
SITUS WEB GEREJA KEMAH INJIL INDONESIA (GKII) EL SHADAI AMBAN MANOKWARI PAPUA BARAT DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (WEBSITE OF EL SHADAI AMBAN MANOKWARI INDONESIAN GOSPEL TENT CHURCH (IGTC) WEST PAPUA USING THE CODEIGNITER FRAMEWORK)

Ogelyn Miranda Sabandar¹, Julius Panda Putra Naibaho², Nur Jamila³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Papua, Manokwari, Papua Barat

¹ogelynmirandasabandar@gmail.com, ²j.naibaho@unipa.ac.id, ³nurjamila1989@gmail.com

Info Artikel

Riwayat Artikel :

Diterima 11 02, 2022
Direvisi` 15 02, 2023
Disetujui 16 02, 2023

Kata Kunci :

Website
CodeIgniter
black box
waterfall
jemaat
organisasi gereja

ABSTRACT

Website is a whole web page that contains very large information contained in a domain. Information on the web is presented in a web page. The church is an organization. Church by conveying various information, both the schedule and the work program of the governing body to the news of the congregation. In this case the process of conveying information is still in the form of bulletins that are printed out. Therefore, a website design was created that can help store worship schedule data, activities and information from the church. The design of the Indonesian Bible Tabernacle Church Website design uses the waterfall method and is built using the codeigniter framework. This designed church website consists of 2 actors, namely user and admin. This website has several menu pages, namely Home, Church Profile, Announcement, Documentation and Contact. The final stage of making this church website is testing the website using the black box testing method and conducting a survey by distributing questionnaires to website users to be able to find out the level of satisfaction with the website.

ABSTRAK

Website merupakan keseluruhan halaman web yang mengandung informasi yang sangat besar yang terdapat dalam sebuah domain. Informasi yang ada di dalam web dipresentasikan ke dalam sebuah halaman web. Gereja merupakan sebuah organisasi. Gereja dengan penyampaian berbagai informasi, baik jadwal maupun program kerja badan pengurus kepada warta jemaat. Dalam hal ini proses penyampaian informasi masih dalam bentuk buletin yang di print out. Oleh karena itu, dibuatlah suatu perancangan situs web yang dapat membantu untuk menyimpan data jadwal ibadah, kegiatan serta informasi dari gereja. Perancangan Situs Web Gereja Kemah Injil Indonesia ini menggunakan metode *waterfall* dan dibangun dengan menggunakan framework codeigniter. Situs web gereja yang dirancang ini terdiri dari 2 *actor* yaitu user dan admin. Situs web ini memiliki beberapa menu halaman yaitu Home, Profil Gereja, Pengumuman, Dokumentasi dan Kontak. Tahapan akhir dari pembuatan situs web gereja ini adalah pengujian website dengan menggunakan metode *black box testing* dan melakukan *survey* dengan cara membagikan kuisioner kepada pengguna website untuk dapat mengetahui tingkat kepuasan terhadap website.

Koresponden :

Journal homepage: <https://ft.unipa.ac.id/jurnal/index.php/istech>

Julius P.P. Naibaho, S.Kom., M.Kom.
Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Papua, Manokwari, Papua Barat, Indonesia
Jl. Gunung Salju, Amban, Manokwari, Papua Barat, 98314
Email : j.naibaho@unipa.ac.id

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Situs Web atau Website yang ada saat ini telah dikembangkan di era moderenisasi dimana perkembangan teknologi yang semakin maju tiap tahunnya. Website saat ini juga sudah dilengkapi dengan banyak fitur-fitur menarik yang disediakan untuk menunjang tampilan maupun design dari website itu sendiri.

Website merupakan keseluruhan halaman web yang mengandung informasi yang sangat besar yang terdapat dalam sebuah domain. Informasi yang ada di dalam web dipresentasikan ke dalam sebuah halaman web yang terbentuk dari sekumpulan teks, grafik, gambar, suara dan video. (Wibisono dan Susanto, 2015).

Gereja merupakan sebuah organisasi yang dibentuk dalam bidang keagamaan. Menurut Hasibuan, 2011:120 “organisasi adalah suatu sistem perserikatan formal, berstruktur, dan terkoordinasi dari sekelompok orang yang bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu. Di dalam organisasi, anggota melakukan pembagian kerja dan koordinasi untuk mencapai misi, visi serta tujuan. Setiap organisasi gereja juga memiliki unsur yang terbagi menjadi empat yaitu, kaum bapak, kaum ibu, pemuda dan sekolah minggu.

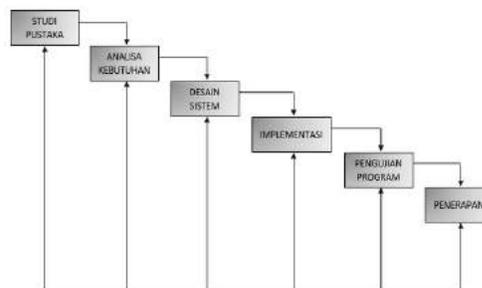
Sebuah organisasi gereja pasti memiliki sebuah dokumen (*file*) penting seperti data program kerja, data jemaat dan beberapa informasi penting lainnya seperti jadwal pelayanan ibadah yang terkait dengan jemaat dalam gereja. Untuk penyimpanannya pun masih manual, yaitu dengan metode file cetak atau di print out lalu dimasukkan dalam map atau buku folder kemudian disimpan di lemari pemberkasan. Dan sampai saat ini masih banyak sekali organisasi gereja yang menerapkan metode tersebut.

Berdasarkan uraian singkat diatas penulis tertarik untuk membuat sebuah Situs Web Gereja dengan menggunakan *Framework CodeIgniter* yang dapat membantu dalam mengelola data jemaat dalam organisasi gereja. Situs Web ini tentunya akan diisi dengan informasi dari data gereja tersebut.

II METODE PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *Waterfall*. *Waterfall* merupakan metode dalam mengerjakan pengembangan *software* dimana setiap fase harus dikerjakan terlebih dahulu sebelum menuju ke fase yang berikutnya. Metode *Systems Development Life Cycle* (SDLC) dengan model perancangan *waterfall*.



Gambar 2.1 Metode *Waterfall*

Berikut adalah penjelasan Gambar 2.1 tentang model perancangan *waterfall* yang digunakan :

1. Studi Pustaka

Pengumpulan datanya dari berbagai sumber, seperti melihat beberapa hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, buku-buku, jurnal, internet dan website yang berhubungan dengan judul skripsi penulis sebagai referensi untuk mengumpulkan data.

2. Analisa Kebutuhan

Melakukan analisa kebutuhan sistem yang akan menghasilkan spesifikasi perancangan sistem. Analisa yang dilakukan adalah dengan menganalisa kebutuhan dari pembuatan situs web, mulai dari alur website sampai proses dan akhir website untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan situs web.

3. Desain Sistem

Untuk tahap desainnya dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan pemodelan sistem seperti *Unit Model System (UML)* dan template *Cascading Style Sheets (CSS)*.

4. Implementasi

Untuk tahap implementasi dimulai dari membuka dan mengakses situs website, membuat project, lalu merancang dan membangun website yang dibuat ke dalam bahasa pemrograman dengan menggunakan *framework codeIgniter*.

5. Pengujian Program

Untuk tahap ini website yang dibuat akan dilakukan pengujian terhadap apa yang telah dibuat sebelumnya. Dengan menggunakan dua tahap dalam pengujian aplikasi yaitu metode *black box* dan pembagian kuesioner. Dengan begitu penulis dapat mengetahui apakah website telah selesai dalam proses pembuatan atau masih membutuhkan perbaikan. Untuk mengetahui apakah situs web yang dibuat masih kurang sempurna dalam menjalankan aplikasi tersebut, ditinjau juga dari tingkat kepuasan *responden* yang telah mengisi kuesioner yang akan dibagikan kepada anggota jemaat untuk diisi.

6. Penerapan

Situs web yang telah diakses/digunakan oleh pengguna (anggota jemaat) pasti akan mengalami perubahan dari waktu ke waktu secara bertahap. Perubahan tersebut bisa terjadi karena admin (sekretaris jemaat) sebagai operator akan terus mengupdate data jemaat yang terdapat pada situs web tersebut.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem sangat dibutuhkan sebelum membuat suatu aplikasi. Rancangan ini meliputi bagian input dan output dimana hal tersebut dilakukan untuk memahami dan merealisasikan sistem, untuk itu diperlukan adanya suatu gambaran mengenai sistem alur data yang terjadi. Selain itu pada tahap ini, akan ditentukan perancangan form, report (*laporan*), serta process specification dan deskripsi data dari database yang telah dibuat pada saat fase analisis.

3.2 Desain Sistem Situs Web Gereja

Perancangan sistem dibuat untuk mengetahui gambaran tentang situs web yang akan dibangun serta guna memahami jalur yang ada pada sistem tersebut. UML (*Unified Modeling Language*) merupakan salah satu metode pemodelan yang digunakan untuk merancang sistem yang dibuat.

3.3 Use Case Diagram

Sistem yang dibuat menggunakan dua actor, yaitu admin dan user (pengguna/ jemaat). Pada situs web ini user yang mengakses hanya dapat membaca tampilan halaman utama juga pilihan menu yang terdapat pada website (profil gereja, jadwal ibadah, pengumuman dokumentasi dan kontak) sedangkan untuk admin dapat membaca tampilan halaman utama juga menambah, membaca, mengubah dan menghapus data yang ada pada situs web. Berikut ini use case diagram situs web gereja yang dapat kita lihat pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Use Case Diagram Situs Web Gereja

3.4 Activity Diagram

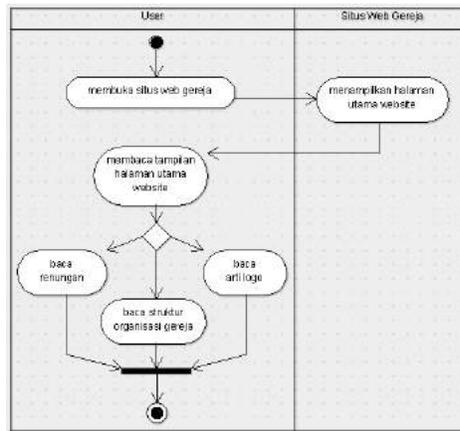
Perancangan aktivitas pada situs web dibuat dengan menggunakan *Activity Diagram* berdasarkan dua actor yaitu admin dan user.

3.4.1 Activity Diagram User

Activity Diagram User menggambarkan berbagai aktivitas user dalam sistem situs web berikut ini.

Activity Diagram Membaca Situs Web

Pada gambar 3.2 menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh user saat membaca situs web.



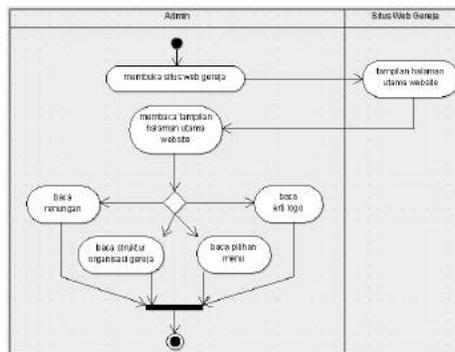
Gambar 3.2 Activity Diagram User Membaca Situs Web

3.4.2 Activity Diagram Admin

Activity Diagram Admin menggambarkan berbagai aktivitas admin dalam sistem situs web berikut ini.

Activity Diagram Membaca Situs Web

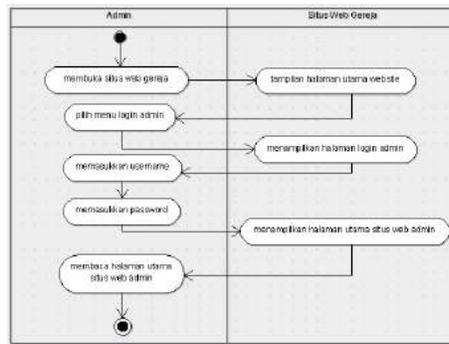
Pada gambar 3.3 menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh admin saat membaca situs web.



Gambar 3.3 Activity Diagram Admin Membaca Situs Web

Activity Diagram Login Admin

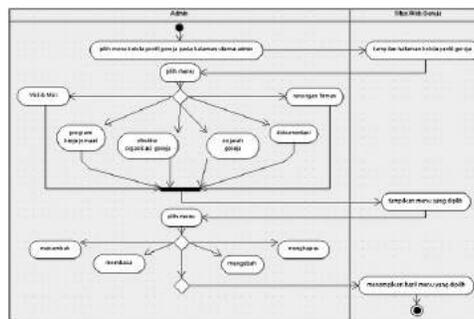
Pada gambar 3.4 menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh admin saat login admin.



Gambar 3.4 Activity Diagram Login Admin

Activity Diagram Menu Halaman Admin

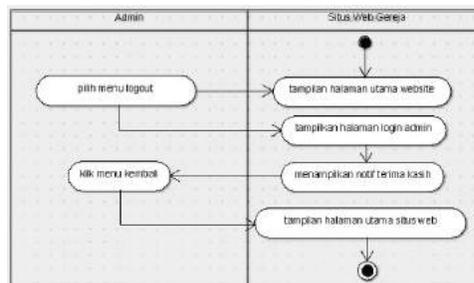
Pada gambar 3.5 menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh admin saat menambah, membaca, mengubah dan menghapus data pada halaman admin situs web gereja.



Gambar 3.5 Activity Diagram Sistem CRUD Kelola Profil Gereja

Activity Diagram Logout Admin

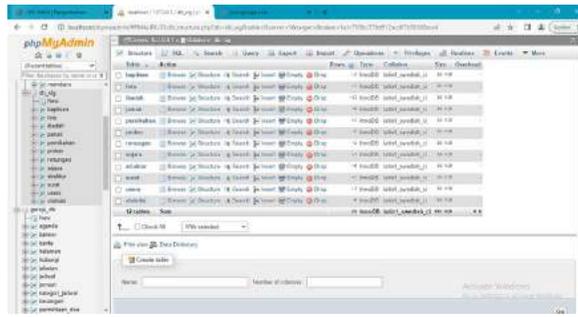
Pada gambar 3.6 menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh admin saat logout admin.



Gambar 3.6 Activity Diagram Sistem Logout Admin

3.5 Database

Dalam pembuatan situs web gereja diperlukan adanya suatu basis data yang digunakan untuk menyimpan seluruh informasi dan data. Berikut ini tampilan gambar database di *localhost/phpmyadmin*.

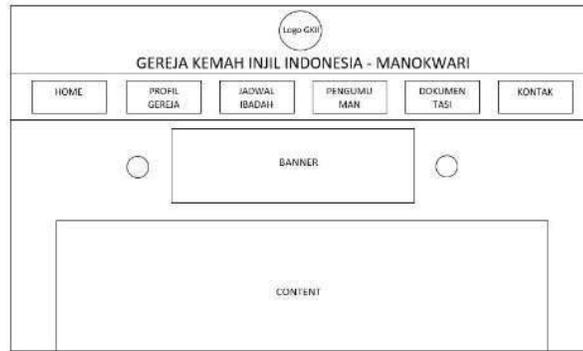


Gambar 3.7 Database Situs Web Gereja

3.6 Perancangan Situs Web Gereja

Rancangan Situs Web Gereja merupakan tahapan pertama saat membuat website menggunakan framework CodeIgniter. Tahap ini adalah tahap penggambaran icon dan menu-menu yang akan di buat dalam situs web gereja antara lain : halaman utama user, menu pada halaman utama user, menu login admin, halaman utama admin, halaman menu pilihan admin dan halaman logout admin.

1. Rancangan Halaman Utama User



Gambar 3.8 Rancangan Halaman Utama User

Pada gambar 3.8 diatas ini menunjukkan rancangan halaman utama user yang terdiri dari logo, judul utama website, enam button yaitu menu home, profil gereja, jadwal ibadah, pengumuman, dokumentasi dan kontak, banner selamat datang dan content yang merupakan isi dari halaman utama user.

2. Rancangan Halaman Pilihan Menu User



Gambar 3.9 Rancangan Halaman Pilihan Menu User

Pada gambar 3.9 diatas ini menunjukkan rancangan halaman hasil pada menu utama yang dipilih. Terdiri dari logo, judul utama website, enam button yaitu menu home, profil gereja, jadwal ibadah, pengumuman, dokumentasi dan kontak, judul menu yang dipilih dan isi dari menu button yang dipilih.

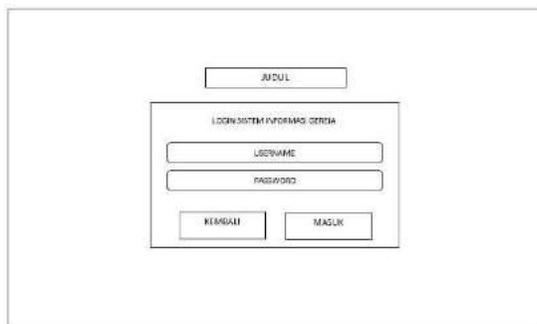
3. Rancangan Halaman Menu Kontak



Gambar 3.10 Rancangan Halaman Menu Kontak

Pada gambar 3.10 diatas ini menunjukkan rancangan halaman hasil pada menu yang dipilih. Terdiri dari logo, judul utama website, enam button yaitu menu home, profil gereja, jadwal ibadah, pengumuman, dokumentasi dan kontak, judul menu yang dipilih dan isi dari menu button yang dipilih yaitu gambar map dan tiga button yakni tata letak gereja, nomor kontak dan alamat email.

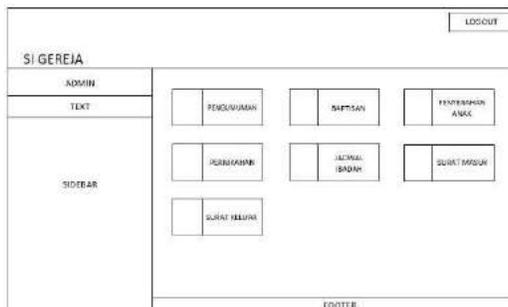
4. Rancangan Halaman Login Admin



Gambar 3.11 Rancangan Halaman Login Admin

Pada gambar 3.11 diatas ini menunjukkan tampilan rancangan halaman login admin yang terdiri dari judul login, dua box edit (pertama masukkan username dan yang kedua masukkan password), juga dua button yaitu kembali dan masuk.

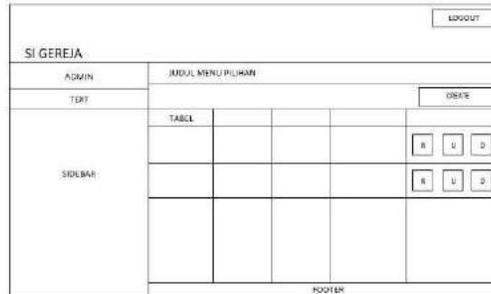
5. Rancangan Halaman Utama Admin



Gambar 3.12 Rancangan Halaman Utama Admin

Pada gambar 3.12 diatas ini menunjukkan tampilan rancangan halaman utama admin yang terdiri dari button logout, judul, profil admin, text, tujuh button yaitu menu pengumuman, baptisan, penyerahan anak, pernikahan, jadwal ibadah, surat masuk dan surat keluar. Juga pada bagian sidebar yang akan diisi dengan pilihan menu button lainnya dan footer yang merupakan bagian dari text credit.

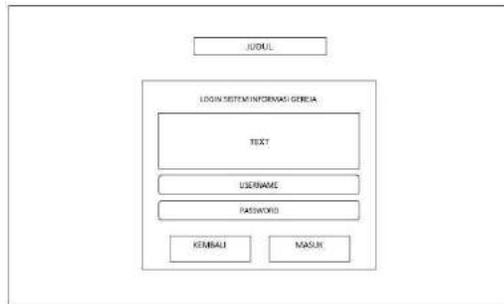
6. Rancangan Halaman Pilihan Menu Admin



Gambar 3.13 Rancangan Halaman Pilihan Menu Admin

Pada gambar 3.13 diatas ini menunjukkan tampilan rancangan halaman pilihan menu admin yang terdiri dari button logout, judul, profil admin, text, judul menu pilihan button create (tambah data) dan tabel yang merupakan antrian dari data yang diinput di website dengan tiga button yaitu read (baca data), update (ubah data), dan delete (hapus data). Juga pada bagian sidebar yang akan diisi dengan pilihan menu button lainnya dan footer yang merupakan bagian dari text credit.

7. Rancangan Halaman Logout Admin



Gambar 3.14 Rancangan Halaman Logout Admin

Pada gambar 3.14 diatas ini menunjukkan tampilan rancangan halaman login admin yang terdiri dari judul login, text thanks giving, dua box edit (pertama masukkan username dan yang kedua masukkan password), juga dua button yaitu kembali dan masuk.

3.7 Implementasi Sistem

Sesuai dengan perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya. Berikut ini tampilan implementasinya.

1. Tampilan Halaman Utama Website



Gambar 3.15 Tampilan Halaman Utama Website

2. Tampilan Halaman Profil Gereja



Gambar 3.16 Tampilan Halaman Profil Gereja

3. Tampilan Halaman Jadwal Ibadah



Gambar 3.17 Tampilan Halaman Jadwal Ibadah

4. Tampilan Halaman Pengumuman



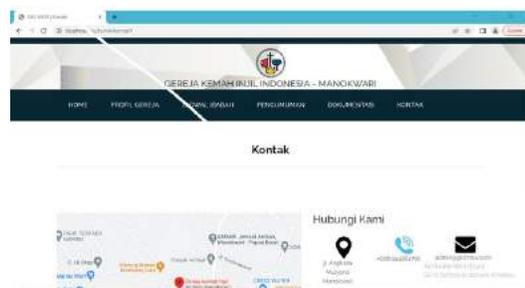
Gambar 3.18 Tampilan Halaman Pengumuman

5. Tampilan Halaman Dokumentasi



Gambar 3.19 Tampilan Halaman Dokumentasi

6. Tampilan Halaman Kontak



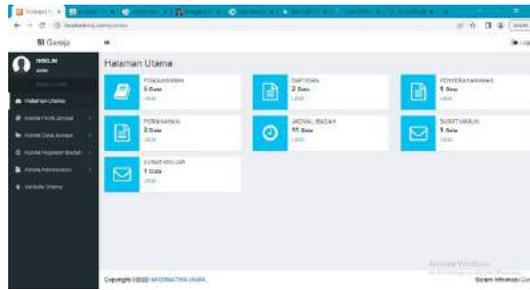
Gambar 3.20 Tampilan Halaman Kontak

7. Tampilan Halaman Login Admin



Gambar 3.21 Tampilan Halaman Login Admin

8. Tampilan Halaman Utama Admin



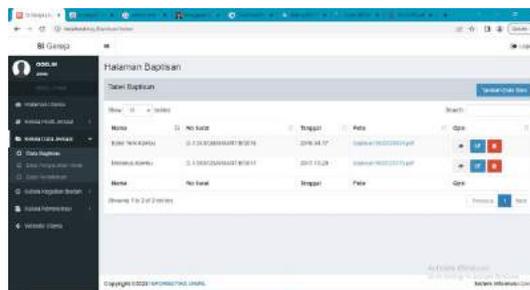
Gambar 3.22 Tampilan Halaman Utama Admin

9. Tampilan Halaman Kelola Profil Jemaat



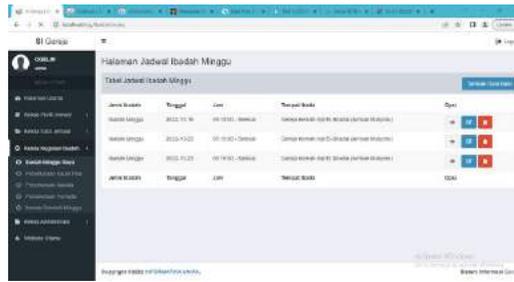
Gambar 3.23 Tampilan Halaman Kelola Profil Jemaat

10. Tampilan Halaman Kelola Data Jemaat



Gambar 3.24 Tampilan Halaman Kelola Data Jemaat

11. Tampilan Halaman Kelola Kegiatan Ibadah



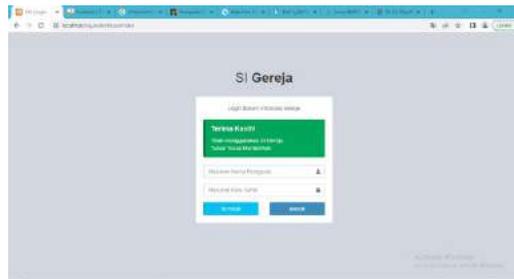
Gambar 3.25 Tampilan Halaman Kelola Kegiatan Ibadah

12. Tampilan Halaman Surat Masuk dan Keluar



Gambar 3.26 Tampilan Halaman Surat Masuk dan Keluar

13. Tampilan Halaman Logout Admin



Gambar 3.27 Tampilan Halaman Logout Admin

3.8 Tahap Pengujian

Pada tahap pengujian untuk situs web gereja ini dilakukan dengan dua tahap yaitu pengujian menggunakan metode *black box testing* dan kuisioner.

3.8.1 Pengujian Metode *Black Box Testing*

Pada tabel di bawah ini merupakan hasil pengujian Situs Web Gereja menggunakan metode black box.

Tabel 3.1 Hasil Pengujian Metode *Black Box Testing* User

Uji Fungsi	Prosedur Yang Dijalankan	Keterangan
Halaman Utama Situs Web Gereja	Menampilkan halaman utama situs web gereja setelah user menekan alamat situs web	Berhasil

Menu Profil Gereja	Menampilkan halaman profil gereja setelah user memilih dan menekan menu profil gereja	Berhasil
Menu Jadwal Ibadah	Menampilkan halaman jadwal ibadah setelah user memilih dan menekan menu jadwal ibadah	Berhasil
Menu Pengumuman	Menampilkan halaman pengumuman setelah user memilih dan menekan menu pengumuman	Berhasil
Menu Dokumentasi	Menampilkan halaman dokumentasi setelah user memilih dan menekan menu dokumentasi	Berhasil
Menu Kontak	Menampilkan halaman kontak setelah user memilih dan menekan menu kontak	Berhasil

Tabel 3.2 Hasil Pengujian Metode *Black Box Testing* Admin

Uji Fungsi	Prosedur Yang Dijalankan	Keterangan
Login Admin	Menampilkan halaman login admin setelah admin memilih dan menekan menu login admin	Berhasil
Halaman Utama Admin	Menampilkan halaman utama admin setelah admin berhasil login	Berhasil
Menu Kelola Profil Jemaat	Menampilkan menu pilihan setelah admin menekan menu kelola profil jemaat	Berhasil
Pilihan Menu Pada Kelola Profil Jemaat	Menampilkan hasil halaman yang dipilih oleh admin pada menu kelola profil jemaat	Berhasil
Menu Tambah, Baca, Ubah, dan Hapus	Admin memilih dan menekan menu CRUD pada menu profil jemaat yang dipilih	Berhasil
Menu Kelola Data Jemaat	Menampilkan menu pilihan setelah admin memilih dan menekan menu kelola data jemaat	Berhasil
Pilihan Menu Pada Kelola Data Jemaat	Menampilkan hasil halaman yang dipilih oleh admin pada menu kelola data jemaat	Berhasil
Menu Tambah, Baca, Ubah, dan Hapus	Admin memilih dan menekan menu CRUD pada menu data jemaat yang dipilih	Berhasil
Menu Kelola Kegiatan Ibadah	Menampilkan menu pilihan setelah admin memilih dan menekan menu kelola kegiatan ibadah	Berhasil
Pilihan Menu Pada Kelola Kegiatan Ibadah	Menampilkan hasil halaman yang dipilih oleh admin pada menu kelola kegiatan ibadah	Berhasil
Menu Tambah, Baca, Ubah, dan Hapus	Admin memilih dan menekan menu CRUD pada menu kegiatan ibadah yang dipilih	Berhasil
Menu Kelola Administrasi	Menampilkan menu pilihan setelah admin memilih dan menekan menu administrasi	Berhasil
Menu Surat Masuk / Keluar	Menampilkan hasil halaman yang dipilih oleh admin pada menu kelola administrasi	Berhasil
Menu Tambah, Baca, Ubah, dan Hapus	Admin memilih dan menekan menu CRUD pada surat masuk / keluar	Berhasil
Website Utama	Menampilkan halaman utama situs web gereja saat admin memilih dan menekan menu website utama	Berhasil
Logout Admin	Menampilkan halaman logout saat admin memilih dan menekan menu logout	Berhasil

3.8.2 Pengujian Metode Kuisisioner

Pengujian ini melibatkan calon pengguna untuk melihat manfaat penerapannya. Setiap calon pengguna akan diberikan satu lembar kuisisioner untuk memberikan tanggapan mengenai Situs Web Gereja yang telah dibuat. Hasil kuisisioner diperoleh dari 20 orang, yang terdiri dari 5 orang badan pengurus jemaat dan 15 orang anggota jemaat El-

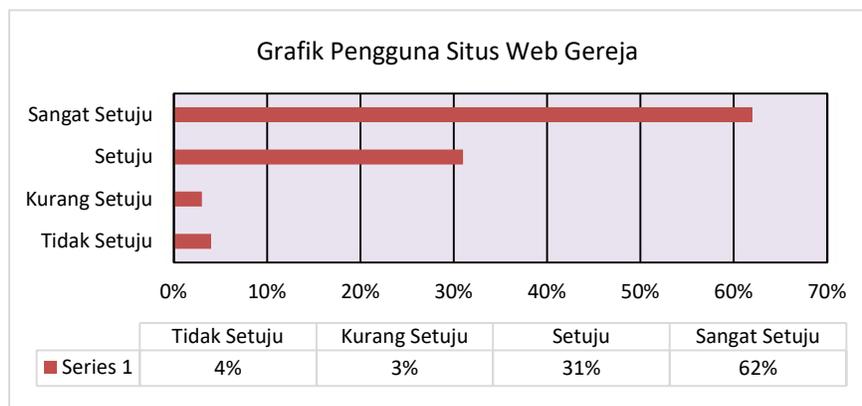
Shadai. Kuisisioner terdiri dari enam pertanyaan dengan pilihan jawaban SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju) dan TS (Tidak Setuju). Berikut ini adalah rekap hasil kuisisioner untuk mendapatkan hasil persentase. Untuk mendapatkan persentase dari ke empat suara tersebut adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Suara}}{\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Pertanyaan}} \times 100\%$$

Tabel 3.3 Kuisisioner Pernyataan Pengguna Situs Web Gereja

No.	Pertanyaan	Jumlah Responden				Total Responden
		SS	S	KS	TS	
1	User dapat menggunakan situs website ini dengan nyaman dan mudah	15	5			20
2	Tampilan, huruf dan gambar dari Situs Web Gereja ini dapat dilihat dengan jelas	12	8			20
3	Menu-menu pada Situs Web Gereja ini mudah dipahami dan tidak membingungkan	7	11	2		20
4	Situs Web memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi tentang gereja	18	2			20
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh setiap suku	5	8	2	5	20
6	Situs Web Gereja ini bermanfaat untuk jemaat	17	3			20
Total Suara		74	37	4	5	120
Persentase		62%	31%	3%	4%	100%

Berdasarkan hasil tabel kuisisioner pengguna Situs Web Gereja di atas maka diperoleh grafik yang dapat dilihat pada gambar 4.39 berikut ini.



Gambar 3.28 Grafik Kuisisioner Pengguna Situs Web Gereja

V PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan serta pembahasan keseluruhan pada setiap bab sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya Situs Web Gereja ini dapat membantu dalam penyimpanan hardfile menjadi softfile dan memberikan informasi (profil gereja, jadwal ibadah, pengumuman dan dokumentasi) kepada jemaat.
2. Mempermudah penginputan data gereja oleh Sekretaris atau Badan Pengurus Jemaat
3. Pengujian tampilan dan fungsi dari form yang terdapat pada situs web gereja dengan menggunakan metode *black box* memiliki hasil yang berhasil.
4. Hasil pengujian situs web gereja menggunakan metode kuesioner adalah sebesar 62% dari jumlah responden memberikan respon yang sangat baik.

4.2 Saran

Adapun saran yang ingin penulis sampaikan untuk pengembangan Situs Website Gereja ini sebagai berikut :

1. Untuk user biasa dapat dibuat form login untuk menjaga privasi dalam gereja.
2. Bagi para pengembang selanjutnya bisa membuat tampilan dari situs web gereja ini menjadi lebih baik dan menarik lagi.
3. Menambahkan fitur tambahan pada struktur organisasi seperti pilihan tambah data dengan (nama dan gelar) agar admin lebih mudah dalam mengubah struktur organisasi yang sebelumnya hanya bisa dengan menambahkan file foto struktur organisasi.
4. Pengembangan selanjutnya juga dapat menambahkan data keuangan gereja ke dalam Situs Website dengan menggunakan Microsoft Office Excel.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “SKRIPSI - Rizki Ageng Hermawan”.
- [2] Abbas, W. (2013). Analisa Kepuasan Mahasiswa terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Prosiding SNST Fakultas Teknik, 1(1).
- [3] Abdulloh, Rohi. 2015. *Web Programming Is Easy*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [4] Alfabeta Jogjakarta. Edhy, Sutanta. 2004. Sistem Basis Data. Graha Ilmu. Yogyakarta. Jogiyanto 2000.
- [5] Azis, Sholehcul. 2013. Gampang dan Gratis Membuat Website: Web Personal, Organisasi dan Komersil. Jakart: Lembar Langit Indonesia.
- [6] Basuki Pribadi A. 2014. *Proyek Membangun Website Berbasis PHP dengan CodeIgniter*. Lokomedia, Yogyakarta.
- [7] Febriani, O. M., Wahyuni, T., & Yusuf, S. (2017). Design Of Website-Based Information System For Edocument Administrasi In The Community Service Unit (A Case Study at Rajabasa District). *INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTERS & TECHNOLOGY*, 17(7), 7010-7020.
- [8] Griffiths, A. (2010). *CodeIgniter 1.7 Professional Development*. Packt Publishing.
- [9] Hakim Lukmanul, 2004. *Website Merupakan Fasilitas Internet*. Jakarta: Gramedia.
- [10] Hakim Lukmanul. 2010. *Membangun Web Berbasis PHP Dengan Framework CodeIgniter*. Yogyakarta: Lokomedia.
- [11] Hamim, Tohari. 2014. *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Andi Offset, Yogyakarta.
- [12] Hasibuan, Malayu. 2011. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [13] Jogiyanto, H. (2002). Analisis dan Desain Sistem Informasi Yogyakarta. *Andi Offset*.
- [14] John F. Nash, 1998. Sistem Informasi. Di unduh dari
- [15] Kadir, A. 2008. Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP, Edisi Revisi. Yogyakarta : ANDI.
- [16] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Web. Tersedia di <https://kbbi.web.id>. Diakses pada tanggal 20 Februari 2023.
- [17] McLeod, Raymond, Jr & Schell, George P, 2008, *Sistem Informasi Manajemen*, Edisi 10, diterjemahkan oleh Ali Akbar Yulianto dan Afia R. Fitriati, Salemba Empat, Jakarta.
- [18] Mukharil Bachtiar, Adam. 2015. *Ebook Learning Uml 2.0*.
- [19] Munawar, A. (2005). *Pemodelan Visual Dengan UML*. Jkt. Graha Ilmu
- [20] Nash, John F. 1995. *Pengertian Sistem Informasi*. Jakarta : Informatika.

-
- [21] Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering : A Practitioner's Approach*, Seventh Edition. In *McGraw-Hill*.
- [22] Riyanto. 2015. *XAMPP*. Yogyakarta: Gava Media.
- [23] Sugiarti, Yuni, 2013, *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6*, Yogyakarta, Graha Ilmu.
- [24] Supono and V. Putratama, *Pemograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*, 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- [25] Verdi Yasin. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Mitra Wacana Media. Jakarta.
- [26] Wahyono, T. 2004. *Sistem Informasi (Konsep Dasar, Analisis Desain dan Implementasi)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [27] Wibisono, G., & Susanto, W. E. (2015). Perancangan Website Sebagai Media Informasi dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo. *Jurnal Evolusi*, 3(2), 46-55.