

# *Platform* Jejaring Sosial Organisasi Dan Komunitas Mahasiswa: Modul Sosial Media Studi Kasus: Universitas Telkom

1<sup>st</sup> Akib Dahlan  
Fakultas Ilmu Terapan  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia  
akibdahlan@student.telkomuniversity.ac.id

2<sup>nd</sup> Tedi Gunawan  
Fakultas Ilmu Terapan  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia  
tedigunawan@telkomuniversity.ac.id

3<sup>rd</sup> Robbi Hendriyanto  
Fakultas Ilmu Terapan  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia  
robbihen@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak** - Sosial Media adalah sebuah media dimana penggunaannya dapat dengan mudah berpartisipasi untuk saling berbagi informasi. Kehadiran sosial media adalah sebagai wujud perkembangan teknologi berbasis internet yang memungkinkan penggunaannya untuk bertanya dan saling berkomunikasi. Di Universitas Telkom, Organisasi dan komunitas adalah wadah bagi mahasiswa dalam mengembangkan minat bakat yang dimilikinya diluar jam perkuliahan. Universitas Telkom memiliki beberapa kendala dalam proses penyampaian informasi yang disampaikan, hal yang terjadi saat ini banyak mahasiswa masih kebingungan untuk mencari tahu tentang informasi organisasi dan komunitas di kampus seperti *recruitment* anggota baru, *event-event* dan lainnya. Akibatnya mahasiswa sulit dalam menangkap informasi yang jelas dan tidak mengetahui kepada siapa mereka harus meminta informasi yang lengkap. Dalam suatu organisasi media sosial sangat berpengaruh untuk mendapatkan informasi dengan mudah. Sosial media dalam berbasis *website* akan sangat membantu dalam melakukan komunikasi kepada setiap penggunaannya. Aplikasi ini dibuat dalam bentuk *Platform Jejaring Sosial* untuk memudahkan mahasiswa mendapatkan informasi organisasi serta mengirimkan pesan antar mahasiswa.

**Kata kunci** - media sosial, organisasi, komunitas, jejaring sosial.

## I. PENDAHULUAN

Di era digital seperti sekarang ini Teknologi Informasi (IT) sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat dunia. Tingginya kebutuhan masyarakat terhadap informasi kini telah difasilitasi dengan adanya website yang memberikan apa yang

**Abstract** - Social media is a medium where Users can easily participate to share information with each other. The presence of social media is a form of internet-based technology development that allows Users to ask questions and communicate with each other. At Telkom University, organization and community are a place for students to develop their talent interest outside of lecture hours. Telkom University has several obstacles in the process of conveying information submitted, things that happen today many students are still confused to find out about organizational and community information on campus such as recruitment of new members, events, and others. As a result, students find it difficult to capture clear information and do not know to whom they should ask for complete information. In a social media organization is very influential to get information easily. Social media in a website-based will be very helpful in communicating to each User. This application is created in the form of a Social Networking Platform to make it easier for students to get organizational information and send messages between students.

**Keywords** - social media, organization, community, social networking.

dibutuhkan oleh masyarakat. Perkembangan aplikasi web saat ini sangatlah semakin pesat semenjak adanya teknologi internet yang memudahkan masyarakat dalam mencari dan menerima informasi secara cepat, salah satunya adalah dengan adanya teknologi sistem informasi. Sistem informasi merupakan kumpulan kombinasi yang saling tersusun dari orang-orang,

hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi [1].

Saat ini, seiring perkembangan jaman orang-orang penikmat media tidak lagi hanya bisa menikmati konten yang disajikan oleh sumber media, namun juga dapat mengisi konten tersebut dan kemudian disebutlah sosial media. Sosial media adalah salah satu dimana seseorang dapat terhubung dengan segala hal dan saling berbagi informasi secara cepat tanpa ada batas jarak, waktu, ruang yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja [2].

Hadirnya situs jejaring sosial telah menjadi alternatif bagi seseorang untuk berhubungan dengan siapa saja. Konsep sosial media dapat diterapkan pada organisasi maupun komunitas kampus dalam pemanfaatan saling berbagi informasi. Universitas Telkom adalah salah satu perguruan tinggi swasta di Indonesia yang diselenggarakan oleh Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) yang sebelumnya merupakan penggabungan dari empat kampus swasta yaitu Institut Teknologi Telkom (IT Telkom), Institut Manajemen Telkom (IM Telkom), Politeknik Telkom, dan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia Telkom (STISI Telkom) yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pelaksanaan pendidikan. Universitas Telkom memiliki banyak organisasi maupun komunitas kampus. Sebagai organisasi dan komunitas pada Universitas Telkom, memiliki tugas penting di antaranya mengatur segala informasi yang berkaitan dengan organisasi dan komunitas kampus seperti informasi rekrutasi, informasi kegiatan dan informasi lainnya.

Penyebaran informasi yang dilakukan oleh organisasi maupun komunitas yang ada di Universitas Telkom memiliki beberapa kendala dalam proses penyampaian informasi yang disampaikan, hal yang terjadi saat ini banyak mahasiswa masih kebingungan untuk mencari tahu tentang informasi organisasi dan komunitas di kampus seperti recruitment anggota baru, *event-event* dan lainnya. Akibatnya mahasiswa sulit dalam menangkap informasi yang jelas dan tidak mengetahui kepada siapa mereka harus meminta informasi yang lengkap. Untuk menangani masalah tersebut, dibutuhkan sebuah sistem informasi dengan konsep media sosial, dimana sistem informasi tersebut para mahasiswa dapat dengan mudah mendapatkan informasi organisasi dan komunitas yang ada di Universitas Telkom.

Berikut adalah rumusan masalah yang terdapat pada proyek akhir.

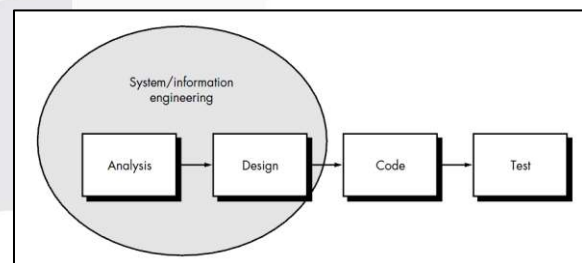
1. Bagaimana Mahasiswa mendapatkan informasi organisasi dan komunitas yang ada di Universitas Telkom dengan mudah?
2. Bagaimana cara agar Mahasiswa dapat melakukan interaksi kepada pengurus organisasi dan komunitas dengan mudah?

Untuk memberikan solusi bagi masalah-masalah yang telah dipaparkan pada sub bab rumusan masalah, maka dapat dirumuskan bahwa tujuan proyek akhir ini adalah membangun sebuah *Platform* Jejaring Sosial Organisasi dan Komunitas Mahasiswa yang:

- A. Merancang website media sosial dengan menampilkan fitur pencarian organisasi maupun komunitas pada sistem.
- B. Merancang fitur pesan interaksi yang melibatkan antar mahasiswa pada sistem.

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah dengan menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC)* model *waterfall*. Metode *waterfall* atau sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut dimulai dari analisis desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung [3]. Berikut adalah gambar model *waterfall*:



GAMBAR 1  
(ILUSTRASI MODEL WATERFALL)

### A. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak merupakan tahap proses pengumpulan kebutuhan untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun untuk dapat memahami apa yang dibutuhkan oleh *User* [3]. Pada tahap ini dilakukan

pengumpulan data-data berdasarkan masalah yang terjadi untuk menangani kebutuhan pembangunan jejaring sosial organisasi dan komunitas di Universitas Telkom. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada narasumber, seperti mahasiswa maupun pengurus organisasi dan komunitas kampus.

## B. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak yang dibangun termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, desain antar muka, dan prosedur pengkodean [3]. pada tahap ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat. Tahap ini akan menghasilkan sebuah dokumen. Dokumen inilah yang nantinya akan dipergunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan sistem, sehingga proses pembuatan kode program dapat dilakukan dengan terarah.

## C. Pembuatan kode program

Pada tahap ini pembuatan kode program perangkat lunak ke dalam bentuk bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Tahap ini merupakan tahapan dalam mengerjakan sebuah sistem. Dalam pembuatan aplikasi menggunakan *framework* CodeIgniter dan *database* MySQL.

## D. Pengujian

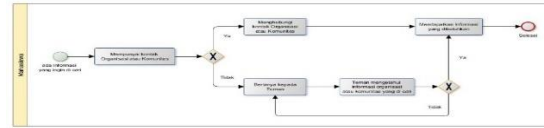
Pada tahap ini adalah proses memastikan bahwa sebuah program perangkat lunak yang dibangun terbebas dari kesalahan. Baik itu kesalahan dari perangkat lunak maupun dari pengguna (*human error*). Pengujian yang dilakukan menggunakan metode *black box testing* yaitu pengujian berfokus pada persyaratan fungsionalitas perangkat lunak.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Sistem Saat Ini

Saat ini, Sistem pencarian informasi organisasi atau komunitas masih dilakukan dengan mandiri oleh mahasiswa. Walaupun telah menggunakan teknologi, hal tersebut terbilang masih sulit karena mahasiswa terkadang tidak mengetahui atau mempunyai kontak dari organisasi atau komunitas yang ingin di cari, dan untuk mendapatkan kontak tersebut mahasiswa juga

harus mencari sendiri dengan cara bertanya kepada teman yang tahu.



GAMBAR 2  
(PROSES SISTEM BERJALAN PENCARIAN INFORMASI ORGANISASI ATAU KOMUNITAS)

Adapun penjelasan dari gambar tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pada proses pencarian dan mendapatkan informasi suatu organisasi atau komunitas, mahasiswa harus menghubungi kontak informasi dari organisasi atau komunitas yang ingin dihubungi. Jika mahasiswa memiliki kontak informasi organisasi atau komunitas yang ingin dihubungi, mahasiswa akan menghubungi kontak untuk mendapatkan informasi.
2. Jika mahasiswa tidak memiliki kontak informasi dari organisasi atau komunitas yang hendak dihubungi, jalan alternatif atau solusi yang dapat dilakukan mahasiswa adalah meminta kepada teman yang memiliki kontak informasi dari organisasi atau komunitas yang ingin dihubungi, jika sudah mendapatkan kontak informasi dari teman, barulah mahasiswa dapat menghubungi dan mendapatkan informasi yang ia cari.

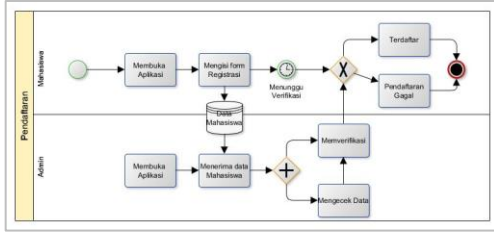
Proses yang dilakukan tersebut, masih belum efektif dan efisien dalam hal pencarian informasi dan menghubungi suatu organisasi atau komunitas.

### B. Gambaran Sistem Usulan

Dalam perancangan aplikasi, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan *framework* codeigniter. Berikut proses bisnis yang diusulkan.

#### 1. Proses Registrasi Aplikasi

Berikut adalah proses pendaftaran pada aplikasi yang dibangun.

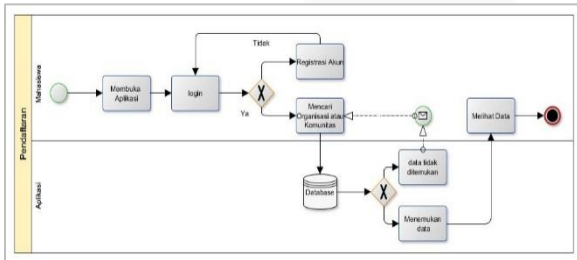


GAMBAR 3  
(PROSES SISTEM USULAN REGISTRASI APLIKASI)

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut.

- Mahasiswa membuka aplikasi dan mengisi formulir registrasi.
- Jika sudah mengisi, maka data akan disimpan di dalam database, kemudian admin akan melakukan pengecekan data untuk mengecek dan memvalidasi mahasiswa apakah sudah sesuai atau belum.
- Mahasiswa yang telah ter verifikasi akan dapat mengakses website.

- Proses Pencarian Organisasi atau Komunitas  
Berikut adalah proses pencarian organisasi atau komunitas.

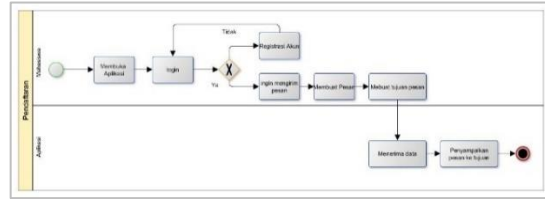


GAMBAR 4  
(PROSES SISTEM USULAN PENCARIAN ORGANISASI ATAU KOMUNITAS)

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut.

- Mahasiswa membuka aplikasi dan melakukan login.
- Mahasiswa dapat mencari organisasi dan komunitas mahasiswa pada tombol pencarian pada tampilan.
- Mahasiswa melakukan pencarian dengan memasukkan data sesuai nama organisasi dan komunitas.
- Mahasiswa menemukan data organisasi dan komunitas yang dicari, atau mahasiswa tidak menemukan data yang dicari.

- Proses Kirim Pesan  
Berikut adalah proses kirim pesan.



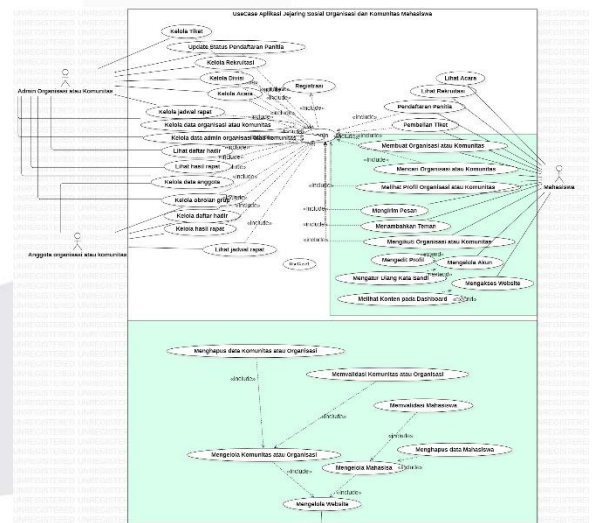
GAMBAR 5  
(PROSES SISTEM USULAN KIRIM PESAN)

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut.

- Mahasiswa membuka aplikasi dan melakukan login.
- Mahasiswa memilih tab pesan pada tampilan layar dan menuliskan pesan.
- Mahasiswa memilih kepada siapa tujuan pengiriman dan mengirimkan pesan.

C. Use Case Diagram

Berikut merupakan use case aplikasi jejaring sosial untuk organisasi dan komunitas mahasiswa yang ditampilkan pada gambar 6.



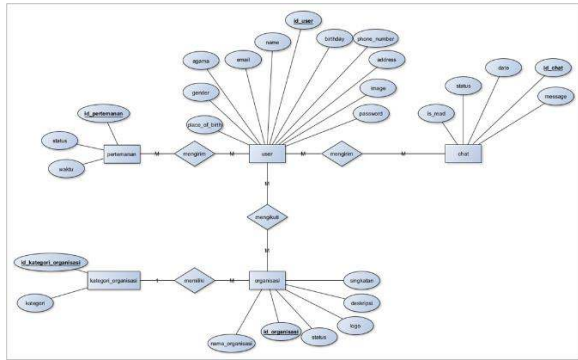
GAMBAR 6  
(USE CASE DIAGRAM)

D. Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut adalah Entity Relationship Diagram dari Platform Jejaring Sosial untuk Organisasi dan Komunitas Mahasiswa yang ditampilkan pada gambar 1-7. Adapun penjelasan dari ERD Platform Jejaring



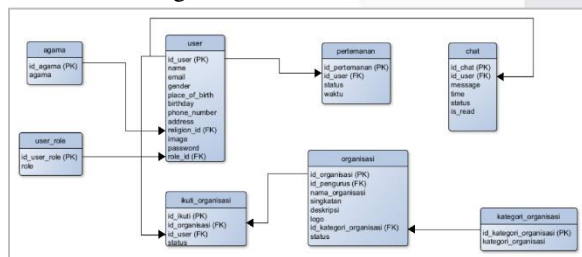
Sosial Organisasi Dan Komunitas Mahasiswa Modul Sosial Media yaitu terdapat lima Entitas yang saling terhubung dengan adanya relasi. Entitas User memiliki Atribut id User sebagai Primary Key, nama, email, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, agama, jenis kelamin, gambar, no telepon, dan Password. Entitas User ini dapat mengirimkan pertemanan dan juga pesan, pada entitas pertemanan terdapat atribut id pertemanan sebagai Primary Key, status dan waktu. Sedangkan pada entitas pesan terdapat atribut id pesan sebagai Primary Key, pesan, waktu dan status. User juga dapat mengikuti organisasi dengan entitas organisasi yang memiliki atribut id organisasi sebagai Primary Key, nama organisasi, logo, singkatan dan deskripsi. Setiap organisasi yang terdaftar juga harus memiliki kategori organisasi, dimana pada entitas kategori organisasi terdapat atribut id kategori organisasi sebagai Primary Key dan juga kategori.



GAMBAR 7 (ERD)

E. Skema Relasi

Berikut adalah skema relasi dari Platform Jejaring Sosial untuk Organisasi dan Komunitas Mahasiswa.



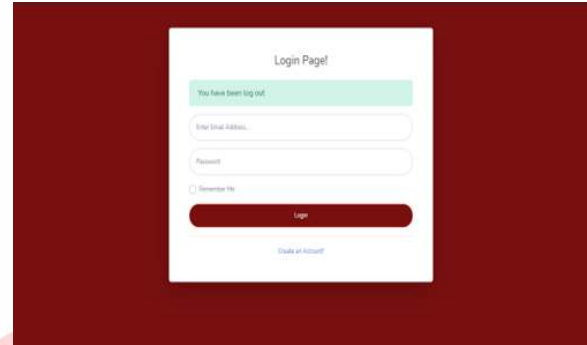
GAMBAR 8 (SKEMA RELASI)

F. Implementasi Antarmuka Pengguna

Berikut ini adalah implementasi antarmuka pengguna Platform Jejaring Sosial Organisasi dan Komunitas Mahasiswa.

1. Antarmuka Halaman Login

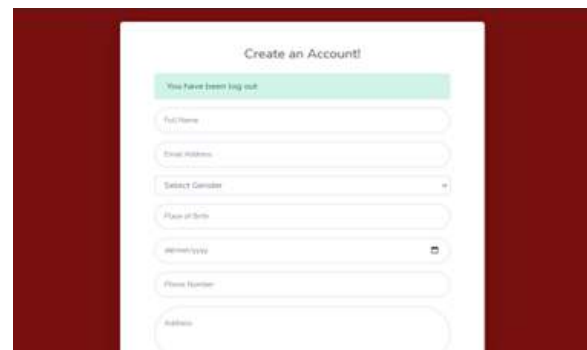
Berikut ini adalah tampilan antarmuka pengguna untuk halaman login mahasiswa.



GAMBAR 9 (TAMPILAN ANTARMUKA HALAMAN LOGIN)

2. Antarmuka Halaman Registrasi

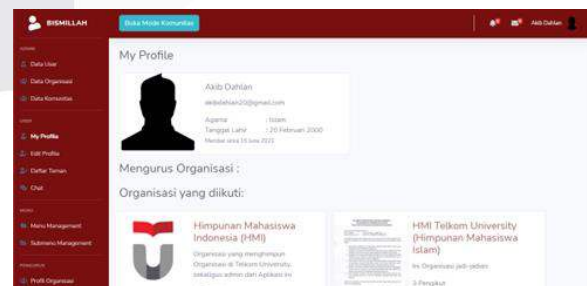
Berikut ini adalah tampilan antarmuka pengguna untuk halaman Registrasi mahasiswa.



GAMBAR 10 (TAMPILAN ANTARMUKA HALAMAN REGISTRASI)

3. Antarmuka Halaman Profil

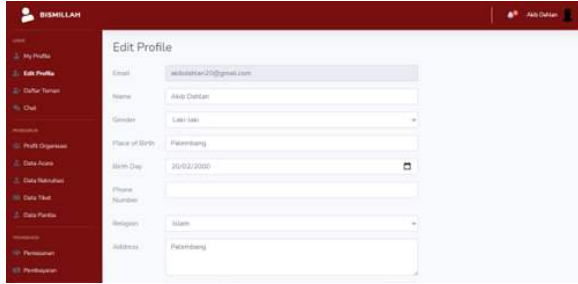
Berikut ini adalah tampilan antarmuka pengguna untuk halaman Profil mahasiswa.



GAMBAR 11 (TAMPILAN ANTARMUKA HALAMAN PROFIL)

4. Antarmuka Halaman Edit Profil

Berikut ini adalah tampilan antarmuka pengguna untuk halaman edit profil mahasiswa.

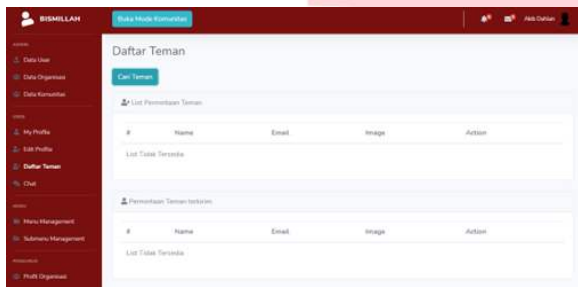


GAMBAR 12

(TAMPILAN ANTARMUKA HALAMAN EDIT PROFIL)

5. Antarmuka Halaman Daftar Teman

Berikut ini adalah tampilan antarmuka pengguna untuk halaman daftar teman mahasiswa.

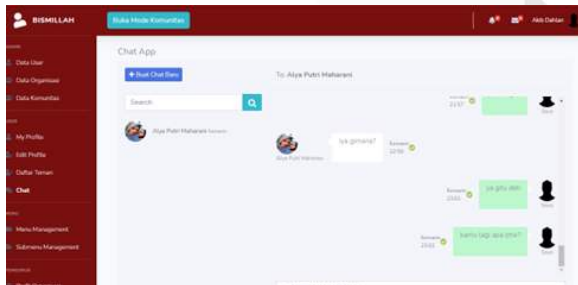


GAMBAR 13

(TAMPILAN ANTARMUKA HALAMAN DAFTAR TEMAN)

6. Antarmuka Halaman Chat

Berikut ini adalah tampilan antarmuka pengguna untuk halaman chat mahasiswa.

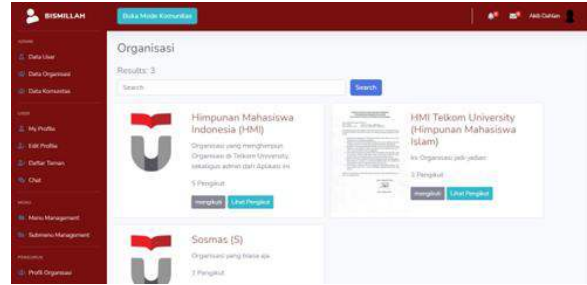


GAMBAR 14

(TAMPILAN ANTARMUKA HALAMAN CHAT)

7. Antarmuka Halaman Organisasi

Berikut ini adalah tampilan antarmuka pengguna untuk halaman organisasi mahasiswa.

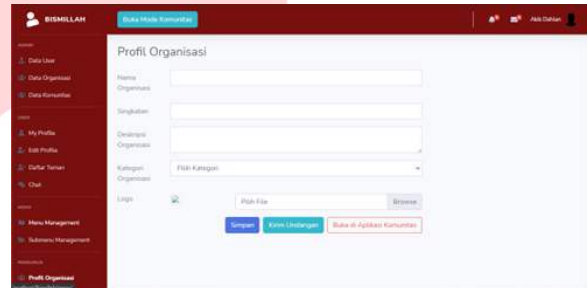


GAMBAR 15

(TAMPILAN ANTARMUKA HALAMAN ORGANISASI)

8. Antarmuka Halaman Profil Organisasi

Berikut ini adalah tampilan antarmuka pengguna untuk halaman profil organisasi mahasiswa.

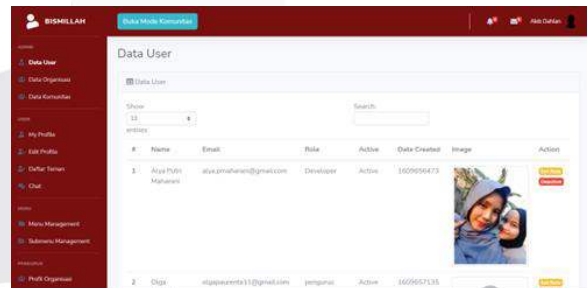


GAMBAR 16

(TAMPILAN ANTARMUKA HALAMAN PROFIL ORGANISASI)

9. Antarmuka Halaman Data User

Berikut ini adalah tampilan antarmuka pengguna untuk halaman data User mahasiswa.



GAMBAR 18

(TAMPILAN ANTARMUKA HALAMAN DATA USER)

G. Pengujian *Black Box*

Pengujian *Black Box* ini digunakan untuk menguji fungsionalitas dari aplikasi yang telah dibuat pada proyek akhir ini. Berikut adalah fungsionalitas yang diujikan.

1. Pengujian Fungsionalitas Kelola Profil

Tujuan Pengujian	Untuk menguji dan memastikan bahwa fungsionalitas edit profil dapat berfungsi dengan semestinya.
Skenario Pengujian	User dapat mengubah data profil yang telah dibuat.
Tahap Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengakses <a href="http://localhost/Bismillah/User/">http://localhost/Bismillah/User/</a></li> <li>Pilih menu “Edit Profil” pada sidebar.</li> <li>Pilih data form yang ingin di ubah</li> <li>Klik tombol “Save”</li> </ol>
Aturan Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Data User tersedia</li> <li>Semua data terisi</li> <li>Ubah data yang Ingin diubah</li> </ol>

disimpulkan bahwa pengujian kelola profil telah lulus uji.

2. Pengujian Fungsionalitas Profil Organisasi

Tujuan Pengujian	Untuk menguji dan memastikan bahwa fungsionalitas profil organisasi dapat berfungsi dengan semestinya.
Skenario Pengujian	User sebagai Pengurus dapat mengubah data profil dari organisasi yang telah dibuat.
Tahap Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengakses <a href="http://localhost/Bismillah/Pengurus/organisasi/">http://localhost/Bismillah/Pengurus/organisasi/</a></li> <li>Pilih menu “Profil Organisasi” pada sidebar</li> <li>Pilih data form yang ingin di ubah</li> <li>Klik tombol “Save”</li> </ol>
Aturan Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Data User tersedia</li> <li>Semua data terisi</li> <li>Ubah data yang Ingin diubah</li> </ol>

TABEL 1 (PENGUJIAN KELOLA PROFIL)

Function / Condition	Case No.	Text Case Description (event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result/Comments	Pass/Fail
Kelola Profil	1.	Aturan No. 1 Pilih “Edit Profil” pada sidebar dan mengubah data pada field email	Nama : Akib Dahlan	Aplikasi berhasil menyimpan perubahan data.	Aplikasi berhasil menyimpan perubahan data.	Pass
	2.	Mengkosongkan data field	Nama : (dikosongkan)	Data tidak berhasil disimpan dan mengembalikan data sebelum dan menampilkannya tulisan The full name is required	Data tidak berhasil disimpan dan mengembalikan data sebelum dan menampilkannya tulisan The full name is required	Pass

TABEL 1 (PENGUJIAN PROFIL ORGANISASI)

Function / Condition	Case No.	Text Case Description (event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result/Comments	Pass/Fail
Kelola Profil	1.	Aturan No. 1 Pilih “Profil Organisasi” pada sidebar dan mengubah data pada field email	Nama : UKM Paskibra	Aplikasi berhasil menyimpan perubahan data.	Aplikasi berhasil menyimpan perubahan data.	Pass
	2.	Mengkosongkan data field	Nama : (dikosongkan)	Data tidak berhasil disimpan dan mengembalikan data sebelum dan menampilkannya tulisan The full name is required	Data tidak berhasil disimpan dan mengembalikan data sebelum dan menampilkannya tulisan The full name is required	Pass

Kesimpulan - Berdasarkan pengujian yang telah dilaksanakan pada fitur kelola profil dapat

Function / Condition	Case No.	Text Case Description (event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result/Comments	Pass/Fail
				menampilkan tulisan <i>The full name is required</i>	menampilkan tulisan <i>The full name is required</i>	

Kesimpulan - Berdasarkan pengujian yang telah dilaksanakan pada fitur kelola profil organisasi dapat disimpulkan bahwa pengujian kelola profil telah lulus uji.

### 3. Pengujian Fungsionalitas Pencarian Organisasi

Tujuan Pengujian	Untuk menguji dan memastikan bahwa fungsionalitas pencarian organisasi dapat berfungsi dengan semestinya.
Skenario Pengujian	User dapat menemukan organisasi yang dicari.
Tahap Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengakses : <a href="http://localhost/Bismillah/Member/organisasi">http://localhost/Bismillah/Member/organisasi</a></li> <li>Isikan data organisasi yang ingin di cari pada halaman pencarian</li> <li>Klik tombol "Search"</li> </ol>
Aturan Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Data organisasi tersedia</li> <li>Data pencarian diisi</li> </ol>

TABEL 2  
(PENGUJIAN PENCARIAN ORGANISASI)

Function/Condition	Case No.	Text Case Description (event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result/Comments	Pass/Fail
Pencarian Organisasi	1.	Aturan No. 1 Pilih "Organisasi" pada sidebar dan mengisikan data organisasi yang ingin di cari	Search : UKM Paskibr a	Aplika si menampilkan data pencarian yang dicari	Aplika si menampilkan data pencarian yang dicari	Pass
	2	Mengkosongkan data field	Search : (dikosongkan)	Aplika si tidak menampilkan	Aplika si tidak menampilkan	Pass

Function/Condition	Case No.	Text Case Description (event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result/Comments	Pass/Fail
		pencarian		halaman apapun dan tetap pada halaman organisasi.	halaman apapun dan tetap pada halaman organisasi.	
	3	Mengisikan data organisasi yang belum terdaftar pada sistem	Search : UKM Pramuka	Pencarian tidak ditemukan dan halaman organisasi tidak menampilkan data organisasi yang dicari dan sistem menampilkan pesan "data not found"	Pencarian tidak ditemukan dan halaman organisasi tidak menampilkan data organisasi yang dicari dan sistem menampilkan pesan "data not found"	Pass

Kesimpulan - Berdasarkan pengujian yang telah dilaksanakan pada fitur pencarian organisasi dapat disimpulkan bahwa pengujian pencarian organisasi telah lulus uji.

### 4. Pengujian Fungsionalitas Tambah Teman

Tujuan Pengujian	Untuk menguji dan memastikan bahwa fungsionalitas tambah teman dapat berfungsi dengan semestinya.
Skenario Pengujian	User dapat menambahkan teman.



Tahap Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengakses <a href="http://localhost/Bismillah/Member/organisasi">http://localhost/Bismillah/Member/organisasi</a></li> <li>Isikan data organisasi yang ingin di cari dan mendapatkan teman yang ingin ditambahkan teman.</li> <li>Klik tombol "Search".</li> <li>Data Organisasi ditemukan, klik tombol Lihat Pengikut.</li> <li>Data Teman ditemukan, klik <i>Icon</i> tambah teman.</li> </ol>
Aturan Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Data organisai tersedia</li> <li>Data Lihat Pengikut tersedia</li> </ol>

Function/Condition	Case No.	Text Case Description (event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result/Comments	Pass/Fail
	2	Mengosongkan data field pencarian	Search : (dikosongkan)	Aplika si tidak menjalan halaman apapun dan tetap pada halaman organisasi.	Aplika si tidak menjalan halaman apapun dan tetap pada halaman organisasi.	Pass
	3	Mengisi kan data organisasi yang belum terdaftar pada sistem	Search : UKM Pramuka	Pencarian tidak ditemukan dan halaman organisasi tidak menampilkan data organisasi yang dicari dan sistem menampilkan pesan "data not found"	Pencarian tidak ditemukan dan halaman organisasi tidak menampilkan data organisasi yang dicari dan sistem menampilkan pesan "data not found"	Pass

TABEL 3 (PENGUJIAN TAMBAH TEMAN)

Function/Condition	Case No.	Text Case Description (event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result/Comments	Pass/Fail
Tambah Teman	1.	Aturan No. 1 Pilih "Organisasi" pada sidebar dan mengisikan data organisasi yang ingin di cari. Kemudian klik tombol lihat pengikut untuk mencari teman dan menambahkan teman.	Search : UKM Paskibra	Aplika si menampilkan pencarian yang dicari. Dan menampilkan data pengikut pada organisasi, tambah teman terkirim.	Aplika si menampilkan pencarian yang dicari. Dan menampilkan data pengikut pada organisasi, tambah teman terkirim.	Pass

Kesimpulan - Berdasarkan pengujian yang telah dilaksanakan pada fitur tambah teman dapat disimpulkan bahwa pengujian pencarian organisasi telah lulus uji.

5. Pengujian Fungsionalitas Chat

Tujuan Pengujian	Untuk menguji dan memastikan bahwa fungsionalitas chat dapat berfungsi dengan semestinya.
Skenario Pengujian	User dapat mengirimkan dan menerima pesan

Tahap Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengakses <a href="http://localhost/Bismillah/User/chat">http://localhost/Bismillah/User/chat</a></li> <li>Mengklik tombol buat chat baru pada halaman</li> <li>Memilih mahasiswa yang ingin dikirimkan pesan</li> <li>Memasukkan pesan pada kotak pesan pada halaman</li> <li>Klik tombol kirim</li> </ol>
Aturan Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Data pertemanan telah tersedia</li> </ol>

Function/Condition	Case No.	Text Case Description (event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass/Fail
		buat chat baru pada halaman <i>chat</i> , <i>User</i> tidak mengetikkan pesan yang ingin dikirim. Kemudian mengklik tombol kirim.		data pesan kosong dan siap untuk dikirim, data berhasil disimpan didalam <i>database</i> .	data pesan kosong dan siap untuk dikirim, data berhasil disimpan didalam <i>database</i> .	

TABEL 4  
(PENGUJIAN CHAT)

Function/Condition	Case No.	Text Case Description (event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass/Fail
Kirim Pesan	1.	Aturan No. 1 Pilih data pertemanan telah tersedia, <i>User</i> mengklik tombol buat chat baru pada halaman <i>chat</i> , <i>User</i> mengetikkan pesan yang ingin dikirim. Kemudian mengklik tombol kirim.	Pesan : Halo, selamat pagi.	Aplikasi menerima data pesan dan siap untuk dikirim, data berhasil disimpan didalam <i>database</i> .	Aplikasi menerima data pesan dan siap untuk dikirim, data berhasil disimpan didalam <i>database</i> .	Pass
	2	<i>User</i> mengklik tombol	Pesan : (dikosongkan)	Aplikasi menerima	Aplikasi menerima	Pass

Kesimpulan - Berdasarkan pengujian yang telah dilaksanakan pada fitur *chat* dapat disimpulkan bahwa pengujian pencarian organisasi telah lulus uji.

6. Pengujian Fungsionalitas Data User

Tujuan Pengujian	Untuk menguji dan memastikan bahwa fungsionalitas data <i>User</i> dapat berfungsi dengan semestinya.
Skenario Pengujian	<i>User</i> sebagai Admin dapat mengubah <i>action User</i> .
Tahap Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengakses <a href="http://localhost/Bismillah/admin/dataUser/">http://localhost/Bismillah/admin/dataUser/</a></li> <li>Mengklik tombol <i>set role</i> pada halaman</li> <li>Mengubah <i>role User</i></li> <li>Klik tombol simpan</li> </ol>
Aturan Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Data <i>User</i> tersedia</li> </ol>

TABEL 5  
(PENGUJIAN DATA USER)

Function/Condition	Case No.	Text Case Description (event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result/Comments	Pass/Fail
Data User	1.	Aturan No. 1 mengakses halaman data <i>User</i> , memilih <i>User</i>	Data <i>User</i> : Alya Putri Maharani <i>Role</i> : Admin	Aplikasi menerima perubahan data dan menampilkannya	Aplikasi menerima perubahan data dan menampilkan pesan	Pass

<i>Function/Condition</i>	<i>Case No.</i>	<i>Text Case Description (event)</i>	<i>Test Data (Input)</i>	<i>Expected Result</i>	<i>Actual Result/Comments</i>	<i>Pass/Fail</i>
		yang ingin diubah hak akses atau <i>rolyena</i> , klik <i>Save</i> .		Data <i>User</i> berhasil di ubah.	Data <i>User</i> berhasil di ubah.	
	2	mengakses halaman data <i>User</i> , memilih <i>User</i> yang ingin diubah hak akses atau <i>rolyena</i> , klik <i>close</i>	Data <i>User</i> : Alya Putri Maharani Role : Admin (Tidak ada data yang diubah)	Aplikasi menyimpan data sebelumnya tanpa perubahan dan sistem kembali ke halaman data <i>User</i> .	Aplikasi menyimpan data sebelumnya tanpa perubahan dan sistem kembali ke halaman data <i>User</i> .	Pass

Kesimpulan - Berdasarkan pengujian yang telah dilaksanakan pada fitur data *User* dapat disimpulkan bahwa pengujian pencarian organisasi telah lulus uji.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dikerjakan dapat disimpulkan bahwa aplikasi Platform Jejaring Sosial Organisasi dan Komunitas Mahasiswa berhasil menyediakan fitur:

- A. Pencarian Organisasi dan Komunitas kedalam satu Platform Jejaring Sosial Organisasi dan Komunitas Mahasiswa
- B. Kirim Pesan ke sesama User untuk memudahkan User saling berinteraksi untuk mendapatkan informasi.

#### REFERENSI

- [1] E. Y. Anggraeni, Pengantar Sistem Informasi, Andi, 2017.
- [2] D. Nabila, O. Elvaretta and G. Zahira, Peradaban Media Sosial di Era Industri 4.0, Malang: PT. Cita Intrans Selaras, 2020.
- [3] R. A. Sukanto and M. Salahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2013.