
IMPLEMENTASI WEBSITE PADA COMPUTER FANS CLUB FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS VICTORY SORONG

WEBSITE IMPLEMENTATION FOR COMPUTER FANS CLUB FACULTY OF COMPUTER SCIENCE UNIVERSITY VICTORY SORONG

Muhammad Yusuf Rustam¹, Melda Agnes Manuhutu², Tirsa Ninia Lina³

^{1,2,3} Universitas Victory Sorong

[*melda.a.manuhutu@gmail.com](mailto:melda.a.manuhutu@gmail.com)

Abstrak

CFC (*Computer Fans Club*) merupakan salah satu organisasi kemahasiswaan yang berada pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Victory Sorong. Dalam pengelolaan informasi, pengurus CFC memanfaatkan media sosial Instagram yang belum terekap secara menyeluruh. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *website* bagi CFC. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *studi literatur*, *observasi* dan *interview*. Ketiga metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi secara lebih akurat dan detail. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* dikarenakan waktu yang digunakan untuk membangun sistem ini tergolong cukup cepat dan singkat. Metode ini juga memungkinkan penulis sebagai pembangun sistem untuk memastikan *website* yang dibangun sesuai dengan harapan dari *Computer Fans Club*. Pengujian *website* menggunakan *black box testing*. Perancangan menggunakan metode *Unified Modelling Language (UML)*, *MySQL* sebagai *database*, *XAMPP* sebagai *local server* dan menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrograman. Penelitian ini menghasilkan *website Computer Fans Club* yang dinamis sesuai dengan metode yang dikembangkan. *Website* ini mampu menampilkan informasi mengenai profil organisasi, pengurus organisasi, agenda kegiatan dan berita kegiatan yang telah dilakukan oleh *Computer Fans Club*.

Kata kunci : sistem informasi, *computer fans club*, *website*

Abstract

CFC (*Computer Fans Club*) is a student organization located at the Faculty of Computer Science, Victory University, Sorong. In managing information, CFC management utilizes Instagram social media which has not been fully covered. The purpose of this research is to design a website for CFC. Data collection methods used in this research are literature study, observation and interviews. These three methods are used to collect information more accurately and in detail. The system development method uses the prototype method because the time used to build this system is quite fast and short. This method also allows the author as a system builder to ensure the website is built according to the expectations of the Computer Fans Club. Testing the website using black box testing. The design uses the Unified Modeling Language (UML) method, MySQL as the database, XAMPP as the local server and uses PHP as the programming language. This research produces a dynamic Computer Fans Club website according to the developed method. This website is able to display information about the profile of the organization, organizational management, agenda of activities and news of activities that have been carried out by the Computer Fans Club.

Keywords: system information, *computer fans club*, *website*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, banyak hal yang sebelumnya dilakukan secara manual berubah menjadi terkomputerisasi. Tentunya, banyak sekali manfaat positif yang didapatkan oleh para pengguna teknologi tersebut. Selain itu, pengguna pula dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dan menguasai ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyimpan data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas [1]. Teknologi informasi merupakan faktor pendukung yang sangat efektif pada masa sekarang dan memungkinkan masyarakat untuk menikmati berbagai kemudahan yang dihasilkan oleh teknologi. Teknologi banyak digunakan sebagai sarana promosi dan informasi khususnya pada bidang *website* yang saat ini sangat berperan dalam penyampaian informasi. *Website* mampu memberikan informasi menjadi lebih efisien dan *up to date* [2]. Hal ini serta merta membantu banyak orang dalam mengakses informasi secara mudah [3]. Kecepatan dan akurasi perolehan informasi sangat penting bagi para pencari informasi [4].

Penerapan teknologi *website* pada saat ini telah banyak dimanfaatkan oleh berbagai instansi dan organisasi seperti organisasi Kesehatan, sosial, ekonomi dan pendidikan. *Computer Fans Club* (CFC) Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM) Universitas Victory Sorong (UNVIC Sorong) merupakan salah satu organisasi kemahasiswaan yang berada dalam naungan Fakultas yang didirikan pada tanggal 08 November 2020. Fakultas menyadari ketersediaan waktu pembelajaran di kelas tidak cukup, oleh karena itu sebagai wujud nyata keterlibatan mahasiswa dalam berbagai program kegiatan belajar dan berkarya maka dibentuklah CFC sebagai wadah tempat mahasiswa belajar, berkarya dan berinovasi hal ini juga bertujuan untuk memenuhi target capaian Fakultas yakni Fakultas ingin agar mahasiswa/i Fakultas menjadi pribadi yang Cerdas, Kreatif dan Solutif dalam bidang sistem informasi.

Kehadiran CFC telah memberikan manfaat yang baik kepada mahasiswa/i hal ini terlihat pada presensi mahasiswa/i pada kehadiran pertemuan CFC yang dilakukan seminggu sekali setiap hari Jumat pukul 16.00-18.00 WIT. Adapun kegiatan telah dilakukan selama ini seperti belajar bersama praktikum maupun teori yang dilakukan oleh semua mahasiswa/i mulai dari semester I hingga semester akhir, kegiatan lainnya yang dilakukan yaitu kunjungan *industry*, latihan kepemimpinan serta *fun week*. Hal ini bertujuan bukan hanya untuk belajar namun untuk mempererat ikatan persaudaraan mahasiswa/i sebagai bagian dari Fakultas. Dalam pengelolaan informasi, pengurus CFC memanfaatkan media sosial sebagai wujud penerapan teknologi, dapat dilihat dengan adanya pemanfaatan instagram agar semua informasi dapat diteruskan kepada mahasiswa/i.

Pemanfaatan teknologi Instagram dirasakan belum optimal dalam menampung semua informasi CFC ini, hal ini dikarenakan pada akun Instagram hanya menginformasikan dokumentasi kegiatan yang telah dilakukan oleh CFC. Masalah yang diperoleh saat peneliti melakukan wawancara yaitu dengan adanya Instagram saja menunjukkan bahwa belum semua informasi, agenda serta dokumentasi CFC terekap secara menyeluruh dan dapat dilihat secara terorganisir. Masalah lain yang ditemui juga bahwa CFC hanya dikenal secara internal Fakultas dan Universitas. CFC dan segala bentuk kegiatan serta agendanya belum dikenal oleh masyarakat khususnya wilayah kota Sorong.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Implementasi *Website* Pada *Computer Fans Club* Fakultas Ilmu Komputer Universitas Victory Sorong”.

2. DASAR TEORI DAN METODOLOGI / PERANCANGAN

2.1 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya [5]. Selanjutnya, sistem informasi adalah sistem informasi yang diciptakan oleh para pengolahan data anak, data kegiatan, data sponsor, data pemeriksaan kesehatan, pemeriksaan sosio emosi, data perpindahan anak, data pejabat, data tutor, bantuan pelayanan dan data inventarisasi barang analisis dan manajer guna melaksanakan tugas khusus tertentu yang sangat esensial bagi berfungsinya organisasi [6].

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pertama, dilakukan oleh Wendy Andriyan dan Sarwan Septiawan (2020) dengan judul “Perancangan *Website* Sebagai Media Informasi Dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang”. Penelitian ini membahas mengenai penambahan media dengan cakupan akses informasi dan promosi yang lebih luas agar banyak masyarakat yang mengetahui dan tertarik dengan SMK Dewi Sartika Tangerang. Penelitian ini menggunakan metode *field research* dengan proses pengumpulan data melalui *observasi*, wawancara dan dokumentasi. Terdapat juga analisa permasalahan, analisa kebutuhan dan metode pengujian menggunakan *black box testing* untuk mengetahui apakah *website* sesuai dengan yang diharapkan [7].

Penelitian terdahulu kedua, dilakukan oleh Habib Afridoansyah Rizqi dan Sudarmaji (2020) dengan judul “Perancangan *Website* Informasi Pada Kantor Urusan Agama (KUA) Punggur Lampung Tengah”. Penelitian ini membahas mengenai penelitian yang dilakukan pada KUA Punggur Lampung Tengah adalah Melakukan inovasi terutama di media penyampaian informasi, serta untuk merancang dan membuat *website* di KUA Punggur Lampung Tengah. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis terdiri dari dua bagian, yaitu metode berdasarkan jenis penelitian (*Applied Research*) dan teknik pengumpulan data pengamatan (*observasi*), wawancara (*interview*), dokumentasi (*documentation*) dan studi kepustakaan (*library research*). Metode pengembangan aplikasi menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan teknik pengujian aplikasi menggunakan teknik *Black Box Testing* [8].

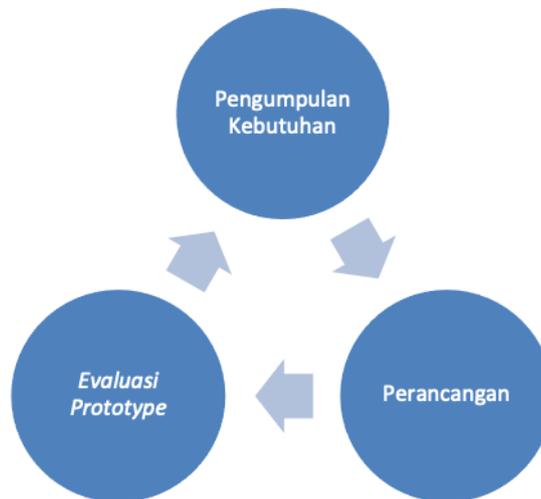
Penelitian terdahulu ketiga, dilakukan oleh Yogi Isro (2018) dengan judul “Rancang Bangun *Website* Sekolah Dengan Metode *User Centered Design* (UCD)”. Penelitian ini membahas mengenai merancang dan membangun *website* Sekolah pada SMP Negeri 1 Sekayu. Metode yang digunakan adalah metode *user centered design* (UCD). Dan perancangan menggunakan metode *Unified Modelling Language* (UML), dalam pembangunan *database* menggunakan *MySQL* dan bahasa pemrograman menggunakan *PHP*. Penelitian ini menghasilkan *website* sekolah yang dinamis sesuai dengan metode yang dikembangkan [9].

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut maka penulis bertujuan ingin “Merancang *Website* pada *Computer Fans Club* Fakultas Ilmu Komputer Universitas Victory Sorong” yang dapat memperluas pengenalan CFC kepada mahasiswa/i maupun masyarakat luas melalui informasi–informasi yang disediakan dan membuat agenda serta dokumentasi CFC terekap secara menyeluruh dan dapat dilihat secara terorganisir. Penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaanya adalah membahas tentang perancangan *website* suatu instansi dan pengujian *website* menggunakan *Black Box Testing*. Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Prototype*. Perancangan menggunakan metode *Unified Modelling Language* (UML), *MySQL* sebagai *database*, *XAMPP* sebagai *local server* dan menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrograman.

2.3 Metode Penelitian

Prototype adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan menggunakan Metode *Prototyping* ini, pengembangan dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya, disini pengembang kurang memperhatikan efisiensi algoritma. Kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dengan komputer.

Prototyping model kadang-kadang klien hanya memberikan beberapa kebutuhan umum *software* tanpa detail *input*, proses atau detail *output* dilain waktu mungkin tim pembangun (*developer*) tidak yakin terhadap efisiensi dari algoritma yang digunakan, tingkat adaptasi terhadap sistem operasi atau rancangan *form user interface*. Ketika situasi seperti ini, terjadi model *prototyping* sangat membantu proses pembangunan *software* [10].



Gambar 1. Metode *Prototype*

1) Pengumpulan Kebutuhan

Developer dan *client* bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Detail kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan.

2) Perancangan

Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili aspek *software* yang diketahui dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.

3) Evaluasi *Prototype*

Client mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan dipergunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

2.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dan informasi yang diperlukan menggunakan cara sebagai berikut:

1) *Studi Liteatur*

Metode ini, penulis mencari sumber-sumber tulisan berupa buku, jurnal-jurnal maupun referensi-referensi yang berkaitan dengan penelitian ini, guna melengkapi penelitian ini dan menambah informasi yang dibutuhkan.

2) *Observasi*

Observasi dilaksanakan pada *Computer Fans Club (CFC)* di Universitas Victory Sorong dengan alamat Jl. Basuki Rahmat, Km 11.5 Kelurahan Klawuyuk, Kota Sorong, Papua Barat.

3) *Interview*

Metode ini digunakan sebagai pengumpulan data dengan cara mengajukan berbagai pertanyaan kepada ketua CFC yaitu Theo M. Sihotang yang berhubungan dengan pembuatan *website* “Merancang *Website* pada *Computer Fans Club* Fakultas Ilmu Komputer Universitas Victory Sorong”.

2.6 Analisis Kebutuhan

Hal yang dilakukan dalam analisis kebutuhan sistem adalah memahami kebutuhan dari sistem yang baru dan mengembangkan sistem. Untuk mempermudah menganalisis data, maka analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi 2 (dua) bagian.

2.6.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan sistem fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional yang dapat dijelaskan dalam deskripsi ini yaitu kebutuhan admin dan pengunjung sebagai berikut:

1) Admin

- a) Admin melakukan *login* sistem.
- b) Admin mengelola beranda pada menu pengaturan.
- c) Admin mengelola profil pada menu halaman.
- d) Admin mengelola informasi pada menu informasi.
- e) Admin mengelola agenda pada menu agenda.
- f) Admin mengelola materi pada menu materi.
- g) Admin mengelola galeri pada menu album.
- h) Admin mengelola kontak pada menu pesan.
- i) Admin melakukan *logout* sistem ketika proses kerja telah selesai dilakukan.

2) Pengunjung

- a) Pengunjung melihat menu beranda.
- b) Pengunjung melihat menu profil.
- c) Pengunjung melihat menu informasi.
- d) Pengunjung melihat agenda terbaru.
- e) Pengunjung dapat mendownload materi–materi pada menu materi.
- f) Pengunjung melihat foto–foto dokumentasi di menu galeri.
- g) Pengunjung dapat mengirim pesan pada menu kontak.

2.6.2 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan sistem non-fungsional adalah kebutuhan yang menitik beratkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem.

1) Kebutuhan Perangkat Keras

- a) *Prosesor Intel(R) Core (TM) i3-6006U CPU @2.00GHz 1.99GHz*
- b) RAM 4 GB
- c) *Harddisk 1 TB*

- d) *System Type 64-bit Operating System, x64-based processor*
- 2) Kebutuhan Perangkat Lunak
 - a) Menggunakan Sistem Operasi Windows 10
 - b) *XAMPP*
 - c) *Google Chrome*
 - d) *Sublime Text*
 - e) *Draw.io*

Dalam perancangan ini kebutuhan pengguna yang nantinya akan menggunakan sistem *website* CFC adalah sebagai berikut :

- 1) Admin
- 2) Pengunjung

3. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis melakukan perancangan terhadap *website* baik dalam hal desain *interface*, menu dan juga agenda kegiatan berdasarkan kalender *team* CFC.

3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Oleh sebab itu, perancangan sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan dibentuk sesuai dengan tujuan tertentu. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem tentang sistem yang dibangun.

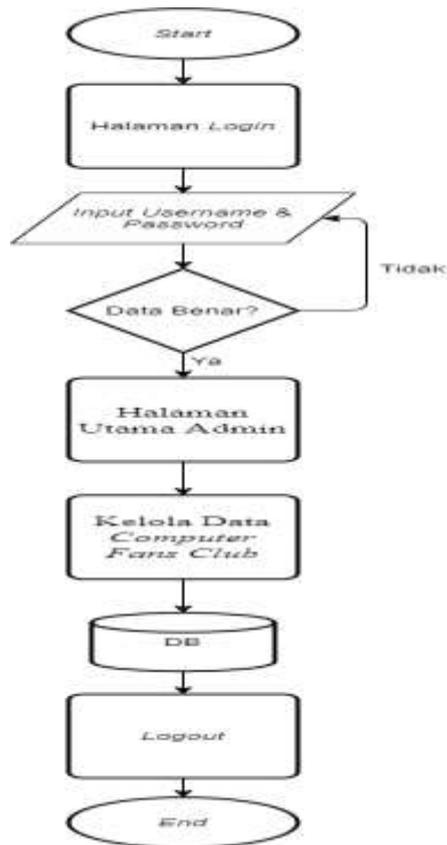
Perancangan sistem menjelaskan dan menggambarkan sistem secara umum dan menyeluruh, perancangan tersebut diantaranya mencakup perancangan proses dan perancangan *interface*.

3.2 Perancangan Proses

Perancangan proses ini meliputi data *flowchart* dan *Unified Modelling Language* (UML) yang bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan program dan memudahkan dalam menganalisa alur program.

3.2.1 *Flowchart*

Berikut ini adalah perancangan *flowchart website* pada *Computer Fans Club*:



Gambar 1. Flowchart Website CFC.

Gambar 2. Menjelaskan proses kerja admin untuk mengelola data pada *website* CFC. Admin melakukan proses *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password* sebagai syarat hak akses admin pada sistem ini. Setelah masuk ke sistem CFC admin dapat mengelola data-data pada sistem CFC.

3.2.2 Unified Modelling Language (UML)

UML dapat diartikan sebuah bahasa berdasarkan grafik atau gambar untuk menggambarkan, menspesifikasikan, membangun dan mendokumentasikan sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis objek. UML terdiri dari beberapa diagram, dan di dalam penelitian ini peneliti menggunakan salah satu diantaranya yaitu *use case diagram* dari 2 (dua) *actor* (admin dan pengunjung).



Gambar 3. Use Case Diagram Website CFC

Gambar 3. Menjelaskan bahwa *use case diagram*, admin dan pengunjung melakukan aktivitas. Admin login setelah login masuk ke sistem CFC. Admin bisa mengelola data-data pada *website* CFC seperti *dashboard*, data informasi, data halaman, data agenda, data materi, data album, pesan dan pengaturan. Admin juga dapat melakukan tambah data, ubah data dan hapus data. Setelah proses kelola data CFC selesai. Admin juga dapat *logout* dari sistem. Sedangkan, pengunjung bisa melihat *website Computer Fans Club* seperti beranda, profil, informasi, materi, galeri dan kontak.

3.3 Pembahasan Interface

Interface merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem. Tujuan dari *interface* adalah sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem sehingga pengguna dapat mengoperasikan fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada bagian ini akan dipaparkan tampilan *interface* dari *website* yang telah dibuat, Berikut merupakan implementasi *interface* merancang *website* pada *Computer Fans Club* Fakultas Ilmu Komputer Universitas Victory Sorong sebagai berikut:

1) Halaman Beranda Pengunjung

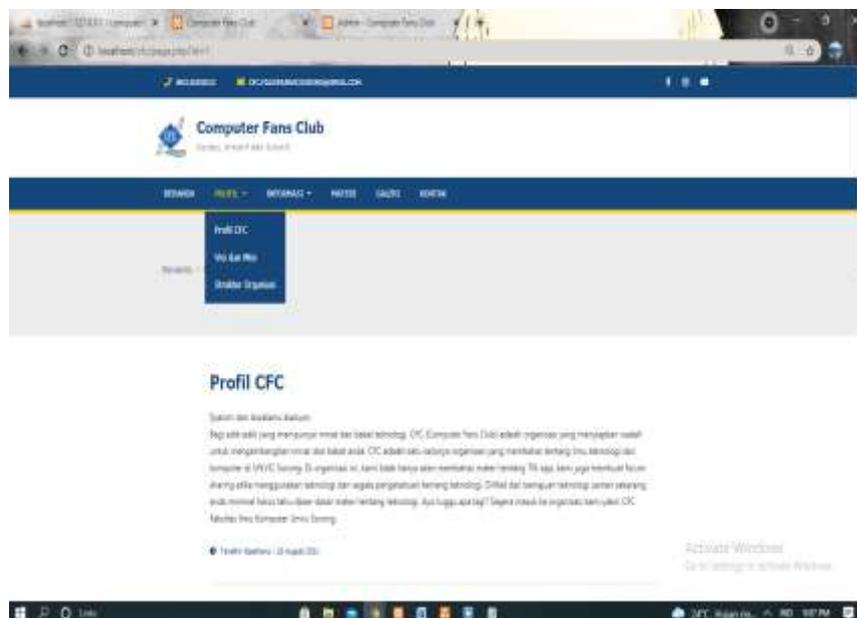
Halaman beranda *web* adalah halaman pertama yang ditampilkan saat *web* diakses. Halaman ini berisi sub halaman pada bagian *header* diantaranya beranda, profil, informasi, materi, galeri dan kontak serta nomor telepon, email, *Facebook*, *Instagram* dan *Youtube* CFC.



Gambar 4. Tampilan Halaman Beranda

2) Halaman Profil Pengunjung

Halaman profil terdapat sub halaman diantaranya profil CFC, visi dan misi serta struktur organisasi. Halaman profil CFC akan berisi tentang profil dari team CFC, halaman visi dan misi akan berisi tentang visi dan misi dari team CFC, halaman struktur organisasi akan berisi tentang struktur-struktur organisasi dari team CFC.



Gambar 5. Tampilan Halaman Profil

3) Halaman Informasi Pengunjung

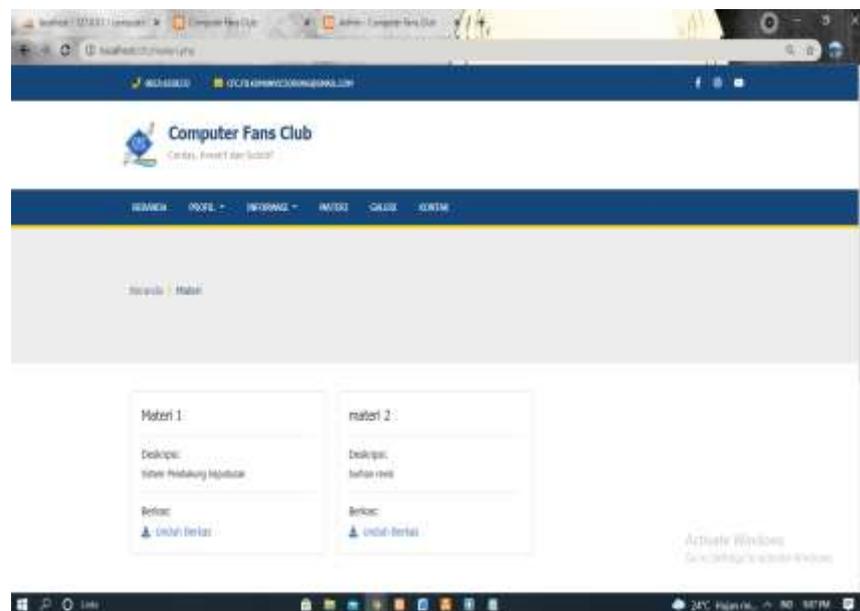
Halaman informasi terdapat sub halaman diantaranya informasi CFC dan agenda CFC. Halaman informasi CFC akan berisi tentang informasi-informasi terbaru dari *team* CFC dan halaman agenda CFC akan berisi tentang agenda-agenda kegiatan dari team CFC.



Gambar 6. Tampilan Halaman Informasi

4) Halaman Materi Pengunjung

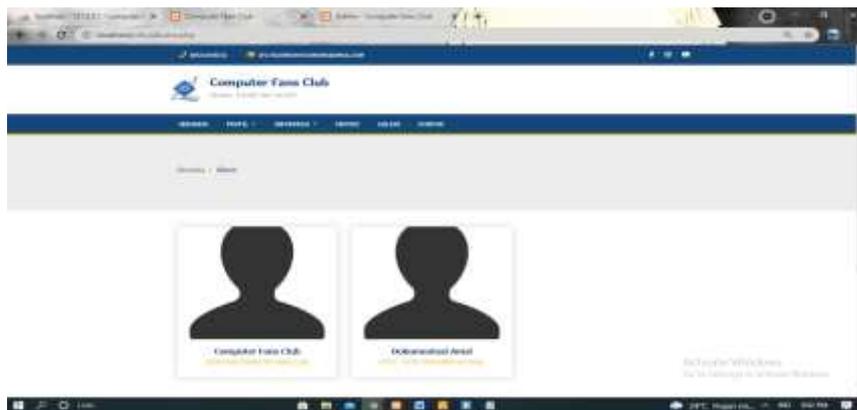
Halaman materi akan berisi tentang materi-materi dari *team* CFC yang dapat *download* oleh pengunjung.



Gambar 7. Tampilan Halaman Materi

5) Halaman Galeri Pengunjung

Halaman galeri akan berisi tentang foto-foto dokumentasi dari *team* CFC.



Gambar 8. Tampilan Halaman Galeri

6) Halaman Kontak Pengunjung

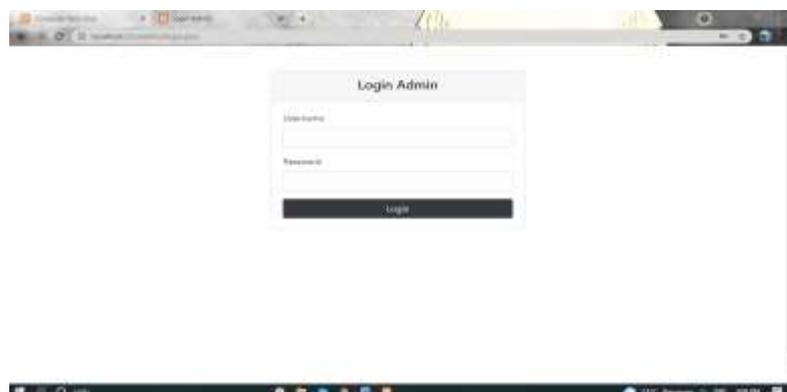
Halaman kontak akan berisi tentang kontak dari *team* CFC serta pengunjung bisa mengirim pesan pada *team* CFC.



Gambar 9. Tampilan Halaman Kontak

7) Halaman *Login* Admin

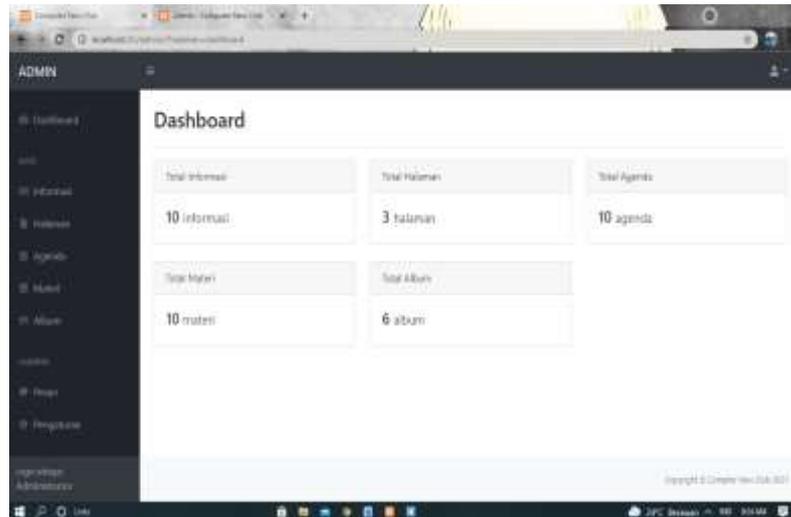
Halaman *login* admin merupakan tampilan awal ketika admin ingin memasuki sistem.



Gambar 10. Tampilan Halaman Login Admin

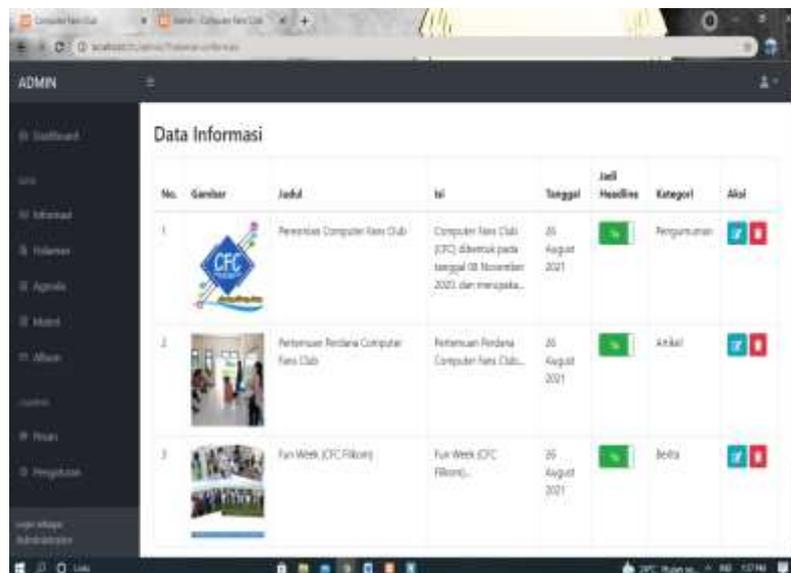
8) Halaman *Dashboard* Admin

Halaman *dashboard* admin merupakan tampilan awal sistem pada saat admin berhasil *login*, pada halaman ini berisi secara umum semua total data.

Gambar 11. Tampilan Halaman *Dashboard* Admin

9) Halaman Informasi Admin

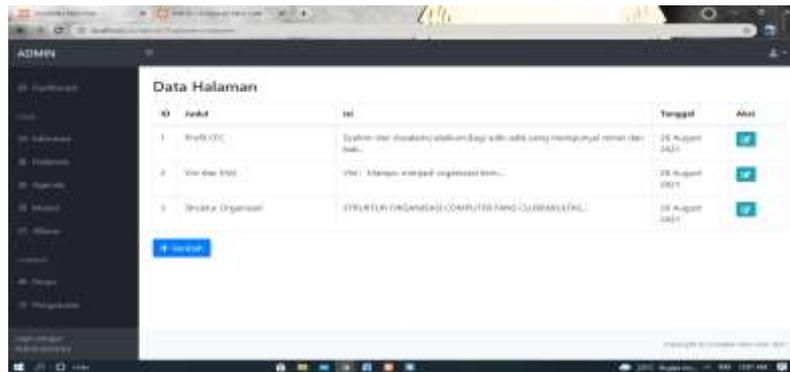
Halaman informasi admin merupakan tampilan halaman dimana terdapat informasi-informasi yang baru saja atau terakhir ditambahkan dan admin dapat melakukan aksi seperti ubah dan hapus serta terdapat aksi untuk menambahkan informasi baru dan menambahkan kategori baru.



Gambar 12. Tampilan Halaman Informasi Admin

10) Halaman Halaman Admin

Halaman halaman admin merupakan tampilan halaman dimana terdapat informasi profil CFC, visi dan misi serta struktur organisasi yang baru saja atau terakhir ditambahkan dan admin dapat melakukan aksi seperti ubah serta terdapat aksi untuk menambahkan dokumen baru.



Gambar 13. Tampilan Halaman Halaman Admin

11) Halaman Agenda Admin

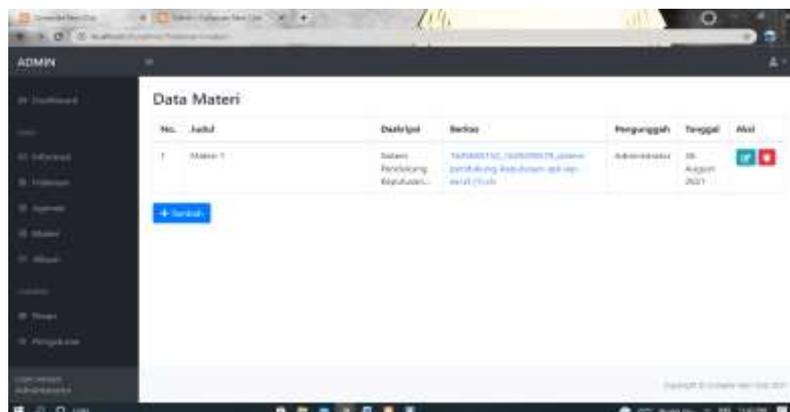
Halaman agenda admin merupakan tampilan halaman dimana terdapat agenda-agenda kegiatan yang baru saja atau terakhir ditambahkan dan admin dapat melakukan aksi seperti ubah dan hapus serta terdapat aksi untuk menambahkan agenda baru.



Gambar 14. Tampilan Halaman Agenda Admin

12) Halaman Materi Admin

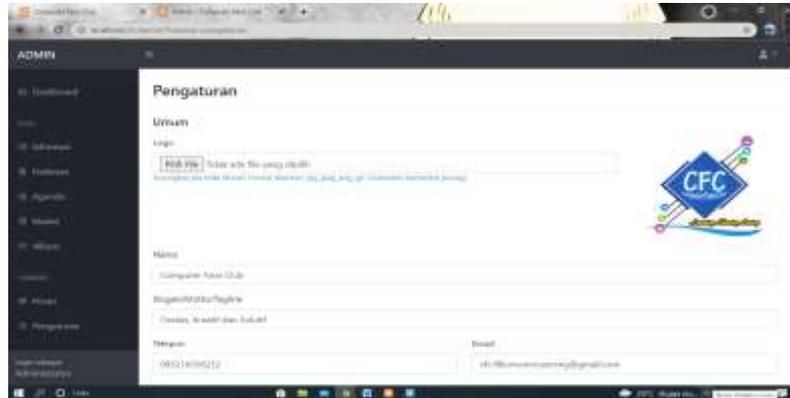
Halaman materi admin merupakan tampilan halaman dimana terdapat materi-materi yang baru saja atau terakhir ditambahkan dan admin dapat melakukan aksi seperti ubah dan hapus serta terdapat aksi untuk menambahkan materi baru.



Gambar 15. Tampilan Halaman Materi Admin

13) Halaman Pengaturan Admin

Halaman pengaturan admin merupakan tampilan halaman dimana admin dapat mengelola *web* CFC seperti ubah dan hapus data serta menyimpannya.



Gambar 16. Tampilan Halaman Pengaturan Admin

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa *website* yang dibangun untuk *Computer Fans Club* dapat berfungsi dengan baik. Selain itu, desain *interface*, menu dan fitur yang dibangun telah sesuai dengan permintaan team *Computer Fans Club*. *Website* ini dapat membantu *Computer Fans Club* untuk mempromosikan dan menginformasikan berbagai informasi secara lebih detail dan lengkap, sehingga pengunjung dapat lebih mengenal dan mengetahui mengenai *Computer Fans Club*. Hal ini juga secara merta dapat membantu mempromosikan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer untuk lebih dikenal masyarakat umum. Dengan implementasi *website Computer Fans Club* ini maka berbagai kendala yang sebelumnya dialami oleh *Computer Fans Club* dapat teratasi. Adapun faktor kendala tersebut antara lain *Computer Fans Club* belum dikenal mahasiswa/i maupun masyarakat luas, agenda serta dokumentasi *Computer Fans Club* belum optimal terekam karena informasi yang disajikan melalui media sosial seperti Instagram belum dapat memenuhi keseluruhan kebutuhan *Computer Fans Club*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Melda Agnes Manuhutu, J. W. (2019) 'Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis *Website*', *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 9(2), p. 149.
- [2] Hasugian, P. S. (2018) 'PERANCANGAN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI', *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), pp. 82–86.
- [3] Melda Agnes Manuhutu, Muhammad Khahar, Lulu Jola Uktolseja. (2021). Perancangan Sistem Informasi Kursus Berbasis Web pada Dalyses Course. *Jurnal Elktro Luceat*. Vol 7. No. 1. <http://jurnal.poltekstpaul.ac.id/index.php/jelekn/article/view/366/249>
- [4] Melda Agnes Manuhutu, Lulu Jola Uktolseja, Arik Novitaningsih, Yerrynaldo Loppies. (2020). Design of Housing Marketing Information System KPR Putra Residence Web-Based. *International Journal of Information System & Technology Akreditasi No. 36/E/KPT/2019* | Vol. 3, No. 2, (2020), pp.210-216.

-
- [5] Nopriandi, H. (2018) 'PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REGISTRASI MAHASISWA', *JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE*, 1(1), pp. 73–79.
- [6] Siregar, V. M. M. (2018) 'PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PRODUK', *TAM (Technology Acceptance Model)*, 9(1), pp. 15–21.
- [7] Wendy Andriyan, Sarwan Septiawan, A. A. T. (2020) 'PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENINGKATAN CITRA PADA SMK DEWI SARTIKA TANGERANG', *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), pp. 79–88.
- [8] Habib Afridoansyah Rizqi, Sudarmaji, M. D. D. (2020) 'PERANCANGAN WEBSITE INFORMASI PADA KANTOR URUSAN AGAMA (KUA) PUNGGUR LAMPUNG TENGAH', *JMSI*, 2(1), pp. 137–143.
- [9] Yogi Isro, M. (2018) 'RANCANG BANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN (UCD)*', *Jurnal Ilmiah Betrik*, 09(02), pp. 84–95.
- [10] Vina Septiana Windyasari, M. A. C. (2020) 'Prototipe Sistem Otomatis Lampu Ultra Violet-B pada Kandang Burung dengan Sensor Suhu Berbasis *Mikrokontroler Arduino*', *Jurnal Algoritma, Logika dan Komputasi*, 3(2), pp. 284–290.