

RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE KARANG TARUNA PADA DESA BALONGCABE KECAMATAN KEDUNGADEM KABUPATEN BOJONEGORO

Eka Pratiwi Wulandari

Program Studi Informatika, Universitas Sahid Surakarta
Jl. Adi Sucipto 154, Jajar, Surakarta, 57144, Telp. (0271) 743493, 743494

Email : Ekhawulandari41@gmail.com

Abstract

The young organization (karang taruna) of Balongcabe in Kedungadem sub-district, at Bojonegoro Regency, is a young organization formed by youths between Rukun Tetangga (RT) and Rukun Warga (RW) in Balongcabe. The publication of activities or agendas still use social media and it becomes the performance resistance of karang taruna in Balongcabe. The development of information media on karang taruna activities with a website offer various facilities in presenting informstion, speed and comfort, easebof access by the public using internet. The aims of this research is to build a website. The design method used data collection techniques through observation, interviews, literature study. System development techniques used the PIECES method (Performance, Information / Data, Economic, Control / Security, Efficiency, and Service). This website was built using the PHP programming language and MySQL database in interface design. The test result implements a Likert scale. Is is a psychometric scale and is commonly used in questionnaires. The scale most widely used in respondents. Furthermore, the test result show that the website is easy to understand in terms of appearance and menu.

Keyword : *Balongcabe Village, Karang Taruna Website, PIECES Method*

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pemuda merupakan penerus perjuangan generasi terdahulu untuk mewujudkan cita-cita bangsa yang menjadi harapan dalam setiap kemajuan suatu bangsa. Pemuda lah yang dapat merubah pandangan orang terhadap suatu bangsa dan menjadi tumpuan para generasi terdahulu untuk mengembangkan suatu bangsa dengan ide-ide ataupun gagasan yang berilmu, wawasan yang luas, serta berdasarkan kepada nilai-nilai dan norma yang berlaku di dalam masyarakat.

Peraturan daerah Kabupaten Bojonegoro nomor 5 tahun 2008 tentang perubahan atas peraturan daerah Kabupaten Bojenogoro nomor 8 tahun 2006 tentang pemerintah desa pasal 1 ayat 55 yang berbunyi Karang Taruna adalah Lembaga Kemasyarakatan sebagai wadah pengembangan generasi muda yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan rasa tanggungjawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa dan terutama bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial, yang secara

fungsional dibina dan dikembangkan oleh departemen Sosial.

Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro merupakan organisasi pemuda tingkat desa yang terbentuk dari pemuda antar Rukun Tetangga (RT) dan Rukun Warga (RW) di Desa Balongcabe. Peran pemuda dalam memajukan suatu bangsa dan negara dapat berupa mengadakan sebuah kegiatan yang bersifat nasionalisme, seperti peringatan kemerdekaan RI, gotong royong, bakti sosial, dan lain-lain. Kegiatan yang bersifat Nasionalisme dapat membentuk karakter pemuda sebuah Bangsa. Karang taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro dalam penyampaian informasi terkait agenda atau kegiatan yang akan dilaksanakan kepada anggota karang taruna dan masyarakat umum di Desa Balongcabe hanya menggunakan media sosial.

Dari permasalahan pada karang taruna Desa Balongcabe dapat disimpulkan bahwa informasi yang disampaikan sebagian besar hanya diketahui oleh orang yang sudah berteman di media sosial yang digunakan oleh pengurus karang taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro, informasi yang disampaikan tidak dapat diketahui oleh masyarakat umum. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dibangun sebuah sistem *Website* yang dapat digunakan sebagai penyampaian media informasi mengenai agenda atau kegiatan yang akan dilaksanakan sehingga lebih efektif dan efisien.

Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana merancang serta mengimplementasikan *Website* karang taruna pada Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro?

Tujuan Penelitian

Tujuan tugas akhir ini adalah membangun sebuah *Website* Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro.

Landasan Teori

Karang Taruna

Menurut Warastuti (2016). Pengertian lain menyatakan organisasi kepemudaan adalah organisasi sosial wadah pengembangan generasi muda yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat terutama generasi muda di desa/kelurahan atau komunitas adat sederajat yang bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial

Dinas Sosial berdasarkan Permensos RI Nomor 77/HUK/2010 Bahwa Karang Taruna merupakan salah satu Organisasi sosial kemasyarakatan yang diakui keberadaanya oleh negara dalam penyelenggaraan kesejahteraan sosial sebagaimana tercantum dalam pasal 38 ayat (2) Nomor 11 Tahun 2009 tentang kesejahteraan sosial.

Implementasi

Konsep implementasi semakin marak dibicarakan seiring dengan banyaknya pakar yang memberikan kontribusi pemikiran tentang

implementasi sebagai salah satu tahap dari proses. beberapa penulis menempatkan tahap implementasi pada posisi yang berbeda, namun pada prinsipnya implementasi memiliki makna yang sama.

Menurut Purwanto dan Sulistyastuti (2013). “implementasi intinya adalah kegiatan untuk mendistribusikan keluaran kebijakan (*to deliver policy output*) yang dilakukan oleh para implementor kepada kelompok sasaran (*target group*) sebagai upaya untuk mewujudkan kebijakan”.

Menurut Agustino (2012). “implementasi merupakan suatu proses yang dinamis, dimana pelaksana kebijakan melakukan suatu aktivitas atau kegiatan, sehingga pada akhirnya akan mendapatkan suatu hasil yang sesuai dengan tujuan atau sasaran kebijakan itu sendiri”

Dari berbagai definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah serangkaian tindakan yang dilakukan dalam berbagai kondisi dengan sarana-sarana pendukung berdasarkan aturan-aturan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Website

Website adalah suatu halaman *web* yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs *web* biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan *internet*.

Adulloh, Rohi (2016) *Website* atau disingkat *web*, dapat diartikan

sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur *internet*. Lebih jelasnya, *Website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh *browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* atau yang lainnya.

Website merupakan fasilitas *internet* yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *Website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *Website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain, baik diantara halaman yang disimpan dalam *server* maupun *server* diseluruh dunia, (Hakim, Lukmanul, 2004).

XAMPP

XAMPP adalah perangkat *software* gratis yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi XAMPP adalah sebagai *server offline* yang berdiri sendiri (*localhost*). XAMPP terdiri dari beberapa program yaitu *Apache (web server)*, *MySQL (Database)*, *PHP (server side scripting)*, *Perl*, *FTP Server*, *PHPMyAdmin* dan berbagai pustaka bantu lainnya. XAMPP terkenal sebagai program *web server (localhost)* yang mudah digunakan (*Pengunjung friendly*).

XAMPP ini adalah sebuah singkatan yang masing-masing hurufnya memiliki penjelasan, yaitu sebagai berikut : XAMPP dapat dijalankan (kompatibel) di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, Mac OS dan Solaris. A adalah

kepanjangan dari program *Apache*. *Apache* merupakan sebuah aplikasi *web server*. Tugas utama *Apache* adalah menghasilkan halaman web yang benar kepada Pengunjung (menerjemahkan) berdasarkan kode *PHP* dan *MySQL* yang ditulis oleh *web programmer*. *M* adalah singkatan dari program *MySQL*. *MySQL* adalah sebuah aplikasi *Database server*, *MySQL* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola *Database* beserta isinya. *MySQL* dapat digunakan untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada dalam *Database*. *P* pertama adalah singkatan dari program *PHP*. *PHP* adalah sebuah aplikasi bahasa pemrograman untuk membuat sebuah web yang sifatnya adalah *server-side scripting*. *P* terkahir adalah singkatan dari program *Perl*. *Perl* adalah sebuah aplikasi Bahasa pemrograman.

MySQL (Structured Query Language)

MySQL merupakan salah satu *software Database (basis data) open source* dengan tujuan membantu Pengunjung untuk menyimpan data dalam tabel-tabel. Tabel terdiri atas *field* (kolom) yang mengelompokkan data-data berdasarkan kategori tertentu, misalnya nama, alamat, nomor telepon, dan sebagainya. Bagian lain dari tabel adalah *record* (baris) yang mencantumkan data yang sebenarnya. *MySQL* sebagaimana *software Database* lainnya, dapat menampung banyak *schemata*, dimana masing-masing *schemata* ini dapat digunakan oleh aplikasi-aplikasi yang berbeda, baik dari sisi

tujuan maupun dari sisi bahasa pemrograman yang digunakan oleh masing-masing aplikasi yang bersangkutan. Terdapat empat instruksi dasar yang digunakan dalam *sql (structured query language)*, yaitu *select* (menampilkan data), *Insert* (menginput atau menambah data), *Update* (mengubah data) dan *Delete* (menghapus data) dalam *Database*.

Database

Definisi *Database* adalah objek yang kompleks untuk menyimpan informasi yang terstruktur, yang diorganisir dan disimpan dalam suatu cara yang memungkinkan pemakainya dapat mengambil informasi dengan cepat dan efisien. Sumber lain mengatakan bahwa “*Database* merupakan komponen terpenting dalam pembangunan sistem informasi, karena *Database* menjadi tempat untuk menampung dan mengorganisasikan seluruh data yang ada dalam sistem, sehingga dapat di eksploitasi untuk menyusun informasi dalam berbagai bentuk”.

Sumber lain menyatakan bahwa pengertian *Database* adalah “*Database* adalah sekumpulan data atau informasi yang teratur berdasarkan kriteria tertentu yang saling berhubungan” (Yuswanto, 2013). *Database* terdiri dari beberapa tabel, yang dimaksud adalah tabel yang terdapat pada pemrograman : “Tabel sebagai tempat penampung data yang mempunyai dua bagian utama, yaitu nama dan tipe data” (Ridwan, 2013). Sedangkan tujuan *Database* adalah untuk menyimpan informasi dan mengambilnya dengan cepat. Untuk dapat menggunakan

informasi dalam *Database* perlu memperhatikan struktur *Database*.

Analisis Sistem

Analisis sistem yang digunakan adalah analisis PIECES, metode ini menggunakan enam variabel evaluasi yaitu *Peformance*, *Information/Data*, *Economic*, *Control/Security*, *Efficiency*, dan *Service* (Al Fatta, Hanif 2007). Berikut ini penjelasan singkat dari masing-masing variabel :

1. *Performance* (kinerja)

Tahapan ini menganalisa tentang waktu yang dibutuhkan untuk membuka aplikasi *Website* karang taruna di *web browser*.

2. *Information* (informasi)

Tahapan ini menganalisa apakah aplikasi *Website* karang taruna masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang dihasilkan menjadi semakin baik.

3. *Economics* (Ekonomi)

Tahapan ini menganalisa apakah aplikasi *Website* karang taruna masih dapat ditingkatkan manfaatnya (nilai gunanya) atau diturunkan biaya penyelenggaraanya.

4. *Control* (Pengendalian)

Tahapan ini menganalisa apakah aplikasi *Website* karang taruna masih dapat ditingkatkan sehingga kualitas pengendalian menjadi semakin baik, dan keamanan *Website* aplikasi *Website* karang taruna semakin aman agar *hacker* sulit menembusnya.

5. *Efficiency* (Efisiensi)

Tahapan ini menganalisa apakah aplikasi *Website* karang taruna masih dapat diperbaiki,

sehingga tercapai peningkatan efisiensi operasi.

6. *Service* (Layanan)

Tahapan ini menganalisa apakah aplikasi *Website* karang taruna masih dapat diperbaiki kemampuannya untuk mencapai peningkatan kualitas layanan.

Metode Penelitian

Tugas akhir ini menggunakan metode yang dibagi menjadi dua bagian utama dalam penyusunan tugas akhir dan pembuatan sistemnya, antara lain

Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data serta informasi dengan pengamatan langsung dilapangan atau tempat tugas akhir berlangsung yaitu pada Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro.

2. Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab antara peneliti dengan responden, dalam hal ini wawancara dilakukan dengan responden yaitu saudara Andik Suryono selaku ketua karang taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro, mengenai struktur organisasi Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro, selain itu kegiatan, agenda apa saja yang sudah maupun yang akan dilaksanakan.

3. Studi pustaka

Merupakan sebuah metode yang dilakukan dengan mempelajari

kumpulan pustaka baik itu buku, skripsi, tugas akhir dan artikel di internet yang berhubungan dengan judul tugas akhir peneliti. Bahan yang digunakan dalam studi pustaka tugas akhir ini adalah buku dan tugas akhir yang pernah dilakukan sebelumnya, kumpulan pustaka didapat dari membaca buku literatur dan mengakses internet kesitus publikasi *online*.

Metode Analisis Sistem

Analisis PIECES dipilih sebagai tolok ukur apakah sistem baru ini layak digunakan sebagai pengganti sistem lama atau tidak.

Analisis sistem yang digunakan adalah analisis PIECES, metode ini menggunakan enam variabel evaluasi yaitu *Performance*, *Information/Data*, *Economic*, *Control/Security*, *Efficiency*, dan *Service* (Al Fatta, Hanif 2007). Berikut ini penjelasan singkat dari masing-masing variabel :

1. *Performance* (kinerja)

Tahapan ini menganalisa tentang waktu yang dibutuhkan untuk membuka aplikasi *Website* karang taruna di *web browser*.

2. *Information* (informasi)

Tahapan ini menganalisa apakah aplikasi *Website* karang taruna masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang dihasilkan menjadi semakin baik.

3. *Economics* (Ekonomi)

Tahapan ini menganalisa apakah aplikasi *Website* karang taruna masih dapat ditingkatkan manfaatnya (nilai gunanya) atau diturunkan biaya penyelenggaraanya.

4. *Control* (Pengendalian)

Tahapan ini menganalisa apakah aplikasi *Website* karang taruna masih dapat ditingkatkan sehingga kualitas pengendalian menjadi semakin baik, dan keamanan *Website* aplikasi *Website* karang taruna semakin aman agar *hacker* sulit menembusnya.

5. *Efficiency* (Efisiensi)

Tahapan ini menganalisa apakah aplikasi *Website* karang taruna masih dapat diperbaiki, sehingga tercapai peningkatan efisiensi operasi.

6. *Service* (Layanan)

Tahapan ini menganalisa apakah aplikasi *Website* karang taruna masih dapat diperbaiki kemampuannya untuk mencapai peningkatan kualitas layanan.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Sistem

Implementasi *Website* karang taruna ini dilakukan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan basis data yang digunakan adalah *MySQL* versi 5.6. Implementasi sistem merupakan suatu lingkungan perangkat keras dan perangkat lunak dimana sistem dikembangkan dan akan di implementasikan. Implementasi program *Website* Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro sebagai berikut :

Halaman Login Admin

Digunakan sebagai halaman *Login Admin*. Adapun halaman *Login* dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Tampilan Halaman *Login*

Halaman *Home Admin*

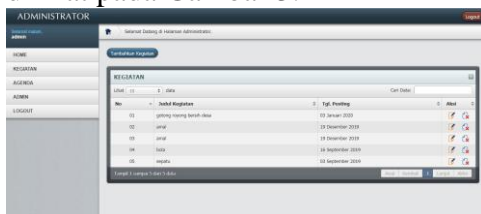
Halaman *Home Admin* merupakan letak dimana semua tugas *Admin* berada. Adapun halaman *Home Admin* dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2. Halaman Utama (*Home*)

Halaman Kegiatan *Admin*

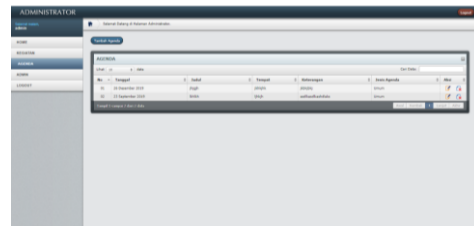
Halaman Kegiatan *Admin* untuk menampilkan data kegiatan yang sudah dilakukan oleh karang taruna Desa Balongcabe. Adapun halaman kegiatan *Admin* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Kegiatan *Admin*

Halaman Agenda *Admin*

Halaman Agenda merupakan halaman untuk menambah dan menghapus serta menampilkan data agenda yang akan dilakukan oleh karang taruna Desa Balongcabe. Halaman Agenda dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Agenda *Admin*

Halaman *Admin*

Halaman *Admin* merupakan halaman untuk menambah dan menghapus *Admin* yang terdapat pada *Website* karang taruna Desa Balongcabe. Halaman *Admin* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman *Admin*

Halaman Beranda Utama (*Pengunjung*)

Halaman utama yang ada pada *Website* karang taruna. Adapun halaman beranda utama dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Menu (*Pengunjung*)

Halaman Kegiatan

Halaman kegiatan yang ada pada *Website* karang taruna, halaman kegiatan ini memuat kegiatan apa saja yang sudah dilakukan atau dilaksanakan oleh karang taruna Desa Balongcabe. Adapun halaman

kegiatan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Kegiatan

Halaman Agenda

Halaman agenda yang ada pada *Website* karang taruna, halaman agenda ini memuat agenda apa saja yang akan dilakukan atau dilaksanakan oleh karang taruna desa Balongcabe. Adapun halaman agenda dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Agenda

Halaman Kontak

Halaman kontak yang ada pada *Website* karang taruna, halaman kontak ini berisi kontak karang taruna desa Balongcabe. Adapun halaman kontak dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Kotak

Pengujian Sistem

pengujian kelayakan sistem bagi pengguna menggunakan skala likert.

Skala likert adalah skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia.

Beberapa pernyataan yang diujikan sebagai berikut:

1. Tampilan antar muka *website* yang *user friendly*
2. *Website* dapat memenuhi kebutuhan informasi pengguna
3. *Website* memudahkan pengguna dalam melakukan pengelolaan.

Berdasarkan data hasil kusioner tersebut, dapat dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus : $Y = P/Q * 100\%$.

Keterangan : P = Banyaknya jawaban responden tiap soal.

Q = Jumlah responden

Y = Nilai prosentase

Berikut ini adalah hasil prosentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus diatas. Kuisisioner ini diujikan kepada 20 calon pengguna.

1. Apakah anda setuju bahwa tampilan *website* cukup menarik dan mudah dipahami (*user friendly*) ?

Tabel 5. Hasil pengujian kuesioner soal nomor 1.

Perta nyaan	N o.	Keter angan	Res pon den	Prese ntase (%)
1	1	Sanga t tidak setuju	0	0%
	2	Tidak	3	15.0

		setuju		%
	3	Setuju	7	35.0 %
	4	Sangat setuju	10	50.0 %
Jumlah			20	100 %

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 3 atau 15.0% menyatakan tidak setuju, 7 atau 35.0% menyatakan setuju, dan 10 atau 50.0% menyatakan sangat setuju, bahwa tampilan *website* cukup menarik dan mudah untuk dipahami.

2. Apakah anda setuju bahwa informasi yang diberikan oleh *website* ini sesuai dengan informasi yang anda butuhkan?

Tabel 6. Hasil pengujian kuesioner soal nomor 2.

Pertanyaan	No.	Keterangan	Responden	Prezentase (%)
2	1	Sangat tidak setuju	0	0%
	2	Tidak setuju	2	10.0 %
	3	Setuju	12	60.0 %
	4	Sangat setuju	6	30.0 %
Jumlah			20	100 %

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 2 orang atau 10.0% menyatakan tidak setuju, 12 orang atau 60.0% menyatakan setuju, dan 6 orang atau 30% menyatakan sangat setuju bahwa informasi yang

diberikan sesuai dengan informasi yang dibutuhkan user atau anggota.

3. Apakah anda setuju dengan adanya aplikasi *website* ini dapat memudahkan pengguna dalam melakukan komunikasi?

Tabel 7. Hasil pengujian kuesioner soal nomor 3

Pertanyaan	No.	Keterangan	Responden	Prezentase (%)
2	1	Sangat tidak setuju	0	0%
	2	Tidak setuju	0	0 %
	3	Setuju	15	85.0 %
	4	Sangat setuju	5	15.0 %
Jumlah			20	100 %

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 15 atau 85.0% menyatakan setuju, 5 orang atau 15 % menyatakan sangat setuju, bahwa adanya *website* ini memudahkan pengguna dalam melakukan komunikasi.

Kesimpulan pengujian dengan skala likert berdasarkan hasil kuisisioner kepada 20 pengguna diatas maka dapat disimpulkan bahwa rancang bangun *website* karang taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro berbasis *website* ini sudah sesuai dengan yang diharapkan.

Simpulan

Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro sebelum menggunakan *Website*, proses penyebaran

informasinya masih menggunakan media sosial. Pencatatan agenda masih menggunakan sistem manual dengan mencatat pada buku agenda. Penelitian ini menghasilkan *Website Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro* diharapkan dapat mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat umum maupun semua anggota karang taruna.

Website Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro di desain sederhana agar mempermudah pengguna mengakses dan memahami fitur menu yang ada agar mudah dipahami pengguna. Pada *Website Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro* terdapat 2 *user* yaitu *Admin* dan *Pengunjung*. *Admin* memiliki hak akses untuk menginput data, mengunggah data dan menghapus data yang berada pada sistem. Sedangkan *Pengunjung* memiliki hak akses dalam mengakses data, melihat informasi atau berita yang telah diunggah oleh *Admin*.

Implementasi *website* karang taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro menggunakan *PHP* dan *database MySql*. Hasil pengujian menggunakan metode *black box testing* terhadap *Website Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro* yang telah dilakukan pada setiap menu yang ada didalamnya. Hasil pengujian kepada pengguna dengan memberikan kuesioner kepada 20 responden yang diperoleh bahwa *Website Karang Taruna Desa*

Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro dikatakan mudah dipahami dari segi tampilan maupun fitur menu didalamnya sehingga *Website Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro*.

Saran

Website Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro ini perlu adanya pengembangan lebih lanjut, supaya memiliki informasi yang lebih lengkap lagi, tampilannya yang dinamis dan perlu *maintance* agar dapat digunakan dalam jangka panjang. *Website Karang Taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro* ini yang dirancang bangun masih memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan, oleh sebab itu ada beberapa hal yang perlu dikembangkan peneliti selanjutnya agar menjadi lebih baik. Seperti sistem dapat dikembangkan menjadi berbasis *mobile*. Sehingga dapat mempermudah akses dimanapun dan kapanpun.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, 2019. *Pembuatan Website IKM KOTIM di Solo Raya Menggunakan Framework Codeigniter*. Universitas Sahid Surakarta. Surakarta
- Adulloh Rohi, 2016. *Dasar-Dasar Website*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Agustino, 2012. *Pengertian Rancang Bangun Sistem*. Informatika. Bandung.

- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta
- Annafi, (2014). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Dinas Sosial berdasarkan Permensos RI Nomor 77/HUK/2010 pasal 38 ayat (2) Nomor 11 Tahun 2009 tentang *kesejahteraan sosial*.
- Eldiabo, 2017. *Portal Sistem Informasi Pengelolaan Karang Taruna Kabupaten Kudus Berbasis Web*. Universitas Muria. Kudus.
- Fathansyah, 2014. *Basis Data*. Informatika. Bandung.
- Hakim, Lukmanul. 2018. *Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*. Lokomedia. Yogyakarta.
- Irawan, 2015. *Manajemen Desain dan Pengembangan Sistem*. Informatika. Bandung.
- Iskandar, Novi. 2013. *Analisis dan Perancangan Website Karang Taruna KRIDA TARUNA Maguwoharjo sebagai Media Informasi dan Komunakasi*. AMIKOM. Yogyakarta.
- Lutfie. 2014. *Rancang Bangun Sistem Informasi Spasial Sasana Krida Karang Taruna berbasis web*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta Selatan.
- Pohan, 1997. *Pengantar Perancangan Sistem*. Erlangga. Jakarta.
- Purwanto dan Sulistyastuti, 2013. *Implementasi Teknologi Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Ridwan, 2013. *Pengukuran Variabel Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Shalahuddin dan Rossa, 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstuktur dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- Warastuti, 2016. *Pengertian Organisasi Kepemudaan . Remaja* Rosdakarya. Bandung.
- Yuswanto, 2013. *Pemrograman Database Visual Basic Net*. Prestasi Pustaka Publisher. Jakarta.