

Teknik Informatika

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI UNIT KEAGAMAAN KELUARGA BESAR MAHASISWA KRISTEN POLITEKNIK NEGERI SAMARINDA

Marfan Palayukan¹, Anton Topadang², Bambang Cahyono³

^{1,2,3} Teknologi Informasi, Teknik Informatika Multimedia, Politeknik Negeri Samarinda

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 09 Agustus 2025

Revisi Akhir: 10 Agustus 2025

Diterbitkan Online: 11 Agustus 2025

KATA KUNCI

Website, data, KBMK

Keywords:

Website, data, KBMK

KORESPONDENSI

E-mail: arwindarman@gmail.com

A B S T R A K

Penggunaan teknologi informasi di era digital saat ini menjadi aspek penting dalam menunjang efektivitas operasional, termasuk dalam lingkup organisasi kemahasiswaan. Unit Keagamaan Keluarga Besar Mahasiswa Kristen Politeknik Negeri Samarinda menghadapi permasalahan dalam pengelolaan data anggota, kegiatan keagamaan, dan komunikasi internal yang masih dilakukan secara manual, sehingga kurang efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi berbasis web yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall*, karena model ini memiliki tahapan yang terstruktur dan mudah diterapkan. Sistem dikembangkan menggunakan framework CodeIgniter untuk sisi backend dan Bootstrap untuk tampilan antarmuka. Hasil sementara menunjukkan bahwa sistem mampu memfasilitasi pencatatan data anggota, pengelolaan jadwal kegiatan keagamaan, serta komunikasi antar pengurus dan anggota secara lebih terorganisir. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi efektif dalam mendukung aktivitas keorganisasian berbasis teknologi informasi.

A B S T R A C T

The use of information technology in today's digital era has become a crucial aspect in supporting operational effectiveness, including within student organizations. The Christian Student Association of Politeknik Negeri Samarinda faces challenges in managing member data, religious activities, and internal communication, which are still handled manually and thus lack efficiency. This study aims to design and develop a web-based information system to address these issues. The system development method used is the waterfall model, as it offers structured and easy-to-follow phases. The system is developed using the CodeIgniter framework for the backend and Bootstrap for the user interface. Preliminary results show that the system is capable of facilitating member data recording, managing schedules for religious activities, and improving communication between administrators and members in a more organized manner. This research is expected to provide an effective solution to support organizational activities through the application of information technology.

PENDAHULUAN

Internet telah menjadi salah satu media komunikasi yang paling efisien dan mudah digunakan di era digital saat ini. Adanya internet telah mengubah cara orang berinteraksi dan mencari informasi. Banyak hal yang tersedia di internet dan media sosial, termasuk yang berkaitan dengan agama. Salah satunya adalah munculnya platform yang menyediakan informasi agama. Melalui media digital, umat Kristen memiliki kesempatan besar untuk menyebarkan ajaran agama, memperkuat iman mereka, dan membangun komunitas yang lebih erat. Sebagai contoh, banyak konten di internet yang berisi pengajaran iman, khotbah, dan lain sebagainya.

Unit Keagamaan dari Keluarga Besar Mahasiswa Kristen (KBMK). Merupakan salah satu organisasi Kristen di lingkungan Politeknik Negeri Samarinda, KBMK, memainkan peran penting dalam pengembangan pelayanan rohani di kampus. Penulis telah aktif di KBMK sejak tahun 2021, melihat berbagai kendala yang dihadapi dalam pengelolaan organisasi, seperti kesulitan dalam pendataan anggota, pengelolaan media sosial yang kurang optimal, serta manajemen inventaris yang belum tertata dengan baik.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis merasa penting untuk menyediakan sebuah wadah informasi berbasis *website* yang dapat diakses oleh siapa saja, baik pengurus maupun anggota, guna memperoleh informasi terkait profil organisasi, kegiatan, serta pengelolaan inventaris secara lebih terstruktur dan efisien. Harapannya, *website* ini tidak hanya menjadi bagian dari tugas akhir penulis, tetapi juga dapat digunakan secara berkelanjutan oleh KBMK sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan informasi dan menunjang kemajuan organisasi ke depannya.

TINJAUAN PUSTAKA

Kajian Ilmiah

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penyebaran informasi oleh organisasi mahasiswa di lingkungan kampus masih belum optimal, sehingga dibutuhkan sistem informasi yang dapat membantu pengelolaan data dan komunikasi internal [1]. Untuk mengatasi hal tersebut, telah dikembangkan prototipe sistem informasi organisasi mahasiswa berbasis web yang memungkinkan sivitas akademika mengetahui status keaktifan setiap organisasi. Selain itu, pengembangan sistem informasi inventaris berbasis web juga telah dilakukan untuk membantu institusi pendidikan dalam mengelola data barang secara lebih cepat dan akurat dibandingkan metode manual sebelumnya [2]. Website informasi kegiatan program studi juga dirancang sebagai sarana penyebaran informasi kepada mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum menggunakan metode *Waterfall* dan framework Laravel [3]. Dalam bidang pendidikan, sistem e-learning berbasis web dibangun untuk mendukung proses pembelajaran, termasuk manajemen soal, ujian, dan data akademik lainnya secara digital [4]. Sistem informasi profil institusi juga dikembangkan untuk memberikan kemudahan akses terhadap informasi mengenai struktur organisasi, fasilitas, dan kegiatan kampus, serta meningkatkan kualitas layanan informasi [5]. Di sisi lain, sistem informasi reservasi fasilitas kampus telah dirancang agar pengguna dapat melakukan pemesanan tanpa harus bertatap muka dengan pengelola, sehingga mempercepat proses dan meningkatkan efisiensi [6]. Dalam bidang komersial, sistem informasi penjualan berbasis web membantu konsumen dalam mengakses informasi produk serta memudahkan pengelola toko dalam mempromosikan dan menjual produk secara digital [7].

Landasan Teori

Website

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun global. Dokumen dalam website disebut sebagai *web page*, dan pengguna dapat berpindah antar halaman melalui tautan (hypertext), baik pada server yang sama maupun antar server di seluruh dunia. Akses terhadap halaman web dilakukan melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, dan aplikasi browser lainnya [8].

Sistem Informasi

Website merupakan kumpulan halaman web dalam sebuah domain yang memuat informasi. Sistem informasi sendiri merupakan integrasi dari berbagai komponen seperti perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, sumber daya manusia, dan data. Komponen ini mencakup input, proses, output, penyimpanan, serta kontrol yang memungkinkan perencanaan, pengolahan, dan pengendalian data untuk mendukung keberhasilan organisasi. Banyak perusahaan mulai menggunakan sistem informasi berbasis cloud sebagai hasil dari kemajuan teknologi. Sistem ini menawarkan fleksibilitas dalam skala operasional, biaya infrastruktur yang lebih rendah, kolaborasi yang lebih baik, penyimpanan online, dan kemampuan untuk mengakses data dalam waktu nyata. Namun, implementasi sistem ini memerlukan perencanaan strategis dan pelatihan pengguna agar sistem dapat dioperasikan secara optimal.

Laravel

Laravel merupakan salah satu framework PHP bersifat open source yang dirilis di bawah lisensi MIT dan dikembangkan oleh Taylor Otwell. Framework ini dibangun dengan pendekatan Model-View-Controller (MVC) yang memisahkan logika aplikasi, tampilan, dan pengelolaan data secara terstruktur. Laravel dibuat untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak, mempercepat proses pengembangan, dan mengurangi biaya pemeliharaan aplikasi web. Dengan sintaksnya yang ekspresif dan elegan, Laravel menawarkan berbagai fitur kontemporer seperti routing, templating engine Blade, manajemen basis data dengan Eloquent ORM, dan dukungan integrasi sistem autentikasi dan keamanan. Kemudahan penggunaan dan dokumentasi yang lengkap menjadikan Laravel salah satu framework PHP yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi web skala kecil hingga besar.

Html

HTML (HyperText Markup Language) adalah bahasa markup standar yang digunakan untuk membuat struktur halaman web. HTML digunakan untuk mendefinisikan elemen-elemen dasar dalam sebuah halaman, seperti teks, gambar, tautan, tabel, form, dan lainnya. HTML menggunakan tag-tag untuk menandai berbagai elemen di dalam dokumen.

PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan bahasa pemrograman server-side yang digunakan untuk memproses skrip di sisi server dan menghasilkan tampilan web yang dinamis di sisi klien [9]. PHP merupakan bahasa scripting yang disisipkan dalam HTML dengan sintaks yang mirip dengan bahasa C, Java, ASP, dan Perl, serta memiliki fungsi-fungsi spesifik yang mudah dipahami. Kemampuan PHP dalam parsing skrip memungkinkan pengembangan antarmuka web yang menarik dan interaktif.

CSS

CSS (Cascading Style Sheets) adalah bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dan format dokumen yang ditulis dalam markup language seperti HTML [10]. CSS memungkinkan pengaturan komponen halaman web agar tampil lebih menarik dan estetik. Mekanisme cascading dalam CSS memungkinkan penentuan prioritas aturan gaya berdasarkan urutan dan spesifikasi selektor, sehingga aturan yang lebih spesifik atau paling akhir akan diterapkan. Ada tiga cara berbeda untuk memasukkan CSS ke dalam halaman web: inline, internal, dan eksternal. Cara yang paling umum untuk memasukkan CSS adalah

melalui file CSS eksternal karena memudahkan manajemen dan perawatan tampilan situs web secara terpusat.

MySQL

MySQL merupakan salah satu database server populer yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi web berbasis data. MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) bersifat open source yang menyimpan data dalam bentuk tabel yang terdiri dari baris dan kolom terstruktur. MySQL menggunakan SQL (Structured Query Language) sebagai bahasa query utama untuk melakukan berbagai operasi seperti penyimpanan, pengambilan, pembaruan, dan penghapusan data. MySQL kompatibel dengan berbagai sistem operasi dan banyak digunakan pada platform web populer seperti WordPress, Joomla, dan Drupal. Keunggulan MySQL termasuk kecepatan, keamanan, skalabilitas, dan volume data yang besar.

METODOLOGI

Dalam perancangan sistem ini penulis menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem informasi melalui beberapa langkah, SDLC juga memiliki beberapa model, salah satunya adalah SDLC *waterfall*.

Berikut adalah langkah-langkah dalam konsep SDLC (System Development Life Cycle):

1. Analisis Kebutuhan
Tahap ini mencakup identifikasi ruang lingkup sistem, fitur yang dibutuhkan pengguna, performa yang diharapkan, serta rancangan antarmuka. Analisis yang baik menjadi fondasi utama keberhasilan pengembangan sistem.
2. Desain Sistem
Meliputi perancangan antarmuka dan basis data berdasarkan hasil analisis sebelumnya sebagai acuan pengembangan sistem.
3. Pengembangan
Implementasi hasil desain ke dalam sistem, termasuk pembuatan basis data, pengkodean, dan fungsi-fungsi sistem.
4. Pengujian
Dilakukan untuk memastikan sistem berjalan sesuai kebutuhan, melalui uji fungsi dan performa.
5. Implementasi
Sistem dioperasikan secara nyata oleh pengguna, dalam hal ini Keluarga Besar Mahasiswa Kristen Politeknik Negeri Samarinda.
6. Observasi
Pengamatan langsung terhadap interaksi pengguna dengan sistem untuk memahami perilaku dan kebutuhan mereka.
7. Pemeliharaan
Perbaikan dan peningkatan sistem dilakukan agar tetap optimal dan sesuai dengan perkembangan kebutuhan pengguna.

Diagram Konteks

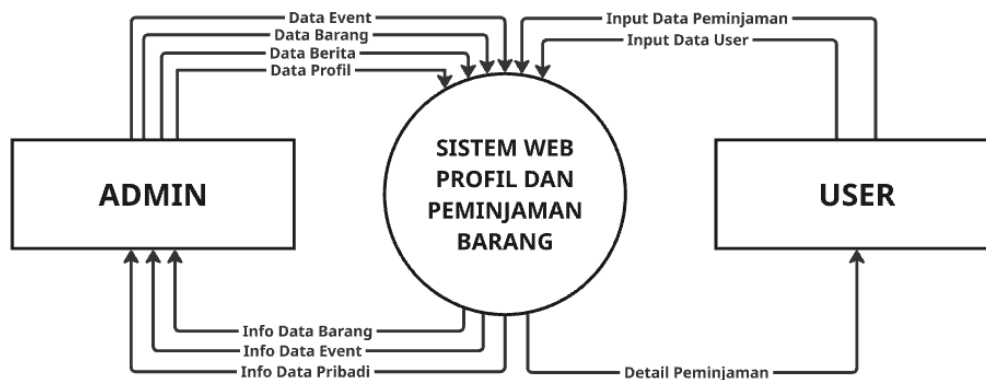
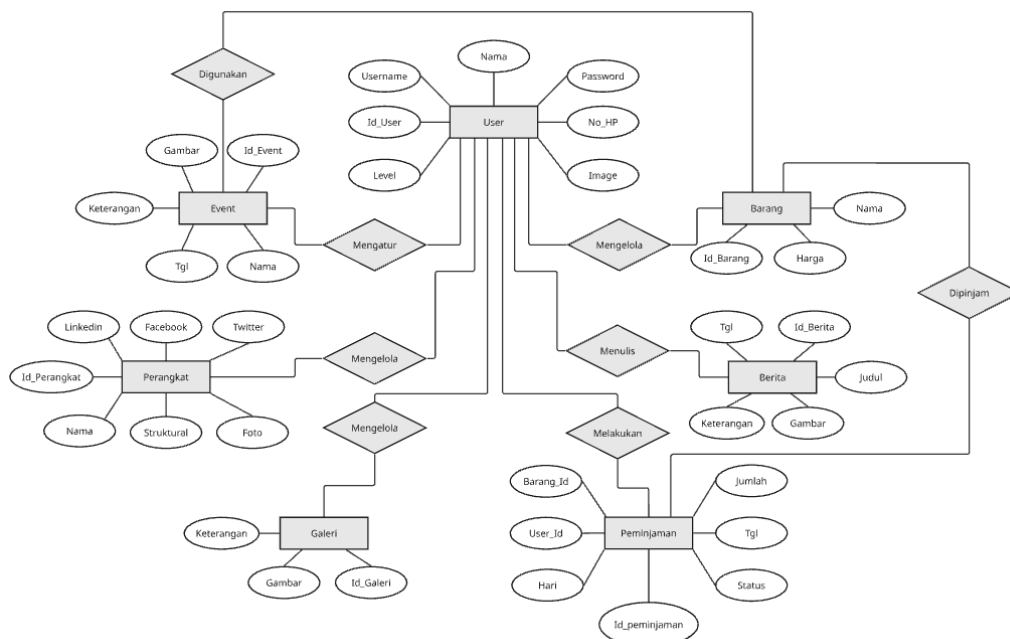


Diagram Konteks ini menggambarkan interaksi antara Sistem Web Profil dan Peminjaman Barang, Admin, dan User.

1. **Sistem Web Profil dan Peminjaman Barang**
Berfungsi untuk mengelola data barang, berita, galeri, event, profil, serta peminjaman barang secara terintegrasi.
2. **Admin**
Admin menginput dan mengelola data ke dalam sistem, serta menerima informasi detail peminjaman untuk keperluan monitoring.
3. **User**
User mengajukan permintaan peminjaman barang beserta identitas dan durasinya. Sistem memberikan informasi status, barang yang dipinjam, dan batas waktu pengembalian.

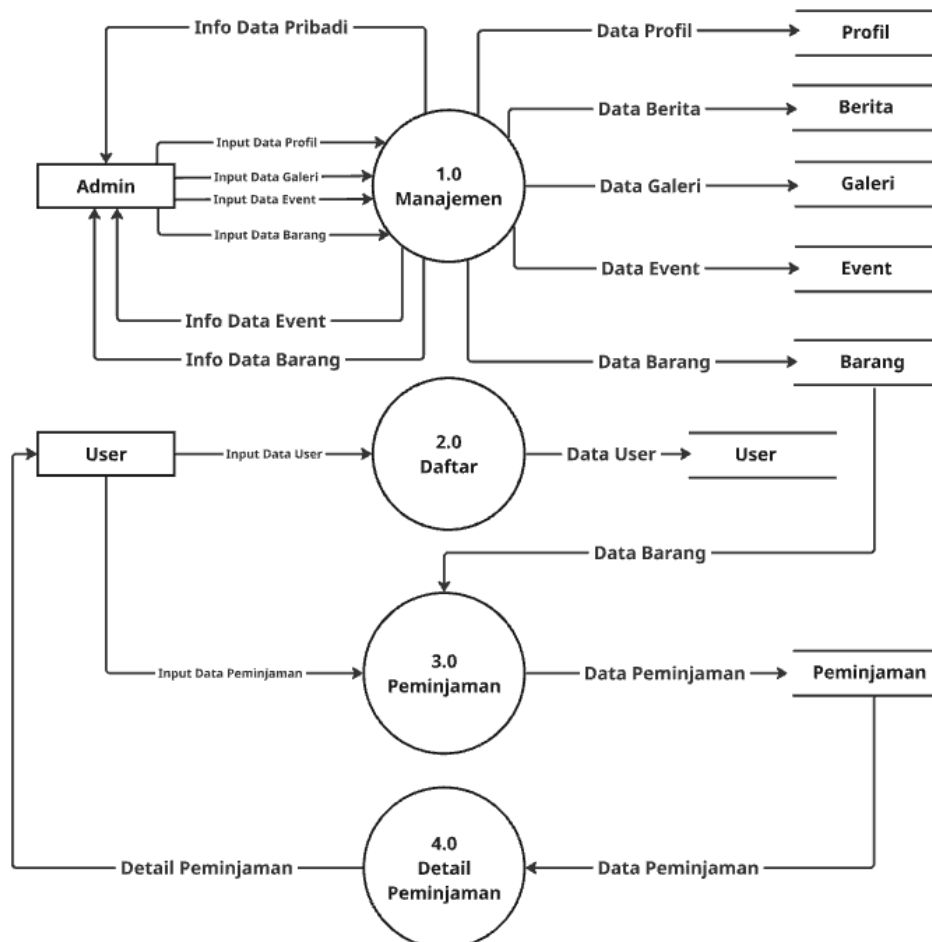
Entity Relationship Diagram (ERD)



Entity Relationship Diagram (ERD) ini menggambarkan hubungan antar entitas dalam sistem informasi, yaitu: User, Event, Barang, Berita, Perangkat, Galeri, dan Peminjaman. Masing-masing entitas memiliki atribut yang merepresentasikan karakteristik data, seperti entitas *User* yang memiliki atribut Nama, Username, Password, No_HP, Level, dan Image.

Hubungan antar entitas digambarkan melalui relasi seperti *Handle*, *Meminjam*, dan *Proses*, yang menunjukkan interaksi antara pengguna, barang, dan aktivitas sistem. Contohnya, *User* terhubung dengan *Peminjaman* melalui *User_Id*, menandakan bahwa pengguna dapat meminjam barang. *Event* juga terhubung dengan *Barang* melalui relasi *Meminjam*, yang merepresentasikan penggunaan barang dalam suatu acara.

Data Flow Diagram (ERD)



Data Flow Diagram (DFD) Level 1 ini menggambarkan alur data dalam Sistem Web Profil dan Peminjaman Barang melalui empat proses utama:

1. Proses 1.0 – Manajemen

Mengelola data oleh admin, seperti profil, berita, galeri, event, dan barang. Data yang diinput oleh admin disimpan dalam entitas data masing-masing dan dapat diakses sebagai informasi oleh user.

2. Proses 2.0 – Daftar

Memungkinkan user baru mendaftarkan diri. Data hasil pendaftaran disimpan ke dalam entitas User.

3. Proses 3.0 – Peminjaman

Mencatat transaksi peminjaman barang yang dilakukan oleh user, termasuk detail barang dan durasi, lalu disimpan ke entitas Peminjaman.

4. Proses 4.0 – Detail Peminjaman

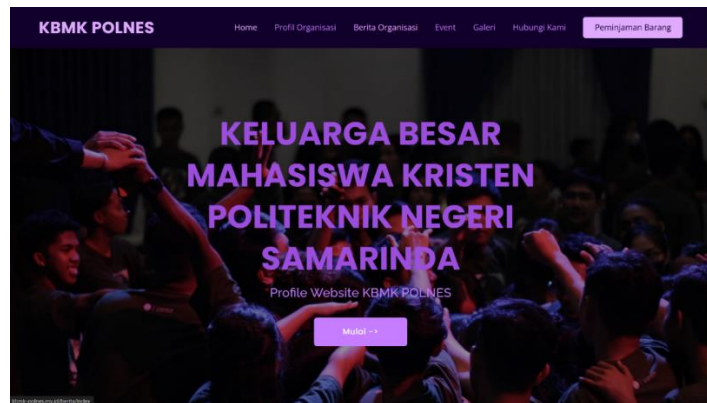
Menyediakan informasi status dan detail peminjaman bagi user dan admin.

DFD ini menggambarkan alur data yang terstruktur, mulai dari input oleh admin dan user hingga output informasi yang dapat digunakan oleh semua pihak dalam sistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Website

Halaman Utama



Gambar 1 Halaman Utama

Halaman utama website menampilkan akses cepat ke informasi penting seperti profil, berita, event, galeri, dan fitur peminjaman barang. Tombol "Mulai" mengarahkan pengguna untuk mengeksplorasi lebih lanjut isi website KBMK POLNES. Di tengah halaman terdapat teks "Keluarga Besar Mahasiswa Kristen Politeknik Negeri Samarinda" yang mencerminkan semangat kebersamaan, dilengkapi dengan gambar latar aktivitas kelompok untuk menambah kesan dinamis.

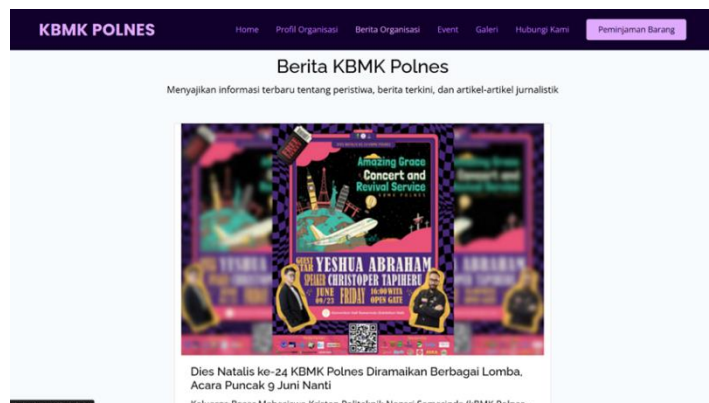
Profil Organisasi



Gambar 2 Profil Organisasi

Gambar ini menampilkan struktur organisasi KBMK POLNES secara lengkap, dimulai dari Pembina yang berperan memberi arahan strategis. Di bawahnya terdapat Ketua Umum dan Wakil Ketua Umum yang mengelola operasional organisasi. Struktur ini terbagi ke dalam beberapa divisi sesuai fungsi, masing-masing dipimpin oleh koordinator. Ibadah, Doa, dan Diakonia adalah divisi yang berfokus pada kegiatan spiritual, Kesekretariatan menangani administrasi dan Minat, Pembinaan, dan Jurnalistik adalah divisi yang mendukung pertumbuhan anggota dan publikasi kegiatan.

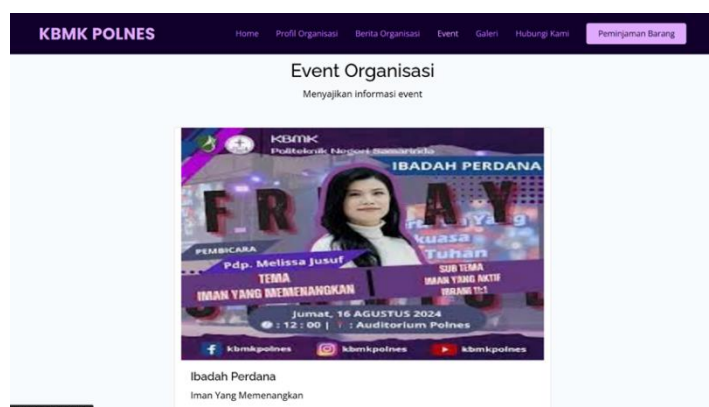
Halaman Berita Organisasi



Gambar 3 Halaman Berita Organisasi

Pada halaman ini akan menampilkan halaman berita yang menyajikan informasi seputar kegiatan, acara, dan aktivitas KBMK Polnes. halaman ini memuat artikel-artikel yang bertujuan mempererat hubungan antaranggota dan mendukung perkembangan organisasi. Salah satu contoh berita adalah Dies Natalis ke-24, yang menampilkan berbagai lomba dan konser rohani “Amazing Grace Concert and Revival Service” lengkap dengan detail tanggal, pembicara, dan bintang tamu. Desain yang informatif dan menarik memudahkan pengguna mengikuti perkembangan kegiatan organisasi KBMK.

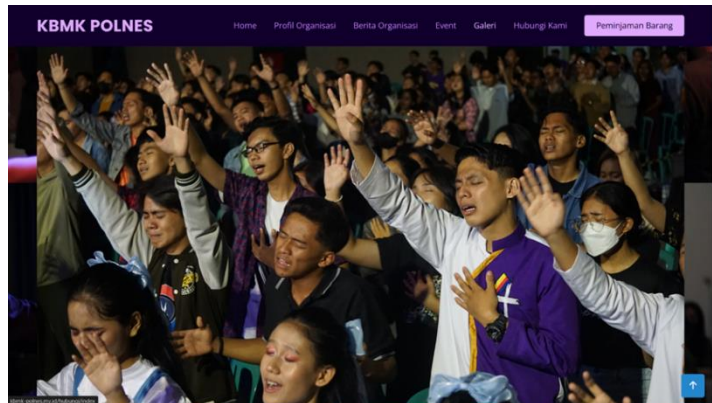
Halaman Event Organisasi



Gambar 4 Halaman Event Organisasi

Pada Halaman ini akan menampilkan halaman event pada website KBMK Polnes yang berfungsi menyampaikan informasi seputar kegiatan organisasi. Fitur ini memudahkan anggota, alumni, dan masyarakat umum untuk mengakses jadwal serta detail acara. Selain sebagai sarana informasi, fitur ini juga menjadi media komunikasi yang memperkuat keterlibatan komunitas, transparansi organisasi, dan promosi aktivitas yang mendukung pengembangan spiritual dan kebersamaan.

Halaman Galery



Gambar 5 Halaman Galery

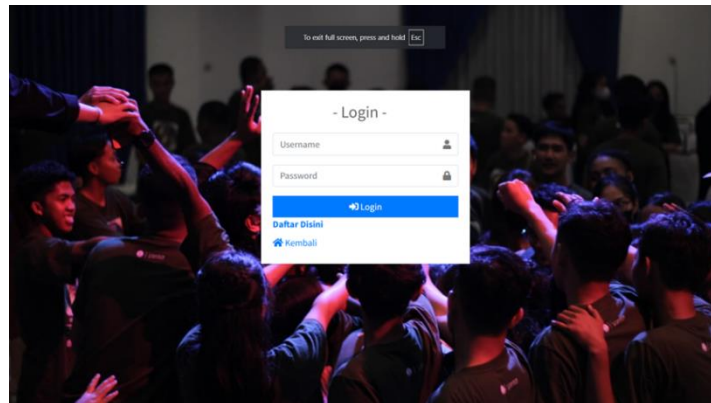
Halaman Galeri menampilkan informasi yang berisi dokumentasi visual berbagai kegiatan KBMK Polnes sebagai gambaran nyata suasana dan semangat kebersamaan organisasi. Selain menjadi media kenangan, galeri ini berfungsi sebagai dokumentasi penting yang mencerminkan nilai-nilai spiritual dan solidaritas antaranggota. Foto-foto yang ditampilkan juga menjadi inspirasi bagi anggota baru untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan KBMK.

Halaman Hubungin Kami

Gambar 6 Halaman Hubungi Kami

Pada Halaman ini ditujukan untuk memudahkan pengunjung menghubungi pihak KBMK Polnes dengan menyediakan informasi lengkap seperti alamat Politeknik Negeri Samarinda, email, dan kontak WhatsApp. Dilengkapi peta Google Maps interaktif, halaman ini juga menyertakan form kontak berisi kolom nama, email, subjek, dan pesan, sehingga pengguna dapat langsung menyampaikan saran, kritik, atau pertanyaan tanpa perlu berpindah platform.

Halaman Peminjaman Barang



Gambar 7 Halaman Peminjaman Barang

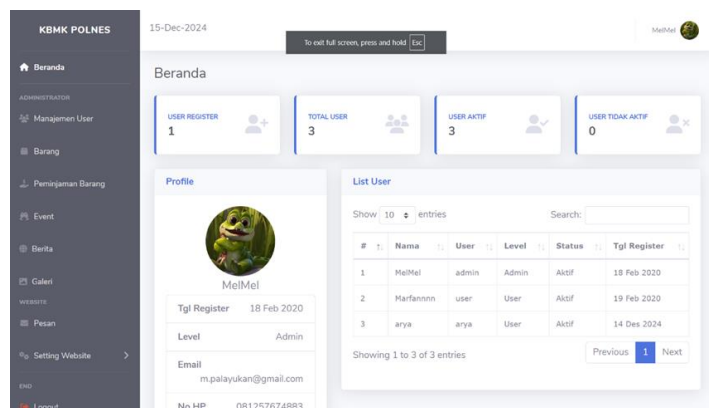
1. Admin

Fitur ini memberikan akses penuh kepada admin untuk mengelola seluruh konten di platform KBMK Polnes, seperti berita, acara, pendaftaran anggota, dan data pengguna. Akses dilindungi dengan autentikasi username dan password.

2. User

Login user memungkinkan anggota KBMK Polnes mengakses konten eksklusif seperti detail kegiatan, pendaftaran acara, dan sumber daya internal. Akses disesuaikan dengan peran pengguna dalam komunitas.

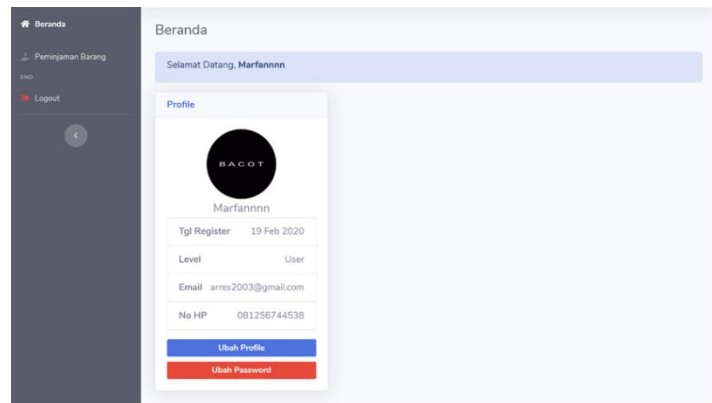
Halaman Admin



Gambar 8 Halaman Admin

Gambar di atas menunjukkan halaman admin yang memiliki akses penuh terhadap seluruh fitur sistem melalui panel navigasi, seperti Manajemen User, Barang, Peminjaman, Event, Berita, Galeri, hingga pengaturan umum melalui Setting Website. Admin bertanggung jawab mengelola konten dan operasional sistem agar berjalan sesuai kebutuhan organisasi. Selain itu, admin dapat melihat informasi pribadi seperti tanggal registrasi, email, dan nomor telepon, yang berfungsi untuk identifikasi dan autentikasi.

Halaman User



Gambar 9 Halaman User

Pada halaman ini setelah user login akan menampilkan halaman yang ditujukan untuk user yang memiliki akses ke beberapa fitur utama seperti "Ubah Profil" dan "Ubah Password". Melalui fitur ini, pengguna dapat memperbarui data pribadi seperti nama, username, nomor telepon, serta mengganti kata sandi secara mandiri untuk menjaga keamanan akun. Selain itu, terdapat fitur "Peminjaman Barang" yang memungkinkan user mengajukan permintaan peminjaman barang yang tersedia di sistem, disertai informasi terkait barang dan durasi peminjaman.

Pengujian

Tabel 1. Pengujian Fitur

No	Fitur Yang Di Uji	Kasus Pengujian	Hasil Yang Di Harapkan	Keterangan
1.	<i>Login</i>	Mengisi email dan password yang sudah di daftarkan	Masuk ke Halaman Utama	Sukses
2.	<i>Registrasi</i>	Mengisi data diri nama, email, dan, password	Masuk ke Halaman Utama	Sukses
3.	<i>Home</i>	Membuka navigasi home pada website	Menampilkan halaman utama pada website	Sukses
4.	Profil Organisasi	Membuka Fitur Profil Organisasi	Menampilkan profil yang tersedia mengenai kbm	Sukses
5.	Berita Organisasi	Membuka Navigasi Berita Organisasi	Menampilkan beberapa berita yang tersedia	Sukses
6.	Event	Mengecek Fitur Event yang ada	Menyajikan informasi segala event yang ada	Sukses
7.	Galery	Membuka Navigasi Galery	Menampilkan hasil dokumentasi	Sukses

			beberapa foto mengenai kbm	
8.	Hubungi Kami	Mencoba Fitur Hubungi Kami	Masuk ke halaman kontak / hubungi kami	Sukses
9.	Peminjaman barang (User)	melakukan peminjaman barang	Menampilkan list barang yang di pinjam	Sukses
10.	Peminjaman Barang (Admin)	Melakukan persetujuan peminjaman yang dilakukan user	Menampilkan list persetujuan barang	Sukses.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka rancang bangun sistem informasi dan inventaris barang pada Unit Keagamaan Keluarga Besar Mahasiswa Kristen dapat memenuhi tujuan dari penelitian, dan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Website berhasil di rancang dengan baik untuk mempermudah pengelolaan informasi berupa data dan peminjaman barang di KBMK itu sendiri.
2. Sistem informasi yang dikembangkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan data anggota, kegiatan keagamaan, serta inventaris barang yang ada di KBMK.
3. Adanya sistem yang dibangun ini diharapkan dapat mendukung pengembangan dan kelancaran berbagai kegiatan keagamaan yang dilaksanakan oleh KBMK Politeknik Negeri Samarinda.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka adapun beberapa saran yang tulis penulis mengenai penelitian ini

1. Disarankan untuk mengembangkan fitur tambahan pada sistem informasi, seperti sistem notifikasi otomatis untuk mengingatkan anggota terkait batas waktu peminjaman barang atau kegiatan yang akan datang, agar dapat meningkatkan keterlibatan dan kepatuhan anggota terhadap aturan yang ada.
2. Disarankan untuk melakukan pemeliharaan rutin dan pembaruan sistem secara berkala untuk memastikan bahwa sistem informasi tetap relevan dan dapat menyesuaikan dengan perkembangan kebutuhan KBMK serta teknologi terbaru yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hutaauruk, A.C. & Pakpahan, A.F. (2021) Perancangan Sistem Informasi Organisasi Kemahasiswaan Berbasis Web pada Universitas Advent Indonesia Menggunakan Metode Agile Development (Studi Kasus: Universitas Advent Indonesia), *CogITo Smart Journal*, 7(2), pp. 315–328.
- [2] Susandi, D. & Sukisno, S. (2018) Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web di Akademi Kebidanan Bina Husada Serang, *JSil (Jurnal Sistem Informasi)*, 5(2), pp. 46–50.
- [3] Fernandy, H. & Arifin A Abd Karim (2022) Rancang Bangun Sistem Informasi Website Program Studi Teknik Informatika Unusia Menggunakan Metode Waterfall Dan Framework Laravel, *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia*, 1(1), pp. 11–21.
- [4] Mustamiin, M. *et al.* (2020) Rancangan Bangun Sistem Manajemen Soal Dan Ujian Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel, *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(1), pp. 58–63.
- [5] Widagdo, P.P. *et al.* (2018) Sistem Informasi Website Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman, *Prosiding SAKTI (Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi)*, 3(2), pp. 5–9.
- [6] Sari, N.P., Kurniadi, D. & Irfan, D. (2018) Sistem Informasi Reservasi Fasilitas Universitas Negeri Padang Berbasis Framework, 6(2).
- [7] Alfian Nur Cholis (2023) Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan HP Dan Aksesoris Berbasis Website, *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika*, 2(1), pp. 110–124.
- [8] Asmara, J. (2019) Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala), *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), pp. 1–7.
- [9] Sari, N.P., Kurniadi, D. & Irfan, D. (2018) Sistem Informasi Reservasi Fasilitas Universitas Negeri Padang Berbasis Framework, 6(2).
- [10] Binarso Yusi Ardi & Sarwoko Eka Adi, B.N. (2012) Pembangunan Sistem Informasi Alumni Berbasis Web Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Diponogoro, *Journal of Informatics and Technology*, 1(1), pp. 72–84.