



Rancang Bangun Website OSIS sebagai Media Informasi dan Manajemen Kegiatan Siswa di YPK Anugerah Abadi

Raffael Rubenino Gustavo¹, Ines Heidiani Ikasari², Dini Rahmawati³, Zahra Amandita Zhailila⁴

¹⁻⁴Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹rafaelgultom2005@gmail.com, ²dosen01374@gmail.com, ³dinirahmawati932@gmail.com, ⁴zhaililazahraamandita@gmail.com

Abstrak—Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk lingkungan pendidikan. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) sebagai wadah pengembangan kemampuan organisasi dan kepemimpinan siswa memerlukan media informasi yang mampu mendukung penyampaian informasi kegiatan secara cepat, tepat, dan terorganisir. Pada YPK Anugerah Abadi, proses penyampaian informasi kegiatan OSIS masih dilakukan melalui media konvensional seperti papan pengumuman, media sosial, dan penyampaian langsung sehingga informasi yang disampaikan belum selalu diterima secara merata oleh seluruh siswa. Selain itu, pengelolaan data kegiatan, jadwal, pengumuman, anggota OSIS, dan dokumentasi kegiatan belum terintegrasi dalam satu sistem yang terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website OSIS sebagai media informasi dan manajemen kegiatan siswa di YPK Anugerah Abadi. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode prototype yang memungkinkan pengguna berpartisipasi dalam proses pengembangan melalui evaluasi dan pemberian umpan balik secara bertahap. Sistem dibangun menggunakan PHP Native, MySQL, HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap 5, dan XAMPP sebagai lingkungan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website yang dikembangkan mampu mendukung pengelolaan data kegiatan, pengumuman, jadwal, anggota OSIS, serta dokumentasi kegiatan secara terintegrasi. Sistem juga mempermudah siswa dalam memperoleh informasi kegiatan sekolah melalui media berbasis web yang dapat diakses dengan lebih mudah dan cepat. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, seluruh fitur utama sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat membantu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan pengelolaan kegiatan OSIS di YPK Anugerah Abadi.

Kata Kunci: website, sistem informasi, OSIS, manajemen kegiatan, prototype.

Abstract—The development of information technology has significantly influenced various sectors, including education. The Student Council Organization (OSIS) serves as a platform for developing students' organizational and leadership skills and requires an effective information medium to support the dissemination of activity-related information in a fast, accurate, and organized manner. At YPK Anugerah Abadi, the dissemination of OSIS activity information is still carried out through conventional media such as notice boards, social media, and direct communication, resulting in information that is not always distributed evenly to all students. In addition, the management of activity data, schedules, announcements, OSIS member information, and activity documentation has not been integrated into a structured system. This study aims to design and develop an OSIS website as an information media and student activity management system at YPK Anugerah Abadi. The system was developed using the prototype method, which allows users to participate in the development process through continuous evaluation and feedback. The application was developed using PHP Native, MySQL, HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap 5, and XAMPP as the development environment. The results indicate that the developed website is capable of supporting the integrated management of activities, announcements, schedules, OSIS member data, and activity documentation. The system also facilitates students in accessing school-related information through a web-based platform that is easier and faster to use. Based on the testing results, all major system features functioned according to user requirements and contributed to improving the effectiveness of information dissemination and OSIS activity management at YPK Anugerah Abadi.

Keywords: website, information system, student council, activity management, prototype.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi tidak hanya digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, tetapi juga berperan dalam meningkatkan efektivitas pengelolaan organisasi di lingkungan sekolah. Salah satu organisasi yang memiliki peran penting dalam pengembangan karakter, kepemimpinan, serta kreativitas siswa



adalah Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). Sebagai wadah kegiatan siswa, OSIS memerlukan media informasi yang mampu mendukung penyampaian informasi secara cepat, akurat, dan mudah diakses oleh seluruh warga sekolah.

OSIS merupakan organisasi resmi yang berfungsi sebagai sarana pengembangan potensi, kepemimpinan, tanggung jawab, dan partisipasi siswa dalam kehidupan sekolah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Dalam pelaksanaannya, OSIS menyelenggarakan berbagai kegiatan akademik maupun nonakademik, seperti lomba, kegiatan sosial, seminar, pentas seni, dan program pengembangan siswa lainnya. Beragam kegiatan tersebut membutuhkan pengelolaan informasi yang baik agar seluruh informasi dapat tersampaikan secara merata kepada siswa serta dapat dikelola secara terstruktur oleh pengurus organisasi.

YPK Anugerah Abadi merupakan salah satu lembaga pendidikan yang aktif mendukung kegiatan organisasi siswa sebagai bagian dari upaya pengembangan karakter dan keterampilan peserta didik. Namun, proses penyampaian informasi kegiatan OSIS di lingkungan sekolah masih dilakukan melalui media konvensional seperti papan pengumuman, media sosial, dan penyampaian langsung oleh pengurus organisasi. Kondisi tersebut menyebabkan informasi tidak selalu diterima secara merata oleh seluruh siswa serta berpotensi menimbulkan keterlambatan dalam penyebaran informasi. Selain itu, pengelolaan data kegiatan, jadwal, pengumuman, anggota OSIS, dan dokumentasi kegiatan masih dilakukan secara terpisah sehingga kurang efektif dalam mendukung kebutuhan administrasi organisasi.

Penerapan sistem informasi berbasis web dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sistem informasi merupakan kombinasi dari berbagai komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan informasi guna mendukung kegiatan operasional suatu organisasi (Hutahaean, 2015). Website sebagai media informasi digital memungkinkan penyampaian informasi dilakukan secara lebih cepat, terpusat, dan dapat diakses kapan saja melalui perangkat yang terhubung dengan jaringan internet. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniati dan Devitra (2022) menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan data dan pelayanan informasi dalam lingkungan pendidikan. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Putra dan Muflih (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi web dapat mendukung pengelolaan informasi secara lebih terstruktur dan mudah diakses oleh pengguna.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website OSIS sebagai media informasi dan manajemen kegiatan siswa di YPK Anugerah Abadi. Sistem dikembangkan menggunakan metode prototype yang memungkinkan pengguna berpartisipasi secara aktif dalam proses pengembangan melalui tahapan evaluasi dan penyempurnaan sistem secara bertahap (Pressman & Maxim, 2019). Website yang dikembangkan menyediakan fitur pengelolaan kegiatan, pengumuman, jadwal, anggota OSIS, dan dokumentasi kegiatan yang dapat dikelola melalui halaman administrasi serta diakses oleh siswa sebagai media informasi sekolah.

Pengembangan website OSIS ini diharapkan dapat membantu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, mempermudah pengelolaan data kegiatan organisasi, serta menyediakan media informasi yang terintegrasi bagi seluruh siswa. Selain itu, sistem yang dibangun diharapkan mampu mendukung pelaksanaan kegiatan OSIS secara lebih terstruktur dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas layanan informasi di lingkungan YPK Anugerah Abadi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di YPK Anugerah Abadi yang berlokasi di Kota Tangerang Selatan, Banten. Objek penelitian difokuskan pada proses penyampaian informasi dan pengelolaan kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) yang meliputi pengelolaan kegiatan, pengumuman, jadwal kegiatan, data anggota OSIS, serta dokumentasi kegiatan. Penelitian dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan penyampaian informasi yang masih dilakukan secara konvensional dan belum terintegrasi dalam satu sistem informasi berbasis web.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses penyampaian informasi dan pengelolaan kegiatan OSIS yang sedang berjalan. Wawancara dilakukan kepada pihak sekolah dan pengurus OSIS untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan sistem, kendala yang dihadapi, serta fitur



yang dibutuhkan pengguna. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung yang berkaitan dengan kegiatan organisasi dan proses administrasi yang berjalan di lingkungan sekolah.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototype. Menurut Pressman dan Maxim (2019), metode prototype merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pengguna berpartisipasi secara aktif dalam proses pengembangan melalui evaluasi dan penyempurnaan sistem secara bertahap. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran awal sistem kepada pengguna sehingga kebutuhan sistem dapat diidentifikasi dan disesuaikan sebelum sistem dikembangkan secara penuh.

Tahapan pengembangan sistem diawali dengan identifikasi kebutuhan sistem melalui proses observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan pengguna. Tahap berikutnya adalah perancangan prototype awal yang mencakup rancangan antarmuka pengguna, alur proses sistem, serta struktur basis data. Prototype yang telah dibuat kemudian dievaluasi oleh pengguna untuk memperoleh masukan terkait fungsi dan tampilan sistem. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sistem hingga sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah proses perbaikan selesai, sistem diimplementasikan dan dilakukan pengujian untuk memastikan seluruh fitur dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan.

Perancangan sistem dilakukan menggunakan pendekatan Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk memvisualisasikan kebutuhan dan rancangan sistem secara terstruktur. UML membantu pengembang dalam menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem serta mempermudah proses perancangan perangkat lunak (Rosa & Shalahuddin, 2018). Diagram yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Activity Diagram untuk menggambarkan alur proses sistem, Use Case Diagram untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem, serta Entity Relationship Diagram (ERD) untuk merancang struktur basis data yang digunakan dalam aplikasi.

Sistem dikembangkan menggunakan PHP Native sebagai bahasa pemrograman utama dengan MySQL sebagai basis data. Antarmuka pengguna dibangun menggunakan HTML, CSS, JavaScript, dan Bootstrap 5 untuk menghasilkan tampilan yang responsif dan mudah digunakan. Proses pengembangan dan pengujian dilakukan menggunakan Visual Studio Code sebagai editor pemrograman dan XAMPP sebagai web server lokal.

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode black box testing yang berfokus pada pengujian fungsi sistem berdasarkan masukan dan keluaran yang dihasilkan tanpa memperhatikan struktur kode program. Metode ini digunakan untuk memastikan bahwa setiap fitur yang tersedia pada sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menghasilkan keluaran yang diharapkan (Uminingsih dkk., 2022). Pengujian dilakukan pada fitur login, pengelolaan kegiatan, pengelolaan pengumuman, pengelolaan jadwal, pengelolaan data anggota OSIS, serta dokumentasi kegiatan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

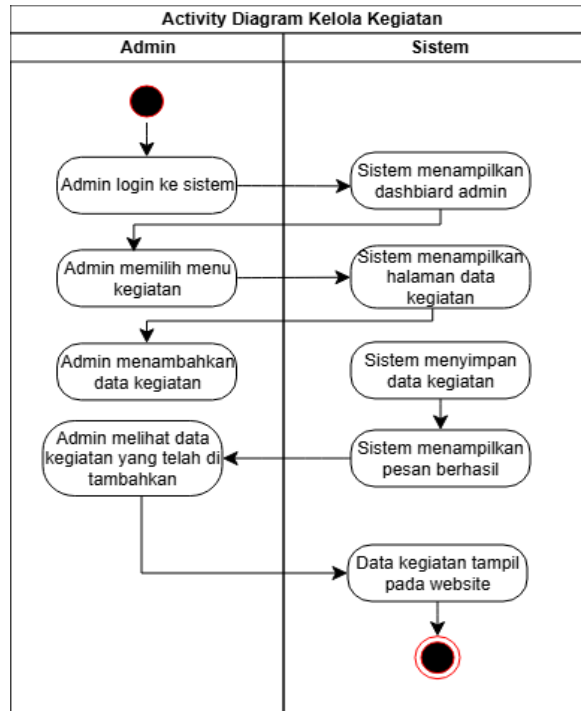
Penelitian ini menyajikan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian website OSIS yang dikembangkan sebagai media informasi dan manajemen kegiatan siswa di YPK Anugerah Abadi. Pembahasan diawali dengan analisis kebutuhan dan perancangan sistem yang meliputi pemodelan proses bisnis serta perancangan sistem menggunakan UML. Selanjutnya, dijelaskan perancangan basis data, implementasi antarmuka sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan untuk memastikan seluruh fungsi sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu mendukung pengelolaan informasi dan kegiatan OSIS secara lebih terintegrasi dan efektif dibandingkan proses yang sebelumnya dilakukan secara konvensional.

3.1 Analisis dan Perancangan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di YPK Anugerah Abadi. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses penyampaian informasi kegiatan OSIS masih dilakukan melalui media konvensional seperti papan pengumuman, media sosial, dan penyampaian langsung oleh pengurus organisasi. Selain itu, pengelolaan data kegiatan, pengumuman, jadwal, anggota OSIS, dan dokumentasi kegiatan belum terintegrasi dalam satu sistem sehingga proses administrasi dan penyebaran informasi

belum berjalan secara optimal. Berdasarkan kondisi tersebut, dirancang sebuah website OSIS yang dapat digunakan sebagai media informasi sekaligus sarana pengelolaan kegiatan siswa secara terpusat.

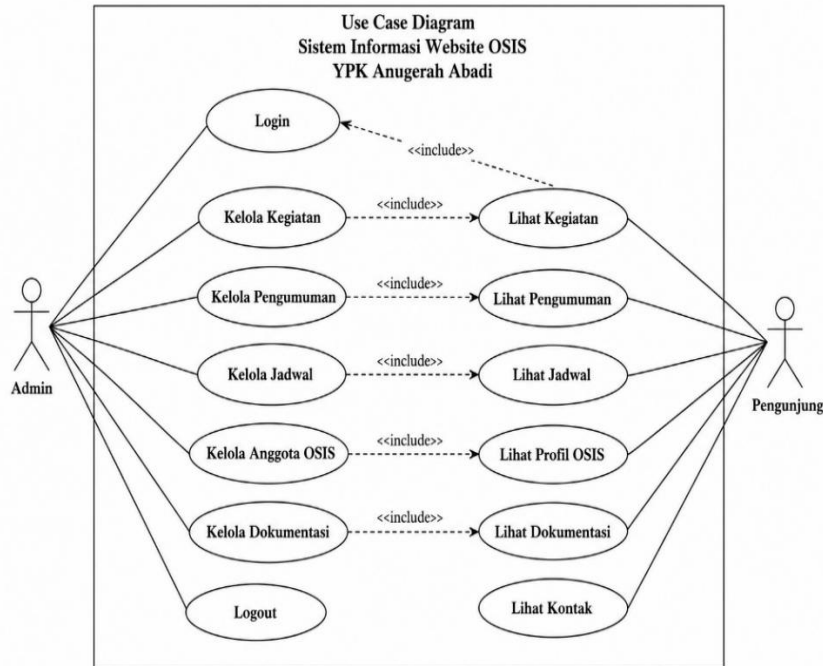
Perancangan sistem dilakukan menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk memvisualisasikan kebutuhan dan alur kerja sistem. Salah satu diagram yang digunakan adalah Activity Diagram yang menggambarkan proses pengelolaan kegiatan oleh admin. Diagram ini menunjukkan urutan aktivitas yang dilakukan mulai dari proses autentikasi hingga pengelolaan data kegiatan yang tersimpan dalam basis data.



Gambar 1. Activity Diagram Kelola Kegiatan

Berdasarkan Gambar 1, proses pengelolaan kegiatan diawali dengan login admin ke dalam sistem. Setelah proses autentikasi berhasil, admin dapat mengakses menu kegiatan untuk melakukan penambahan, perubahan, penghapusan, maupun melihat data kegiatan yang tersedia. Setiap data yang dikelola akan diproses oleh sistem dan disimpan ke dalam basis data sehingga informasi kegiatan dapat ditampilkan kepada pengguna melalui website. Alur tersebut menunjukkan bahwa sistem telah dirancang untuk mendukung pengelolaan kegiatan secara terstruktur dan terpusat.

Selain Activity Diagram, perancangan sistem juga divisualisasikan menggunakan Use Case Diagram untuk menggambarkan hubungan antara aktor dan fungsi yang tersedia pada sistem. Diagram ini memberikan gambaran mengenai hak akses dan aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam mengelola informasi pada website OSIS.



Gambar 2. Use Case Diagram

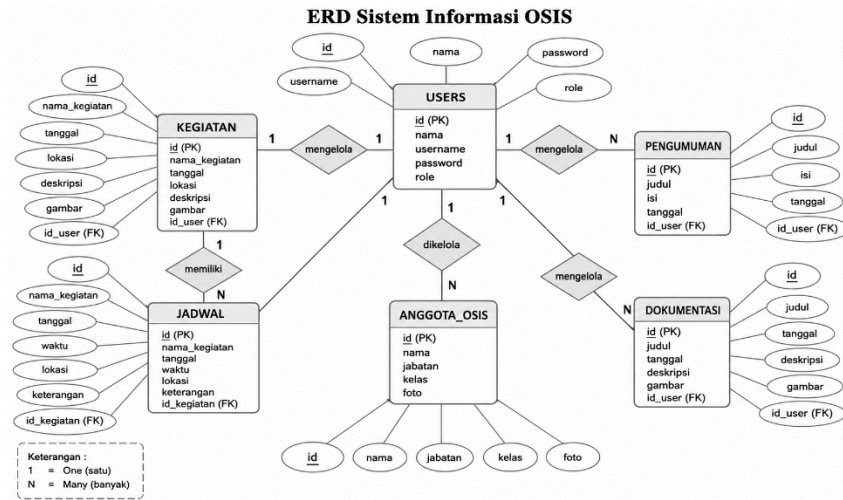
Berdasarkan Gambar 2, sistem memiliki satu aktor utama yaitu admin yang bertanggung jawab terhadap seluruh proses pengelolaan data pada website. Admin memiliki hak akses untuk melakukan login serta mengelola data kegiatan, pengumuman, jadwal kegiatan, anggota OSIS, dan dokumentasi kegiatan. Setiap fungsi tersebut dirancang untuk mendukung kebutuhan organisasi dalam mengelola dan menyebarkan informasi secara lebih efektif. Hubungan antara aktor dan fitur sistem menunjukkan bahwa website yang dikembangkan mampu mengintegrasikan berbagai proses administrasi organisasi ke dalam satu platform yang mudah digunakan.

Hasil perancangan sistem menunjukkan bahwa seluruh kebutuhan pengguna yang diperoleh pada tahap analisis telah diakomodasi ke dalam fungsi-fungsi utama sistem. Perancangan ini menjadi dasar dalam proses pengembangan dan implementasi website sehingga sistem yang dibangun dapat mendukung kegiatan administrasi dan penyebaran informasi OSIS secara lebih efektif dan terintegrasi.

3.2 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data dilakukan untuk mendukung penyimpanan, pengelolaan, dan pengambilan data yang digunakan oleh sistem secara terstruktur. Basis data dirancang agar mampu mengelola berbagai informasi yang berkaitan dengan kegiatan organisasi, pengumuman, jadwal, data anggota OSIS, serta dokumentasi kegiatan. Perancangan basis data yang baik diperlukan untuk menjaga konsistensi data dan mendukung proses pengelolaan informasi yang dilakukan melalui website.

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menggambarkan hubungan antar entitas yang terdapat pada sistem. Diagram ini menjadi dasar dalam pembentukan tabel-tabel basis data yang digunakan untuk menyimpan seluruh informasi yang dikelola oleh aplikasi.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Berdasarkan Gambar 3, basis data sistem terdiri dari beberapa entitas utama yang saling berhubungan untuk mendukung proses pengelolaan informasi pada website OSIS. Setiap entitas memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan sistem. Hubungan antar entitas dirancang untuk memastikan data dapat tersimpan secara terstruktur dan dapat diakses sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui perancangan ini, sistem mampu mengelola informasi kegiatan, pengumuman, jadwal, anggota OSIS, dan dokumentasi kegiatan secara terintegrasi. Untuk memberikan gambaran yang lebih ringkas mengenai struktur basis data yang digunakan, Tabel 1 menyajikan fungsi dari masing-masing tabel yang terdapat pada sistem.

Tabel 1. Struktur Basis Data

Tabel	Fungsi
users	Menyimpan data akun administrator yang memiliki hak akses ke dalam sistem
kegiatan	Menyimpan data kegiatan OSIS yang akan ditampilkan pada website
pengumuman	Menyimpan informasi pengumuman yang dipublikasikan kepada siswa
jadwal	Menyimpan data jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan
anggota_osis	Menyimpan data anggota OSIS yang dikelola oleh administrator
dokumentasi	Menyimpan dokumentasi kegiatan organisasi yang ditampilkan pada website

Berdasarkan Tabel 1, setiap tabel memiliki fungsi yang berbeda dalam mendukung operasional sistem. Tabel users digunakan untuk mengelola data akun administrator yang memiliki hak akses ke sistem. Tabel kegiatan, pengumuman, dan jadwal digunakan untuk menyimpan berbagai informasi yang akan ditampilkan kepada pengguna. Sementara itu, tabel anggota_osis digunakan untuk mengelola data anggota organisasi dan tabel dokumentasi digunakan untuk menyimpan informasi dokumentasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Struktur basis data



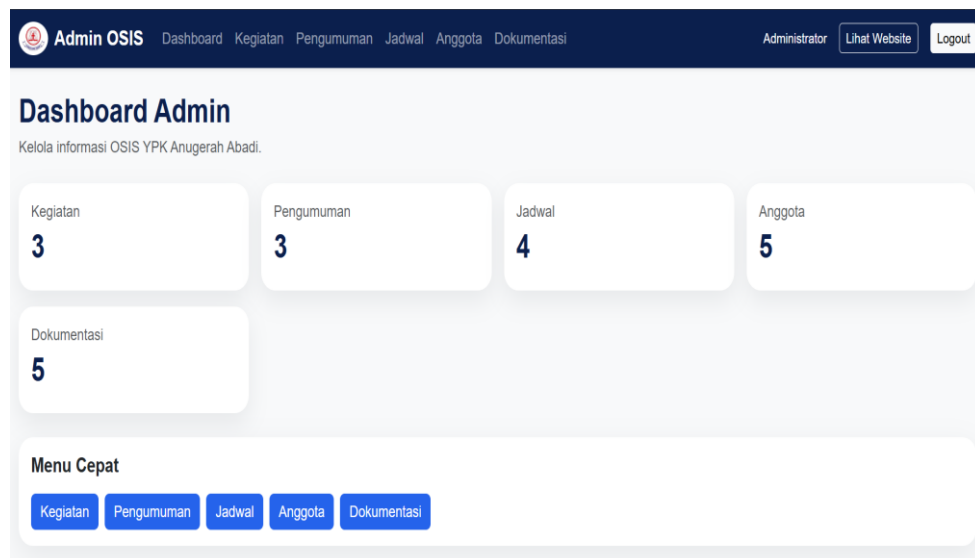
tersebut dirancang untuk mendukung pengelolaan data yang terintegrasi sehingga proses penyimpanan dan pengambilan informasi dapat dilakukan secara lebih efektif.

Hasil perancangan basis data menunjukkan bahwa struktur yang dibangun telah mampu mengakomodasi kebutuhan informasi yang diperlukan oleh sistem. Dengan adanya rancangan basis data yang terstruktur, proses implementasi sistem dapat dilakukan dengan lebih mudah serta mendukung pengelolaan informasi secara konsisten dan terorganisir.

3.3 Implementasi Sistem

Tahap implementasi merupakan proses penerapan hasil perancangan sistem ke dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna. Website OSIS dikembangkan menggunakan PHP Native sebagai bahasa pemrograman utama dengan MySQL sebagai basis data. Antarmuka sistem dibangun menggunakan HTML, CSS, JavaScript, dan Bootstrap 5 sehingga menghasilkan tampilan yang responsif dan mudah digunakan. Implementasi sistem dilakukan berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis dan perancangan sehingga seluruh fitur yang tersedia dapat mendukung proses pengelolaan informasi dan kegiatan OSIS secara terintegrasi.

Setelah berhasil melakukan autentikasi, administrator akan diarahkan ke halaman dashboard yang berfungsi sebagai pusat pengelolaan seluruh data pada sistem. Dashboard menyediakan akses ke berbagai menu yang digunakan untuk mengelola kegiatan, pengumuman, jadwal, anggota OSIS, serta dokumentasi kegiatan.



Gambar 4. Dashboard Admin

Berdasarkan Gambar 4, halaman dashboard menampilkan menu navigasi yang memudahkan administrator dalam mengakses setiap fitur yang tersedia pada sistem. Melalui halaman ini, administrator dapat melakukan pengelolaan data secara terpusat sehingga proses administrasi organisasi menjadi lebih terorganisir dan efisien. Dashboard juga berfungsi sebagai halaman utama yang menghubungkan seluruh modul yang terdapat pada website.

Salah satu fitur utama yang tersedia pada sistem adalah pengelolaan data kegiatan. Fitur ini digunakan untuk mengelola berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh OSIS, mulai dari proses penambahan, perubahan, penghapusan, hingga penyajian informasi kegiatan kepada pengguna. Data yang telah disimpan akan ditampilkan melalui website sehingga dapat diakses oleh siswa sebagai sumber informasi kegiatan sekolah.

No	Gambar	Nama Kegiatan	Tanggal	Lokasi	Deskripsi	Aksi
1	-	Lomba Kebersihan Kelas	05 September 2026	Seluruh Kelas	Program OSIS untuk meningkatkan kedisiplinan dan kebersihan lingkungan sekolah.	Edit Hapus
2	-	Bakti Sosial OSIS	15 Agustus 2026	Lingkungan Sekolah	Kegiatan sosial untuk menumbuhkan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar.	Edit Hapus
3	-	Pemilihan Ketua OSIS	10 Juli 2026	Aula Sekolah	Kegiatan pemilihan ketua OSIS sebagai sarana belajar demokrasi bagi siswa.	Edit Hapus

Gambar 5. Halaman Data Kegiatan

Berdasarkan Gambar 5, administrator dapat mengelola data kegiatan melalui antarmuka yang telah disediakan. Setiap data kegiatan yang ditambahkan akan tersimpan ke dalam basis data dan dapat ditampilkan kepada pengguna melalui website. Fitur ini membantu pengurus OSIS dalam mengelola informasi kegiatan secara lebih terstruktur dibandingkan dengan proses penyampaian informasi yang sebelumnya dilakukan secara konvensional.

Selain fitur pengelolaan kegiatan, sistem juga menyediakan fitur pengelolaan pengumuman yang digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi penting kepada siswa. Fitur pengelolaan jadwal digunakan untuk mengatur dan menampilkan jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan, sedangkan fitur pengelolaan anggota OSIS digunakan untuk menyimpan dan memperbarui data anggota organisasi. Sistem juga menyediakan fitur dokumentasi kegiatan yang berfungsi sebagai media penyimpanan dan publikasi dokumentasi berbagai kegiatan yang telah dilaksanakan.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa seluruh fitur yang dirancang telah berhasil diterapkan ke dalam sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. Integrasi berbagai fitur tersebut memungkinkan pengelolaan informasi organisasi dilakukan melalui satu platform yang terpusat sehingga proses administrasi dan penyampaian informasi dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

3.4 Pengujian Sistem

Setelah proses implementasi selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah pengujian sistem untuk memastikan seluruh fungsi yang tersedia dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan metode black box testing yang berfokus pada pengujian fungsionalitas sistem berdasarkan masukan dan keluaran yang dihasilkan tanpa memperhatikan struktur kode program. Metode ini digunakan untuk memverifikasi bahwa setiap fitur pada website dapat beroperasi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pengujian dilakukan terhadap seluruh fitur utama yang terdapat pada website OSIS, meliputi proses login, pengelolaan kegiatan, pengelolaan pengumuman, pengelolaan jadwal, pengelolaan data anggota OSIS, dan dokumentasi kegiatan. Hasil pengujian sistem disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengujian Sistem

No	Modul yang Diuji	Hasil Pengujian
1	Login Admin	Berhasil
2	Pengelolaan Kegiatan	Berhasil



3	Pengelolaan Pengumuman	Berhasil
4	Pengelolaan Jadwal	Berhasil
5	Pengelolaan Data Anggota OSIS	Berhasil
6	Pengelolaan Dokumentasi Kegiatan	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian yang ditunjukkan pada Tabel 2, seluruh fitur utama sistem berhasil dijalankan sesuai dengan fungsi yang dirancang. Proses login dapat memvalidasi data pengguna dengan baik sehingga hanya administrator yang memiliki hak akses yang dapat masuk ke dalam sistem. Fitur pengelolaan kegiatan, pengumuman, jadwal, anggota OSIS, dan dokumentasi juga mampu menjalankan fungsi tambah, ubah, hapus, dan tampil data sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Keberhasilan seluruh skenario pengujian menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan pada tahap analisis dan perancangan. Integrasi antara antarmuka pengguna, logika aplikasi, dan basis data berjalan dengan baik sehingga proses pengelolaan informasi dapat dilakukan secara efektif. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa website OSIS yang dikembangkan layak digunakan sebagai media informasi dan manajemen kegiatan siswa di YPK Anugerah Abadi.

Secara keseluruhan, hasil pengujian membuktikan bahwa sistem mampu mendukung proses penyampaian informasi dan pengelolaan kegiatan organisasi secara terintegrasi. Dengan berfungsinya seluruh fitur utama sesuai dengan kebutuhan pengguna, website yang dikembangkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan informasi dan administrasi kegiatan OSIS di lingkungan sekolah.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun website OSIS sebagai media informasi dan manajemen kegiatan siswa di YPK Anugerah Abadi. Sistem dikembangkan menggunakan metode prototype yang memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap melalui identifikasi kebutuhan, perancangan, implementasi, dan evaluasi sistem. Website yang dibangun menyediakan berbagai fitur utama, yaitu pengelolaan kegiatan, pengumuman, jadwal kegiatan, data anggota OSIS, dan dokumentasi kegiatan yang terintegrasi dalam satu platform berbasis web.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem mampu membantu pengurus OSIS dalam mengelola informasi dan kegiatan organisasi secara lebih terstruktur dibandingkan dengan proses yang sebelumnya dilakukan melalui media konvensional. Selain itu, website yang dikembangkan mempermudah siswa dalam memperoleh informasi terkait kegiatan dan pengumuman sekolah secara lebih cepat dan mudah diakses.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode black box testing, seluruh fitur utama sistem dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil tersebut menunjukkan bahwa website yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan fungsional sistem dan layak digunakan sebagai media informasi serta manajemen kegiatan siswa di YPK Anugerah Abadi. Dengan adanya sistem ini, proses penyampaian informasi dan pengelolaan kegiatan OSIS dapat dilakukan secara lebih efektif, terorganisir, dan terintegrasi.

REFERENCES

- Hutahaean, J. (2015). Konsep sistem informasi. Deepublish.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). OSIS sebagai wadah siswa penggerak jenjang SMP. Direktorat Sekolah Menengah Pertama. <https://repository.kemendikdasmen.go.id/22501/1/OSIS%20Sebagai%20Wadah%20Siswa%20Penggerak%20Jenjang%20SMP.pdf>
- Kurniati, A. N., & Devitra, J. (2022). Sistem informasi administrasi keuangan siswa berbasis web pada SMA Yadika Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 7(3), 449–460. <https://doi.org/10.33998/jurnalmsi.2022.7.3.181>



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 4, No. 4, Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 1080-1089

- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2019). *Software engineering: A practitioner's approach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Putra, A. N., & Muflih, G. Z. (2024). Perancangan sistem informasi perpustakaan SMA Negeri 1 Gombong berbasis web menggunakan Hypertext Preprocessor (PHP) dan MySQL. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 6(2), 522–535. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i02.1245>
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek. *Informatika*.
- Uminingsih, Ichsanudin, M. N., Yusuf, M., & Suraya. (2022). Pengujian fungsional perangkat lunak sistem informasi perpustakaan dengan metode black box testing bagi pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>