelumnya seperti pembuatan aplikasi sistem informasi organisasi mahasiswa yang bernama

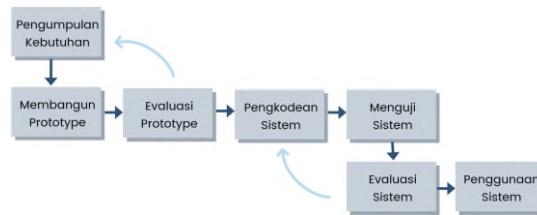
SIOMAH. Sistem ini dibangun untuk mempermudah mahasiswa, organisasi mahasiswa, pembina, dan bagian kemahasiswaan untuk mengetahui kegiatan kemahasiswaan serta memudahkan dalam proses administrasi [3]. Selain itu penelitian serupa seperti pengembangan sistem informasi yang bernama SIPAWA di Universitas Widyia Kartika Surabaya. Sistem tersebut mampu mengorganisir dokumen dan laporan kinerja dari ormawa sehingga menjadi akuntabel dan dapat diakses dimana saja [4]. Penelitian lainnya adalah perancangan aplikasi sistem informasi pengelolaan data UKM di Politeknik TEDC Bandung. Sistem tersebut dapat memudahkan user dalam melakukan proses pengelolaan data dan informasi UKM serta memudahkan user dalam mengakses data dan informasi mengenai UKM dimana saja [5].

Untuk membedakan dengan penelitian sebelumnya, penulis membangun Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel dengan menambahkan beberapa fitur seperti pendaftaran keanggotaan UKM dan ORMAWA, seleksi otomatis pada pendaftaran keanggotaan ORMAWA, dan penambahan fitur log kegiatan. Hal tersebut bertujuan agar sistem yang dibangun tidak hanya bermanfaat bagi UKM dan ORMAWA saja akan tetapi bermanfaat pada seluruh pengguna Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel.

2. METODE PENELITIAN

Dalam pembangunan Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel, peneliti menggunakan metode penelitian *prototype*. *Prototype* merupakan proses pembangunan model perangkat lunak sederhana yang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan ide dasar dari sebuah program dan menjalankan tes awal. Pembuatan *prototype* memungkinkan pengembang dan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain selama proses pembuatan, sehingga memudahkan pengembang untuk memodelkan perangkat lunak yang dibangun [6]. Keterlibatan pengguna dalam proses pembangunan sistem memberikan dampak karena

pengguna yang mengetahui kebutuhan dari sistem yang dibangun [7].



Gambar 1. Metode Prototype

2.1. Pengumpulan Kebutuhan

Tahapan pengumpulan kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna serta garis besar dari Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel. Kebutuhan pengguna menggambarkan apa yang dilakukan pengguna terhadap sistem [8]. Pengumpulan kebutuhan ini dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Peneliti mewawancarai langsung pihak terkait serta mewawancarai beberapa ketua UKM dan ORMAWA yang ada di Polman Negeri Babel. Peneliti juga melakukan observasi pada proses manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel.

2.2. Membangun Prototype

Pada tahap ini dibangun sebuah prototype yang bertujuan sebagai perancangan sementara dari Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel. Dalam tahap ini, peneliti menggunakan metode *low-fidelity mockup* yang bertujuan menangkap ide sebanyak mungkin yang dapat direalisasikan secara ideal. Selain itu peneliti juga menggunakan *use case diagram* dan *activity diagram* yang bertujuan untuk memudahkan penjelasan alur dari Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel.

2.3. Evaluasi Prototype

Evaluasi *prototype* dilakukan untuk mencari celah kelemahan dari rencana Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel yang dibangun. Hal tersebut guna memudahkan peneliti untuk membangun sebuah sistem yang layak dan memudahkan user dalam penggunaan.

2.4. Pengkodean Sistem

Pasca evaluasi *prototype*, peneliti melanjutkan ke pengkodean sistem. Dalam tahap ini, peneliti memvisualisasikan *prototype* yang telah dirancang ke dalam sebuah bahasa pemrograman. Peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan teks editor *Visual Studio Code*.

2.5. Menguji Sistem

Tahap pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui celah kelemahan sistem dan potensi mengurangi nilai tepat guna pada sistem tersebut. Peneliti menggunakan metode *User Acceptance Test (UAT)* yang terbagi menjadi beberapa jenis yaitu *alpha testing*, *beta testing*, *regulatory acceptance testing*, *operational acceptance testing*, dan *black box testing* [9]. Dalam pengujian, peneliti menggunakan jenis *black box testing* dan *beta testing*.

- Black Box Testing

Peneliti melakukan pengujian dengan *black box* bertujuan untuk mengetahui apakah Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel yang berjalan sudah sesuai dengan yang diinginkan. Sistem yang diuji adalah masukan dan keluaran pada sistem yang berhubungan dengan tujuan utama sistem informasi.

- Beta Testing

Peneliti juga melakukan pengujian dengan *beta testing* untuk menguji kepuasan user dalam menggunakan Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel, dalam bentuk survei menggunakan kuesioner. Hasil kuesioner yang telah diisi oleh penguji kemudian dihitung dengan rumus nilai presentase untuk mendapatkan kualitas dari Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel.

$$\text{Nilai Rata Rata} = \frac{\text{Total Bobot Nilai Responden}}{\text{Total Responden}}$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Nilai Rata Rata}}{\text{Bobot Maximum}} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Kriteria penilaian yang digunakan pada kuesioner [10] ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Bobot Penilaian Pengguna dan Kriteria Interpretasi Skor

Kategori	Kategori	Keterangan
1	0%-20%	Sangat Tidak Setuju
2	21%-40%	Tidak Setuju
3	41%-60%	Cukup
4	61%-80%	Setuju
5	81%-100%	Sangat Setuju

Tabel 1. acuan bobot penilaian yang digunakan pada kuesioner yang dibagikan serta kriteria interpretasi skor.

2.6. Evaluasi Sistem

Setelah dilakukan pengujian sistem, peneliti kembali mengevaluasi sistem yang dibangun agar menghasilkan suatu sistem tanpa celah kekurangan. Tahap evaluasi menjadi tahapan kunci dari keberhasilan suatu rancangan sistem yang dibangun. Hal tersebut guna menciptakan sistem yang dapat digunakan dan memudahkan user.

2.7. Penggunaan Sistem

Setelah melalui beberapa tahap dan telah disepakati antara peneliti dan user, Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA dapat digunakan sebagaimana mestinya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil dan pembahasan dalam pembangunan Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel.

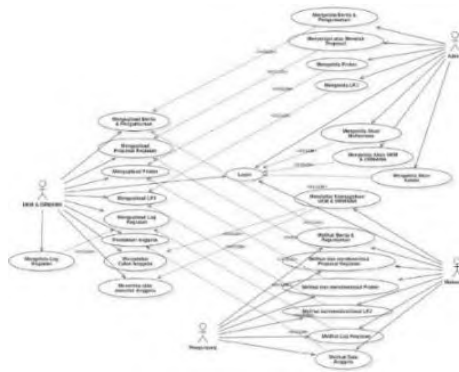
3.1. Use Case Diagram

Use case diagram Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel yang ditunjukkan pada Gambar 2 terdapat empat aktor yaitu admin, mahasiswa, UKM dan ORMAWA, dan pengunjung. Dari ke empat aktor tersebut, hanya pengunjung yang tidak dapat login ke dalam sistem informasi. Akan tetapi pengunjung tetap dapat melihat berita dan pengumuman, proposal kegiatan, proker,

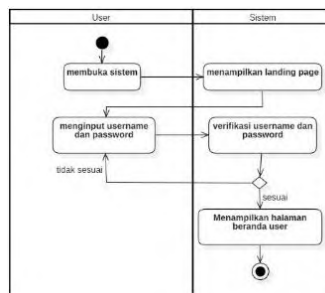
LPJ, log kegiatan, dan data anggota. Untuk aktor mahasiswa, aksi yang dapat dilakukan hampir sama dengan aktor pengunjung hanya saja aktor mahasiswa dapat melakukan pendaftaran anggota UKM dan ORMAWA yang diinginkan dan dapat melihat log kegiatan yang bersifat non publik dari UKM dan ORMAWA yang diikuti. Selanjutnya untuk aktor UKM dan ORMAWA, dapat mengupload berita dan pengumuman, proposal kegiatan, proker, LPJ, log kegiatan, melakukan pendataan anggota, menyeleksi calon anggota yang mendaftar, dan menerima atau menolak mahasiswa yang mendaftar menjadi anggota UKM dan ORMAWA tersebut serta mengelola log kegiatan. Kemudian untuk aktor admin, dapat mengelola berita dan pengumuman, melihat proposal kegiatan, melihat proker, melihat LPJ, mengelola akun mahasiswa, mengelola akun UKM dan ORMAWA, mengelola akun admin dan menyetujui atau menolak proposal.

3.2. Activity Diagram

Gambar 3 merupakan alur proses *login user* pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel. Proses pertama diawali dengan *user* membuka sistem dan sistem menampilkan *landing page*. Kemudian *user* memasukkan *username* dan *password* yang sesuai. Jika *username* dan *password* sesuai, sistem akan menampilkan beranda *user*. Kemudian jika *username* dan *password* tidak sesuai, *user* diminta untuk memasukkan *username* dan *password* kembali.



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA



Gambar 3. Activity Diagram Login

3.3. Prototype

Dibawah ini adalah gambar *rototype* dari Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel:

- *Prototype Landing Page*
Prototype landing page pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Prototype Landing Page

Gambar 4 merupakan *prototype* dari tampilan awal sistem sebelum *user login* ke dalam sistem atau disebut juga sebagai *landing page*. Di dalam *landing page* ini terdapat menu berita dan pengumuman, UKM dan ORMAWA, daftar, dan *login*. Gambar di atas menunjukkan *prototype* dari *landing page* dengan menu berita dan

pengumuman dimana berisi informasi mengenai berita dan pengumuman.

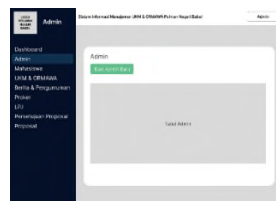
- *Prototype Login*
Prototype login pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Prototype Login

Gambar 5 merupakan *prototype* dari *login*. Untuk dapat *login*, *user* membutuhkan *username* dan *password* yang sesuai.

- *Prototype Admin*
Prototype admin pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Prototype Admin

Gambar 6 merupakan *prototype* dari admin. Di dalam admin terdapat menu *dashboard*, admin, mahasiswa, UKM dan ORMAWA, berita dan pengumuman, proker, LPJ, persetujuan proposal, dan proposal. Masing-masing menu terdapat tabel dimana tabel tersebut dapat diolah oleh admin.

- *Prototype Mahasiswa*
Prototype mahasiswa pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel ditunjukkan pada Gambar 7.

NO	UKM & ORMAWA	STATUS
1	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
2	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
3	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
4	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX

Gambar 7. Prototype Mahasiswa

Gambar 7 merupakan *prototype* dari mahasiswa. Tampilan *prototype* mahasiswa hampir sama dengan tampilan *landing page*. Yang membedakannya adalah mahasiswa tidak mempunyai menu berita dan pengumuman, akan tetapi mempunyai menu log kegiatan yang berisi data-data log kegiatan dari UKM dan ORMAWA yang diikuti mahasiswa tersebut. Kemudian pada bagian menu daftar,

terdapat sub menu tambahan yaitu *history* yang berisi *history* pendaftaran ukm dan ormawa mahasiswa tersebut dan status dari pendaftarannya.

- *Prototype UKM dan ORMAWA*
Prototype UKM dan ORMAWA pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Prototype UKM dan ORMAWA

Gambar 8 merupakan *prototype* dari UKM dan ORMAWA. Di dalam UKM dan ORMAWA terdapat menu *dashboard*, profil, anggota aktif, anggota alumni, proker, proposal, LPJ, log kegiatan, dan persetujuan anggota. Masing-masing menu terdapat tabel dimana tabel tersebut dapat diolah oleh UKM dan ORMAWA.

3.4. Tampilan Halaman Antarmuka

Berikut merupakan tampilan antarmuka dari Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel yang dibangun:

- Halaman *Landing Page*

Halaman *landing page* pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel ditunjukkan pada Gambar 9.

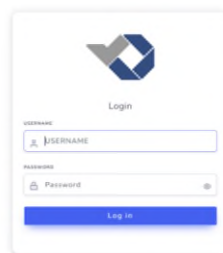


Gambar 9. Halaman Landing Page (1)

Gambar 9 merupakan halaman *landing page*, terdapat menu berita dan pengumuman, UKM dan ORMAWA, daftar, dan *login*.

Halaman *login* pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel ditunjukkan pada Gambar 10.

- Halaman *Login*

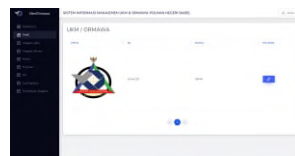


Gambar 10. Halaman Login

Gambar 10 merupakan halaman *login*, user dapat *login* menggunakan *username* dan *password* yang telah di bagikan.

Halaman UKM dan ORMAWA pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel ditunjukkan pada Gambar 11.

- Halaman UKM dan ORMAWA



Gambar 11. Halaman UKM dan ORMAWA

Gambar 11 merupakan halaman UKM dan ORMAWA terdapat menu

dashboard, profil, anggota aktif, anggota alumni, proker, proposal, LPJ, log kegiatan, dan persetujuan anggota.

Halaman Mahasiswa pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel ditunjukkan pada gambar 12.

- Halaman Mahasiswa



Gambar 12. Halaman Mahasiswa

Gambar 12 merupakan halaman mahasiswa. Terdapat menu log kegiatan, UKM dan ORMAWA, dan daftar pada halaman mahasiswa.

Halaman admin pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel ditunjukkan pada Gambar 13.

- Halaman Admin



Gambar 13. Halaman Admin

Gambar 13 merupakan halaman admin. Terdapat menu *dashboard*, admin, mahasiswa, UKM dan ORMAWA, berita dan pengumuman, proker, LPJ, persetujuan proposal, dan proposal yang dapat diolah.

box testing dan *beta testing* untuk mengetahui kesimpulan dari Sistem Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel sudah berjalan sesuai dengan perencanaan sebelumnya.

3.5. Pengujian Sistem

Dalam menguji sistem tersebut, peneliti menggunakan metode *User Acceptance Test* (UAT) dengan jenis *black*

- *Black Box Testing*

Pengujian *black box* pada Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. *Black Box Testing*

No	Deskripsi Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	User mengklik tombol <i>login</i> tanpa mengisi data <i>login</i>	Sistem menolak untuk <i>login</i> dan menampilkan pesan peringatan	Berhasil
2.	User hanya mengisi data <i>username</i> dan mengosongkan data <i>password</i>	Sistem menolak untuk <i>login</i> dan menampilkan pesan peringatan	Berhasil
3.	User hanya mengisi data <i>password</i> dan mengosongkan data <i>username</i>	Sistem menolak untuk <i>login</i> dan menampilkan pesan peringatan	Berhasil
4.	User mengisi data <i>username</i> dengan benar dan data <i>password</i> salah	Sistem menolak untuk <i>login</i> dan menampilkan pesan peringatan	Berhasil
5.	User mengisi data <i>username</i> salah dan data <i>password</i> benar	Sistem menolak untuk <i>login</i> dan menampilkan pesan peringatan	Berhasil
6.	User mengisi data <i>username</i> dan data <i>password</i> benar	Sistem menerima untuk masuk dan dibawa ke halaman <i>user</i>	Berhasil

- *Beta Testing*

Setelah melakukan pengujian *beta* menggunakan kuesioner, data yang diperoleh kemudian diolah untuk

mendapatkan hasil penilaian. Hasil bobot nilai responden kuesioner dari 10 pertanyaan dengan 11 responden dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Bobot Nilai Responden

No	Jumlah Jawaban					Bobot
	1	2	3	4	5	
1	-	-	-	$3 \times 4 = 12$	$8 \times 5 = 40$	52
2	-	-	$2 \times 3 = 6$	$2 \times 4 = 8$	$7 \times 5 = 35$	49
3	-	-	-	$5 \times 4 = 20$	$6 \times 5 = 30$	50
4	-	-	-	$6 \times 4 = 24$	$5 \times 5 = 25$	49
5	-	-	$2 \times 3 = 6$	$4 \times 4 = 16$	$5 \times 5 = 25$	47
6	-	-	-	$7 \times 4 = 28$	$4 \times 5 = 20$	48
7	-	-	$3 \times 3 = 9$	$5 \times 4 = 20$	$3 \times 5 = 15$	44
8	-	-	$1 \times 3 = 3$	$3 \times 4 = 12$	$7 \times 5 = 35$	50
9	-	-	$2 \times 3 = 6$	$3 \times 4 = 12$	$6 \times 5 = 30$	48
10	-	-	$1 \times 3 = 3$	$3 \times 4 = 12$	$7 \times 5 = 35$	50

Hasil presentase responden pada pengujian *beta testing* ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Presentase Responden

Pertanyaan (No)	Nilai Rata Rata	Presentase
1	$\frac{52}{11} = 4.72$	$\frac{4.72}{5} \times 100\% = 94.4\%$
2	$\frac{49}{11} = 4.45$	$\frac{4.45}{5} \times 100\% = 89\%$
3	$\frac{50}{11} = 4.54$	$\frac{4.54}{5} \times 100\% = 90.8\%$
4	$\frac{49}{11} = 4.45$	$\frac{4.45}{5} \times 100\% = 89\%$
5	$\frac{47}{11} = 4.27$	$\frac{4.27}{5} \times 100\% = 85.4\%$
6	$\frac{48}{11} = 4.36$	$\frac{4.36}{5} \times 100\% = 87.2\%$
7	$\frac{44}{11} = 4$	$\frac{4}{5} \times 100\% = 80\%$
8	$\frac{50}{11} = 4.54$	$\frac{4.54}{5} \times 100\% = 90.8\%$
9	$\frac{48}{11} = 4.36$	$\frac{4.36}{5} \times 100\% = 87.2\%$
10	$\frac{50}{11} = 4.54$	$\frac{4.54}{5} \times 100\% = 90.8\%$
Rata Rata Presentase		88.46 %

Dari hasil penilaian *beta testing* diperoleh kesimpulan dari 11 responden dengan 10 pertanyaan mendapatkan presentase sebesar 88,46% sehingga Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel sangat baik atau layak untuk digunakan.

4. SIMPULAN

Setelah menyelesaikan Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel, berdasarkan hasil *black box testing* yang menunjukkan sistem sesuai dengan perencanaan dan *beta testing* memperoleh hasil 88,46%. Disimpulkan bahwa Sistem Informasi Manajemen UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel yang dibangun sesuai dengan kebutuhan *user*, dapat mempermudah segala proses

manajemen bagi UKM dan ORMAWA maupun segala pihak yang terkait, dapat mempermudah proses pendaftaran dan pendataan keanggotaan UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel, memudahkan dalam menyampaikan maupun memperoleh berita dan pengumuman mengenai UKM dan ORMAWA di Polman Negeri Babel, dan memudahkan UKM dan ORMAWA mencatat log kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. P. Y. Ardiana, I. W. D. Suryawan, and E. Hartono, "Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Organisasi Kemahasiswaan Di Stmik Stikom Indonesia," vol. 4, no. 2, 2018.
- [2] D. Andriana and R. Susanto, "Perbandingan Model Waterfall Dan Prototyping Untuk Pengembangan Sistem Informasi," vol. 14, no. 1, 2016.
- [3] S. Sibagariang, A. Dzikri, D. P. Resda, and J. H. Purba, "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Organisasi Mahasiswa (SIOMAH)," *Jurnal Mahajana Informasi*, vol. 6, no. 2, 2021.
- [4] F. Kurniawati, Hari, and Darmanto, "Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Kegiatan Organisasi Kemahasiswaan (Sipawa) Di Universitas Widyakartika Surabaya," vol. 1, no. 1, 2019.
- [5] S. S. Ramdan, B. P. Ardy, D. S. Ramdan, S. Ardy, and B. Putra, "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Data Ukm (Unit Kegiatan Mahasiswa) Berbasis Web Di Politeknik Tedc Bandung," vol. 14, no. 1, 2020.
- [6] Anharudin and Aria Nurdin, "Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pendaftaran Kursus (Studi Kasus: Ghibrant English Course-Pandeglang)," vol. 5, no. 2, 2018.
- [7] R. Afriansyah, "Sistem Informasi Manajemen Aset Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung Asset Management Information System at Bangka Belitung State Manufacturing Polytechnic," *Jurnal TelKa*, vol. 12, no. 1, 2022.
- [8] Y. A. Rindri and B. Rollastin, "Lecturer Performance Information Systems Based on IAPS 4.0," *Jurnal Teknologi Manufaktur*, vol. 13, no. 02, 2021.
- [9] F. F. Nursaid, A. Hendra Brata, and A. P. Kharisma, "Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype (Studi Kasus: Toko Uda Fajri)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 46-55, 2020, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [10] J. Abraham and I. E. Ismail, "Unit Testing dan User Acceptance Testing pada Sistem Informasi Pelayan Kategorial Pelayanan Anak," *Repository PNJ*, 2021
- [1] Bambang Sujanarko, Mochamad Ashari, Mauridhi Hery Purnomo, "Improved Voltage of Cascaded Inverters Using Sine Quantization Progression," *Jurnal Telkomnika*, vol. 8, no. 2, pp. 54-60, 2010