

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KOMUNITAS AVANZA XENIA INDONESIA CLUB BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

Muhammad Cordiaz, S.Si.,M.Kom.¹, Munaldi, S.Kom.,M.Kom.², Saprudin,S.Kom.,M.Kom³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Pamulang,

e-mail: ¹dosen01676@unpam.ac.id, ²dosen01573@unpam.ac.id, ³dosen00845@unpam.ac.id

Abstract

AXIC (Avanza Xenia Indonesia Club) started from exchanging information and experiences from various Avanza and Xenia mailing lists at existing yahoo groups such as Daihatsu-Xenia, XeniaAvanza, ToyotaAvanza and Avanza Indonesia Club, then doing the first land coffee at PUT PUT Golf, Parking Timur Senayan. With its development until September 2014, AXIC has more than 4000 well-known members in 30 major cities of Indonesia including Jayapura, of which 65% are domiciled in BETAJAGOCIPOK (Bekasi, Tangerang, Jakarta, Bogor, Cibinong, and Depok). Because the AXIC community is growing and the more members in this community, the higher the need for technology-based information systems. So it takes the presence of an information system website application that can make it easier for users when creating members and searching for information among car users. As for why the author chose Laravel to help on this website is because Laravel focuses on the end-user section, which means focusing on clarity and simplicity, both writing and appearance, and producing website application functionality that works properly. With this information system, members can easily get the latest information and make it easier for prospective members to register in the community.

Keywords: Information Systems; community; website; Laravel.

Abstrak

AXIC (Avanza Xenia Indonesia Club) bermula dari saling bertukar informasi dan pengalaman dari berbagai milist Avanza dan Xenia di yahoo groups yang ada saat itu seperti Daihatsu-Xenia, XeniaAvanza, ToyotaAvanza dan Avanza Indonesia Club, kemudian sepakat melakukan kopi Darat pertama di PUT PUT Golf, Parkir Timur Senayan. Dengan perkembangannya hingga September 2014, AXIC telah mempunyai lebih 4000 anggota tersebar di 30 kota besar Indonesia termasuk Jayapura yang 65 % diantaranya berdomisili di BETAJAGOCIPOK (Bekasi, Tangerang, Jakarta, Bogor, Cibinong, serta Depok). karena semakin berkembangnya komunitas AXIC dan semakin banyaknya member di komunitas ini maka semakin tinggi pula kebutuhan sistem informasi yang berbasis teknologi. Maka dibutuhkan kehadiran sebuah aplikasi website sistem informasi yang dapat memudahkan para pengguna ketika membuat member dan mencari informasi sesama pengguna mobil. Adapun kenapa penulis memilih Laravel untuk membantu dalam website ini adalah karena Laravel fokus di bagian end-user, yang berarti fokus pada kejelasan dan kesederhanaan, baik penulisan maupun tampilan, serta menghasilkan fungsionalitas aplikasi website yang bekerja sebagaimana mestinya. Dengan sistem informasi ini member dapat dengan mudah mendapatkan informasi terbaru dan mempermudah calon member untuk mendaftar ke dalam komunitas.

Kata kunci : Sistem Informasi; komunitas; website; Laravel.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi perkembangan berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia otomotif. Komunitas merupakan suatu kelompok yang di dalamnya setiap anggota disatukan oleh persamaan visi dan misi serta tujuan. “Dalam ruang lingkup komunikasi, komunitas masuk ke dalam konteks komunikasi organisasi dimana individu yang bersama-

sama, melalui suatu hierarki pangkat dan pembagian kerja berusaha mencapai tujuan tertentu” (Rogers dan Rogers dalam Moss dan Tubs, 2005:164).

Pada komunitas AXIC, pengguna member biasanya ketika ingin mendaftar menjadi member dan mendapat informasi komunitas seputar acara, langsung mengunjungi admin komunitas tersebut. karena semakin berkembangnya komunitas AXIC dan semakin banyaknya member di komunitas ini maka semakin

tinggi pula kebutuhan sistem informasi yang berbasis teknologi. Pada komunitas ini belum memiliki sistem informasi berbasis teknologi yang dapat menangani pelayanan member dengan cakupan yang luas sehingga para penggunaan member ketika ingin mencari informasi dan ingin menjadi member terdapat kendala yaitu tempat dan waktu pelayanan yang lama.

Maka dibutuhkan kehadiran sebuah aplikasi website sistem informasi yang dapat memudahkan para pengguna ketika membuat member dan mencari informasi sesama pengguna mobil.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penelitian tentang pemilihan lokasi tower atau penelitian yang berkaitan sudah pernah dilakukan, antara lain:

- a. Pada jurnal (Brayn Marchel Sumampouw Judy O, Waani2 Suryono, Alvin J. Tinangon, 2014) yang berjudul “(MANADO TOYOTA AUTOMOBILE CLUB HOUSE (BLOB ARCHITECTURE))”. Tujuan penelitian ini adalah Perancangan ini menggunakan proses desain generasi II yang dikembangkan oleh John Zeizel. Proses desain dilakukan dalam beberapa siklus image-present-test untuk merespons terhadap data-data yang berpengaruh terhadap desain bangunan. Proses pengumpulan data-data tersebut meliputi observasi lapangan, wawancara dengan komunitas mobil, studi literatur mengenai Blobitecture dan studi komparasi terhadap gedung perkumpulan lainnya. Beberapa proses analisa terhadap data-data yang ada dilakukan guna menghadirkan objek rancangan yang dapat menunjang kegiatan komunitas mobil. Hasil penelitian adalah Perancangan Manado Toyota Automobile Club House dengan penerapan Blobitecture ini dapat menjawab kebutuhan komunitas mobil melalui berbagai fasilitas yang disediakan. Bentuk blob akan diterapkan pada ruang dalam, gubahan massa, dan selubung bangunan. Penerapan tema memberikan bangunan yang terkesan lega yang juga merupakan ciri khas gedung perkumpulan. Penerapan tema juga dilakukan pada ruang luar bangunan untuk mendapatkan konsep sirkulasi mobil layaknya lintasan balap. Sehingga secara keseluruhan hasil perancangan dapat menggambarkan bentuk perwujudan ketertarikan komunitas terhadap mobil yang menjadi pengikat dan landasan berdirinya komunitas
- b. Pada jurnal (Adi Widodo, S.Kom., MMSI, 2015) yang berjudul PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MEMBERSHIP PT. GOLD GYM”. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mempermudah proses pendaftaran, diperlukan sistem yang dapat melakukan otomatisasi dalam sistem registrasi anggota, instruktur dan jadwal yang tergabung

dalam sebuah basis data. Supaya para pengguna sistem mendapatkan informasi yang diinginkan secara cepat dan akurat. Oleh Sebab itu, dibuat sebuah perancangan sistem informasi membership berbasis desktop agar dapat diakses member baru. Pembuatan perancangan sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman C#, basis data Mysql. Hasil penelitian adalah Hasil dari sistem yang telah dibuat dapat menjaga efisiensi manajemen data dan kemudahan akses masuk bagi anggota dengan tingkat keamanan lebih baik.

- c. Pada jurnal (Oktavian Renaldi, 2020) yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MEMBERSHIP BERBASIS WEB DI ARM FITNESS CENTER BOYOLALI”. tujuan penelitian ini untuk membantu proses pencatatan anggota, mengomputerisasi sistem pencatatan pembayaran dan paket program. Dalam pembuatan System informasi berbasis web ini, penulis menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) dengan menggunakan salah satu modelnya yaitu model Waterfall. Siklus Pendekatan ini menekankan bahwa mengembangkan system akan berhasil jika mengikuti tahapan analisa kebutuhan, pengumpulan data, pembuatan aplikasi, pengujian, dan implementasi. Hasil penelitian ini berupa aplikasi membership berbasis web. Aplikasi ini juga sudah mulai di terapkan di Arm Fitness Center dengan cara pemilik menginput data pengunjung yang datang. Hasil pengujian Black-box menunjukkan semua fungsi dan fitur berjalan dengan semestinya, serta dari hasil kuesioner terhadap calon member dan admin Arm Fitness Center Boyolali mendapatkan hasil 83,86% yang berarti sistem informasi tersebut bermanfaat dan dapat membantu kinerja Arm Fitness Center Boyolali. Sehingga adanya sistem web yang di terapkan ini menjadi sarana mempermudah dalam penyimpanan data dan pendataan.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode pengumpulan data
Pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian akan dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:
 1. Observasi
Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan sistem sumber informasi di Komunitas Mobil.
 2. Studi pustaka
Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari teori-teori yang berasal dari *text book* maupun jurnal yang digunakan dalam penelitian ini.
 3. Wawancara
Wawancara dilakukan dengan bertanya langsung pada admin dan pengguna member.

b. Metode Pengembangan Sistem

Dalam hal ini penulis menggunakan model *waterfall* sebagai metode perancangan sistem. Model *Waterfall* mempunyai tahapan-tahapan seperti berikut:

1. Requirement

Pada tahap ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan sofataware seperti kegunaan software yang diinginkan oleh pengguna dan batasan software.

Informasi tersebut biasanya diperoleh dari wawancara, survey, ataupun diskusi. Setelah itu informasi dianalisis sehingga mendapatkan data-data yang lengkap mengenai kebutuhan pengguna akan software yang akan dikembangkan.

2. Design

Tahap selanjutnya yaitu Desain. Desain dilakukan sebelum proses coding dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan.

Sehingga membantu menyesifikkan kebutuhan hardware dan sistem, juga mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. Implementation

Proses penulisan code ada di tahap ini. Pembuatan software akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya.

Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Integration & Testing

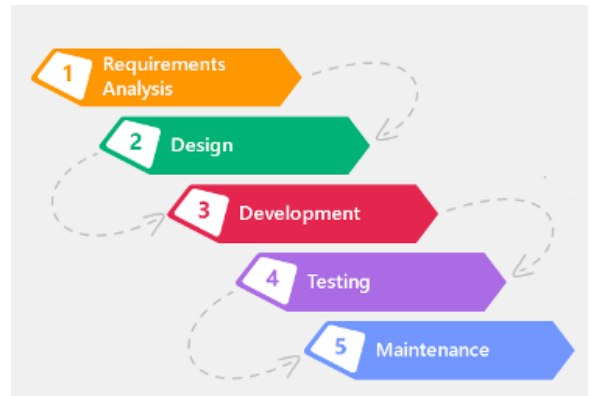
Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya.

Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah software sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.

5. Operation & Maintenance

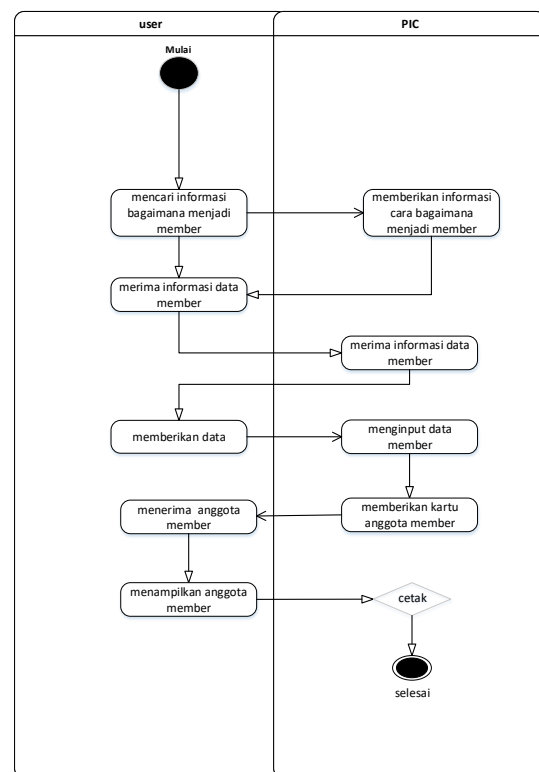
Operation & Maintenance adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan *waterfall*. Di sini software yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya. Disamping itu dilakukan pula pemeliharaan yang termasuk :

- perbaikan kesalahan
- perbaikan implementasi unit sistem
- peningkatan jasa sistem sesuai kebutuhan baru



Gambar 3.1. Metode *Waterfall*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

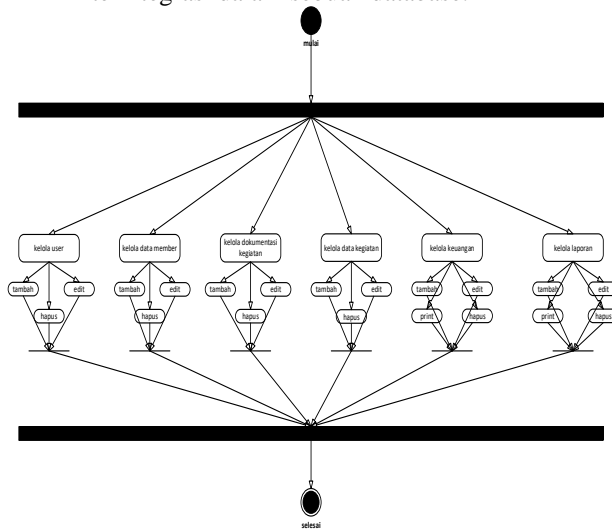


Gambar 4.1. Alur Activity Diagram Sistem yang Sedang Berjalan.

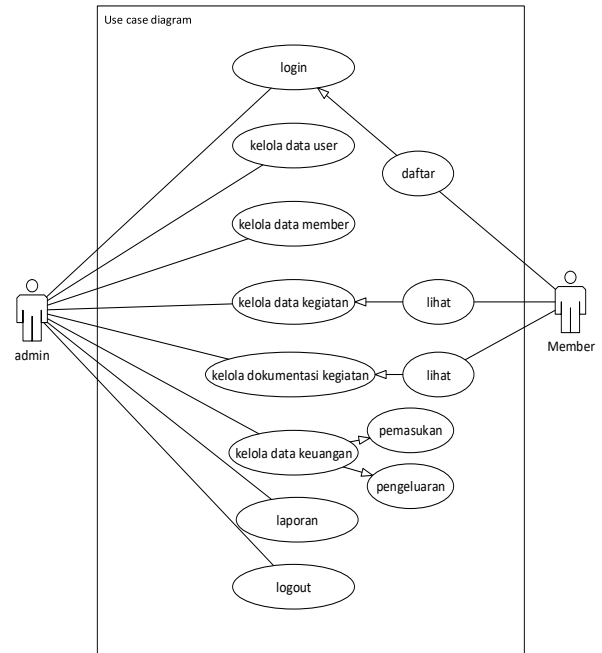
Dengan melihat masalah dan kebutuhan pengguna yang terjadi, maka penulis mengusulkan solusi pemecahan tersebut sehingga diharapkan sistem ini dapat membantu pihak admin dalam mengelola database member dalam mengatur sistem informasi. Solusi mengusulkan:

- Membangun sistem yang dapat mempermudah member mendapatkan informasi terbaru.
- Membangun sistem yang dapat mempermudah calon member untuk mendaftar kedalam komunitas.

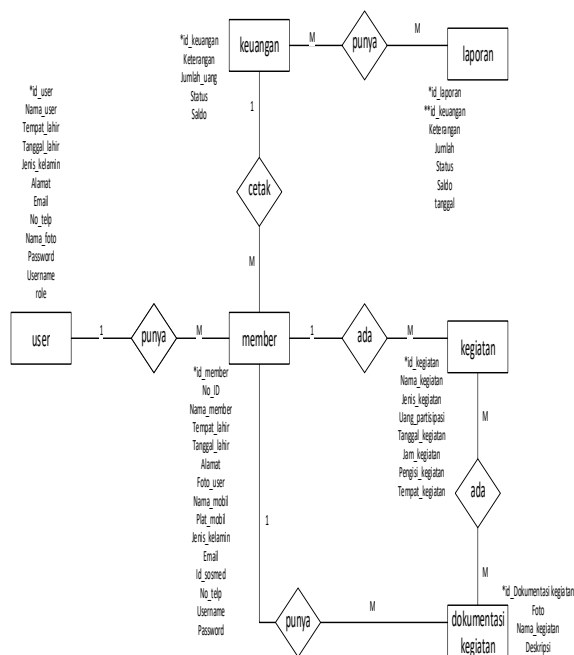
c. Membangun sebuah sistem informasi yang dapat menyimpan data member yang terintegrasi dalam sebuah database.



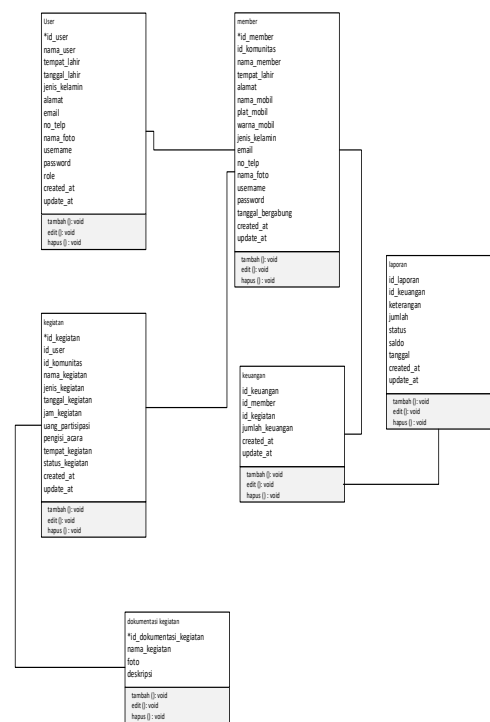
Gambar 4.2. Analisa sistem yang diusulkan



Gambar 4.4. Use case diagram sistem yang diusulkan

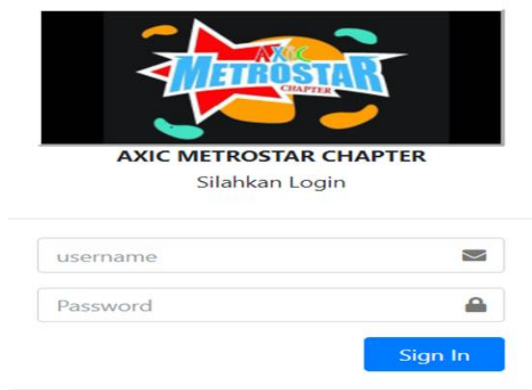


Gambar 4.3. Entity Relationship Diagram (ERD)



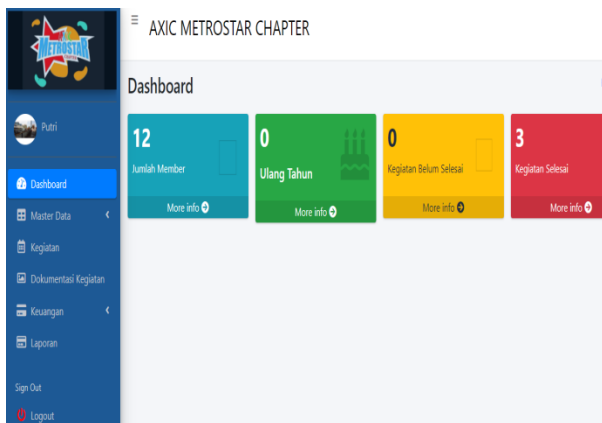
Gambar 4.5. Class diagram

1. Implementasi Antar Muka Menu Login Admin



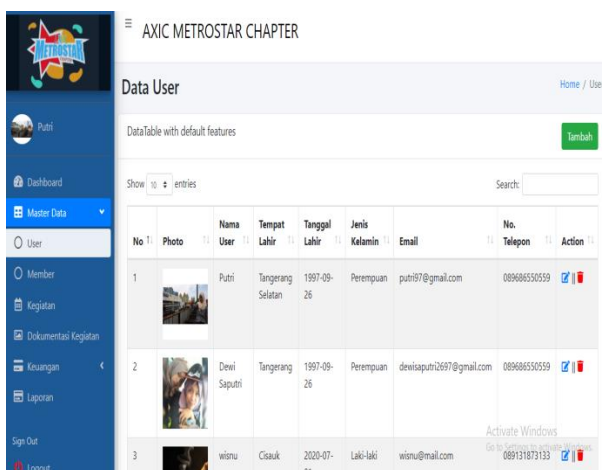
Gambar 4.6. Implementasi Antar Muka Menu Login Admin

2. Implementasi Antar Muka Halaman Dashboard Admin



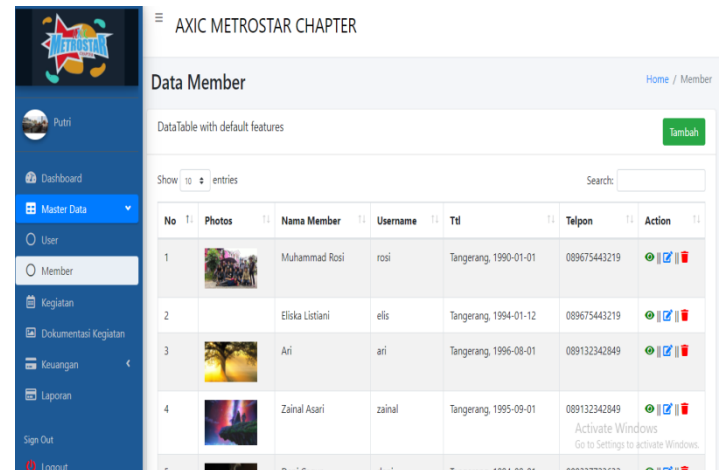
Gambar 4.7. Implementasi Antar Muka Halaman Dashboard Admin

3. Implementasi Antar Muka Halaman Master Data User



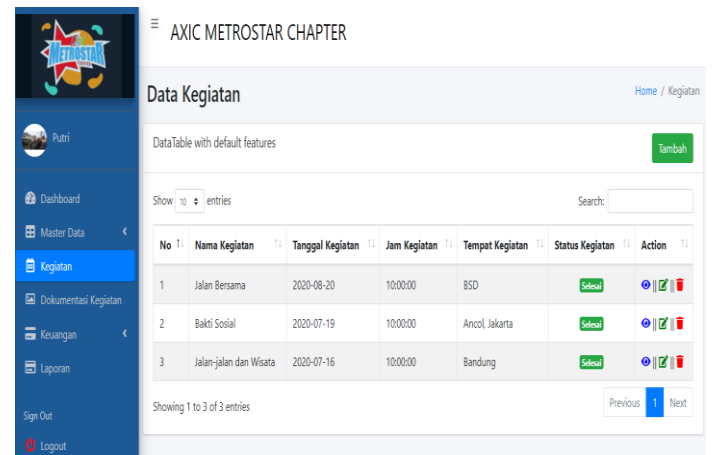
Gambar 4.8. Implementasi Antar Muka Halaman Master Data User

4. Implementasi Antar Muka Halaman Master Data Member



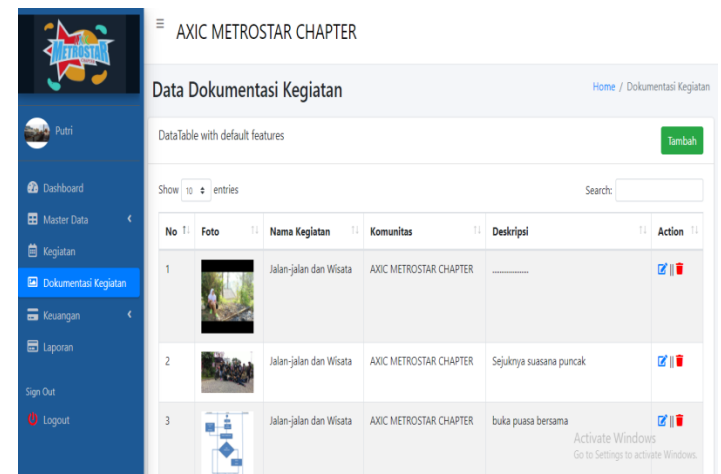
Gambar 1.9. Implementasi Antar Muka Halaman Master Data Member

5. Implementasi Antar Muka Halaman Kegiatan



Gambar 4.10. Implementasi Antar Muka Halaman Kegiatan

6. Implementasi Antar Muka Halaman Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.11. Implementasi Antar Muka Halaman Dokumentasi Kegiatan

7. Implementasi Antar Muka Halaman Keuangan Pemasukan

No	Keterangan	Jumlah (Rp)	Tanggal
1	Kas Dewi	Rp. 100.000,00	15 Sep 2020
2	Kas Dewi	Rp. 200.000,00	07 Sep 2020
3	kas dani	Rp. 25.000,00	04 Sep 2020
4	kegiatan	Rp. 150.000,00	04 Sep 2020
5	kas	Rp. 50.000,00	04 Sep 2020

Gambar 4.12. Implementasi Antar Muka Halaman Keuangan Pemasukan

8. Implementasi Antar Muka Halaman Keuangan Pengeluaran

No	Keterangan	Jumlah (Rp)	Tanggal
1	Berner	Rp. 50.000,00	15 Sep 2020
2	Kas Sengam	Rp. 200.000,00	07 Sep 2020
3	Siter	Rp. 20.000,00	04 Sep 2020

Gambar 4.13. Implementasi Antar Muka Halaman Keuangan Pengeluaran

9. Implementasi Antar Muka Halaman Laporan

No	Keterangan	Jumlah (Rp)	Status	Saldo	Tanggal
1	Berner	Rp. 50.000,00	Pembayaran	Rp. 200.000,00	15 Sep 2020
2	Kas Dewi	Rp. 100.000,00	Pembayaran	Rp. 300.000,00	15 Sep 2020
3	Kas Sengam	Rp. 200.000,00	Pembayaran	Rp. 250.000,00	07 Sep 2020
4	Kas Dani	Rp. 200.000,00	Pembayaran	Rp. 400.000,00	07 Sep 2020
5	Siter	Rp. 20.000,00	Pembayaran	Rp. 200.000,00	04 Sep 2020
6	kas dani	Rp. 25.000,00	Pembayaran	Rp. 225.000,00	04 Sep 2020
7	kegiatan	Rp. 150.000,00	Pembayaran	Rp. 300.000,00	04 Sep 2020
8	kas	Rp. 50.000,00	Pembayaran	Rp. 50.000,00	04 Sep 2020

Gambar 4.14. Implementasi Antar Muka Halaman Laporan

10. Implementasi Antar Muka Halaman Menu Pendaftaran Member

Form Pendaftaran

Foto Profile

Choose File No file chosen

Nama Lengkap Nomor ID Member

Tempat Lahir Merk Mobil

mm/dd/yyyy Plat Mobil

Pilih Jenis Kelamin Email

Nomor Telepon Username

ID Sosmed Password

Alamat

Captcha
 Enter Captcha

Sudah ada akun

Gambar 4.15. Implementasi Antar Muka Halaman Menu Pendaftaran Member

11. Implementasi Antar Muka Halaman Menu Login Member

AXIC METROSTAR CHAPTER

Silahkan Login

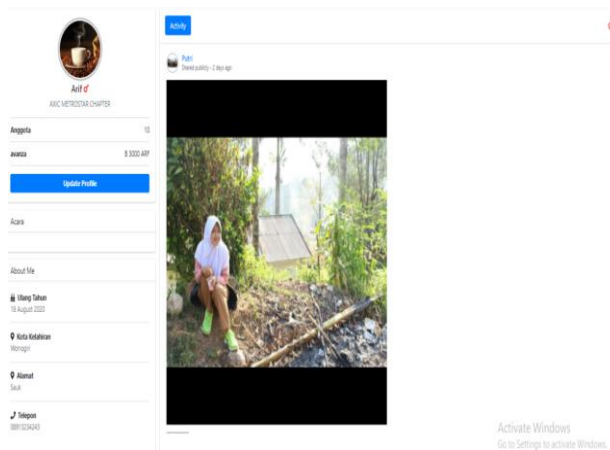
username

Password

Daftar di sini

Gambar 4.16. Implementasi Antar Muka Halaman Menu Login Member

12. Implementasi Antar Muka Profil Member



Gambar 4.172. Implementasi Antar Muka Profil Member

a. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan untuk mengetahui Proses dan memeriksa perangkat lunak apakah sudah bisa dijalankan sesuai dengan standar tertentu. Pengujian dilakukan dengan pengujian perangkat lunak itu secara detail dan lengkap agar bisa menemukan kesalahan yang ada pada sistem.

1. Pengujian Black Box

Pengujian blackbox ini hanya ditekankan pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian sistem ini hanya menggunakan data uji apakah output sesuai dengan di harapkan.

Tabel 4.1. Pengujian Black Box

Item Yang Diuji	Jenis Pengujian
Login Admin	Black Box
Login Member	Black Box
Master Data User	Black Box
Master Data Member	Black Box
Master Kegiatan	Black Box
Master Dokumentasi Kegiatan	Black Box
Master Keuangan Pemasukan	Black Box
Master Keuangan Pengeluaran	Black Box
Master Logout	Black Box

2. Kasus dan Hasil Pengujian

1. Pengujian Login Admin

Tabel 4.2. Pengujian Black Box

Kasus dan hasil pengujian (data benar)

Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Inputan Username dan Pasword	Dapat Login dan masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Dapat Login dan masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Diterima
Kasus dan hasil pengujian (data salah)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Inputan Username dan Pasword diisi tidak sesuai kategori atau inputan kosong	Tidak Dapat Login dan ditandai dengan balik nya ke halaman login	Tidak Dapat Login dan ditandai dengan balik nya ke halaman login	Diterima

2. Pengujian Login Member

Tabel 4.3. Pengujian Login Member

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Inputan Username dan Pasword	Dapat Login dan masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Dapat Login dan masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Diterima
Kasus dan hasil pengujian (data salah)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Inputan Username dan Pasword diisi tidak sesuai kategori atau inputan kosong	Tidak Dapat Login dan ditandai dengan balik nya ke halaman login	Tidak Dapat Login dan ditandai dengan balik nya ke halaman login	Diterima

3. Pengujian Dashboard

Tabel 4.4. Pengujian Dashboard

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Jumlah Member, Ulang Tahun, Kegiatan Belum Selesai, Kegiatan Selesai	Dapat menampilkan halaman Member, Ulang Tahun, Kegiatan Belum Selesai, Kegiatan Selesai	Halaman Member, Ulang Tahun, Kegiatan Belum Selesai, Kegiatan Selesai berhasil ditampilkan	Diterima
Kasus dan hasil pengujian (data salah)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Jumlah Member,	Tidak dapat menampilkan	Halaman Member, Ulang	Diterima

Ulang Tahun, Kegiatan Belum Selesai, Kegiatan Selesai	n halaman Member, Ulang Tahun, Kegiatan Belum Selesai, Kegiatan Selesai	Tahun, Kegiatan Belum Selesai, Kegiatan Selesai tidak berhasil ditampilkan		Nama Member, Nomor ID, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Alamat, Foto User, Email, ID Sosmed, No.Telepon, Username, Password, Merk Mobil, Plat Mobil	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil di simpan dan menampilkan tabel Member	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil di simpan dan menampilkan tabel Member	Diterima
---	---	--	--	--	--	--	----------

4. Pengujian Master Data User

Tabel 4.5. Pengujian Master Data User

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Nama User, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Alamat, Foto User, Email, No.Telepon, Username, Password	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil di simpan dan menampilkan tabel User	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil di simpan dan menampilkan tabel User	Diterima
Kasus dan hasil pengujian (data salah)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Nama User, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Alamat, Foto User, Email, No.Telepon, Username, Password	Data yang diinput akan tersimpan, namun tidak ada nama User atau data kosong	Data yang diinput akan tersimpan, namun tidak ada User atau data kosong	Diterima

5. Pengujian Master Data Member

Tabel 4.6. Pengujian Master Data Member

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan

Kasus dan hasil pengujian (data salah)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Nama Member, Nomor ID, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Alamat, Foto User, Email, ID Sosmed, No.Telepon, Username, Password, Merk Mobil, Plat Mobil	Data yang diinput akan tersimpan, namun tidak ada nama Member atau data kosong	Data yang diinput akan tersimpan, namun tidak ada Member atau data kosong	Diterima

6. Pengujian Kegiatan

Tabel 4.7. Pengujian Kegiatan

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Nama Kegiatan, Jenis Kegiatan, Tempat Kegiatan, Tanggal Kegiatan, Jam Kegiatan, Pengisi Acara	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil di simpan dan menampilkan tabel Kegiatan	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil di simpan dan menampilkan tabel Kegiatan	Diterima
Kasus dan hasil pengujian (data salah)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Nama Kegiatan, Jenis Kegiatan,	Data yang diinput akan tersimpan, namun tidak	Data yang diinput akan tersimpan,	Diterima

Tempat Kegiatan, Tanggal Kegiatan, Jam Kegiatan, Pengisi Acara	ada nama Kegiatan atau data kosong	namun tidak ada Kegiatan Member atau data kosong	
--	------------------------------------	--	--

7. Pengujian Dokumentasi Kegiatan

Tabel 4.8. Pengujian Dokumentasi Kegiatan

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Foto, nama kegiatan, komunitas, deskripsi	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil di simpan dan menampilkan table Dokumentasi Kegiatan	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil di simpan dan menampilkan table Dokumentasi Kegiatan	Diterima
Kasus dan hasil pengujian (data salah)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Foto, nama kegiatan, komunitas, deskripsi	Data yang diinput akan tersimpan, namun tidak ada nama Dokumentasi Kegiatan atau data kosong	Data yang diinput akan tersimpan, namun tidak ada Dokumentasi Kegiatan atau data kosong	Diterima

8. Pengujian Keuangan Pemasukan

Tabel 4.9. Pengujian Keuangan Pemasukan

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Jumlah (Rp), Keterangan , dan cetak data pemasukan	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil menampilkan tabel Keuangan Pemasukan, data pemasukan yang dipilih berdasarkan tanggal akan dicetak melalui Excel	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil menampilkan tabel Keuangan Pemasukan, form cetak data pemasukan akan dapat ditampilkan melalui Excel	Diterima

Kasus dan hasil pengujian (data salah)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Jumlah (Rp), Keterangan , dan cetak data pemasukan	Data yang diinput akan tersimpan namun tidak berhasil menampilkan tabel Keuangan Pemasukan, data pemasukan yang dipilih berdasarkan tanggal tidak dapat dicetak melalui Excel	Data yang diinput akan tersimpan, namun tidak ada Keuangan Pemasukan atau data kosong, form cetak data pemasukan tidak dapat ditampilkan melalui Excel	Diterima

9. Pengujian Keuangan Pengeluaran

Tabel 4.10. Pengujian Keuangan Pengeluaran

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Jumlah (Rp), Keterangan, dan cetak data pemasukan	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil menampilkan tabel Keuangan Pengeluaran, data pengeluaran yang dipilih berdasarkan tanggal akan dicetak melalui Excel	Data yang diinput akan tersimpan ditandai dengan berhasil menampilkan tabel Keuangan Pengeluaran, form cetak data pengeluaran dapat ditampilkan melalui Excel	Diterima
Kasus dan hasil pengujian (data salah)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan

Jumlah (Rp) dan Keterangan	Data yang diinput akan tersimpan namun tidak berhasil menampilkan tabel Keuangan Pemasukan, data pemasukan yang dipilih berdasarkan tanggal tidak dapat dicetak melalui Excel	Data yang diinput akan tersimpan, namun tidak ada Keuangan Pengeluaran atau data kosong, form cetak data pengeluaran tidak dapat ditampilkan melalui Excel	Diterima
----------------------------	---	--	----------

10. Pengujian Data Laporan

Tabel 4.11. Pengujian Data Laporan

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Tanggal Transaksi dan Cetak Laporan	Data yang diinput dan dicetak akan tersimpan ditandai dengan berhasil menampilkan table data laporan excel.	Data yang diinput dan dicetak akan tersimpan ditandai dengan berhasil menampilkan table data laporan excel	Diterima
Kasus dan hasil pengujian (data salah)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Tanggal Transaksi dan Cetak Laporan	Data yang diinput dan dicetak tidak dapat tersimpan serta tidak dapat menampilkan table data laporan excel	Data yang diinput dan dicetak tidak akan tersimpan dan tidak menampilkan table data laporan excel	Diterima

11. Pengujian Logout

Tabel 4.12. Pengujian Logout

kasus dan hasil pengujian (data benar)
--

Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Logout	Dapat Logout dan masuk ke halaman Login	Dapat Logout dan masuk ke halaman Login	Diterima
Kasus dan hasil pengujian (data salah)			
Data yang dimasukkan	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Logout	Tidak dapat Logout	Tidak Dapat Logout dan tidak dapat masuk ke halaman login	Diterima

5. KESIMPULAN

Dengan selesainya laporan penelitian ini maka dapat disimpulkan:

- Dari hasil pengembangan aplikasi sistem informasi ini memberikan kemudahan kepada pengguna member dalam mendapatkan informasi kegiatan komunitas.
- Dari hasil pengembangan aplikasi sistem informasi ini membangun sistem yang dapat mempermudah calon member untuk mendaftar ke dalam komunitas.
- Dari hasil aplikasi ini membangun sebuah sistem informasi yang dapat menyimpan data member yang terintegrasi dalam sebuah database.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Haris Saputro. (2008). Pengelolaan Database MySQL dengan Php Myadmin. Yogyakarta: GRAHA ILMU. Sukamto,
- [2] Hidayat, Rahmat. (2010). Cara Praktis Membangun Website Gratis. Jakarta: PT. ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- [3] Sigit W, Aloysius. (2011). Website Super Canggih dengan Plugin Jquery. Jakarta: MEDIA KITA. Sugiri,
- [4] Rizky, Soetam (2011). Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- [5] Rosa, Shalahuddin. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika Bandung.
- [6] Rosa A. dan M. Shalahuddin. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.

- [7] I.Setiadi, A.Kusumo, B.Lubis, A. S. (2013). Perancangan Sisteminformasi Komunitas Gamebattlefield Berbasisweb, 164–170
- [8] Rohman, 2014, Mengenal Framework “Laravel (Best PHP Frameworks For 2014)”.
- [9] Kasman, A.D., (2015), Framework Laravel 5 Panduan Praktis dan Trik Jitu, CV. ASFA Solution, Cirebon.
- [10] Triyono, Liliek. 2016. Sistem Informasi Akademik Kampus Berbasis Web dengan Laravel 5. Yogyakarta: CV Lokomedia.
- [11] Kelanohon, I., 2016, “Perancangan Website Sebagai Media Promosi Penginapan Lisar Baharian”. YogyakartaYudanto, A.L., Tolle, H., Brata, A.H., (2017), Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Laboratorium