

APLIKASI PENYEBARAN INFORMASI UNTUK SUBKOORDINATOR
KERJASAMA DAN HUBUNGAN MASYARAKAT (KEHUMASAN)
POLITEKNIK NEGERI UJUNG PANDANG



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Pendidikan Diploma Empat (D4) Program Studi Teknik Komputer dan Jaringan
Jurusan Teknik Elektro
Politeknik Negeri Ujung Pandang

NUR RAHAYU BASRI

425 18 046

PROGRAM STUDI D4 TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

POLITEKNIK NEGERI UJUNG PANDANG

MAKASSAR

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini dengan judul “Aplikasi Penyebaran Informasi Untuk Subkoordinator Kerjasama Dan Hubungan Masyarakat (Kehumasan) Politeknik Negeri Ujung Pandang” oleh **Nur Rahayu Basri NIM 425 18 046** telah diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma IV (D-4/S1 Terapan) pada Program Studi Teknik Komputer dan Jaringan Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Ujung Pandang.

Makassar, 16 September 2023

Mengesahkan,

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Muh. Fajri Raharjo, S.T., M.T.
NIP. 197005211996011001


Tantri Indrabulan, S.T., M.T.
NIP. 197307132009122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
Teknik Komputer dan Jaringan
Politeknik Negeri Ujung Pandang

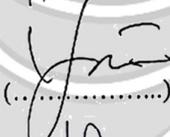
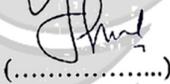
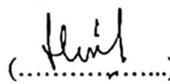

Eddy Turmudi, S.T., M.T.
NIP. 197006231990011001

Pada hari ini Jumat, 22 September 2023, Tim Penguji Sidang Tugas Akhir

telah menerima dengan baik hasil skripsi oleh mahasiswa: **Nur Rahayu Basri**
NIM 425 18 046 dengan judul “**Aplikasi Penyebaran Informasi Untuk**
Subkoordinator Kerjasama Dan Hubungan Masyarakat (Kehumasan)
Politeknik Negeri Ujung Pandang”.

Makassar, 22 September 2023

Tim Penguji Ujian Skripsi :

- | | | |
|--|------------|--|
| 1. Rini Nur, S.T., M.T. | Ketua | 
(.....) |
| 2. Muhammad Nur Yasir Utomo, S.ST., M.Eng. | Sekretaris | 
(.....) |
| 3. Zawiyah Saharuna, S.T., M.Eng. | Anggota | 
(.....) |
| 4. Fadli Tamrin, S.Kom., M.Cs. | Anggota | 
(.....) |
| 5. Muh. Fajri Raharjo, S.T., M.T. | Anggota | 
(.....) |
| 6. Tantri Indrabulan, S.T., M.T. | Anggota | 
(.....) |

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas Berkah dan Rahmat-Nya yang telah memberikan kesehatan dan keselamatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam kepada baginda Rasul Muhammad SAW sebagai sebaik-baik panutan bagi seluruh manusia.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Diploma IV (D-4/S1 Terapan) pada Program Studi Teknik Komputer dan Jaringan Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Ujung Pandang.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis yakni Ayahanda Basri Empo dan Ibunda Fatmawati, serta kakak-kakak saya NurRahma, Nur Rahmi dan adek saya Muh.Khotib Basri, serta teman seperjuangan saya Akbar yang sampai saat ini selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan, bimbingan dan doa kepada penulis.
2. Bapak Prof. Ir. Muhammad Anshar, M. Si., Ph.D. selaku Direktur Politeknik Negeri Ujung Pandang.
3. Bapak Ahmad Rizal Sultan, S.T., M.T., Ph.D. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Ujung Pandang.
4. Bapak Eddy Tungadi, S.T., M.T. selaku Koordinator Program Studi Teknik

Komputer dan Jaringan.

5. Bapak Muh. Fajri Raharjo, S.T., M.T. selaku pembimbing I dan Ibu Tantri Indrabulan, S.T., M.T. selaku pembimbing II. Terima kasih atas segala ilmu, motivasi, nasehat, arahan, bantuan dan kesediaan waktu dan kesabarannya dalam membimbing penulis hingga terselesaikannya penelitian ini.
6. Seluruh dosen dan Staf Jurusan Teknik Elektro, Khususnya Program Studi D4 Teknik Komputer dan Jaringan.
7. Teman-teman seperjuangan di Program Studi TKJ angkatan 2018 dan khususnya teman-teman TKJ B angkatan 2018 yang telah berjuang bersama selama 4 tahun dan mengajarkan banyak hal kepada penulis baik dari segi akademik maupun non akademik.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat.

Makassar, 23 Agustus 2023



Nur Rahayu Basri

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENERIMAAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
RINGKASAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Sistem Informasi.....	6
2.2 Kehumasan.....	6
2.3 Whatsapp.....	8
2.4 Bahasa Pemrograman.....	8
2.5 Database	9

2.6 PHP	10
2.7 Email	11
2.8 Pengujian.....	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	13
3.1 Tempat Penelitian.....	13
3.2 Prosedur Penelitian.....	13
3.2.1 Tahap Analisis Masalah.....	14
3.2.2 Tahap Analisis Kebutuhan.....	14
3.2.3 Tahap Pengumpulan Data.....	16
3.2.4 Tahap Perancangan Sistem.....	17
3.4.5 Tahap Implementasi	34
3.4.6 Tahap Pengujian Sistem dan Analisa	34
3.4.7 Tahap Penyusunan Laporan Hasil Penelitian	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil	39
4.2 Pengujian Fungsionalitas	39
4.2.1 Pengujian Halaman Login	39
4.2.2 Pengujian Halaman Home	43
4.2.3 Pengujian Halaman Kontak	48
4.2.4 Pengujian Halaman Broadcast Pesan	51

4.2.5 Pengujian Halaman Pesan Single	55
4.2.6 Pengujian Halaman Email	57
4.2.7 Pengujian Halaman Laporan	59
4.2.8 Pengujian Halaman Data User	63
4.2.9 Pengujian Logout	68
4.3 Pengujian Kuesioner	70
BAB V PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	15
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	16
Tabel 3. 3 Use Case Admin	20
Tabel 3. 4 Use Case Api Whatsapp.....	20
Tabel 3. 5 Use Case dosen dan staf.....	21
Tabel 3. 6 Pertanyaan/Pernyataan Persepsi Kemudahan penggunaan (Perceived ease of use).....	36
Tabel 3.7 Pertanyaan/Pernyataan Manfaat penggunaan yang dirasakan (Perceived Usefulness).....	37
Tabel 3. 8 Pertanyaan/Pernyataan Niat Penggunaan (Behavioral Intention to Use).....	37
Tabel 3. 9 Pertanyaan/Pernyataan Penggunaan Sebenarnya (Actual System Use).....	38
Tabel 4. 1 Pengujian Halaman Login.....	42
Tabel 4. 2 Pengujian Halaman Home	46
Tabel 4. 3 Pengujian halaman kontak	50
Tabel 4. 4 Pengujian Broadcast Pesan	54
Tabel 4. 5 Pengujian Pesan Single.....	56
Tabel 4. 6 Pengujian Halaman Email.....	59
Tabel 4. 7 Pengujian Halaman Laporan.....	63
Tabel 4. 8 Pengujian Halaman Data User	67
Tabel 4. 9 Pengujian Halaman Logout.....	69

Tabel 4. 10 Presentase Kuesioner 71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Prosedur Penelitian	13
Gambar 3. 2 Gambaran Umum Sistem	18
Gambar 3. 3 Use Case Diagram Broadcast.....	19
Gambar 3. 4 Flowchart Sistem Pesan Broadcast	22
Gambar 3. 5 Activity Diagram Login	24
Gambar 3. 6 Activity Diagram Pesan Broadcast	25
Gambar 3. 7 Activity Diagram Penerima Pesan	27
Gambar 3. 8 Diagram Proses Pengiriman Pesan Broadcast.....	28
Gambar 3. 9 Background Proses.....	29
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Login.....	30
Gambar 3. 11 Rancangan Halaman Home.....	31
Gambar 3. 12 Rancangan Halaman Broadcast Pesan	32
Gambar 3. 13 Rancangan Halaman Kirim Pesan.....	33
Gambar 3. 14 Rancangan Halaman Kontak.....	33
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Login	40
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Home	41
Gambar 4. 3 Tampilan Username Dan Password Salah	41
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Home	43
Gambar 4. 5 Berhasil Menambahkan Kontak Admin.....	44
Gambar 4. 6 Berhasil Scan Code QR.....	44
Gambar 4. 7 Berhasil Melakukan Logout	45
Gambar 4. 8 Berhasil Menghapus Device Admin	45

Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Kontak	48
Gambar 4. 10 Berhasil Menambah Kontak.....	49
Gambar 4. 11 Berhasil Menghapus Kontak	49
Gambar 4. 12 Berhasil Ambil Kontak Dari Nomor Whatsapp	50
Gambar 4. 13 Halaman Pesan Broadcast Yang Di isi Data Sesuai dengan Format Pada Aplikasi	52
Gambar 4. 14 Berhasil Mengirim Broadcast Pesan	52
Gambar 4. 15 Screenshot Hasil mengirim pesan pada penerima.....	53
Gambar 4. 16 Screenshot Tampilan Pesan Yang Dikirim	54
Gambar 4. 17 Halaman Pesan Single Yang Di isi Data Sesuai Dengan Format Pada Aplikasi	55
Gambar 4. 18 Berhasil Mengirim Pesan Single.....	56
Gambar 4. 19 Tampilan Daftar Email Yang Masuk	57
Gambar 4. 20 Mengirim Email Dengan Memasukkan Data Sesuai Dengan Format Pada Aplikasi	57
Gambar 4. 21 Email Berhasil Dikirim	58
Gambar 4. 22 Tampilan Email Yang Masuk	58
Gambar 4. 23 Tampilan Laporan Broadcast Pesan	60
Gambar 4. 24 Muncul Notifikasi Menghapus Riwayat Broadcast Pesan	60
Gambar 4. 25 Riwayat Broadcast Pesan Berhasil Dihapus.....	61
Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Pesan Single.....	61
Gambar 4. 27 Muncul Notifikasi Menghapus Riwayat Pesan Single	62
Gambar 4. 28 Riwayat Pesan Single Berhasil Dihapus	62

Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Data User	64
Gambar 4. 30 Berhasil Menambahkan User	64
Gambar 4. 31 Edit User.....	65
Gambar 4. 32 Berhasil Mengedit Data User	65
Gambar 4. 33 Notifikasi Menghapus User.....	66
Gambar 4. 34 User Berhasil Dihapus.....	66
Gambar 4. 35 Tampilan Tombol Logout	68
Gambar 4. 36 Berhasil Logout.....	69
Gambar 4. 37 Tampilan Kuesioner Aplikasi Penyebaran Informasi	71



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Rahayu Basri

NIM : 425 18 046

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa segala pernyataan dalam skripsi ini yang berjudul **“Aplikasi Penyebaran Informasi Untuk Subkoordinator Kerjasama Dan Hubungan Masyarakat (Kehumasan) Politeknik Negeri Ujung Pandang”** merupakan gagasan dan hasil karya sendiri dengan arahan komisi pembimbing dan belum pernah diajukan dalam bentuk apapun pada perguruan tinggi dan instansi mana pun.

Semua data dan informasi yang digunakan telah dinyatakan secara jelas dan dapat diperiksa kebenarannya. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam naskah dan dicantumkan dalam skripsi ini.

Jika pernyataan saya tersebut di atas tidak benar, saya siap menanggung resiko yang ditetapkan oleh Politeknik Negeri Ujung Pandang.

Makassar, 16 September 2023



METERAI
10000
33AKX704898457

Nur Rahayu Basri
NIM. 42518046

APLIKASI PENYEBARAN INFORMASI UNTUK SUBKOORDINATOR
KERJASAMA DAN HUBUNGAN MASYARAKAT (KEHUMASAN)
POLITEKNIK NEGERI UJUNG PANDANG

RINGKASAN

Proses pengiriman informasi di zaman modern ini sangat canggih, sehingga teknologi telekomunikasi paling dicari untuk menyampaikan atau mengirimkan informasi ataupun berita karena teknologi telekomunikasi semakin berkembang, semakin cepat, tepat, akurat, mudah, murah, efektif dan efisien. Dengan banyaknya jumlah dosen dan staf pada kampus Politeknik Negeri Ujung Pandang tentunya hal ini memerlukan sistem yang dapat mengidentifikasi segala aktivitas penyebaran informasi di dalam kampus.

Penyebaran informasi dilakukan dalam sebuah grup Whatsapp, ada 5 grup whatsapp yang diandalkan dalam penyebaran informasi yaitu, grup untuk Dokar (Dosen dan Karyawan), Tendik (Tenaga Pendidik), DWP (Darma Wanita Persatuan) grup untuk Tenaga Kontrak, dan grup Psdku Kolaka. Penyebaran dalam sebuah grup whatsapp tidak efisien karena informasi dalam grup bisa tenggelam kapanpun karena tertimpa dengan informasi lain atau interaksi didalam grup, yang di akibatkan dari proses penyebaran informasi yang tidak dilakukan langsung oleh pihak kehumasan sehingga dosen dan staf bisa ketinggalan informasi terbaru yang di sebarakan kehumasan.

Dirancang sebuah aplikasi penyebaran informasi yang berbasis *website* Untuk Subkoordinator Kerjasama Dan Hubungan Masyarakat (Kehumasan) Politeknik Negeri Ujung Pandang. Aplikasi berbasis *website* yang di buat

merupakan optimasi penggunaan Whatsapp, dimana optimasi Whatsapp dilakukan untuk mengoptimalkan kinerja Whatsapp sebagai media penyebaran informasi yang diwadahi sebuah media berbasis *website* yang digunakan untuk menyebarkan informasi secara *broadcast*, proses ini merupakan hasil integrasi antara API Whatsapp dan media teknologi *website*. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang sebuah aplikasi penyebaran informasi agar dapat menyampaikan informasi secara menyeluruh ke semua dosen dan staf Politeknik Negeri Ujung Pandang dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta menghindari terjadinya penyebaran informasi diluar dari tanggung jawab kehumasan dan jangkauan kehumasan.

Penelitian ini dapat menyebarkan informasi sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dilakukan pada perancangan antarmuka, metode pengujian *Black-box testing* dan *kuesioner*. Hasil dari penelitian ini mendapatkan 55 responden dengan respon jawaban rata-rata menilai sangat baik dan baik. *Interval presentase* jawaban 60% -100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi penyebaran informasi yang dirancang sangat dibutuhkan dan diminati.

Kata Kunci: Aplikasi, Berbasis website, *Broadcast*, Kehumasan

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pengiriman informasi di zaman modern ini sangat canggih, sehingga teknologi telekomunikasi paling dicari untuk menyampaikan atau mengirimkan informasi ataupun berita karena teknologi telekomunikasi semakin berkembang, semakin cepat, tepat, akurat, mudah, murah, efektif dan efisien.

Politeknik Negeri Ujung Pandang disingkat PNUP adalah salah satu perguruan tinggi negeri vokasi yang berada di Kota Makassar. Data terakhir pada tahun 2018 PNUP memiliki 6 Jurusan dengan membina 13 Program Studi Diploma Tiga (D3) dan 12 Program Studi Diploma Empat (D4) atau S1 Terapan (Ayu et al., 2019). Pada setiap kampus tentunya memiliki sivitas akademika, Sivitas berasal dari bahasa latin yang berarti masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2013), masyarakat merupakan sejumlah manusia dalam arti seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yg mereka anggap sama. Akademika berasal dari bahasa latin yaitu *Academia*. Menurut *Oxford Dictionary* (2013), *Academia* berarti sekelompok pelajar yang terlibat pendidikan tinggi dan penelitian. Dari dua pengertian di atas, pengertian sivitas akademika mengarah pada sekelompok manusia yang terlibat dalam aktivitas pendidikan tinggi dan penelitian. Dalam konteks UK Petra, sivitas akademika mengarah pada dosen, karyawan, serta mahasiswa (Tjahjono & Sucahoyo, 2014).

Salah satu teknologi yang dapat membantu menambah informasi dan sering digunakan dalam menyebarkan informasi adalah media website. Pengertian website

adalah "kumpulan dari halaman *web* yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/*URL (Uniform Resource Locator)* yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya. Hal ini dimungkinkan dengan adanya teknologi *World Wide Web (WWW)* (Ibrahim, and Ambarita, 2018).

Dengan banyaknya jumlah dosen dan staf pada kampus Politeknik Negeri Ujung Pandang tentunya hal ini memerlukan sistem yang dapat mengidentifikasi segala aktivitas penyebaran informasi di dalam kampus. Dalam hal ini sistem penyebaran informasi kehumasan untuk dosen dan staf saat ini pada Politeknik Negeri Ujung Pandang, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Subkoordinator Kerjasama dan Hubungan Masyarakat (Kehumasan), Dr. Muhammad Asdar AB, S.sos.,M.Si., Ibu Rita, S.T dan Ibu Ayu Angreini, S.Tr.T., dapat diketahui bahwa yang digunakan dalam penyebaran informasi secara publik mengandalkan media sosial seperti facebook, instagram dan *website* kampus, sedangkan yang digunakan untuk menyebarkan informasi secara internal yaitu hanya menggunakan media sosial dan aplikasi Whatsapp dalam mengirimkan informasi resmi maupun undangan. Penyebaran informasi dilakukan dalam sebuah grup Whatsapp, ada 5 grup whatsapp yang diandalkan dalam penyebaran informasi yaitu, grup untuk Dokar (Dosen dan Karyawan), Tendik (Tenaga Pendidik), DWP (Darma Wanita Persatuan), grup untuk Tenaga Kontrak, dan grup Psdku Kolaka. Penyebaran dalam sebuah grup whatsapp tidak efisien karena informasi dalam grup bisa tenggelam kapanpun karena tertimpa dengan informasi lain atau interaksi didalam grup, yang diakibatkan dari proses penyebaran informasi yang tidak dilakukan langsung oleh pihak kehumasan

sehingga dosen dan staf bisa ketinggalan informasi terbaru yang di sebarakan kehumasan. Hal ini tentunya sangat tidak efisien, mengingat tidak semua orang membuka grup Whatsapp 1x24 jam, sehingga dapat memengaruhi efektifitas penyebaran informasi sampai ke semua dosen dan staf PNUP.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan dirancang sebuah Aplikasi Penyebaran Informasi yang berbasis *website* untuk Subkoordinator Kerjasama Dan Hubungan Masyarakat (Kehumasan) Politeknik Negeri Ujung Pandang. Aplikasi berbasis *website* yang di buat merupakan optimasi penggunaan Whatsapp, dimana optimasi Whatsapp dilakukan untuk mengoptimalkan kinerja Whatsapp sebagai media penyebaran informasi yang diwadahi sebuah media berbasis *website* yang digunakan untuk menyebarkan informasi secara *broadcast*, proses ini merupakan hasil integrasi antara *API* Whatsapp dan media teknologi *website*. Dari hasil integrasi maka yang diharapkan dapat memudahkan pihak kehumasan menyebarkan informasi untuk dosen dan staf kampus. Serta berguna kepada para dosen dan staf karena selalu menerima *update* informasi yang berkaitan dengan kegiatan politeknik negeri ujung pandang tanpa harus *scroll* pesan yang sudah tertimpa didalam grup Whatsapp dan tidak ketinggalan informasi tentang kampus Politeknik Negeri Ujung Pandang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah Aplikasi Penyebaran Informasi Untuk Subkoordinator Kerjasama Dan Hubungan Masyarakat agar informasi

Kehumasan bisa sampai ke semua dosen dan staf Politeknik Negeri Ujung Pandang.

2. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi Penyebaran Informasi agar memudahkan dosen dan staf selalu menerima update informasi.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan – batasan seperti berikut:

1. Pada penelitian ini membahas mengenai perancangan sistem penyebaran informasi berbasis *website*.
2. Hanya mengirim informasi kepada dosen dan staf.
3. Informasi yang dikirimkan berupa informasi Politeknik Negeri Ujung Pandang.
4. Tidak mencakup grup pada Whatsapp, pesan yang masuk pada penerima berupa chat pribadi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah Aplikasi Penyebaran Informasi agar dapat menyampaikan informasi secara menyeluruh ke semua dosen dan staf Politeknik Negeri Ujung Pandang dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta menghindari terjadinya penyebaran informasi diluar dari tanggung jawab dan jangkauan kehumasan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Memudahkan pegawai/staf Kehumasan untuk menyebarkan informasi kepada dosen dan staf kampus Politeknik Negeri Ujung Pandang.
2. Sebagai media penyebaran informasi dilingkungan kampus Politeknik Negeri Ujung Pandang.
3. Untuk dosen dan staf, lebih mudah mendapatkan *update* informasi dari kehumasan.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Menurut (Firman et al., 2016) informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi juga disebut data yang diproses atau data yang memiliki arti. Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan. Para pembuat keputusan memahami bahwa informasi menjadi faktor kritis dalam menentukan kesuksesan atau kegagalan dalam suatu bidang usaha. Sistem apapun tanpa ada informasi tidak akan berguna, karena sistem tersebut akan mengalami kemacetan dan akhirnya berhenti. Informasi dapat berupa data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran informasi dan sebagainya.

Sistem Informasi merupakan suatu asosiasi terdiri dari beberapa modul yang saling terintegrasi dimana menyajikan informasi dan pengolahan data untuk disajikan sesuai dengan kebutuhan *user*, *database*, *source code* dan model *design* mewakili dari untaian suatu rancangan sistem informasi berguna untuk mempermudah dalam pengembangan dan *maintenance* (Hidayat & Muttaqin, 2018).

2.2 Kehumasan

Pada masa sekarang ini kegiatan atau praktik-praktik hubungan masyarakat (kehumasan) semakin sulit dipisahkan dengan kehidupan bisnis modern khususnya maupun kehidupan organisasi-organisasi lainnya secara umum. Praktik-praktik kehumasan tersebut dilakukan untuk ikut serta membantu mencapai berbagai

macam tujuan organisasi. Menurut (Puspa, 2014) kehumasan adalah bagian dari kajian Ilmu Komunikasi. Karena merupakan bagian dari Ilmu Komunikasi maka kajian kehumasan akan selalu dipandang dari perspektif induk ilmunya yaitu berkomunikasi. Singkatnya, kegiatan atau praktik kehumasan adalah kegiatan berkomunikasi.

Sedangkan menurut (Mizanie & Irwansyah, 2019) kehumasan adalah praktik yang disengaja, direncanakan dan berkelanjutan untuk memelihara hubungan suatu organisasi dan publiknya. Dari definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa kehumasan adalah proses usaha untuk membangun dan memelihara hubungan dengan publik yang bertujuan untuk merekrut dukungan publik untuk organisasi atau perusahaan.

Adapun fungsi dari humas PNUP, adalah :

- 1) Menjaga Citra Organisasi.
- 2) Menyebarkan Informasi Positif.
- 3) Menetralkan informasi.
- 4) Menjaga wibawa PNUP.

Dibawah ini merupakan Tupoksi Humas PNUP :

- a) Publik
 - Media Sosial
 - Media *Mainstream*
 - WA Grup

b) Internal

- Media Sosial
- WA Grup

2.3 Whatsapp

Whatsapp berperan sebagai aplikasi *messenger* online yang saat ini banyak digunakan untuk berbagai hal seperti chat *personal*, komunitas, seminar *online*, dan sebagainya. Whatsapp merupakan sebuah aplikasi perpesanan (*messenger*) instan dan lintas *platform* pada *smartphone* yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan seperti *SMS* tanpa menggunakan pulsa melainkan koneksi internet. Whatsapp memiliki *basic* yang mirip dengan *BlackBerry Messenger* (Siti et al., 2021).

Whatsapp merupakan aplikasi pesan lintas *platform* yang memungkinkan pengguna bertukar pesan tanpa biaya *SMS*, karena Whatsapp menggunakan paket data internet yang sama untuk email, *browsing web*, dan lain-lain. Whatsapp adalah aplikasi pesan instan paling populer dibanding layanan pesan instan lain dengan jumlah pengguna tertinggi di dunia. Pengguna Whatsapp dapat memanfaatkan fasilitas mengirim pesan, gambar, *video* dan *video call* (Firmansah et al., 2020).

2.4 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman merupakan sebuah alat komunikasi antara manusia dengan perangkat komputer. Saat ini perkembangan teknologi. Bahasa pemrograman telah menjadi sebuah primadona tersendiri. Bahasa dibagi menjadi pemrograman tiga bagian, bahasa pemrograman tingkat rendah (*low level*

programming language), bahasa pemrograman tingkat menengah (*middle level programming language*), bahasa pemrograman tingkat tinggi (*high level programming language*) (Harry Saptarini et al., 2019).

Bahasa pemrograman adalah notasi yang digunakan untuk menulis program komputer serta bahasa pemrograman sendiri merupakan himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer atau secara singkatnya ialah instruksi standar untuk memerintah komputer. Contoh dari bahasa pemrograman ialah *Python, Java, JavaScript, C#, PHP, C, R, Objective-C, Swift, Ruby, C++, SQL* yang beberapa diantaranya ada yang menjadi *open source* dan juga ada yang *closed-source* (Dwi Ramadhan, 2022).

2.5 Database

Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (*query*) basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management system, DBMS*). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi. Kegunaan utama sistem basis data adalah agar pemakai mampu menyusun suatu pandangan (*view*) abstraksi data. Hal ini bertujuan untuk menyederhanakan intraksi antara pengguna dengan sistemnya dan basis data dapat mempresentasikan pandangan yang berbeda kepada para pengguna, *programmer*, dan administratornya (Andaru, 2018).

Database diperlukan karena (Irmansyah, 2003) :

- Salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi.
- Menentukan kualitas informasi : akurat, tepat pada waktunya dan relevan. Informasi dapat dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.
- Mengurangi duplikasi data (*data redudancy*).
- Hubungan data dapat ditingkatkan (*data relatability*).
- Mengurangi pemborosan tempat simpanan luar.

2.6 PHP

PHP ditulis (diciptakan) oleh *Rasmus Lerdorf*, seorang *software engineer* asal *Greenland* sekitar tahun 1995. Pada awalnya *PHP* digunakan *Rasmus* hanya sebagai pencatat jumlah pengunjung pada *website* pribadi beliau. Karena itu bahasa tersebut dinamakan *Personal Home Page (PHP) Tools*. Tetapi karena perkembangannya yang cukup disukai oleh komunitasnya, maka beliau pun merilis bahasa *PHP* tersebut ke publik dengan lisensi *open-source* (Yuliano, 2017).

PHP adalah bahasa yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada *Web*. *PHP* adalah tool untuk pembuatan halaman *web* dinamis. Pada awalnya *PHP* merupakan kependekan dari *Personal Home Page (Situs Personal)*. *PHP* pertama kali dibuat oleh *Rasmus Lerdorf* pada tahun 1995. Pada waktu itu *PHP* masih bernama *FI (Form Interpreted)*, yang wujudnya berupa sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data *form* dari *web*. Saat ini *PHP* adalah singkatan dari

PHP: Hypertext Preprocessor, sebuah kepanjangan rekursif, yakni permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: *PHP: Hypertext Preprocessor* (Lutfi, 2020).

2.7 Email

Email merupakan singkatan dari *Electronic Mail*, yang berarti ‘surat elektronik’. Email merupakan sistem yang memungkinkan pesan berbasis teks untuk dikirim dan diterima secara elektronik melalui beberapa komputer atau telepon seluler. Lebih spesifik lagi, email diartikan sebagai cara mengirim data, *file* teks, foto *digital*, atau file-file audio dan video dari satu komputer ke komputer lainnya, dalam suatu jaringan komputer (intranet maupun internet). Ada banyak penyedia *account* email gratis seperti @yahoo, @gmail, @aim, @hotmail, @mail, @tekomnet, @plasa dan masih banyak yang lainnya (Ardi & Ifdil, 2013).

Fungsi Email adalah sebagai sarana berkirim email surat dan sebagainya, email merupakan kotak pos yang efektif, cepat dan *delivery order*. Email juga berfungsi sebagai sarana identitas diri. Email dalam banyak hal berfungsi seperti KTP digital yang digunakan untuk melakukan verifikasi. Email banyak disediakan oleh beragam penyedia layanan, ada yang berbayar dan ada pula yang gratis. Dengan perbedaan layanan masing-masing seperti gratis akun, *limit quota*, gratis *POP* dan lainnya (Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra & Fatria, 2017).

2.8 Pengujian

Metode pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak. Metode pengujian berhubungan dengan perancangan data uji yang akan dieksekusi pada perangkat lunak yang dikembangkan. Metode pengujian

diharapkan mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap (*completeness of test*) dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan (*high likelihood for uncovering error*) (Wibisono & Baskoro, 2002).

Pengujian yang digunakan untuk menguji Aplikasi Penyebaran Informasi :

- 2.8.1 Pengujian *Black Box Testing* digunakan untuk menguji fungsional dari aplikasi. Pengujian dilakukan dengan mengeksekusi data uji dan mengecek apakah fungsional perangkat lunak berkerja dengan baik dan berjalan sesuai dengan fungsinya.
- 2.8.2 Pengujian kuesioner digunakan untuk mengetahui sampai mana responden meminati aplikasi yang dibuat dan membantu peneliti mengumpulkan data untuk bahan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Laboratorium Sistem Informasi, Gedung Administrasi (AD) Lantai 3 kampus 1 Politeknik Negeri Ujung Pandang. Dimulai pada bulan April 2022 sampai dengan Juli 2022.

3.2 Prosedur Penelitian

Agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan terstruktur diperlukan sebuah metode perancangan sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini akan merancang suatu sistem yang bertujuan menyebarkan informasi kehumasan kepada dosen dan staf kemudian diuji coba sehingga menghasilkan data dan informasi untuk dapat diambil keputusan yang digunakan dalam membuat dokumentasi penelitian. Penjelasan mengenai tahapan proses penelitian yang dilakukan digambarkan pada gambar 3.2 di bawah ini :



Gambar 3. 1 Alur Prosedur Penelitian

Berikut ini adalah uraian dari setiap tahapan proses penelitian yang akan dilakukan :

3.2.1 Tahap Analisis Masalah

Pada tahapan ini akan dilakukan identifikasi masalah melalui *observasi* dan wawancara untuk mengamati dan menganalisis kebutuhan aplikasi, sehingga aplikasi penyebaran informasi kehumasan perlu dibuat. Adapun permasalahan yang didapat dimana proses penyebaran informasi yang dilakukan sekarang tidak efisien, banyak informasi tidak sampai kepada semua dosen dan staf di kampus PNUP dan banyak informasi yang tersebar namun tidak sampai ke pihak kehumasan terlebih dahulu.

3.2.2 Tahap Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam proses penelitian yang dilakukan. Analisis kebutuhan untuk penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*), sebagai berikut :

1) Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dibutuhkan sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Laptop 1 buah	<i>a. Processor Intel Celeron CPU B815 @ 1.60GHz</i> <i>b. RAM 10.0 GB</i> <i>c. Hard Disk 500 GB</i> <i>d. Windows 10</i>
2	Smartphone 1 buah	<i>a. Processor Qualcomm SDM450 Eight core</i> <i>b. RAM 3.00 GB</i> <i>c. Memori perangkat 32.0 GB</i> <i>d. Androids 8.1.0</i>

2) Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dibutuhkan sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Deskripsi
1	Sistem operasi <i>Windows 10</i> 64 bit	Sebagai sistem operasi yang digunakan dalam membangun sistem ini.
2	<i>Visual Studio Code</i>	Digunakan sebagai aplikasi teks editor kode program
3	<i>Xampp</i>	Digunakan sebagai <i>Web Server</i>
4	<i>My SQL</i>	Menyimpan Data
5	Google Chrome	Digunakan sebagai <i>Web Browser</i>
6	<i>Draw io</i>	Untuk membuat diagram aplikasi

3.2.3 Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan agar informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dalam penelitian ini. Adapun pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1) *Observasi*

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian yang terdapat pada kampus Politeknik Negeri Ujung Pandang.

2) Jurnal

Dalam tahapan ini akan dilakukan pengumpulan data dan referensi terkait masalah dan penelitian yang akan dilakukan, dari berbagai sumber seperti jurnal, artikel, ataupun penelitian sebelumnya, dengan cara mempelajari, membaca dan mencatat literatur yang dapat menunjang penelitian agar dapat berjalan dengan baik.

3) Wawancara

Metode ini digunakan sebagai pengumpulan data dengan teknik mewawancarai langsung atau mengajukan berbagai pertanyaan kepada bapak Dr. Muhammad Asdar AB, S.Sos.,M.Si., Ibu Rita, S.T. dan Ibu Ayu Angreini, S.Tr.T. selaku Subkoordinator kehumasan.

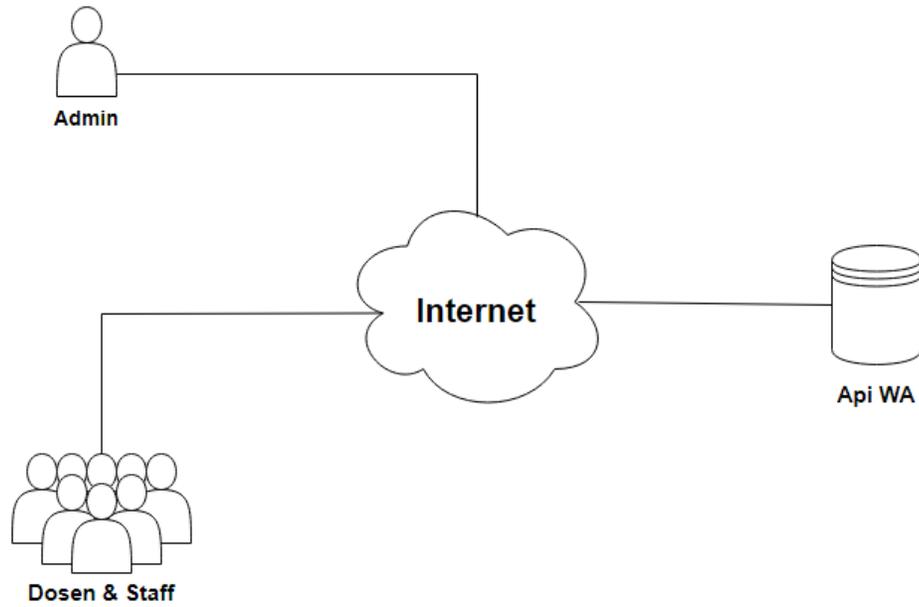
3.2.4 Tahap Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem merupakan tahapan pendefinisian dari analisis masalah dan analisis kebutuhan yang menggambarkan secara detail sistem yang dirancang.

1. Gambaran umum sistem

Gambaran umum merupakan model perancangan sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menggambarkan perancangan sistem

secara umum yang akan dirancang. Berikut gambaran umum dari sistem yang akan dibuat, dapat dilihat pada gambar 3.2.



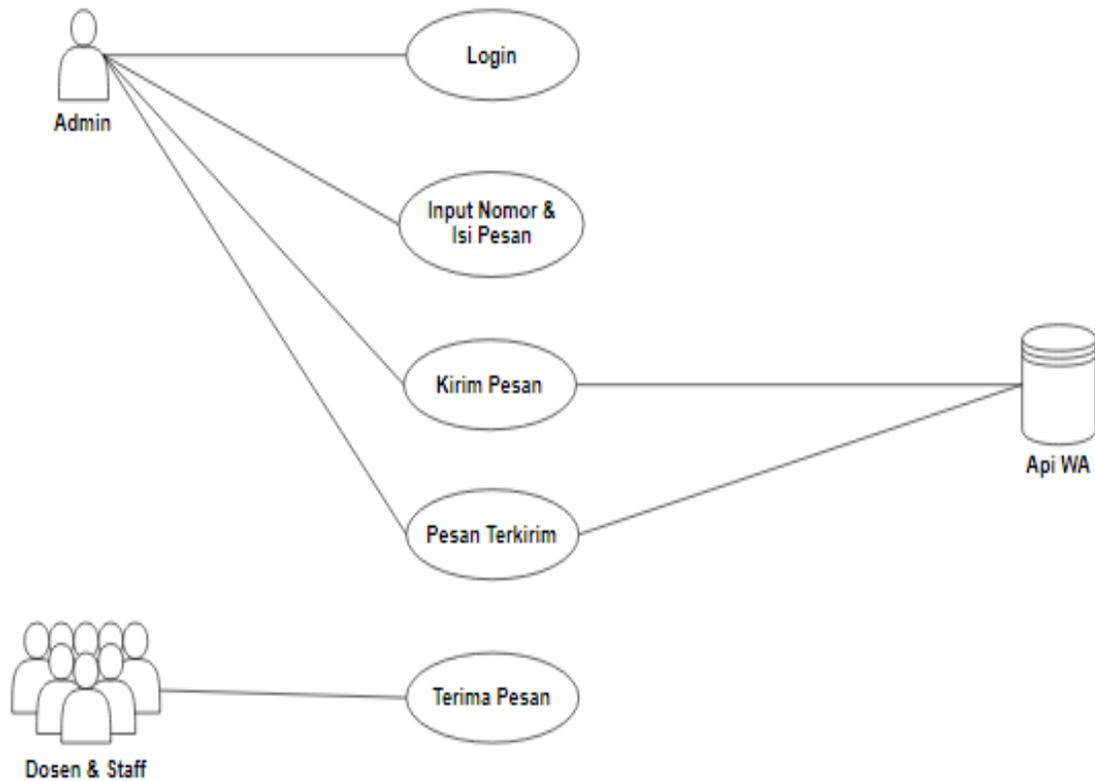
Gambar 3. 2 Gambaran Umum Sistem

Berikut penjelasan pada gambar 3.2 :

- 1) Admin, untuk mengontrol informasi yang disebar dan memantau informasi yang diberikan tersebar secara tepat waktu.
- 2) Staf dan dosen, sebagai input untuk menerima informasi yang disebar oleh kehumasan berupa pesan.
- 3) *API* Whatsapp, digunakan sebagai *tools* untuk menyebarkan informasi secara *broadcast* atau banyak secara bersamaan.

2. Use Case Diagram Broadcast

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan di dalam sistem antara admin, *API Server* dan dosen dan staf dapat dilihat pada gambar 3.3 :



Gambar 3.3 Use Case Diagram Broadcast

Berikut penjelasan pada gambar 3.3 :

Use Case dari admin dalam sistem ini ditampilkan melalui tabel 3.3 berikut

ini :

Tabel 3. 3 Use Case Admin

Use Case	Keterangan
<i>Login</i>	Admin dapat melakukan <i>login</i>
Input nomor dan isi pesan	Admin dapat menambahkan nomor, mengedit nomor dan mengirim pesan
Kirim pesan	Admin dapat mengirim informasi melalui Whatsapp secara <i>broadcast</i> ke dosen dan staf
Pesan terkirim	Admin dapat melihat pesan terkirim dan dapat menghapus pesan
Pesan keluar	Admin dapat melihat pesan keluar dan dapat menghapus pesan

Use Case dari *api* Whatsapp dalam sistem ini ditampilkan melalui tabel 3.4 berikut ini :

Tabel 3. 4 *Use Case Api* Whatsapp

Use Case	Keterangan
Kirim pesan	<i>Api</i> Whatsapp terhubung dengan <i>tools</i> kirim pesan
Pesan terkirim	<i>Api</i> Whatsapp terhubung dengan <i>tools</i> pesan terkirim

Use Case dari dosen dan staf dalam sistem ini ditampilkan melalui tabel 3.5

berikut ini :

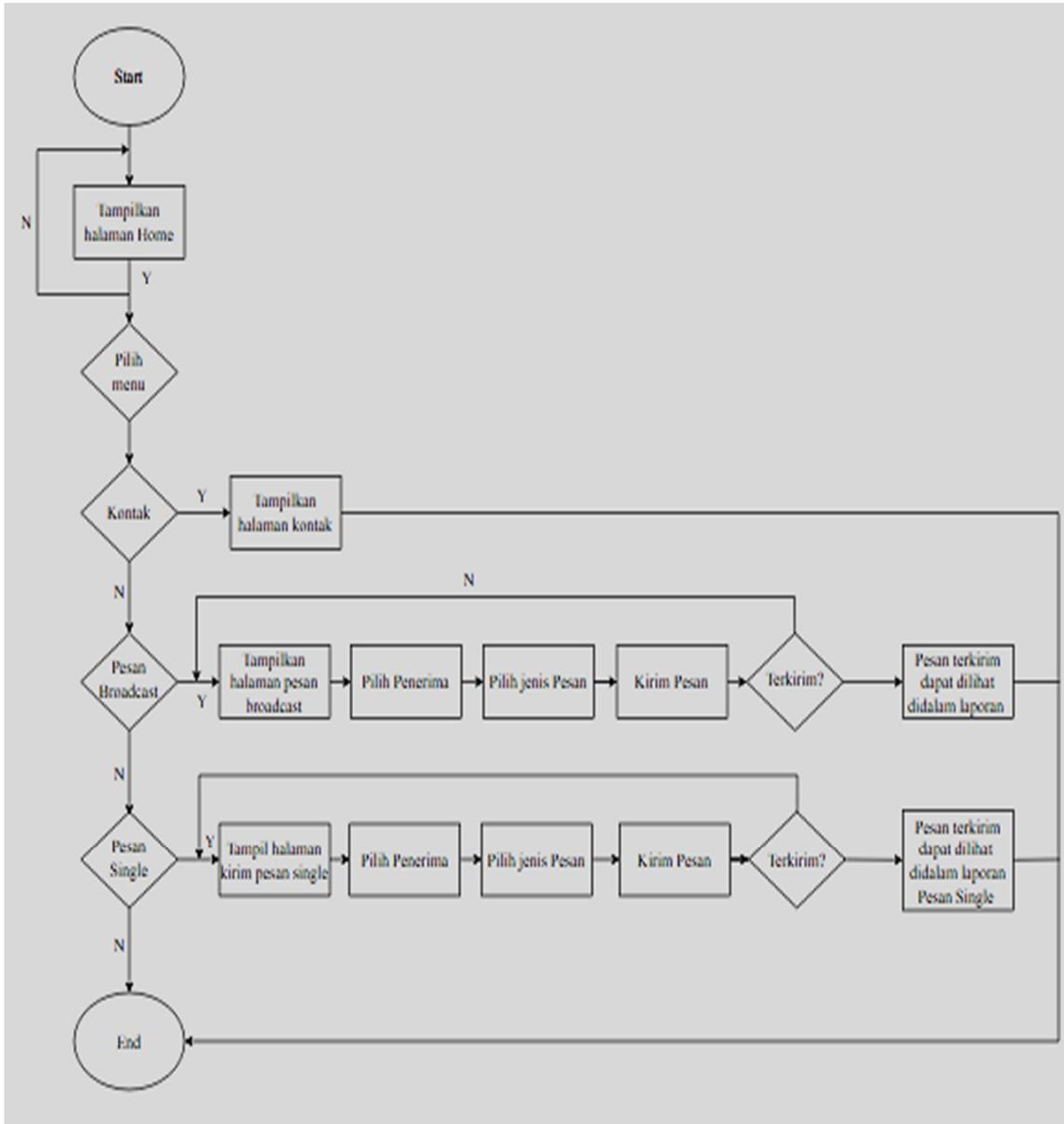
Tabel 3. 5 *Use Case* dosen dan staf

Use Case	Keterangan
Menerima pesan	Dosen dan staf sebagai penerima pesan informasi yang dikirim admin

3. *Flowchart* sistem

Flowchart sistem menggambarkan keseluruhan sistem. Berikut *flowchart* atau bagan alir dari sistem yang akan dibuat, dapat dilihat pada gambar 3.4.





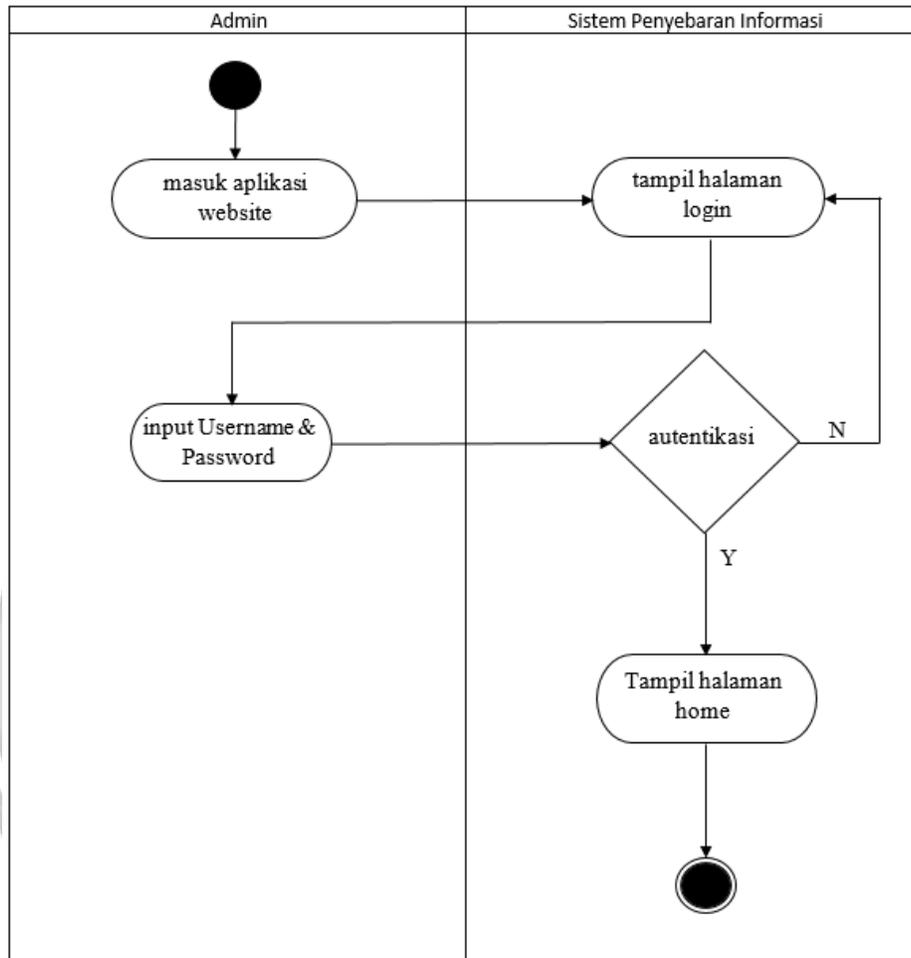
Gambar 3. 4 *Flowchart* Sistem Pesan *Broadcast*

Pada gambar 3.4 menggambarkan skenario dari sistem aplikasi yang akan dibuat, disaat admin berhasil masuk kedalam sistem dengan melewati proses registrasi dan *login* akun, berguna sebagai keamanan aplikasi. Skenario dimulai saat halaman *home* sudah tampil yang didalamnya terdapat fitur kontak, pesan *broadcast*, pesan masuk, pesan terkirim, pesan keluar dan email, untuk email tidak dibahas didalam *flowchart* karena email hanya tambahan fitur dan penelitian ini hanya fokus membahas pada pesan *broadcast*.

Skenario pemilihan fitur, admin bisa memilih menu apa yang akan admin buka. Pertama membuka menu kontak, sistem akan menampilkan halaman kontak. Kedua membuka menu pesan *broadcast*, sistem akan menampilkan halaman pesan *broadcast*, yang terdapat dua tempat yang wajib terisi, yaitu memilih penerima tujuan dari pesan dan memilih tipe pesan yang akan dikirim, pesan yang terkirim bisa dilihat di halaman laporan pada aplikasi. Ketiga membuka menu kirim pesan *single*, sistem akan menampilkan halaman kirim pesan *single*, pesan *single* merupakan mengirim ke satu penerima saja, lalu memilih penerima dan mengirim pesan, riwayat kirim pesan bisa di lihat di halaman laporan pada aplikasi.

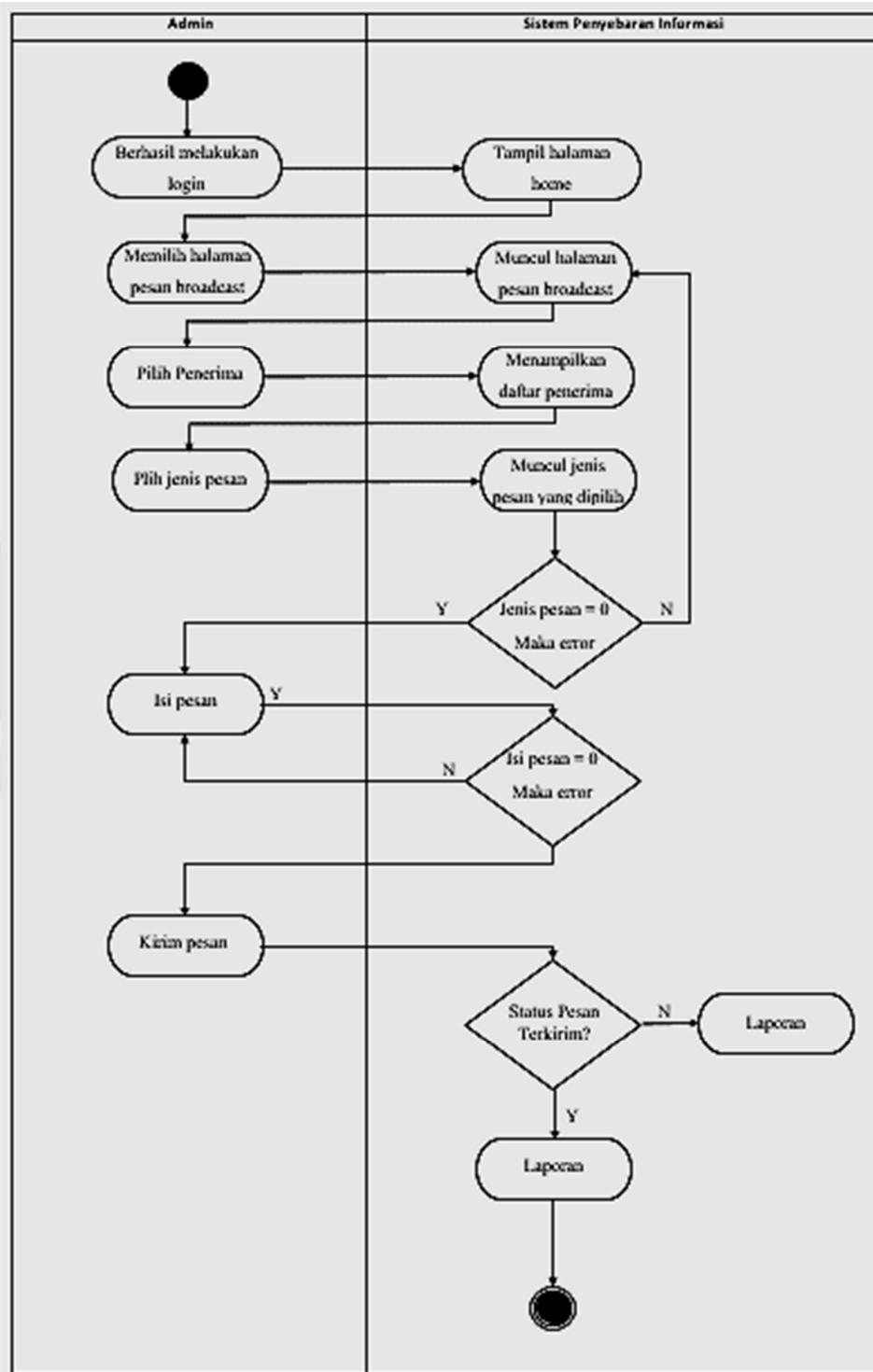
4. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Gambar 3.5 merupakan gambar *activity* diagram *login* dan gambar 3.6 merupakan gambar *activity* diagram pesan *broadcast*.



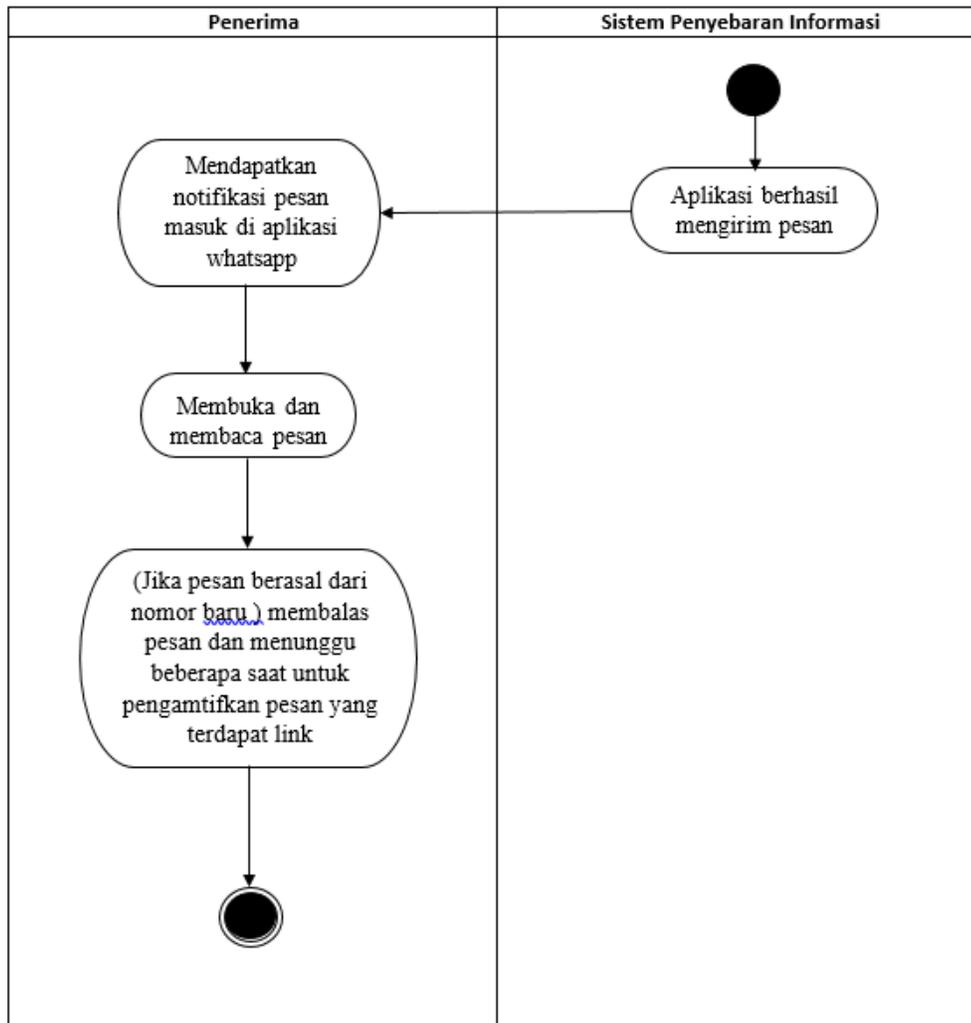
Gambar 3. 5 Activity Diagram Login

pada Gambar 3.5 *activity diagram login* menggambarkan proses admin menjalankan sistem aplikasi, yaitu pada saat *admin* berhasil menjalankan sistem aplikasi maka akan melakukan *login* dengan memasukkan email dan *password*, setelah admin berhasil *login* maka akan masuk ke dalam halaman *home*, namun apa bila saat proses *autentikasi login* tidak berhasil maka secara otomatis akan mengarahkan kembali ke halaman *login* untuk memasukkan lagi email dan *password*.



Gambar 3. 6 Activity Diagram Pesan Broadcast

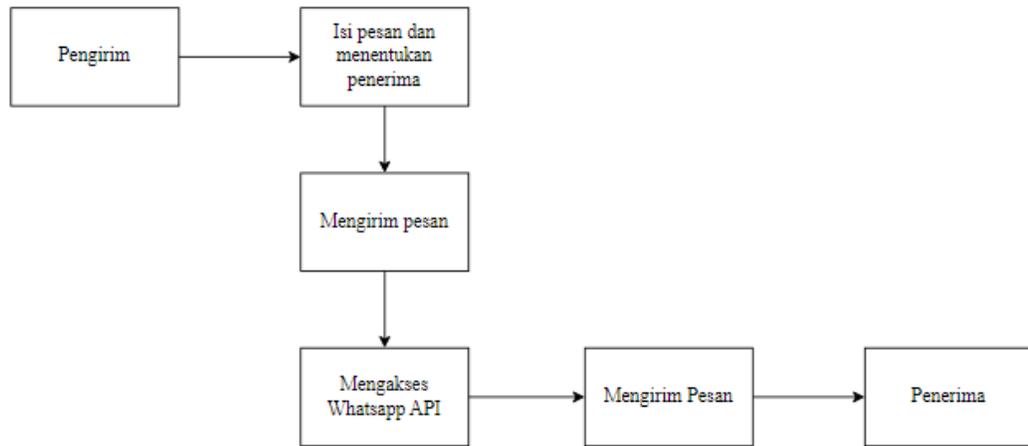
Pada Gambar 3.6 *activity* diagram pesan *broadcast* menggambarkan proses admin mengirim pesan secara *broadcast*, yaitu saat admin telah berhasil melakukan *login* secara otomatis sistem akan menampilkan halamann *home*. Admin akan mengirim pesan maka memilih menu pesan *broadcast*, sistem akan menampilkan halaman pesan *broadcast*, di dalam pesan *broadcast* ada yang harus di pilih terlebih dahulu yaitu pilih penerima, aplikasi akan menampilkan daftar penerima. Kemudian setelah admin memilih penerima maka akan memilih jenis pesan, ada dua jenis pesan yaitu pesan teks dan media jika tidak memilih jenis pesan maka tidak bisa mengirim pesan. Setelah admin memilih jenis pesan yang telah ditampilkan aplikasi, admin akan mengisi pesan sesuai dengan jenis pesan yang dipilih. Aplikasi akan memeriksa apakah pesan terisi atau tidak, jika tidak maka tidak bisa mengirim pesan. Kemudian admin mengirim pesan, aplikasi akan memeriksa apakah pesan terkirim atau tidak, riwayat pesan bisa dilihat di halaman laporan pada aplikasi.



Gambar 3. 7 Activity Diagram Penerima Pesan

Pada Gambar 3.7 *activity* diagram penerima pesan mendeskripsikan bahwa ketika aplikasi berhasil mengirim pesan maka penerima akan menerima notifikasi pesan masuk dari aplikasi Whatsapp. Kemudian admin akan membuka aplikasi dan membaca pesan. Setelah membaca pesan, jika pesan berasal dari nomor baru maka membalas pesan terlebih dahulu untuk mengaktifkan pesan yang disertakan *link* meski hanya sebuah titik lalu tunggu beberapa detik sampai pesan yang menyertakan *link*, *link*-nya aktif.

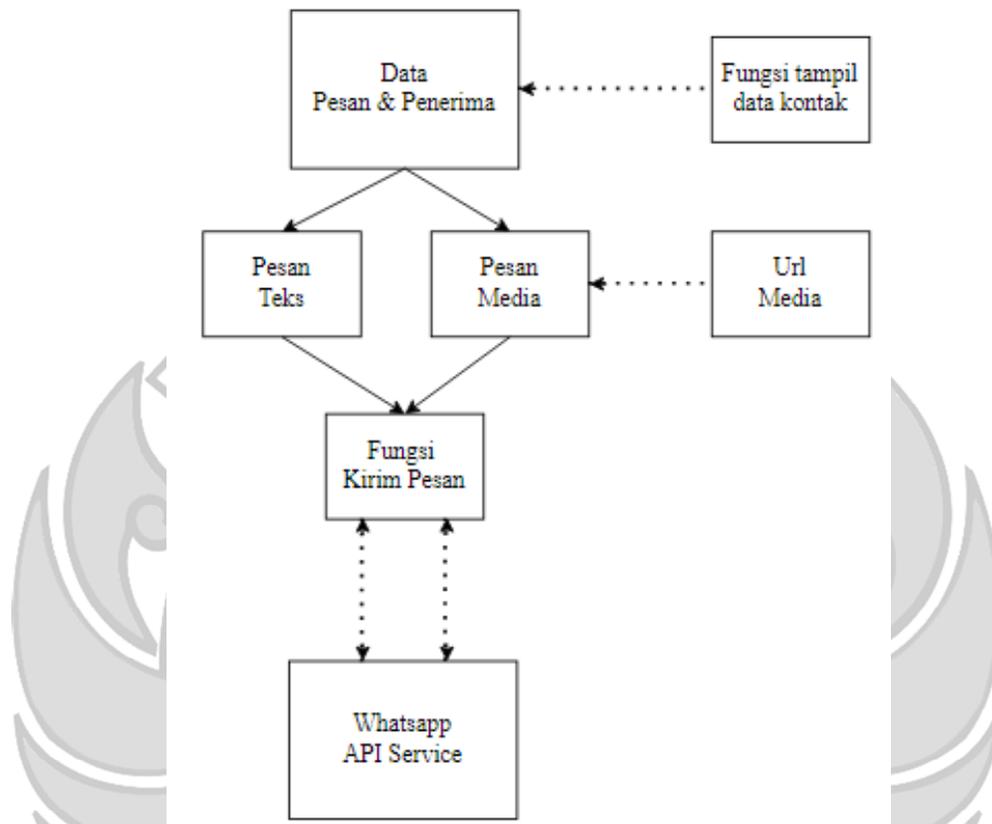
5. Diagram Proses Pengiriman Pesan *broadcast*



Gambar 3. 8 Diagram Proses Pengiriman Pesan *Broadcast*

Gambar 3.8 menjelaskan bahwa pengirim dan penerima terhubung satu sama lain, yang melewati beberapa proses. Mulai dari pengirim mengisi pesan dan menentukan penerima, lalu mengirimkan pesan yang terhubung dengan mengakses *API* Whatsapp. Kemudian *API* Whatsapp mengirimkan pesan kepada penerima, pesan yang diterima penerima berupa pesan dari aplikasi Whatsapp.

6. *Background* Proses Aplikasi



Gambar 3. 9 *Background* Proses

Pada gambar 3.9 menggambarkan proses pengiriman dibelakang layar, dimana data pesan dan penerima terdapat 2 pilihan yaitu pesan teks dan media, data pesan dan penerima terhubung juga dengan fungsi tampil data dari kontak. Jenis pesan teks dan media terhubung juga dengan url media pada *device*. Pesan teks dan median terhubung dengan fungsi kirim pesan, sedangkan fungsi kirim pesan terhubung dengan Whatsapp *API Service* yang saling memberi *feedback* satu sma lain.

7. Desain Antarmuka

Desain antarmuka dibuat untuk memberikan gambaran tentang tampilan sistem yang akan dibuat dan dapat mempermudah dalam memahami sistem dari aplikasi yang akan dibuat dan digunakan.

1) Rancangan Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan halaman yang pertama kali di tampilkan saat sistem aplikasi dijalankan. Admin harus mengisi email dan *password* untuk memasuki sistem aplikasi, *login* digunakan sebagai keamanan sistem aplikasi.

```
graph TD; subgraph LoginForm; direction TB; U[Username]; P[Password]; L[Login]; end;
```

Gambar 3. 10 Rancangan Halaman *Login*

2) Rancangan Halaman *Home*

Halaman *Home* merupakan halaman utama yang akan ditampilkan saat *admin* melakukan *login* pada sistem aplikasi.

TITLE	Home	
Dashboard		
Home	Penerima	Admin
Main Fitur		
Broadcast Pesan		
Pesan Single		
Kontak		
Email		
Other		
Manajemen User		
Logout		

Gambar 3. 11 Rancangan Halaman *Home*

3) Rancangan Halaman *Broadcast Pesan*

Halaman pesan *broadcast* merupakan halaman untuk mengirim pesan secara *broadcast* atau massal. Di halaman pesan *broadcast* kita bisa memilih *type*, yang dimasuki *type* adalah jenis pesan, ada dua kategori pesan yaitu pesan teks dan pesan teks & media. *Device* merupakan pengirim, untuk bagian penerima kita bisa memilih siapa saja tujuan yang dapat menerima pesan.

TITLE	Blast
Dashboard	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Input Laporan</p> <p>Type</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Pilih jenis pesan</div> <p>Pengirim Penerima</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 20px;"></div> </div> <p>Subjek</p> <div style="border: 1px solid black; width: 180px; height: 25px;"></div> <p>Message</p> <div style="border: 1px solid black; width: 360px; height: 40px;"></div> </div>
Home	
Main Fitur	
Broadcast Pesan	
Pesan Single	
Kontak	
Email	
Other	
Manajemen User	
Logout	

Gambar 3. 12 Rancangan Halaman *Broadcast* Pesan

4) Rancangan Halaman Kirim Pesan

Halaman kirim pesan hanya bisa mengirim pesan ke satu penerima saja, untuk jenis pesan terdapat 2 jenis yaitu pesan teks dan pesan media, di dalam pesan media selain teks kita bisa menambahkan foto dan file.

TITLE	Kirim Pesan
Dashboard	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Pesan Teks Pesan Media Laporan </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>Type</p> <input style="width: 100%;" type="text" value="Pilih jenis pesan"/> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30%;">Pengirim</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 20%;">Penerima</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30%;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30%;">Subjek</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 65%;">Message</div> </div>

Gambar 3. 13 Rancangan Halaman Kirim Pesan

5) Rancangan Halaman Kontak

Halaman kontak terdapat daftar kontak. Selain itu kita bisa menambah dan menghapus kontak.

TITLE	Kontak
Dashboard	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; height: 200px;"> <p>Nomor Kontak</p> </div>
Home	
Main Fitur	
Broadcast Pesan	
Pesan Single	
Kontak	
Email	
Other	
Manajemen User	
Logout	

Gambar 3. 14 Rancangan Halaman Kontak

3.4.5 Tahap Implementasi

Dalam tahap implementasi sistem dilakukan penerapan aplikasi, yang dimulai dari pengadaan perangkat sesuai dengan kebutuhan aplikasi, instalasi dan konfigurasi, dan pembuatan kode program.

1. Pengadaan Perangkat

Pada tahapan ini, dilakukan pengadaan seluruh perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan dalam membangun dan mengembangkan aplikasi. Adapun kebutuhan perangkat yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 3.2 pada bagian perangkat keras.

2. Instalasi dan Konfigurasi

Pada tahapan ini dilakukan proses instalasi dan konfigurasi seluruh perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi ini. Adapun kebutuhan perangkat yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 3.3 pada bagian perangkat lunak.

3. Pembuatan Kode Program

Pada tahapan ini dilakukan proses pembuatan kode program untuk membangun aplikasi sehingga aplikasi dapat digunakan.

3.4.6 Tahap Pengujian Sistem dan Analisa

Pada tahapan pengujian aplikasi dibagi menjadi dua yaitu pengujian *black-box* dan kuesioner untuk memastikan bahwa sistem dapat mengirim pesan secara broadcast ke dosen dan staf, serta bermanfaat untuk dosen dan staf dalam menerima setiap *update*, tanpa ketinggalan informasi dari kehumasan.

1. Pengujian *black-box* atau yang biasa dikenal dengan sebutan pengujian fungsional merupakan metode pengujian perangkat lunak yang digunakan untuk menguji sistem yang dibuat tanpa mengetahui struktur internal kode pemrograman.

Bahan Uji	Pengujian
a. Halaman Login	<i>Black Box Testing</i>
b. Halaman Home	
c. Halaman Kontak	
d. Halaman Broadcast Pesan	
e. Halaman Pesan Single	
f. Halaman Email	
g. Halaman Laporan	
h. Halaman Data User	
i. Logout	

2. Kuesioner adalah sebuah teknik menghimpun data dari sejumlah orang atau responden melalui seperangkat pertanyaan untuk dijawab. Dengan memberikan daftar pertanyaan tersebut, jawaban-jawaban yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai data. Nantinya, data diolah dan disimpulkan menjadi hasil penelitian.

Beberapa ahli memiliki definisi tersendiri mengenai apa itu kuesioner. Misalnya, Narbuko dan Achmadi (1999) mengatakan pengertian kuesioner adalah daftar rangkaian pertanyaan terkait suatu masalah atau bidang yang akan

diteliti. sedangkan, Sugiyono (2010) mengartikan kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan cara memberi responden seperangkat pertanyaan maupun pernyataan tertulis untuk dijawabnya.

Untuk mendapat jawaban dalam kuesioner ini menggunakan kuesioner tertutup dimana pertanyaan dan jawabannya sudah tersedia sehingga responden hanya memberikan atau memilih jawaban tersebut.

Adapun jawaban responden pada penelitian ini akan diukur menggunakan skala likert dengan kriteria sebagai berikut:

Keterangan :

- STS = Sangat Tidak Setuju
- TS = Tidak Setuju
- N = Netral
- S = Setuju
- SS = Sangat Setuju

Adapun daftar pertanyaan tentang aplikasi ditampilkan melalui Tabel berikut :

Tabel 3. 6 Pertanyaan/Pernyataan Persepsi Kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use*)

No	Pertanyaan / Pernyataan Kemudahan Penggunaan
1	Aplikasi Penyebaran Informasi mudah dipahami untuk saya gunakan

2	Aplikasi Penyebaran Informasi mudah digunakan dalam menerima informasi
3	Aplikasi Penyebaran Informasi memudahkan saya untuk menerima pesan informasi dari Kehumasan

Tabel 3.7 Pertanyaan/Pernyataan Manfaat penggunaan yang dirasakan
(*Perceived Usefulness*)

No	Pertanyaan / Pernyataan Manfaat Penggunaan
1	Aplikasi Penyebaran Informasi membantu saya dalam menerima pesan
2	Aplikasi Penyebaran Informasi berguna dalam membantu saya menerima informasi (Terhindar dari tertimpanya informasi dengan pesan lain)
3	Aplikasi Penyebaran Informasi membantu saya menerima <i>update</i> informasi
4	Aplikasi Penyebaran Informasi bermanfaat untuk diterapkan sebagai alat penyebaran informasi

Tabel 3. 8 Pertanyaan/Pernyataan Niat Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*)

No	Pertanyaan / Pernyataan Niat Penggunaan
1	Saya suka dengan sistem penyebaran informasi seperti ini dari Aplikasi Penyebaran Informasi
2	Aplikasi Penyebaran Informasi menyediakan sistem yang saya butuhkan
3	Saya menikmati penggunaan sistem seperti ini dari Aplikasi Penyebaran Informasi

4	Saya akan merekomendasikan Aplikasi Penyebaran Informasi kepada unit lain
---	---

Tabel 3. 9 Pertanyaan/Pernyataan Penggunaan Sebenarnya (*Actual System Use*)

No	Pertanyaan / Pernyataan Penggunaan Sebenarnya
1	Saya merasa mudah beradaptasi dengan sistem penyebaran informasi seperti ini, dari Aplikasi Penyebaran Informasi
2	Saya merasa nyaman menerima pesan menggunakan sistem seperti ini dari Aplikasi Penyebaran Informasi
3	Saya merasa terbantu dalam menerima informasi setelah sistem seperti ini dari Aplikasi Penyebaran Informasi digunakan

3.4.7 Tahap Penyusunan Laporan Hasil Penelitian

Tahap ini akan dilakukan untuk menyusun laporan hasil penelitian berdasarkan hasil pengujian sistem dan analisis hasil yang telah dilakukan. Penyusunan laporan hasil penelitian yang berisi data hasil pengujian yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebuah aplikasi Penyebaran Informasi Secara *Broadcast* berbasis website sebagai salah satu solusi untuk menyebarkan informasi agar sampai ke dosen dan staf, serta meminimalisir terjadinya penyebaran informasi diluar dari tanggung jawab dan jangkauan kehumasan. Sistem akan mengirimkan pesan secara *broadcast* melalui salah satu fitur dari *API* Whatsapp.

4.2 Pengujian Fungsionalitas

Pengujian fungsionalitas menggunakan metode *black box*. Pengujian *Black-box testing* merupakan pengujian yang dilakukan untuk melihat hasil keluaran atau *output* dari sistem yang telah dibangun atau dikembangkan. Pengujian *Black-box* berfokus pada persyaratan fungsional sistem perangkat lunak untuk mengukur tingkat *error* atau *debug* dari sisi hasil akhir program atau sistem informasi yang dibuat.

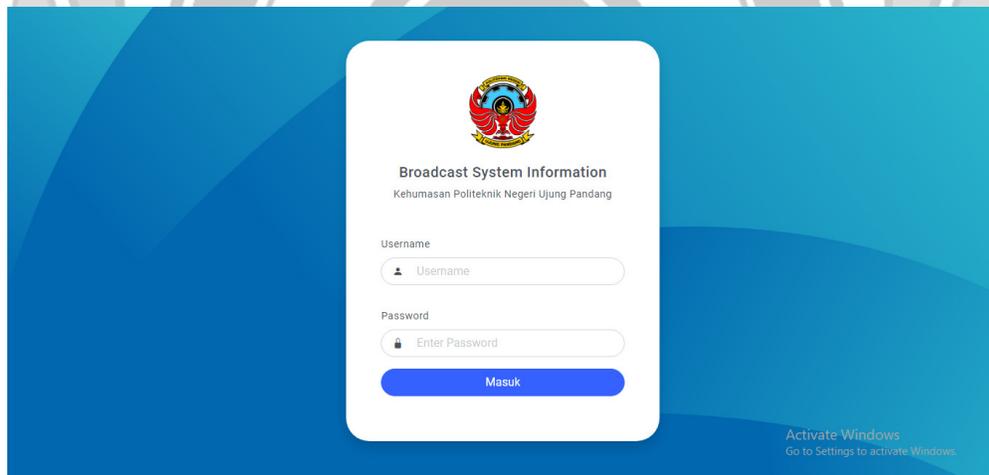
4.2.1 Pengujian Halaman *Login*

Pengujian halaman *login* terdapat tiga skenario pengujian, yaitu : aplikasi menampilkan halaman *login*, admin memasukkan *username* dan *password* yang benar dan admin memasukkan *username* dan *password* yang salah. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.1.

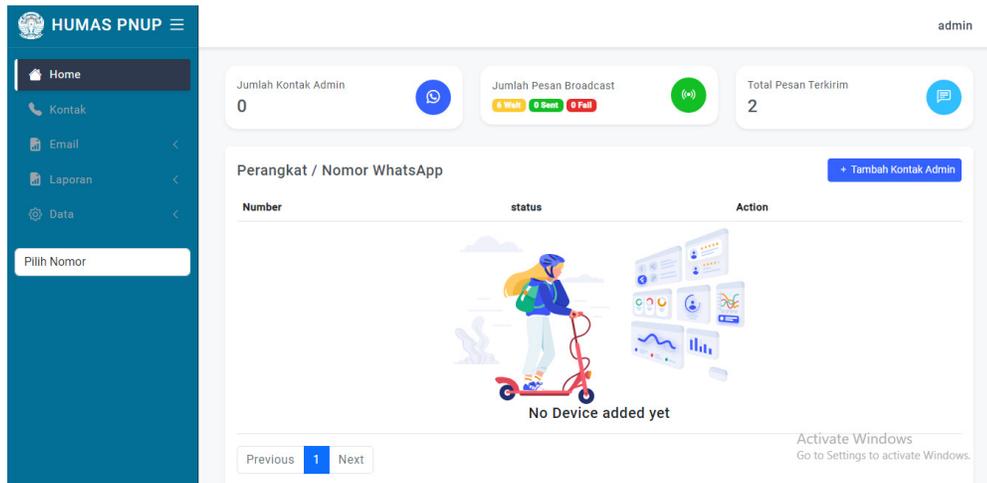
Halaman *login* digunakan admin untuk mengakses aplikasi penyebaran informasi. Berdasarkan Gambar 4.1 dapat diketahui bahwa admin harus mengisi *username* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya untuk dapat

mengakses aplikasi. Penginputan *username* dan *password* harus sesuai dengan aturan *login* yang di tampilkan pada Gambar 4.1.

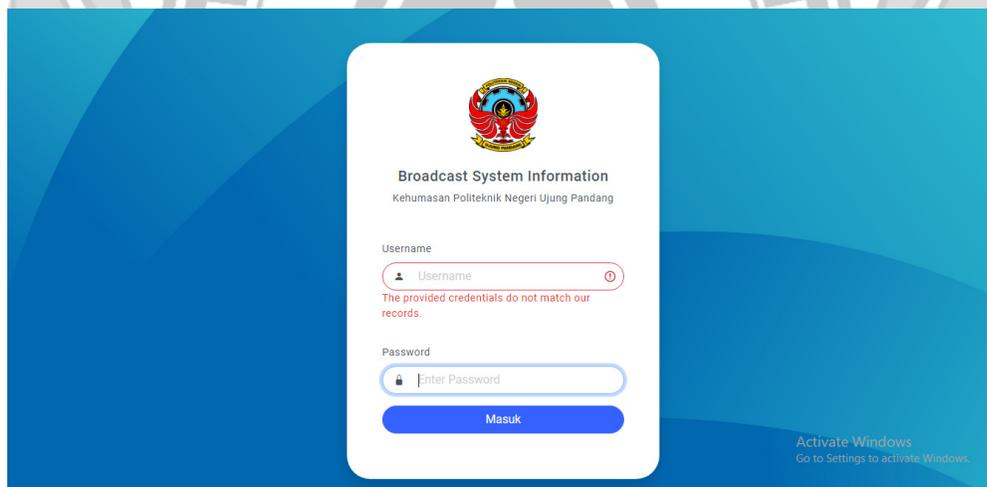
Pada Gambar 4.2 menunjukkan apabila *username* dan *password* benar maka proses *login* berhasil artinya *username* dan *password* yang digunakan terdaftar dan akan diarahkan ke halaman *home* seperti pada Gambar 4.2. Sedangkan pada Gambar 4.3 menunjukkan apabila *username* dan *password* salah atau tidak terdaftar pada aplikasi, apa bila *username* dan *password* salah dan apabila admin belum mengosongkan *session* maka aplikasi selalu mengarahkan pengguna ke halaman *login*.



Gambar 4. 1 Tampilan Halaman *Login*



Gambar 4. 2 Tampilan Halaman *Home*



Gambar 4. 3 Tampilan *Username Dan Password Salah*

Tabel 4. 1 Pengujian Halaman *Login*

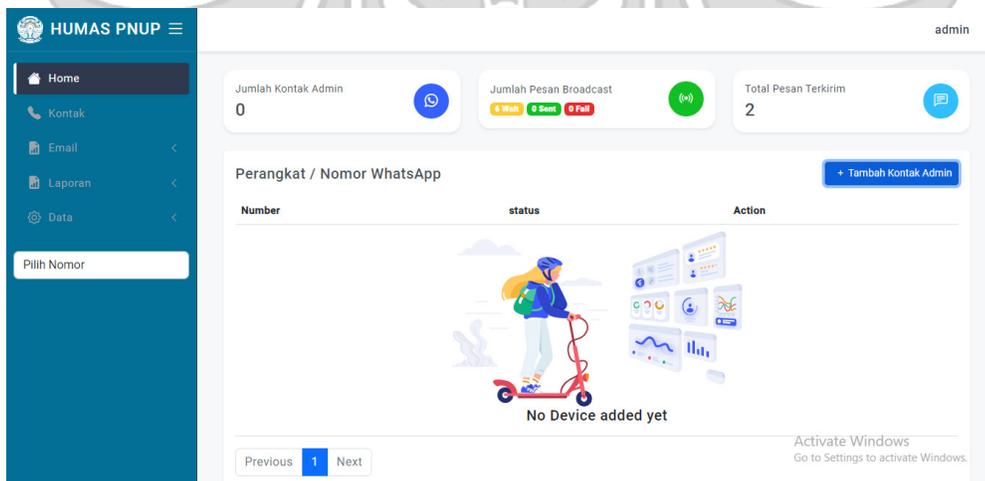
No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Menampilkan Halaman <i>Login</i>	Sistem menampilkan Halaman <i>login</i>	Sistem menampilkan Halaman <i>Login</i> .	Berhasil
2	Admin Memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> , benar	Muncul kehalaman utama (<i>Home</i>)	Sistem menampilkan halaman <i>Home</i> .	Berhasil
3	Admin Memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> , salah	Muncul pesan <i>password</i> anda salah	Sistem menampilkan pesan error ketika <i>username</i> atau <i>password</i> salah.	Berhasil

Seperti pada Gambar 4.1 pengujian skenario pertama yaitu aplikasi menampilkan halaman login, jika halaman login sudah ditampilkan maka pengujian skenario pertama berhasil. Selanjutnya pengujian skenario kedua yaitu memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Setelah admin memasukkan *username* dan *password* yang terdaftar dengan benar serta admin melakukan *login* maka aplikasi akan mengarahkan ke halaman *home* seperti pada Gambar 4.2.

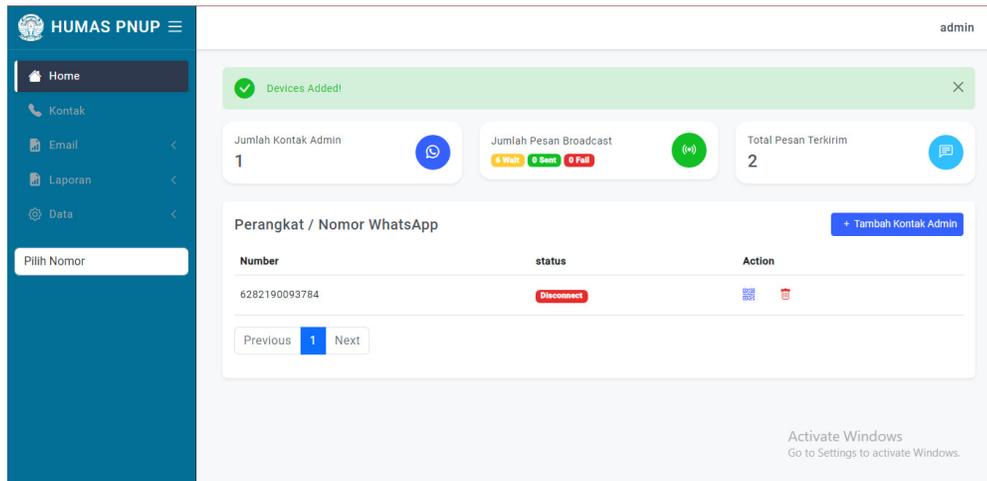
apabila setelah melakukan *login* dan diarahakan ke halaman *home*, maka pengujian skenario kedua dinyatakan berhasil. Kemudian selanjutnya, pengujian skenario ketiga yaitu memasukkan *username* dan *password* dengan salah. Hasil yang diharapkan adalah admin tidak dapat melakukan *login* ke dalam aplikasi dan akan menampilkan pesan *error* seperti pada gambar 4.3, maka pengujian skenario ketiga dinyatakan berhasil. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada Tabel 4.1, menunjukkan bahwa pengujian skenario pertama, kedua dan ketiga berhasil.

4.2.2 Pengujian Halaman *Home*

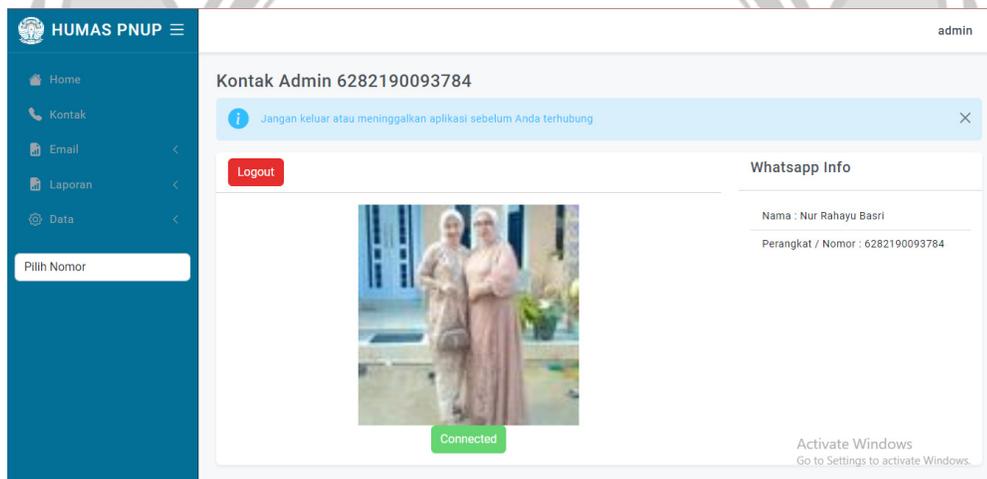
Halaman *home* adalah tampilan awal ketika admin berhasil melakukan login, yang berisi informasi jumlah admin, jumlah pesan *broadcast* dan jumlah total pesan terkirim. Selain ketiga informasi tersebut, kita juga bisa menambah kontak admin, serta bisa melihat, nomor kontak admin mana yang terkoneksi saat ini.



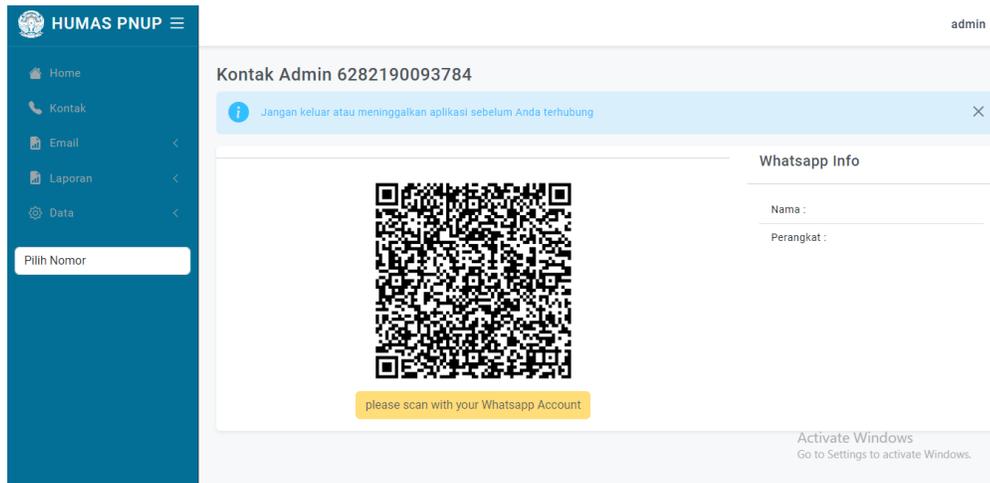
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman *Home*



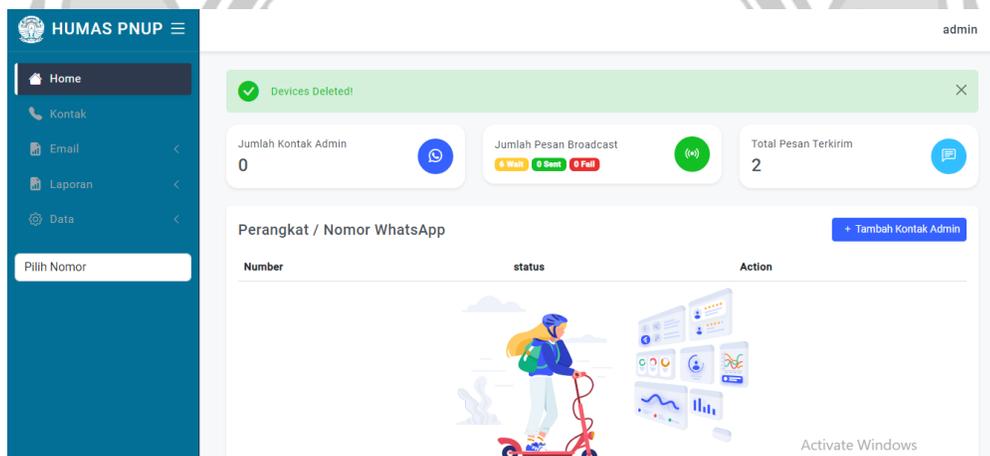
Gambar 4. 5 Berhasil Menambahkan Kontak Admin



Gambar 4. 6 Berhasil Scan Code QR



Gambar 4. 7 Berhasil Melakukan *Logout*



Gambar 4. 8 Berhasil Menghapus *Device Admin*

Tabel 4. 2 Pengujian Halaman *Home*

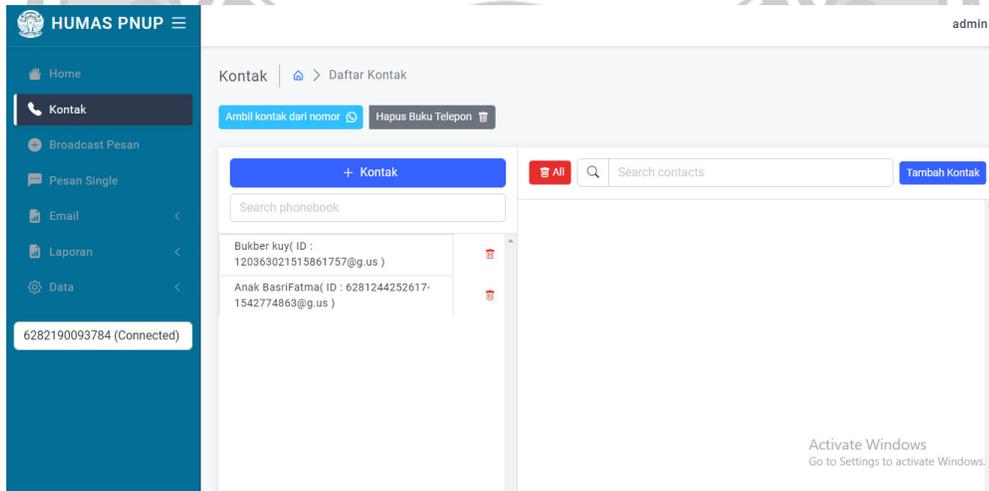
No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Bagian Tambah kontak admin Klik tombol “Tambah Kontak Admin”	Menambahkan data admin sesuai dengan format pada aplikasi dan muncul pesan berhasil	Kontak admin berhasil ditambahkan dan muncul pesan berhasil ditambahkan	Berhasil
2	Bagian <i>code scan QR</i> untuk admin Klik tombol “Scan QR”	Menampilkan foto profil admin dan muncul pesan terhubung/ <i>connected</i>	Tampil foto profil dan berhasil terhubung	Berhasil
3	Bagian <i>logout</i> nomor admin Klik tombol “Logout”	Menghentikan koneksi admin dan muncul <i>code QR</i>	Koneksi terhenti dan muncul <i>code QR</i>	Berhasil

No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
4	Bagian hapus <i>device</i> Klik tombol “Hapus Device”	Muncul halaman <i>home</i> dan muncul pesan <i>device</i> berhasil dihapus	Menampilkan halaman <i>home</i> dan muncul pesan berhasil dihapus	Berhasil

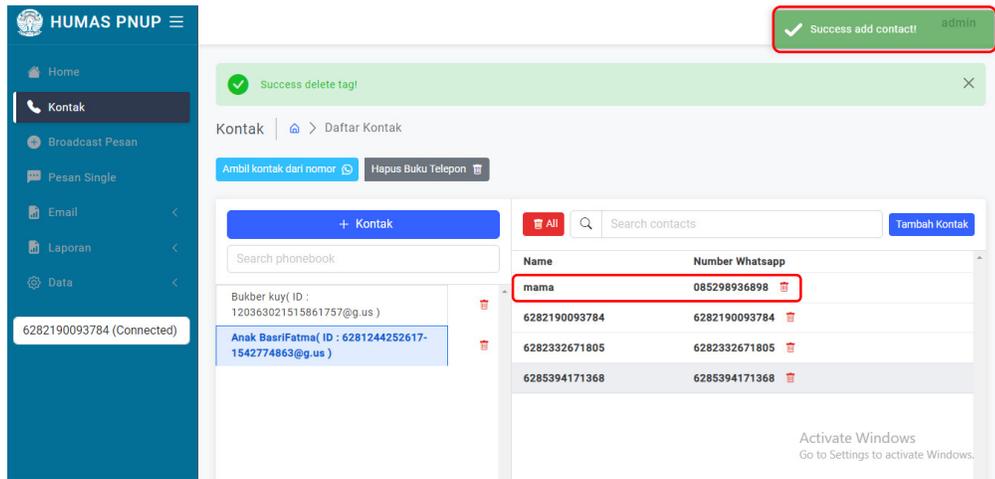
Bisa dilihat pada tabel 4.2 bagian skenario pengujian pertama, yaitu tambah kontak admin dimana yang diharapkan pada aplikasi bisa melakukan tambah kontak admin dengan memasukkan data sesuai dengan format dan muncul pesan berhasil menambahkan kontak, bisa dilihat pada gambar 4.5 maka pengujian skenario pertama dinyatakan berhasil. Kemudian pengujian skenario kedua yaitu berhasil melakukan *scan QR*, bisa dilihat pada gambar 4.6 yaitu berhasil menampilkan foto profil admin dan muncul pesan terhubung/*connected*, maka pengujian skenario kedua dinyatakan berhasil. Lalu pengujian skenario ketiga yaitu logout nomor admin yang diharapkan pada aplikasi ketika admin melakukan *logout* nomor admin adalah menghentikan koneksi admin dan muncul *code QR*, bisa dilihat pada gambar 4.7, maka pengujian skenario ketiga dinyatakan berhasil. Pengujian terakhir pada tampilan *home* yaitu pengujian skenario keempat yaitu hapus *device* admin, bisa dilihat pada gambar 4.8 jika muncul halaman *home* dan muncul pesan *device* berhasil dihapus maka pengujian skenario keempat dinyatakan berhasil. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa pengujian skenario pada halaman *home* berhasil.

4.2.3 Pengujian Halaman Kontak

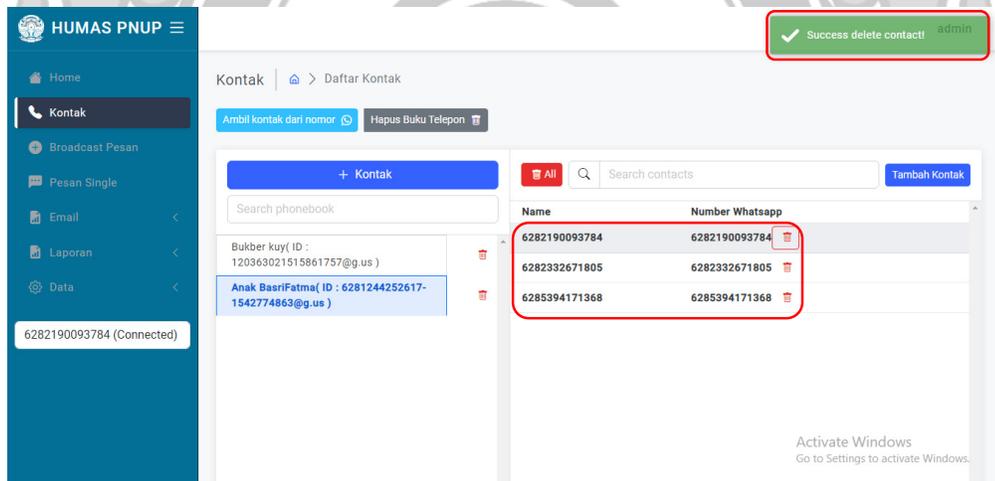
Halaman kontak digunakan sebagai tempat untuk menyimpan nomor telepon penerima. Pada halaman kontak, selain menambahkan penerima secara manual yaitu pertama membuat label/grup lalu menambahkan nomor secara manual. Kita juga bisa menambahkan nomor pergrup secara otomatis dengan menggunakan fitur “Ambil kontak dari nomor Whatsapp” dengan syarat grup tersebut telah ada pada Whatsapp admin yang terhubung. Contoh pada Gambar 4.9 terdapat dua label/grup yang di tambahkan menggunakan fitur “Ambil kontak dari nomor Whatsapp”.



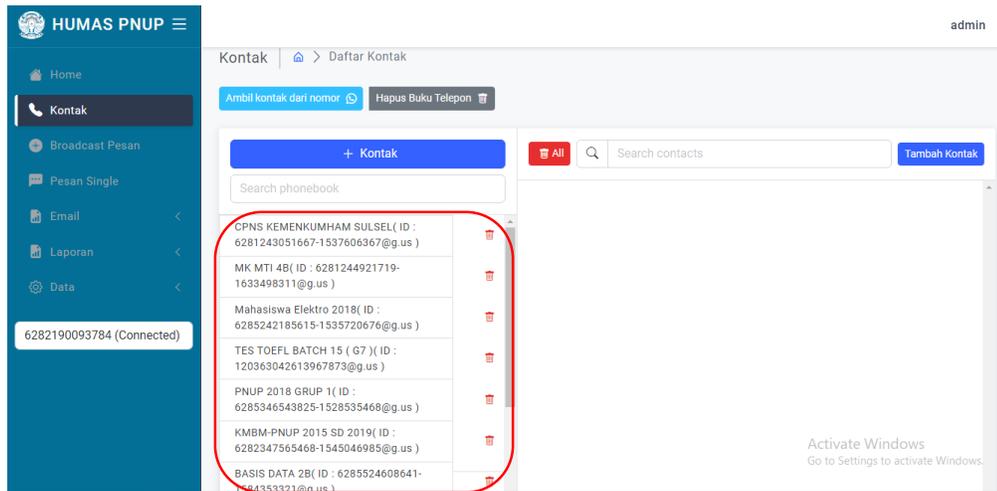
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Kontak



Gambar 4. 10 Berhasil Menambah Kontak



Gambar 4. 11 Berhasil Menghapus Kontak



Gambar 4. 12 Berhasil Ambil Kontak Dari Nomor Whatsapp

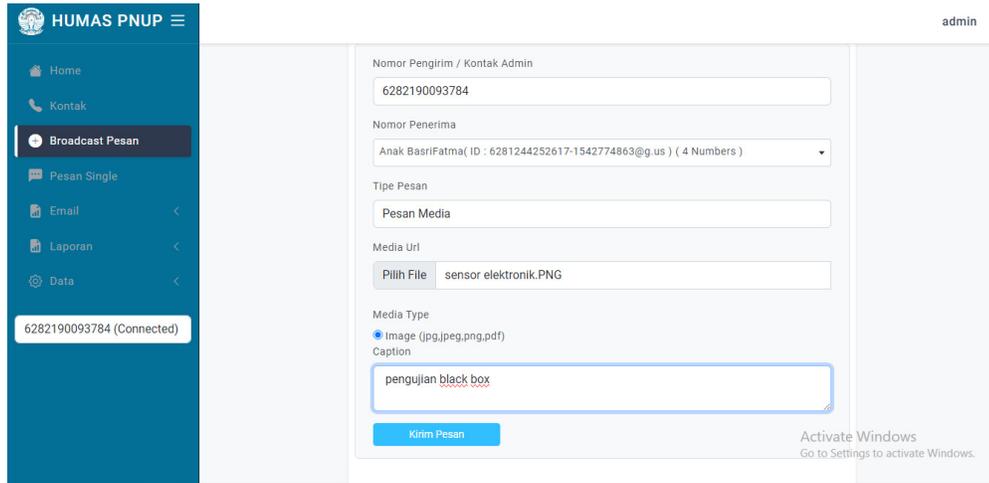
Tabel 4. 3 Pengujian halaman kontak

No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Bagian kontak Klik tombol "Tambah"	Menambahkan data sesuai dengan format pada aplikasi dan muncul pesan berhasil menambahkan kontak	Kontak berhasil di tambahkan dan muncul pesan berhasil menambahkan kontak	Berhasil
2	Bagian hapus kontak	Kontak berhasil dihapus dan muncul pesan	Kontak terhapus dan muncul pesan kontak berhasil dihapus	Berhasil

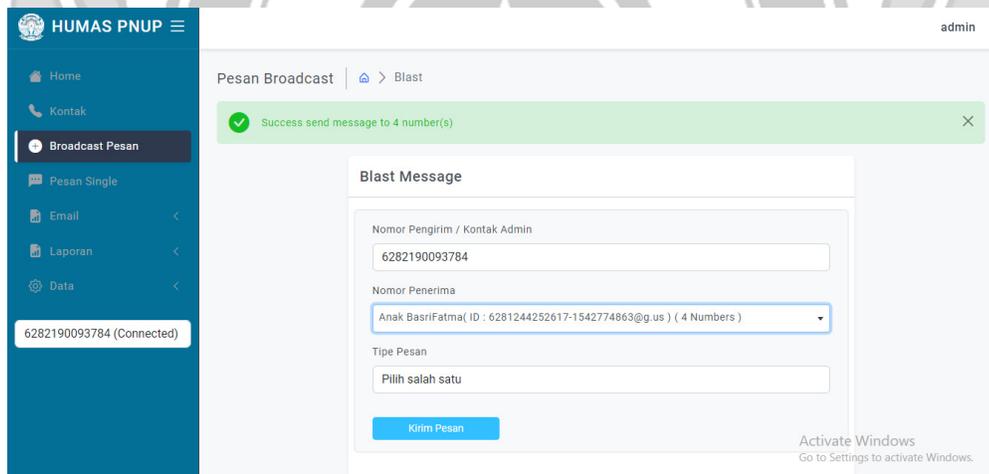
No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Klik tombol “Hapus”	kontak berhasil dihapus		
3	Bagian ambil kontak dari nomor whatsaap Klik tombol “Ambil Kontak Dari Nomor Whatsapp”	Kontak berhasil di import, berupa grup berhasil ditambahkan	Kontak berhasil di import dari Whatsapp berupa grup	Berhasil

4.2.4 Pengujian Halaman *Broadcast* Pesan

Halaman *broadcast* pesan adalah inti pada aplikasi yang digunakan untuk mengirim pesan secara *broadcast*. Pesan di kirimkan secara grup sedangkan penerima, menerimanya secara *individu*.



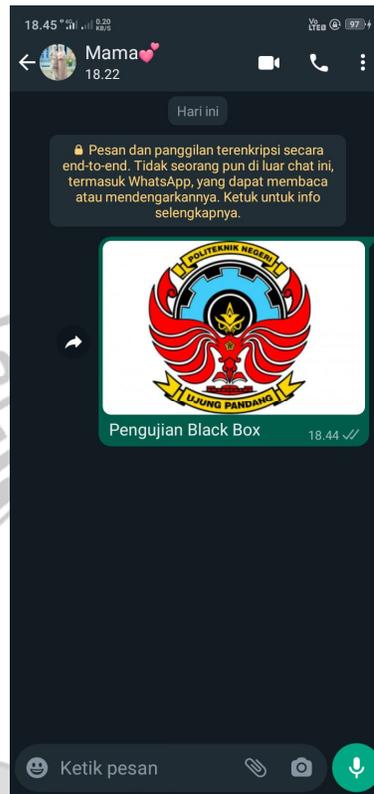
Gambar 4. 13 Halaman Pesan *Broadcast* Yang Di isi Data Sesuai dengan Format Pada Aplikasi



Gambar 4. 14 Berhasil Mengirim *Broadcast* Pesan



Gambar 4. 15 Screenshot Hasil mengirim pesan pada penerima



Gambar 4. 16 Screenshot Tampilan Pesan Yang Dikirim

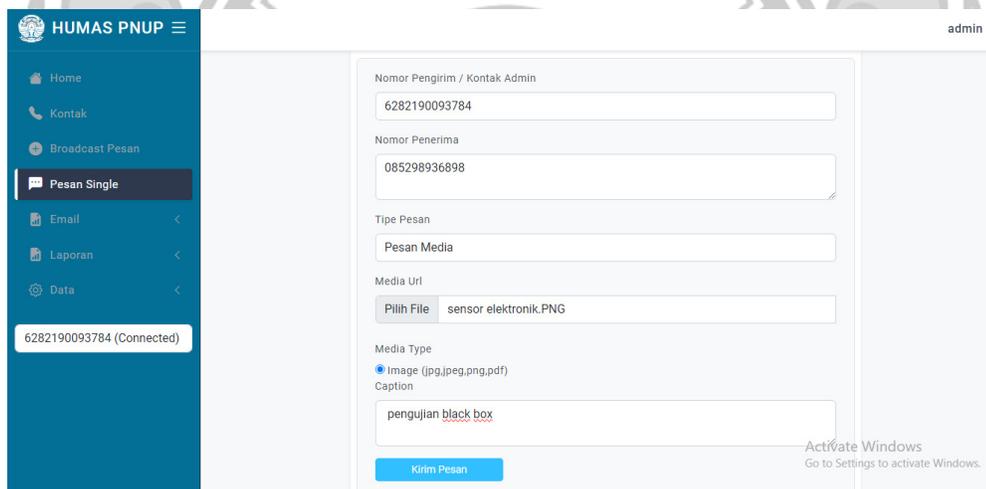
Tabel 4. 4 Pengujian *Broadcast* Pesan

No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Bagian tombol kirim Klik tombol “Kirim Pesan”	Menambahkan data sesuai dengan format pada aplikasi dan muncul pesan, pesan terkirim	Pesan berhasil dikirim dan muncul pesan, pesan terkirim	Berhasil

Pada pengujian pesan *broadcast* menggunakan satu skenario pengujian, yaitu menguji tombol “kirim pesan”. Untuk mengujinya admin memasukkan data sesuai dengan format pada aplikasi, seperti nomor penerima, tipe pesan dua pilihan pesan teks dan pesan media, dan mengisi *caption*/pesan.

4.2.5 Pengujian Halaman Pesan *Single*

Pesan *single* merupakan pesan individu, atau satu pesan untuk satu penerima. Dimana admin memasukkan data sesuai dengan format dan mengirim pesan ke satu penerima saja.

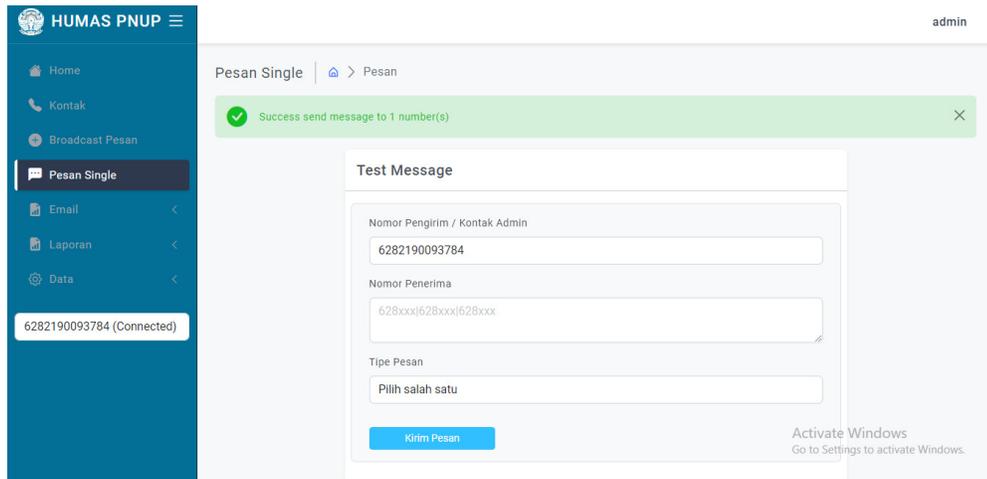


The screenshot displays the 'Pesan Single' form in the HUMAS PNUP application. The interface includes a blue sidebar menu with options: Home, Kontak, Broadcast Pesan, Pesan Single (selected), Email, Laporan, and Data. The main content area contains the following fields:

- Nomor Pengirim / Kontak Admin: 6282190093784
- Nomor Penerima: 085298936898
- Tipe Pesan: Pesan Media
- Media Uri: Pilih File sensor elektronik.PNG
- Media Type: Image (jpg, jpeg, png, pdf)
- Caption: pengujian black box

A 'Kirim Pesan' button is located at the bottom of the form. The user 'admin' is logged in, as indicated in the top right corner. A Windows watermark is visible in the bottom right corner of the application window.

Gambar 4. 17 Halaman Pesan *Single* Yang Di isi Data Sesuai Dengan Format Pada Aplikasi

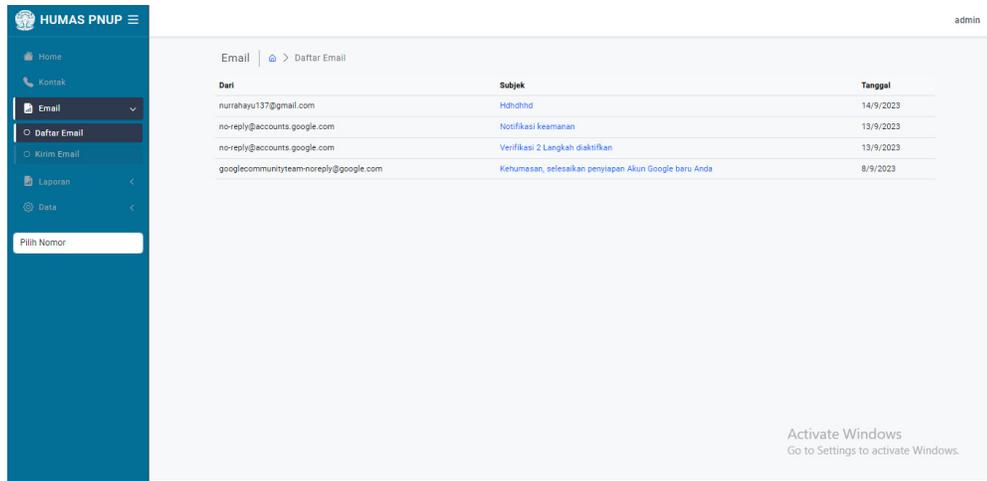


Gambar 4. 18 Berhasil Mengirim Pesan *Single*

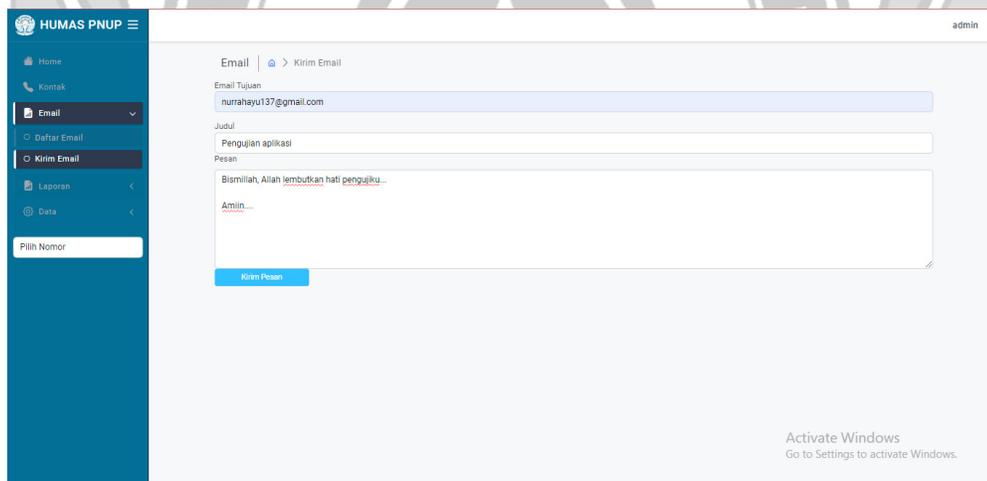
Tabel 4. 5 Pengujian Pesan *Single*

No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Bagian kirim pesan teks Klik tombol “kirim”	Menambahkan data sesuai dengan format pada aplikasi dan muncul pesan, pesan terkirim	Pesan berhasil dikirim dan muncul pesan, pesan terkirim	Berhasil

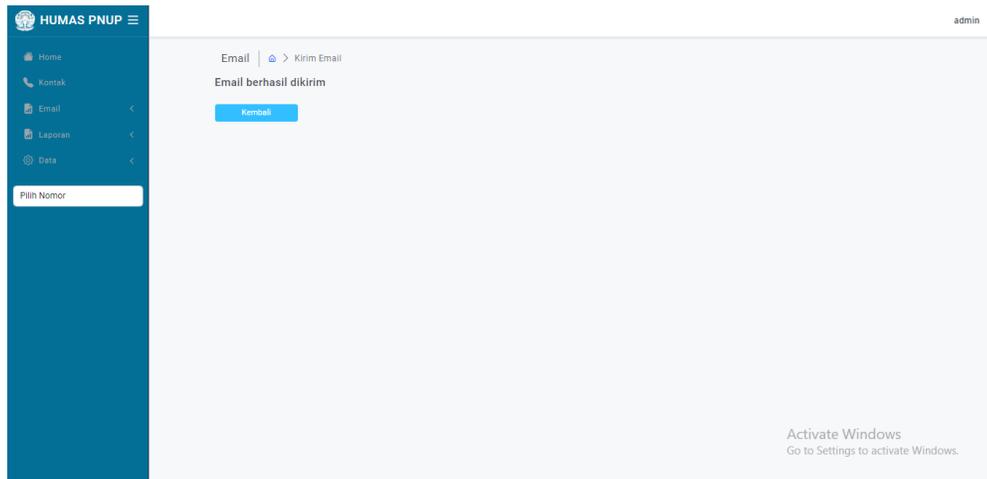
4.2.6 Pengujian Halaman Email



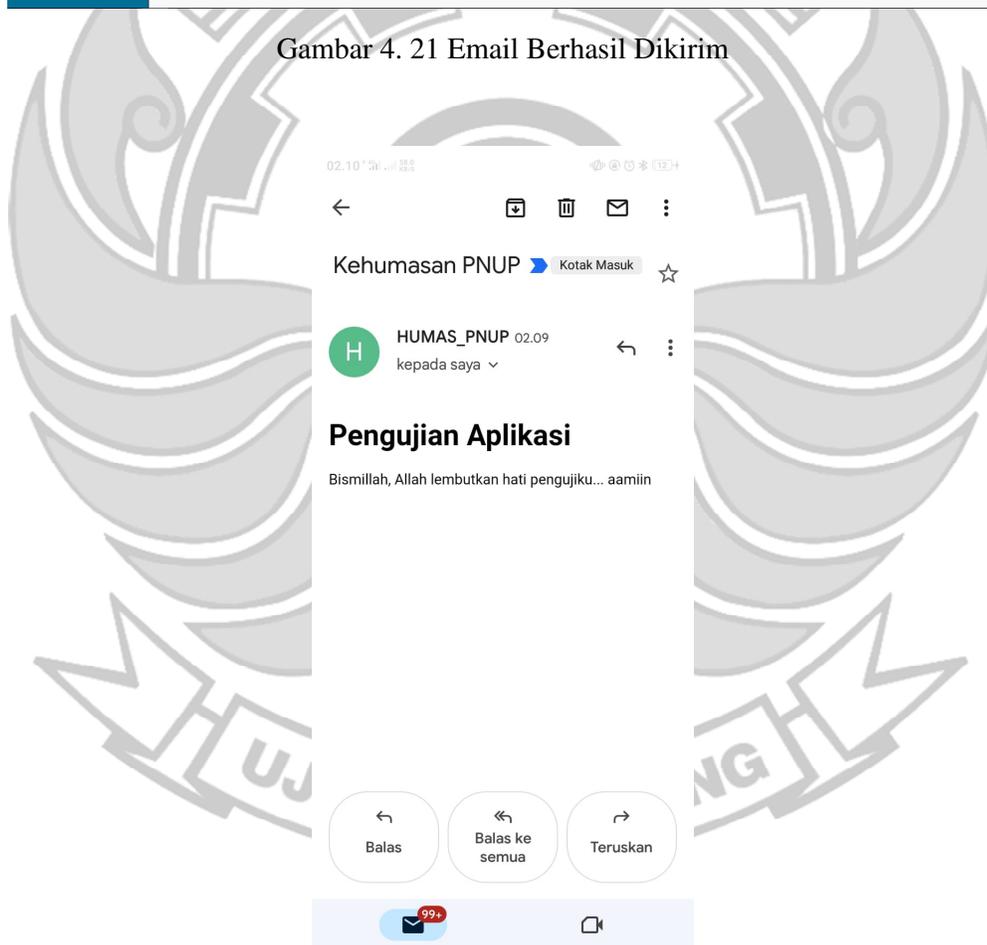
Gambar 4. 19 Tampilan Daftar Email Yang Masuk



Gambar 4. 20 Mengirim Email Dengan Memasukkan Data Sesuai Dengan Format Pada Aplikasi



Gambar 4. 21 Email Berhasil Dikirim



Gambar 4. 22 Tampilan Email Yang Masuk

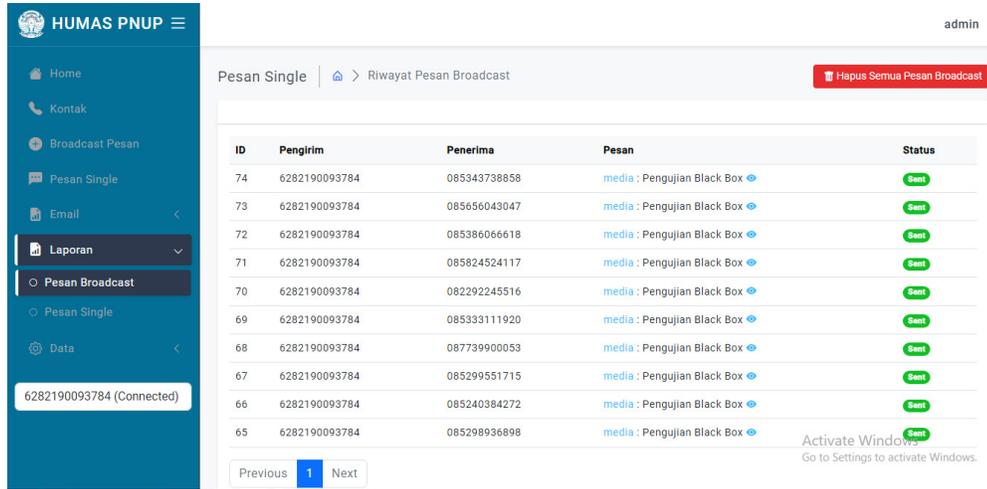
Tabel 4. 6 Pengujian Halaman Email

No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Bagian kirim pesan email Klik tombol “kirim pesan”	Menambahkan data sesuai dengan format pada aplikasi dan muncul pesan, pesan berhasil dikirim	Pesan berhasil dikirim dan muncul pesan, pesan berhasil dikirim	Berhasil

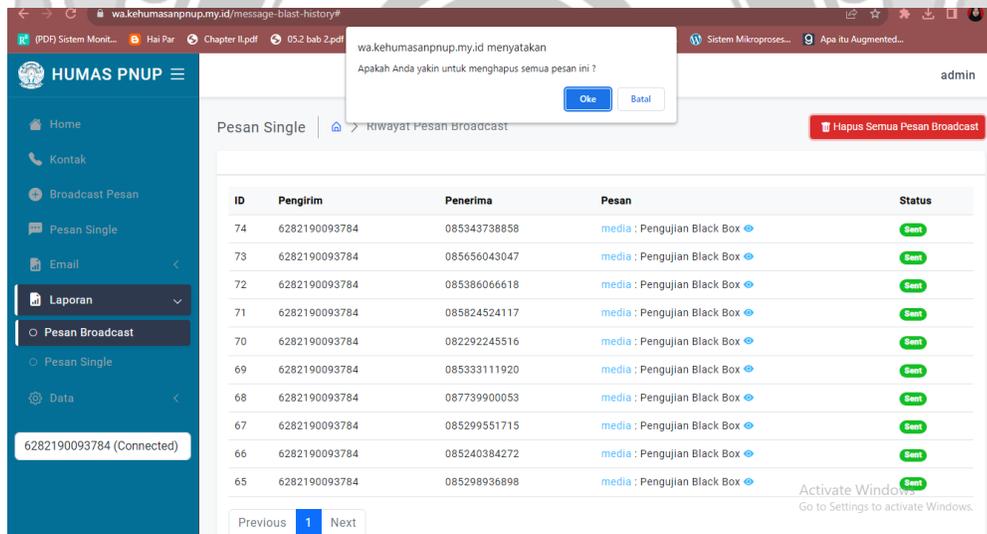
4.2.7 Pengujian Halaman Laporan

Halaman laporan merupakan halaman dimana admin bisa melihat riwayat pesan yang sudah disebar pada penerima. Riwayat pesan terbagi menjadi dua, yaitu *broadcast* pesan dan pesan *single*.

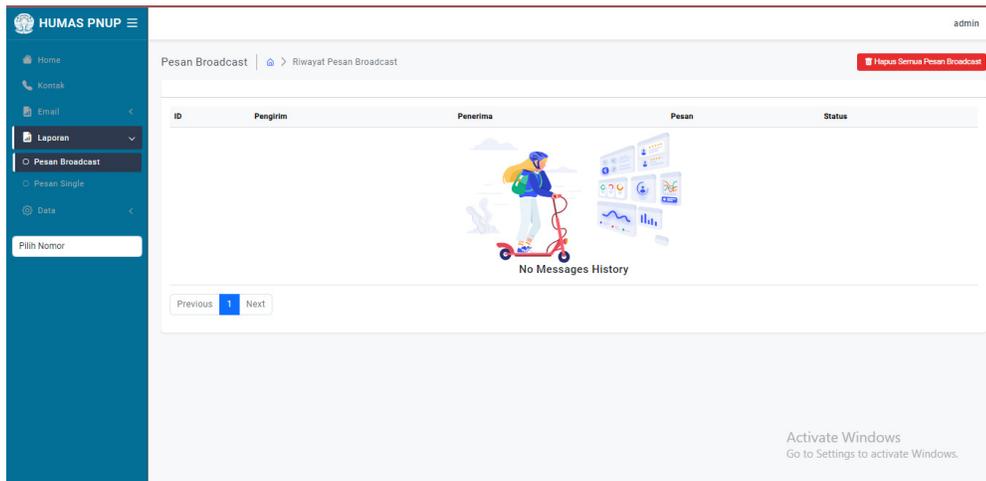
a. Laporan Broadcast Pesan



Gambar 4. 23 Tampilan Laporan Broadcast Pesan

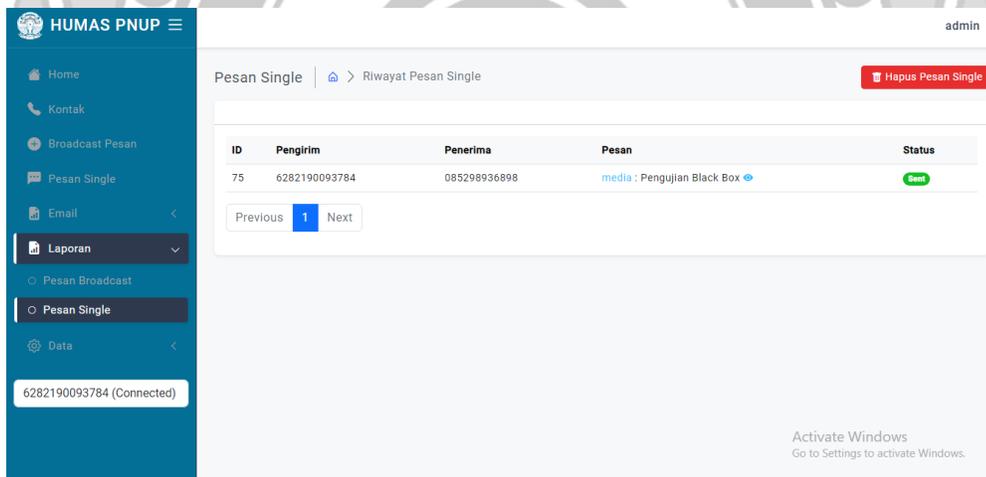


Gambar 4. 24 Muncul Notifikasi Menghapus Riwayat Broadcast Pesan

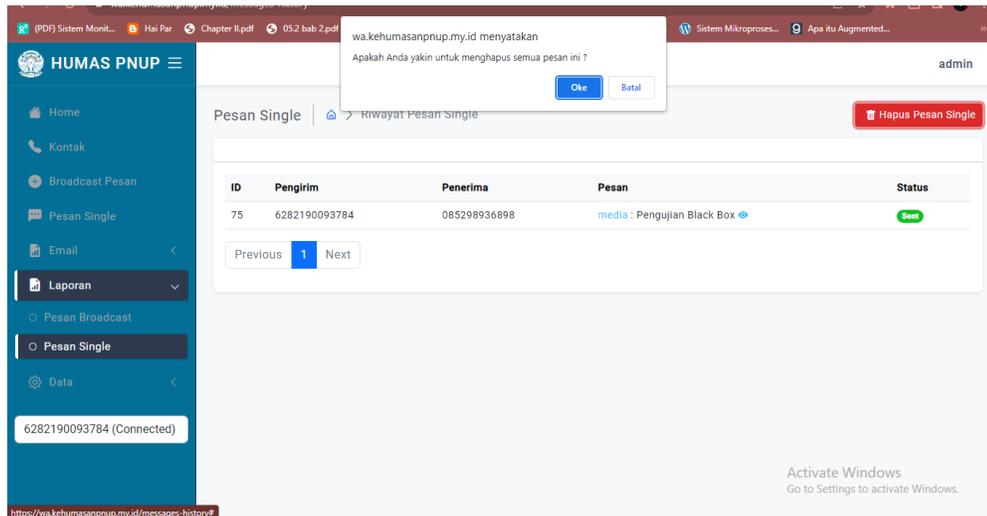


Gambar 4. 25 Riwayat *Broadcast* Pesan Berhasil Dihapus

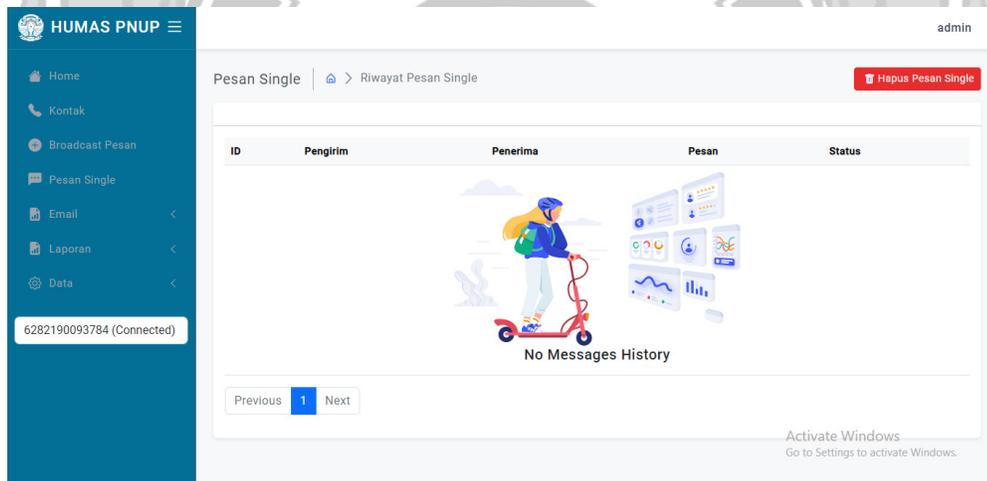
b. Laporan Pesan single



Gambar 4. 26 Tampilan Halaman *Pesan Single*



Gambar 4. 27 Muncul Notifikasi Menghapus Riwayat Pesan *Single*



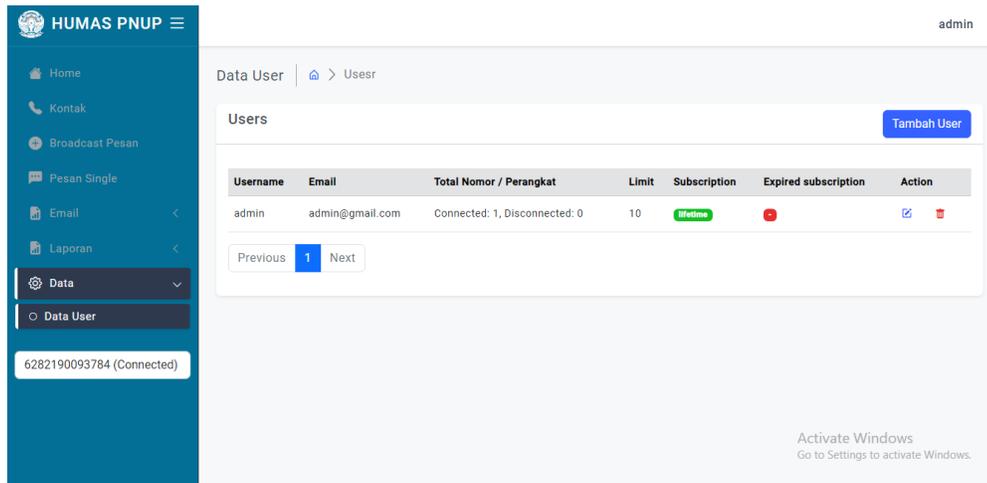
Gambar 4. 28 Riwayat Pesan *Single* Berhasil Dihapus

Tabel 4. 7 Pengujian Halaman Laporan

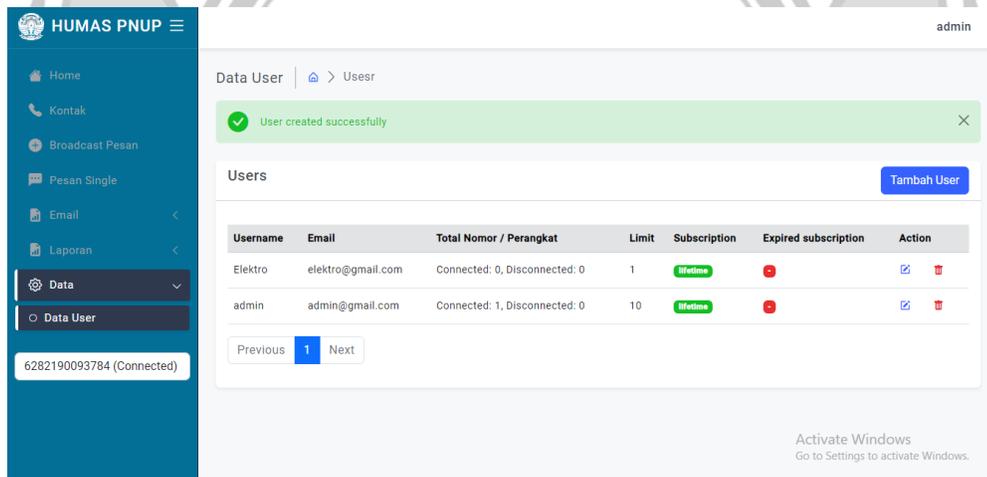
No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	<p>Bagian hapus laporan pesan broadcast</p> <p>Klik tombol “hapus semua pesan broadcast”</p>	<p>Riwayat pesan broadcast terhapus dan tetap di halaman laporan pesan <i>broadcast</i></p>	<p>Riwayat pesan broadcast terhapus dan tetap di halaman laporan pesan broadcast</p>	Berhasil
2	<p>Bagian hapus laporan pesan single</p> <p>Klik tombol “hapus pesan single”</p>	<p>Riwayat pesan <i>single</i> terhapus dan tetap di halaman laporan pesan <i>single</i></p>	<p>Riwayat pesan <i>single</i> terhapus dan tetap di halaman laporan pesan <i>single</i></p>	Berhasil

4.2.8 Pengujian Halaman Data *User*

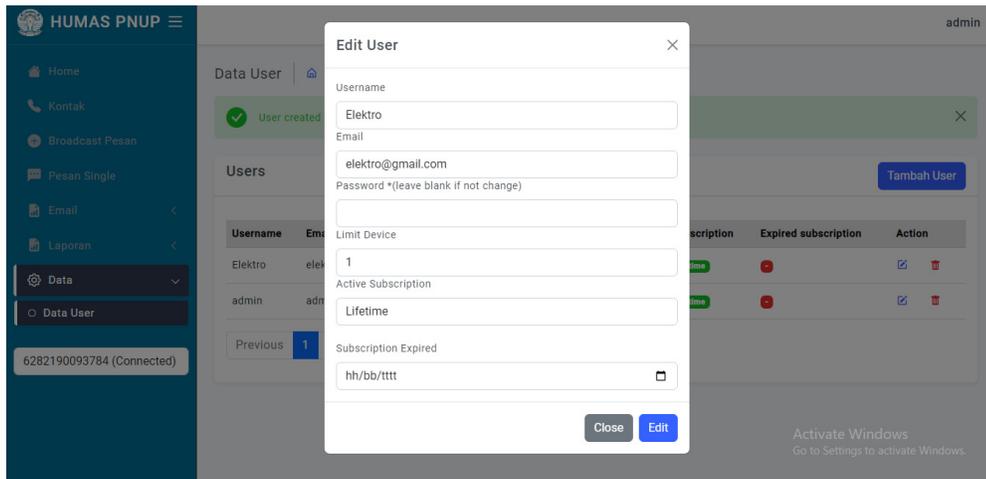
Data *user* merupakan tempat admin menyimpan data agar bisa *login* kedalam aplikasi. Selain tempat menyimpan data, data *user* juga bisa menambah admin baru dengan memasukkan data sesuai dengan format terutama *username* dan *password* pada aplikasi, yang berguna ketika ingin melakukan *login* kedalam aplikasi.



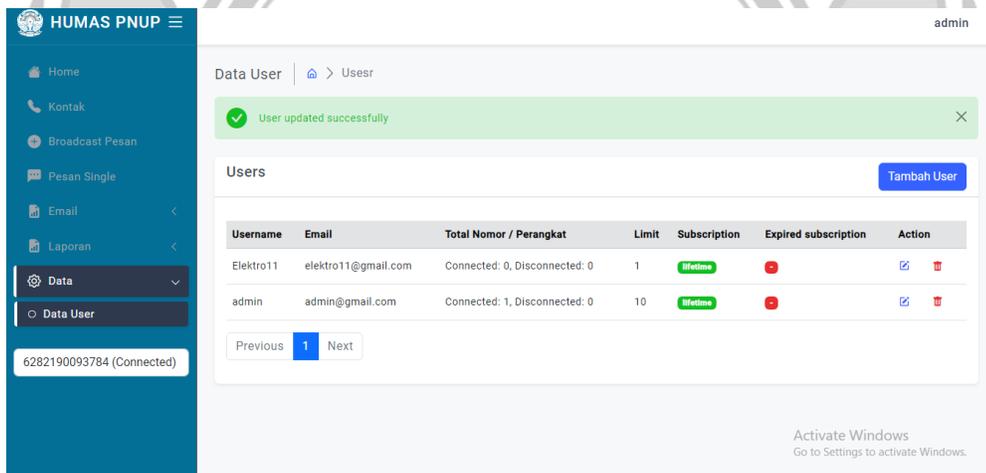
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Data User



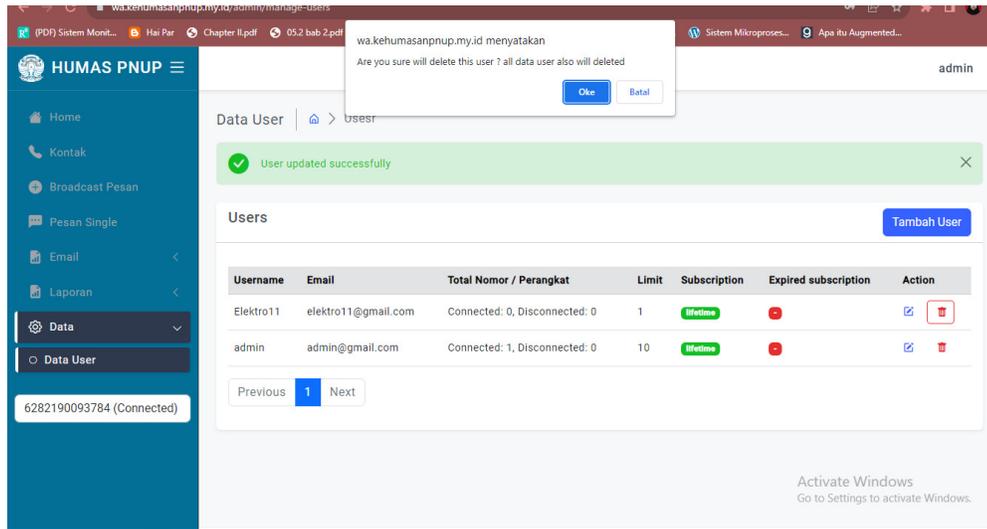
Gambar 4. 30 Berhasil Menambahkan User



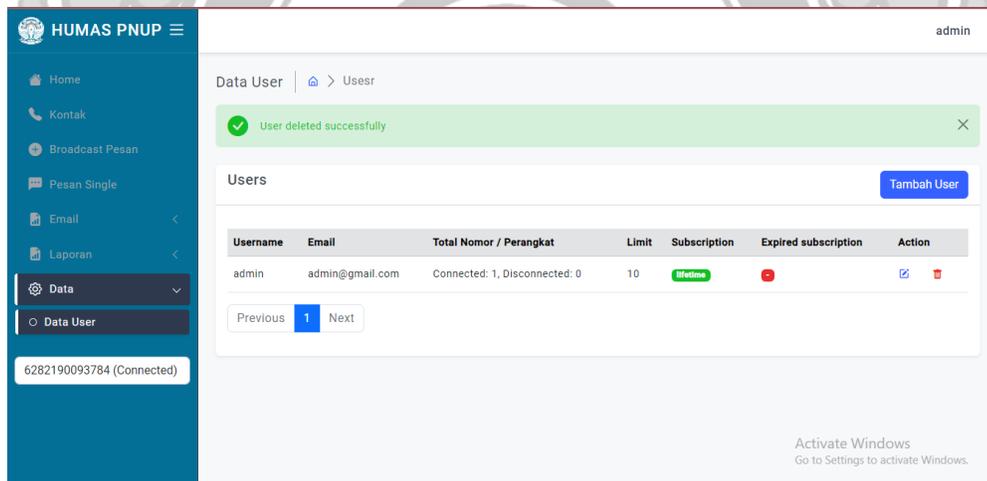
Gambar 4. 31 Edit *User*



Gambar 4. 32 Berhasil Mengedit Data *User*



Gambar 4. 33 Notifikasi Menghapus User



Gambar 4. 34 User Berhasil Dihapus

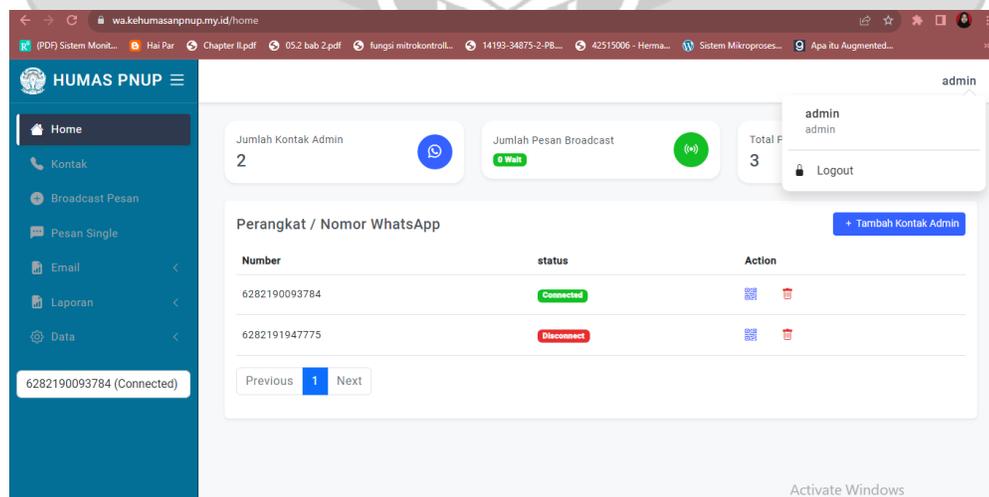
Tabel 4. 8 Pengujian Halaman Data *User*

No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	<p>Bagian tambah user</p> <p>Klik tombol “Tambah User”</p>	<p>Menambahkan data sesuai dengan format pada aplikasi dan muncul pesan berhasil</p> <p>menambahkan <i>user</i></p>	<p>Berhasil menambahkan user dan muncul notifikasi/pesan berhasil</p> <p>menambahkan <i>user</i></p>	Berhasil
2	<p>Bagian edit user</p> <p>Klik tombol “edit user”</p>	<p>Mengubah data <i>user</i> dengan data baru sesuai dengan yang diinginkan untuk di ubah sesuai dengan format pada aplikasi dan muncul pesan <i>update user</i> berhasil</p>	<p>Data <i>user</i> berhasil diedit dan muncul pesan update <i>user</i> berhasil</p>	Berhasil

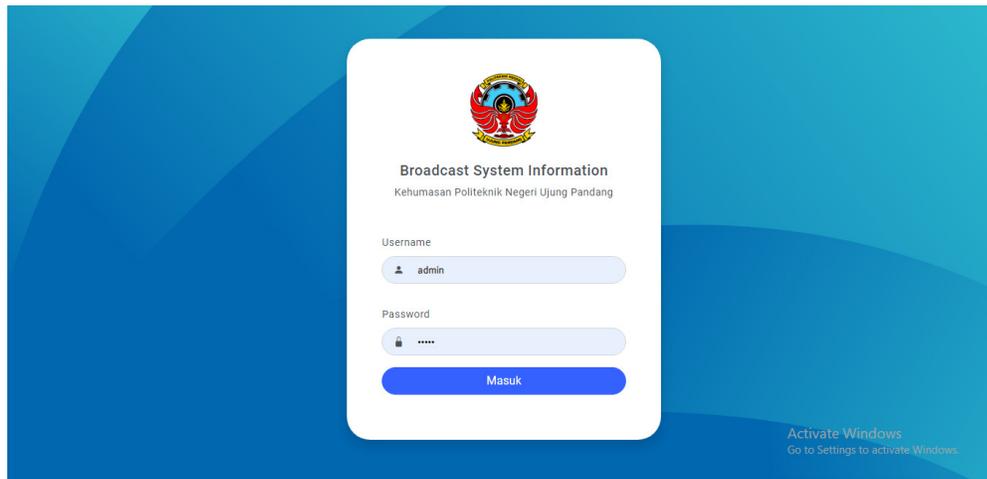
No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
3	Bagian edit user Klik tombol “hapus user”	User berhasil dihapus dan tetap di halaman data <i>user</i>	<i>User</i> berhasil dihapus dan tetap di halaman data <i>user</i>	Berhasil

4.2.9 Pengujian *Logout*

Logout adalah istilah dalam hal keamanan komputer, yakni proses keluar guna memutus akses ke sistem komputer maupun layanan tertentu.



Gambar 4. 35 Tampilan Tombol Logout



Gambar 4. 36 Berhasil Logout

Tabel 4. 9 Pengujian Halaman Logout

No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Bagian logout Klik tombol “Logout”	Berhasil <i>logout</i> dan muncul tampilan halaman <i>login</i>	Berhasil <i>logout</i> dan muncul tampilan halaman <i>login</i>	Berhasil

Berdasarkan pengujian aplikasi menggunakan metode *Blackbox Testing*, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian berhasil dengan memperoleh presentase 100% karena skenario pengujian yang dilakukan berjalan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya.

4.3 Pengujian Kuesioner

Metode penelitian pada dasarnya merupakan metode ilmiah untuk mengumpulkan data untuk maksud dan tujuan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)*. *TAM* pertama kali diperkenalkan oleh *Davis* pada tahun 1989. *TAM* adalah teori sistem informasi yang bertujuan untuk membuat model bagaimana pengguna mau mengadopsi dan menggunakan teknologi. *TAM* merupakan penyesuaian dari *Theoretical Action(TRA)* dan secara khusus disesuaikan dengan model penerimaan sistem informasi dari pengguna. Model ini dikembangkan pada tahun 1986 oleh *Davis* dengan menambahkan dua komponen utama ke model *TRA*. Kedua komponen utama ini persepsi kegunaan dan persepsi kemanfaatan. Pada analisis data kuesioner menggunakan 5 poin skala Likert, dengan total responden sebanyak 50 responden melalui media Google Form, yang dapat ditampilkan pada Gambar 4.33 di bawah ini :



Form Kuesioner Aplikasi Penyebaran Informasi Untuk Subkoordinator Kerjasama Dan Hubungan Masyarakat (Kehumasan) Politeknik Negeri Ujung Pandang

Yth. Bapak/Ibu, saya meminta waktu Bapak/Ibu yang berharga untuk menyempatkan waktu sejenak guna mengisi kuesioner yang telah saya persiapkan melalui Google Form. Adapun tujuan dari kuesioner ini yaitu untuk mendapatkan sejumlah data atau informasi yang relevan dengan topik penelitian saya.

Penting juga untuk mencatat bahwa karya ini tidak terwujud tanpa bimbingan dan dukungan dari dua dosen hebat, yaitu Bapak Muh. Fajri Raharjo, S.T, M.T (1) dan Ibu Tantri Indrabulan, S.T., M.T. (2), serta koordinasi yang erat dengan tim Kehumasan (Ibu Rita, S.T. dan Ibu Ayu Angreini, S.Tr.T.).

saya mengucapkan banyak terima kasih atas perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu menjadi responden dalam penelitian saya. Semoga Bapak/Ibu dan keluarga senantiasa dalam keadaan sehat dan sukses dalam segala usaha.

nurrahayu137@gmail.com [Ganti akun](#)

Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Gambar 4. 37 Tampilan Kuesioner Aplikasi Penyebaran Informasi

Tabel 4. 10 Presentase Kuesioner

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS	Skor
1	50,90%	32.%	5,45%	0	0	88,36%
2	43,63%	3,81%	5,45%	0	0	86,90%
3	49,09%	34,90%	4,36%	0	0	88,36%
4	47,27%	34,90%	5,45%	0	0	67,63%
5	47,27%	32%	7,3%	0	0	86,90%
6	43,63%	39,27%	4,36%	0	0	87,27%
7	54,54%	32%	3,27%	0	0	89,81%

8	47,27%	30,54%	8,72%	0	0	86,54%
9	34,54%	34,90%	13,09%	0	0	82,54%
10	38,18%	32%	13,09%	0	0	83,27%
11	38,18%	34,90%	9,81%	0,72%	0	83,63%
12	36,36%	34,90%	12%	0	0	83,27%
13	34,54%	39,27%	9,81%	0	0	83,63%
14	36,36%	43,63%	5,45%	0	0	85,45%

Tabel diatas menggambarkan hasil *survey* kuesioner yang telah dilakukan untuk mengetahui seberapa diminatinya aplikasi penyebaran informasi dengan sistem seperti ini. Presentase ini didapatkan melalui beberapa tahap perhitungan, yaitu yaitu mengumpulkan data, menjumlahkan seluruh data, menentukan bobot jawaban, menghitung skor maksimum dan minimum, menghitung rumus interval dan menghitung presentase kusioner.

Kuesioner yang dianalisis menggunakan skala likert menunjukkan bahwa presentase paling tinggi ada pada pertanyaan nomor ke 7 “Aplikasi Penyebaran Informasi bermanfaat untuk diterapkan sebagai alat penyebaran informasi” dengan presentase 89,81%. Sedangkan, presentase terendah ada pada pertanyaan nomor ke 4” Aplikasi Penyebaran Informasi membantu saya dalam menerima pesan” dengan presentase 67,63%.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari total skor rata – rata mencapai 80% dari 14 jumlah pertanyaan dari kuesioner yang disebar dan 55

respondend. Hal ini dapat dinyatakan bahwa peminat sistem penyebaran informasi dari aplikasi tersebut memberikan respon dengan baik.



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari proses perancangan, implementasi dan hasil pengujian dari Aplikasi Penyebaran Informasi dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi Penyebaran Informasi berhasil dibuat sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dilakukan seperti pada Desain Antarmuka. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan metode *black-box testing* dan Kuesioner, sistem ini dapat berjalan sesuai dengan fungsinya dan fitur didalamnya dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hasil dari penelitian ini mendapatkan 55 responden dengan respon jawaban rata-rata menilai sangat baik dan baik. interval *presentase* jawaban yang didapatkan 60% -100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Penyebaran Informasi yang dirancang sangat dibutuhkan dan diminati.

5.2 Saran

Saran yang dapat digunakan yaitu, mengembangkan penelitian dari aplikasi ini, menerapkan *framework* lain dalam mengembangkan aplikasi, menambahkan fitur-fitur lain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna agar kualitas dan fungsinya memiliki peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- . N., Ibrahim, A., & Ambarita, A. (2018). Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Air Berbasis Website Pada Pdam Kota Ternate. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.36549/ijis.v3i1.37>
- Andaru, A. (2018). Pengertian database secara umum. *OSF Preprints*, 2.
- Ardi, Z., & Ifdil, I. (2013). Konseling Online Sebagai Salah Satu Bentuk Pelayanan E-konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 1(1), 15–22.
- Ayu, A., Iin, K. Y., Eddy, T., & Utomo, M. N. Y. (2019). Sistem Pendaftaran Ujian Masuk Politeknik Negeri Ujung Pandang. *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika*, 101–106.
- Dwi Ramadhan, G. (2022). Perlindungan Hukum Terhadap Bahasa Pemrograman Dalam Undang-Undang Tentang Hak Cipta. *Jurnal Lex Renaissance*, 7(1), 114–127. <https://doi.org/10.20885/jlr.vol7.iss1.art9>
- Firman, A., Wowor, H. F., Najoran, X., Teknik, J., Fakultas, E., & Unsrat, T. (2016). *Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web*. 5(2).
- Firmansah, D. A., Rohman, R. S., & Farlina, Y. (2020). Aplikasi Website Pengajuan Cuti Karyawan Rumah Sakit Islam Assyifa Sukabumi Berbasis Whatsapp Blast. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 10(2), 129–143. <https://doi.org/10.34010/jati.v10i2.2854>
- Harry Saptarini, N. G. A. P., Hidayat, R. A., & Ciptayani, P. I. (2019). Ajarincode : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman Berbasis Web. *Just TI (Jurnal*

Sains Terapan Teknologi Informasi, 10(2), 21.
<https://doi.org/10.46964/justti.v10i2.106>

Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). *Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis*. 6(1), 25–29.

Irmansyah, F. (2003). Pengantar Database. *Pengantar Database Kuliah Umum Ilmu Komputer*, 1–13. <https://staf.blog.ui.ac.id/r-suti/files/2010/03/pengantardb.pdf>

Lutfi, A. (2020). School Using Php and Mysql. *Jurnal AiTech*, 3(2), 104–112.
<https://www.ejournal.amiki.ac.id/index.php/Aitech/article/view/51>

Mizanie, D., & Irwansyah, I. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Strategi Kehumasan Digital Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 149–164. <https://doi.org/10.21107/komunikasi.v13i2.5099>

Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, J., & Fatria, F. (2017). *Fita Fatria, Listari Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 2(1).

Puspa, R. (2014). Pengertian-pengertian Dasar Hubungan Masyarakat. *Modul Hubungan Masyarakat*, 2–7.

Siti, T., Lestari, M., & Jaya, S. M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Melalui Whatsapp Gateway Studi Kasus Sekolah Luar Biasa-Bc Nurani. *Jurnal FIKI*, XI(1), 2087–2372. <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>

Tjahjono, R. P., & Sucahoyo, C. W. P. (2014). Kesadaran Civitas Akademika

Terhadap Program Greeners “My Waste” Yang Diterapkan Di Kantin Universitas Kristen Petra Surabaya. *Jurnal Hospitality Dan ...*, 5, 1–15.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-perhotelan/article/view/1451>

Wibisono, W., & Baskoro, F. (2002). PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL BEHAVIOUR UML Waskitho Wibisono , Fajar Baskoro. *Juti*, 1(1), 43–50.

Yuliano, T. (2017). Pengenalan PHP. *Ilmiu Komputer*, 1–9.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Proses perhitungan survey kuesioner

1) Pengumpulan Data

1	Timestamp	Nama Lengkap	1. Aplikasi Penyebaran II 2. Aplikasi Penyebaran II 3. Aplikasi Penyebaran II 4. Aplikasi Penyebaran II 5. Aplikasi Penyebaran II 6. Aplikasi Penyebaran II 7. Aplikasi Penyebaran II 8. Saya suka dengan sat 9. Aplikasi Penyebaran II 10. Saya menikmat per 11.
2	10/09/2023 21:11:44	Fajar	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
3	10/09/2023 21:18:35	Nandy Rizandy Najo	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
4	10/09/2023 21:26:34	Dra Astorah, M.M.	3 3 4 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
5	10/09/2023 21:28:52	Apollo, S.T., M.Eng.	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
6	10/09/2023 21:30:53	Hurtaya Syam	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
7	10/09/2023 21:32:22	Muh-habiy-ran	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
8	10/09/2023 21:34:25	Aswahan Sabur	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
9	10/09/2023 21:34:58	Zamrudin	4 4 5 4 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 4
10	10/09/2023 21:49:10	Muhammad satori Ali	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
11	10/09/2023 21:51:28	Nardiana	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
12	10/09/2023 21:54:10	Agus S	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
13	10/09/2023 22:00:24	Yunari	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
14	10/09/2023 22:08:54	Dr Nur Hidayat, SE, MSI	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
15	10/09/2023 22:09:09	Almoh	4 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
16	10/09/2023 22:24:01	Sukma Abadi	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
17	10/09/2023 22:27:09	Ratih mayasada	4 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
18	10/09/2023 22:38:59	Sabri	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
19	10/09/2023 22:50:41	Syamsi Syam	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
20	10/09/2023 22:58:17	Bahriana	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
21	10/09/2023 23:25:41	Amal	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
22	10/09/2023 23:35:17	Herman Bangngalno	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
23	11/09/2023 4:37:20	Musa Muchtar	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
24	11/09/2023 22:17:07	Rizal A Doyo	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
25	12/09/2023 2:42:56	Eti: Sarjana	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
26	12/09/2023 2:42:54	Adam Rasid	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
27	12/09/2023 3:51:24	Dr. Rihawati, S.T., M.T	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
28	12/09/2023 5:10:10	Ajuni Sarim	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
29	12/09/2023 7:00:19	Erawati Baohar	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
30	12/09/2023 17:13:09	Sudarni Koro	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
31	12/09/2023 18:12:09	Luhman.S.T.,M.Pe	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
32	12/09/2023 18:48:46	Rita	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5

No Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5
8	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4
9	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
12	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4
13	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	3	3	4	4
14	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
15	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4
16	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
18	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4

19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	4	4
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	3	3	5
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	4	4
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4
28	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
31	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
32	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5
33	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
36	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
37	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4
38	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
40	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
41	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4
42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
44	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5
45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
47	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4
48	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
49	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
51	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
52	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
53	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
54	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
55	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	3	4

2) Bobot Jawaban

Adapun pemberian bobot pada *survey* kuesioner, yaitu memiliki 5 bobot jawaban yang diatur sebagai berikut :

- STS (Sangat Tidak Setuju) = 1
- TS (Tidak Setuju) = 2
- N (Netral) = 3
- S (Setuju) = 4
- SS (Sangat Setuju) = 5

3) Menjumlahkan Seluruh Data

Setelah mengumpulkan data, langkah selanjutnya yaitu mengelompokkan data berdasarkan jenis jawaban dan bobot jawabannya. Contohnya, jawaban dengan jenis SS (sangat Setuju) dengan bobot jawaban lima dikumpulkan dengan bobot jawaban yang sama dari responden, begitu juga dengan jenis jawaban S (Setuju) dengan bobot jawaban 4 dikumpulkan juga dengan jenis dan bobot yang sama.

Setelah jawaban sudah dikelompokkan, selanjutnya menjumlahkan masing – masing jawaban, maka skor yang diperoleh adalah jumlah responden.

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS	Total Skor
1	28	22	5	0	0	55
2	24	26	5	0	0	55
3	27	24	4	0	0	55

4	26	24	5	0	0	55
5	26	22	7	0	0	55
6	24	27	4	0	0	55
7	30	22	3	0	0	55
8	26	21	8	0	0	55
9	19	24	12	0	0	55
10	21	22	12	0	0	55
11	21	24	9	1	0	55
12	20	24	11	0	0	55
13	19	27	9	0	0	55
14	20	30	5	0	0	55

4) Pemberian Bobot

Pemberian bobot dapat dihasilkan dari jumlah skor jawaban dikali dengan bobot jawaban berdasarkan jenis jawaban. Maka didapatkan hasil sebagai berikut :

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS	Skor
1	140	88	15	0	0	243
2	120	104	15	0	0	239
3	135	96	12	0	0	243
4	130	96	15	0	0	241
5	130	88	21	0	0	239

6	120	108	12	0	0	240
7	150	88	9	0	0	247
8	130	84	24	0	0	238
9	95	96	36	0	0	227
10	105	88	36	0	0	229
11	105	96	27	2	0	230
12	100	96	33	0	0	229
13	95	108	27	0	0	230
14	100	120	15	0	0	235

5) Menghitung Skor Maksimum dan Skor Minimum

Menghitung skor maksimum dan minimum dapat dilakukan dengan rumus berikut :

Skor maksimum = jumlah responden x bobot jawaban tertinggi

$$= 55 \times 5$$

$$= 275$$

Skor minimum = jumlah responden x bobot jawaban terendah

$$= 55 \times 1$$

$$= 55$$

Interval dari jarak 0% sampai 100% dapat menggunakan rumus sebagai berikut

:

Interval = 100% / jumlah bobot jawaban

Maka = 100% / 5

= 20%

Kriteria interval interpretasi skor berdasarkan interval dapat dilihat dibawah

ini :

- 0% - 20% = Sangat Tidak Baik
- 21% - 40% = Tidak Baik
- 41% - 60% = Cukup/Netral
- 61% - 80% = Baik
- 81% - 100% = Sangat baik

6) Hitung *Presentase*

Indeks *presentase* didapatkan dari menggunakan rumus, rumus yang digunakan adalah total skor dibagi total skor maksimum dan dikali 100. Pada tahap ini memperlihatkan perhitungan kuesioner dengan interval dan jarak terendah 0% hingga tertinggi 100%.

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS	Skor
1	50,90%	32.%	5,45%	0	0	88,36%
2	43,63%	3,81%	5,45%	0	0	86,90%
3	49,09%	34,90%	4,36%	0	0	88,36%

4	47,27%	34,90%	5,45%	0	0	67,63%
5	47,27%	32%	7,3%	0	0	86,90%
6	43,63%	39,27%	4,36%	0	0	87,27%
7	54,54%	32%	3,27%	0	0	89,81%
8	47,27%	30,54%	8,72%	0	0	86,54%
9	34,54%	34,90%	13,09%	0	0	82,54%
10	38,18%	32%	13,09%	0	0	83,27%
11	38,18%	34,90%	9,81%	0,72%	0	83,63%
12	36,36%	34,90%	12%	0	0	83,27%
13	34,54%	39,27%	9,81%	0	0	83,63%
14	36,36%	43,63%	5,45%	0	0	85,45%

Lampiran 2. Dokumentasi Pengujian dan Pengenalan Aplikasi Penyebaran Informasi.



Lampiran 3. Screenshot Pesan menggunakan Aplikasi Penyebaran Informasi

