

SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN SUKARELAWAN BERBASIS WEB PADA KOMUNITAS TEMAN BINCANG

Vera Felia¹⁾ Tony²⁾

¹⁾²⁾ Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara
Jl.Letjen S.Parman, No.1 Jakarta 11440 Indonesia
email : vera.825190017@stu.untar.ac.id¹⁾, email : tony@fti.untar.ac.id²⁾

ABSTRACT

The Volunteer Registration Application for the Teman Bincang Community is a web-based application that is designed to make it easier for users to apply as volunteers in the Teman Bincang Community for specific positions. Teman Bincang is a community that provides online psychological services related to mental health education. The community was established in February 2020, and the people working there are volunteers with specific positions. The information on open positions for volunteering is still limited and currently only available through posts on the Instagram application. The application process also still uses Google Forms with limited features, which means that the information received by the applicants is still limited. The main objective of this thesis is to create a website that will help users to register as volunteers for specific positions in Teman Bincang, which consists of various sections and pages. The recruiters will also be able to view the list of volunteer applicants and other data on the website.

The development of this web-based system uses PHP programming language, Bootstrap framework, and MySQL database. The System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall methodology is used for the development process, and the testing is done with Black Box Testing and User Acceptance Testing methods. The conclusion of this thesis is that the application runs well in terms of appearance and functionality, without any bugs or errors. Additionally, the application is very user-friendly, easy to understand and easy to use by the user.

Key words

Registration Application, Teman Bincang Community, Volunteers, Website

1. Pendahuluan

Seseorang dapat menjadi sukarelawan dengan mencari suatu isu di bidang sosial seperti masalah lingkungan atau pendidikan yang kemudian melamar sebagai sukarelawan sesuai dengan kemampuan dan bakat yang dimiliki, seperti dengan melamar sebagai sukarelawan di Komunitas Teman Bincang. Teman Bincang merupakan komunitas yang menyediakan layanan psikologi berbasis daring dalam bentuk akun

bernama temanbincang.id yang dibuat untuk mendukung pengguna internet terkait masalah kesehatan mental. **Gambar 1** menunjukkan logo dari Komunitas Teman Bincang.



Gambar 1 Logo Teman Bincang

Sejak didirikan pada bulan Februari 2020, Teman Bincang telah membantu lebih dari 12.800 pengguna dan 1.000 kliennya untuk berbincang mengenai kehidupan. Orang-orang yang bekerja di balik Teman Bincang adalah para sukarelawan yang membantu Teman Bincang dari berbagai divisi. Hingga saat ini, informasi seputar lowongan posisi yang tersedia untuk dilamar sebagai sukarelawan masih terbatas melalui postingan pada aplikasi Instagram, serta berbagai proses lamaran masih menggunakan Google Form. Penggunaan Google Form memiliki berbagai keterbatasan fitur dan desain, sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan administrasi dalam proses lamaran sebagai sukarelawan.

Pengembangan sistem di Komunitas Teman Bincang dalam perekrutan sukarelawan dilakukan dengan tujuan agar para pelamar sebagai sukarelawan mampu mendapatkan informasi yang lebih relevan terkait dengan proses melamar sebagai sukarelawan di Teman Bincang, serta perekrut mampu melihat daftar dari para pelamar sukarelawan pada *website* dengan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan menggunakan Google Form. Pembuatan sistem yang berbasis *website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan *framework* Bootstrap dan menggunakan basis data MySQL, serta metodologi pengembangan *System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall*. Dari pembuatan aplikasi ini dilakukan pengujian dengan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* dengan kesimpulan dari pengujian yakni aplikasi berjalan dengan benar baik dari segi tampilan maupun fungsionalitas fitur-fitur yang ada tanpa adanya *bug* ataupun *error* serta aplikasi sangat ramah pengguna dan mudah dipahami serta mudah digunakan oleh pengguna.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Aplikasi

Aplikasi merupakan kumpulan *file-file* tertentu dalam bentuk kode program yang dapat melakukan proses-proses yang dilakukan pengguna, sehingga pengguna dapat terhubung dengan perangkat keras komputer [1]. Aplikasi adalah program perangkat lunak yang bergerak di sistem tertentu dan berfungsi untuk melakukan aktivitas manusia [2].

2.2 Website

Website merupakan jenis layanan/utilitas yang tersedia dari internet, dan paling banyak digunakan terutama bagi perusahaan. Oleh karena itu *website* dapat membantu memperkenalkan perusahaan dan produknya kepada masyarakat secara lebih rinci, baik dari segi struktur organisasi, visi dan misi, sejarah, layanan atau produk yang ditawarkan, dan informasi lainnya terkait dengan perusahaan [3].

2.3 Aplikasi Web

Aplikasi web merupakan salah satu jenis sistem informasi yang membantu interaksi antar pengguna melalui antarmuka berbasis web, yang dapat diakses menggunakan *web browser* melalui jaringan internet atau intranet [4]. Aplikasi Web merupakan bukti kemajuan teknologi informasi terkini yang dapat digunakan oleh banyak orang, dan telah menjadi kebutuhan untuk mengakses berbagai jenis informasi [5].

2.4 Suka Relawan

Kata sukarelawan ini berasal dari kata dasar sukarela dan imbuhan -wan, yang artinya sukarelawan adalah individu atau kelompok yang meluangkan waktunya secara sukarela dan tanpa mengharapkan imbalan apapun untuk memberikan pelayanan kepada anggota masyarakat lainnya [6]. Selain itu menurut KBBI pada tahun 2016, sukarelawan merupakan orang yang melakukan sesuatu tanpa adanya keterpaksaan [7].

2.5 Pelamar

Pelamar memiliki definisi orang yang melamar. dapat disimpulkan bahwa pelamar merupakan istilah orang yang melakukan kegiatan pengajuan atau pendaftaran untuk menjadi suatu bagian dari organisasi tertentu [8].

2.6 Perekrut

Perekrut didefinisikan sebagai orang yang melakukan rekrutmen [9]. Perekrut memiliki arti individu atau sekumpulan orang yang dalam proses rekrutmen bertugas

untuk menyeleksi para pelamar dengan mengetahui kriteria kandidat pelamar yang tepat sesuai dengan kebutuhan jabatan yang dilamar tersebut [10].

2.7 PHP, HTML, CSS

PHP merupakan interpreter pemrograman yang mengubah baris kode sumber menjadi kode mesin yang dapat langsung dipahami oleh komputer ketika baris kode dieksekusi.

HTML merupakan bahasa pemrograman yang digunakan dalam dokumen web sebagai bahasa pertukaran dokumen web dengan struktur dokumen yang terdiri dari *tag* pembuka dan penutup.

Sedangkan CSS adalah bentuk penyusunan halaman secara bertingkat yang artinya setiap elemen yang telah dibentuk, memiliki anak elemen dan telah dibentuk, maka anak elemen tersebut secara otomatis serupa dengan bentuk elemen dari induknya [11].

2.8 Framework dan Bootstrap

Framework merupakan kerangka kerja yang berupa sekumpulan *script* yang berguna untuk membantu *developer/programmer* untuk memecahkan berbagai masalah pemrograman seperti melakukan koneksi terhadap *database*, pemanggilan *variable*, *file*, dan lain-lain agar pekerjaan *developer* dapat lebih fokus dan mempercepat proses pembuatan aplikasi [12].

Bootstrap merupakan *framework* atau *tools* untuk melakukan pembuatan aplikasi web ataupun web responsive yang cepat, gratis, serta mudah. Bootstrap dapat mempermudah dan mempercepat *developer/programmer* dalam pembuatan situs web *responsive* dan bekerja dengan 13 sangat baik di *browser* terkemuka seperti Chrome, Firefox, Opera, dan Internet Explorer [13].

2.9 Basis data, MySQL, XAMPP

Basis data merupakan sekumpulan data yang terintegrasi dan saling terhubung serta dibuat untuk melengkapi berbagai kebutuhan informasi [14].

MySQL adalah suatu *software Relational Database Management System*, SQL yang merupakan *Structure Query Language*, dapat diartikan sebagai sintaks dari beberapa perintah tertentu atau bahasa pemrograman yang berguna dalam mengelola suatu basis data [11].

XAMPP berupa sekumpulan PHP yang bersifat *open source*, terdiri dari Apache, MySQL, PHP, FileZilla FTP Server, phpMyAdmin dan lain-lain [15].

2.10 Metode Software Development Life Cycle (SDLC) Waterfal

Metode SDLC *Waterfall* merupakan salah satu metode pengerjaan dengan ciri-ciri pada proses pengerjaan harus dilakukan secara berurutan dengan mengerjakan tahap awal terlebih dahulu sebelum

dilanjutkan ke tahap pengerjaan berikutnya. Hal ini dilakukan agar hasil pengerjaan dapat dilakukan dengan lebih fokus pada masing-masing tahapan pengerjaannya [16]

2.11 Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi tentang sistem berupa diagram-diagram dan teks pendukung. Terdapat berbagai pemodelan yang termasuk ke dalam bahasa visual UML yakni *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* [17]

2.12 Entity relationship diagram (ERD)

ERD merupakan alat perancangan berupa sebuah jaringan yang terdiri dari susunan data yang disimpan di dalam sistem secara abstrak guna memodelkan suatu basis data. Tujuan dari dibuatnya ERD adalah untuk memodelkan suatu hubungan antar data yang saling berelasi [18].

2.13 Windows Navigation Diagram (WND)

Windows Navigation Diagram berguna untuk memperlihatkan seluruh layar, formulir, dan laporan yang dipakai oleh sistem berhubungan dan bagaimana proses pengguna bergerak dari satu halaman ke yang lain. Umumnya suatu sistem memiliki beberapa *Windows Navigation Diagram*, dengan satu diagram untuk setiap bagian utama dari sistem tersebut [19].

3. Penelitian Terkait

Berbagai jurnal atau penelitian yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini dalam bentuk State of The Art dilakukan untuk menjabarkan perbedaan dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang dibuat. Berbagai jurnal atau penelitian yang digunakan sebagai acuan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

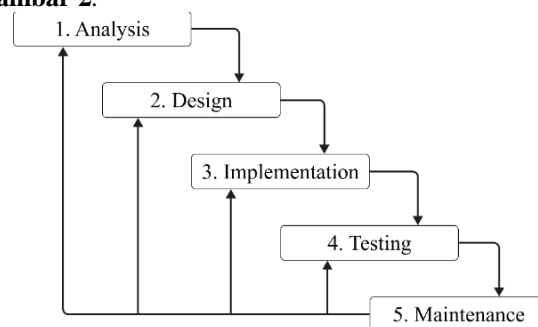
- a. Handayani, dkk (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Sistem Informasi Pendaftaran Seleksi Kerja Berbasis Web pada BKK (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan Karya SMK Negeri 2 Banyumas” menggunakan metode pengumpulan datanya adalah studi literatur, dan metode pengembangannya adalah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall*. Sistem ini dibuat dengan tujuan untuk mengatasi berbagai masalah terkait pendaftaran seleksi kerja di BKK (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan Karya SMK Negeri 2 Banyumas, seperti masalah jarak, waktu dan pengolahan informasi yang lebih baik dibandingkan dengan proses pendaftaran seleksi manual seperti sebelumnya dengan pengisian

formulir di posko pendaftaran dan google drive [20].

- b. Jannah, (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Organisasi Unit Kegiatan Khusus Berbasis Web di IAIN Bukittinggi” dengan metode pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka, sementara metode pengembangannya adalah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall*. Sistem ini dibuat bertujuan untuk mengelola data organisasi untuk menjalankan organisasi-organisasi yang ada di perguruan tinggi IAIN Bukittinggi dalam perkumpulan Unit Kegiatan Khusus (UKK) [21].
- c. Afrian’sa, (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web Pada Perusahaan di Lampung” dengan metode pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara, dan metode studi pustaka, dan metode pengembangannya adalah *Agile Software Development* jenis *Extreme Programming* (XP). Sistem ini dibuat bertujuan untuk merancang aplikasi web untuk lowongan pekerjaan bagi seluruh pencari kerja [22].
- d. Pamungkas, (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Pendaftaran Lowongan Pekerjaan Berbasis Web untuk Bursa Kerja Khusus (BKK) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tulungagung” dengan metode pengumpulan datanya adalah angket kuesioner, wawancara dan observasi, sementara metode pengembangannya adalah *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan *Rapid Application Development* (RAD). Sistem dibuat untuk mempermudah para pelamar pekerjaan dan pihak BKK (Bursa Kerja Khusus) di SMK Tulungagung dalam melakukan seleksi kriteria calon pelamar yang diinginkan oleh pihak perusahaan [23].

4. Metodologi

Metode yang digunakan dalam pembuatan program aplikasi ini adalah *Systems Life Development Cycle* (SDLC) *Waterfall*. Tahap-tahap dari metode *Systems Life Development Cycle* (SDLC) *Waterfall* ditunjukkan pada **Gambar 2**.



Gambar 2 Tahapan *Systems Life Development Cycle* (SDLC) *Waterfall*

1. *Analysis*

Pada tahap ini, dikumpulkan berbagai informasi yang diperlukan dengan melakukan wawancara terhadap calon pengguna dari aplikasi dan perekrut sukarelawan dari Komunitas Teman Bincang.

2. *Design*

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan rancangan dengan metode pemodelan sistem yang digunakan yaitu *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity diagram*, *Sequence diagram*, *Class diagram*, *Entity relationship diagram*, dan *Prototype User Interface*.

3. *Implementation*

Tahap implementasi, dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan *framework* Bootstrap dan basis data MySQL sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

4. *Testing*

Pengujian terhadap Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dilakukan dengan memeriksa dan menguji sistem secara menyeluruh menggunakan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing*.

5. *Maintenance*

Pemeliharaan terhadap program aplikasi yang sudah dibuat agar tujuan dari pembuatan program Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dapat tercapai.

5. Hasil dan Pembahasan

Pengerjaan Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web diawali dengan proses perancangan. Perancangan program yang dibuat adalah Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web. Tujuan dari perancangan dan pembuatan Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web adalah untuk menghasilkan aplikasi yang dapat membantu memudahkan para pelamar sukarelawan dan membantu Komunitas Teman Bincang untuk menyebarluaskan informasi terkait layanan, *platform* dan produk yang ada di Teman Bincang. Perancangan dilakukan dengan metode pemodelan sistem yaitu *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *Use Case Diagram* yang ditunjukkan pada **Gambar 3**, *Activity diagram*, *Sequence diagram*, *Class diagram* yang ditunjukkan pada **Gambar 4**, *Entity relationship diagram* yang ditunjukkan pada **Gambar 5**, dan *Prototype User Interface*.

Implementasi Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dibutuhkan 2 personil untuk menjalankan aplikasi tersebut diantaranya:

5.1 Pelamar

Pelamar merupakan personil yang dapat mengakses halaman utama yang ditunjukkan pada **Gambar 6**. Halaman utama dari Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web yang terdiri dari *Section Jumbotron*, *Section Daftar Lowongan*, *Section Kuis*, *Section About us*, *Section Testimoni*, *Section FAQ*, *Section Footer*. Selain Halaman Utama, Pelamar juga memiliki *landing page* lain diantaranya *Page Kuis*, *Page Psikotes* dan *Page Form*.

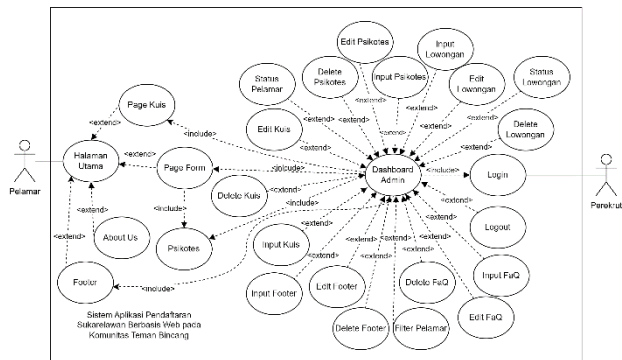
- a. Pelamar dapat melakukan pendaftaran sebagai sukarelawan dengan mengunjungi *Section Daftar Lowongan* dan sistem akan memunculkan *Landing Page Form* yang ditunjukkan pada **Gambar 7**.
- b. Pelamar dapat mengisi data diri pada *Landing Page Form* kemudian mengerjakan *Landing Page Psikotes*.
- c. Pelamar dapat mengerjakan kuis untuk mengetahui posisi yang cocok untuk dilamar dengan mengerjakan *Landing Page Kuis*.

5.2 Perekrut

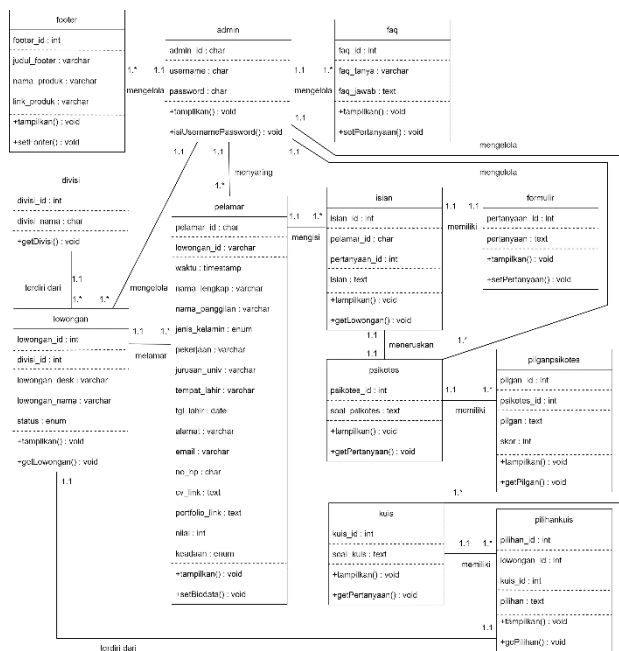
Perekrut bertugas untuk mengelola data yang akan ditampilkan di Halaman Utama serta menyeleksi kandidat pelamar yang akan diterima melalui *Dashboard Admin* yang terdiri dari Menu Pelamar, Menu Lowongan, Menu Kuis, Menu Psikotes, Menu FaQ, dan Menu *Footer*.

- a. Perekrut dapat mengelola data yang akan ditampilkan pada Halaman Utama berupa data pelamar, lowongan yang tersedia di Komunitas Teman Bincang, soal kuis yang akan dikerjakan oleh para pelamar, soal psikotes yang akan dikerjakan oleh para pelamar, pertanyaan yang sering ditanyakan oleh para pelamar, data footer yang berisikan berbagai produk dan layanan dari Komunitas Teman Bincang.
- b. Perekrut dapat menyeleksi para kandidat pelamar melalui *Dashboard Admin* pada Menu Pelamar yang ditunjukkan pada **Gambar 8**.

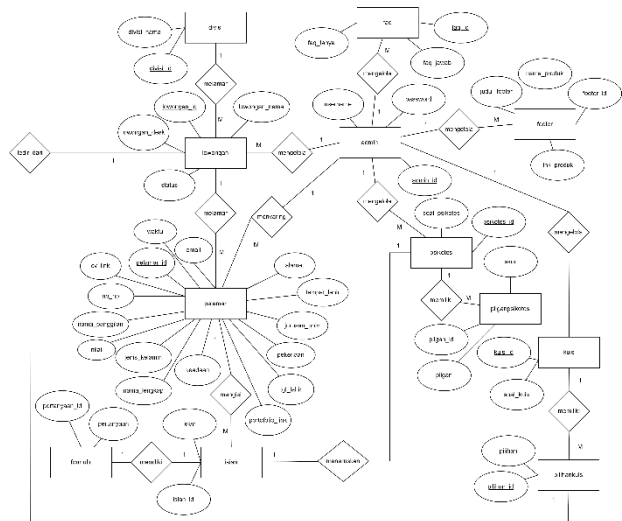
Implementasi pembuatan Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dibuat dengan menggunakan perangkat lunak penyunting kode yakni Microsoft Visual Studio Code, dengan bahasa pemrograman *HyperText Markup Language* (HTML), *Cascading Style Sheets* (CSS), dan *Hypertext Preprocessor* (PHP) dengan *Framework* Bootstrap serta menggunakan basis data MySQL, phpMyAdmin sebagai *tools* untuk menjalankan basis data MySQL, dengan metode jaringan intranet (*localhost*). Metode jaringan intranet (*localhost*) membutuhkan perangkat lunak XAMPP dengan mengaktifasi fitur Apache dan MySQL pada perangkat lunak XAMPP. Dengan metode jaringan intranet (*localhost*), program Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dijalankan secara lokal pada perangkat pengguna.



Gambar 3 Use Case Diagram



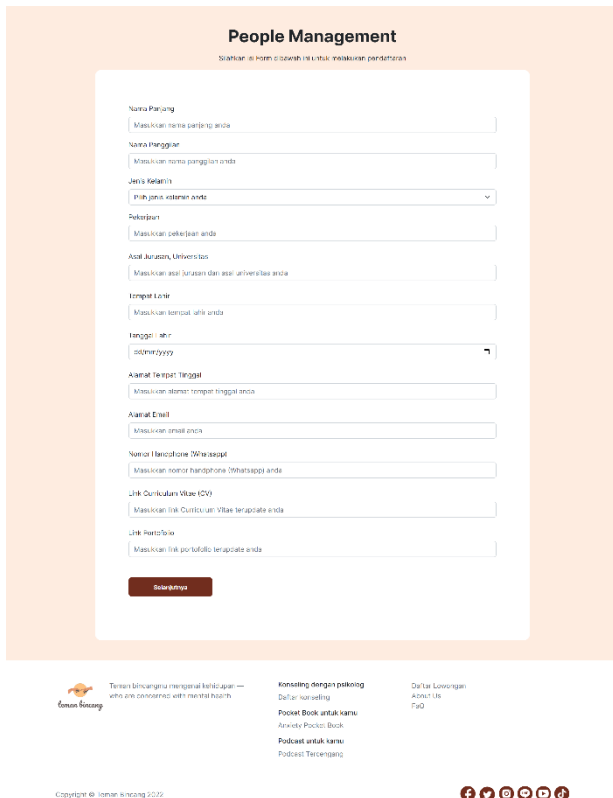
Gambar 4 Class Diagram



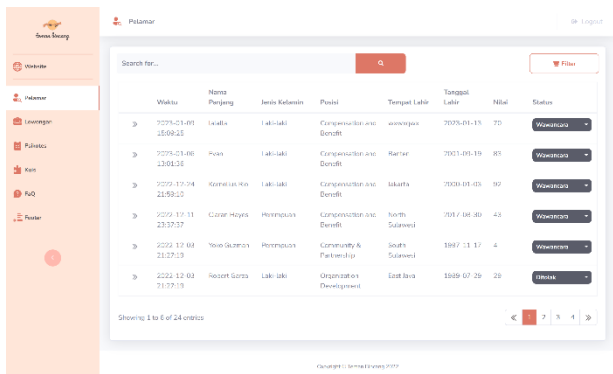
Gambar 5 Entity Relationship Diagram



Gambar 6 Tampilan Halaman Utama



Gambar 7 Tampilan Page Form



Gambar 8 Tampilan Dashboard Admin

Implementasi sistem Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dilakukan secara daring pada platform Google Meeting dan menggunakan software Team Viewer pada tanggal 24 Desember 2022 dengan bentuk pengujian yang dilakukan adalah *User Acceptance Testing* (UAT). Bentuk pengujian yang dilakukan pada Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dilakukan dengan menguji semua fitur yang ada. Instalasi Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dilakukan dengan metode jaringan intranet (*localhost*). Pengujian oleh pengguna (*User Acceptance Testing*) pada Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dilakukan

dengan *black box testing* dengan menguji berbagai fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web. Setelah dilakukannya pengujian dengan metode *black box testing*, dilakukan evaluasi dan analisis berdasarkan hasil pengujian terhadap Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web. Adapun hasil evaluasi dan analisis yang didapatkan menyatakan bahwa aplikasi sangat ramah pengguna dan mudah dipahami serta mudah digunakan oleh pengguna, dan Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dapat berjalan dengan baik tanpa adanya *bug* ataupun *error*. Pengujian terhadap Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web ditunjukkan pada **Tabel 1**.

Tabel 1 Penguji dari *User Acceptance Testing*

Nama	Pekerjaan	Role	Waktu
Evan	Mahasiswa	Pelamar (Status: Diterima)	24 Des 2022
Nathania Jesslyn	Mahasiswa	Pelamar (Status: Ditolak)	24 Des 2022
Joshelyn Gabriella Candra	Mahasiswa	Pelamar (Status: Wawancara)	24 Des 2022
Hendry Hitojo	Mahasiswa	Pelamar (Status: Ditolak)	24 Des 2022
Juan Sebastian Sihombing	Mahasiswa	Pelamar (Status: Ditolak)	24 Des 2022
Kornelius Rio, S.Psi.	Data Reporting – AMAAN Indonesia	Perekrut	24 Des 2022
Gita Yolanda, S.Psi., M.Psi.	Co-Founder Teman Bincang	Perekrut	10 Jan 2023

Prosedur perawatan sistem pada Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dilakukan dengan pengecekan berbagai fitur yang tersedia pada website dapat berjalan dan berfungsi sebagaimana mestinya ataupun sebaliknya pada kurun waktu kurang lebih 5 bulan sekali. Prosedur perawatan sistem pada Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dilakukan dengan tujuan agar Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web dapat diakses oleh para pengguna dengan nyaman tanpa adanya

hambatan akibat *error* atau *bug* yang disebabkan oleh sistem maupun manusia itu sendiri. *Backup data* turut dilakukan secara berkala untuk mencegah terjadinya kehilangan data pada setiap 5 bulan sekali.

6. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi memiliki tampilan yang mudah digunakan dan nyaman bagi pengguna serta dapat menjalankan seluruh fitur yang ada dengan baik, dan memiliki bahasa serta petunjuk yang mudah dipahami dalam aplikasi.
2. Aplikasi mampu memudahkan para pelamar untuk melakukan proses pelamaran sebagai sukarelawan di Komunitas Teman Bincang dikarenakan dilengkapi dengan berbagai fitur yang mendukung kegiatan pendaftaran dan tes kepribadian. Aplikasi ini mampu membantu pelamar untuk mengetahui lebih banyak informasi tentang Komunitas Teman Bincang.
3. Aplikasi dapat membantu perekrut untuk mengelola seluruh data yang ada di Komunitas Teman Bincang dengan baik dan mampu membantu perekrut untuk melakukan integrasi data secara otomatis pada Komunitas Teman Bincang.

Saran dari Aplikasi Pendaftaran Sukarelawan pada Komunitas Teman Bincang Berbasis Web adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan beberapa tampilan *user interface* pada aplikasi dengan menjadi lebih baik dan menarik seperti pada fitur Kuis dan Psikotes yang dapat menampilkan soal *slide-by-slide*.
2. Meningkatkan tampilan dari segi *responsive* agar dapat dinikmati oleh pengguna dengan menggunakan *device* apapun yang ada.

7. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak Komunitas Teman Bincang yang telah berkenan untuk memberikan ijin dalam penelitian ini terutama pada Gita Yolanda, S.Psi., M.Psi., dan Annisa Nadya Mursil, S.Psi., selaku *co-founder* dari Komunitas Teman Bincang.

REFERENSI

- [1] Sihombing, V., & Yanris, G. J. (2020). Penerapan Aplikasi Dalam Mengolah Aset Desa (Studi Kasus: Kepenghuluan Sri Kayangan). *Jurnal Mantik Penusa*, 4(1), 12-15.
- [2] Simargolang, M. Y., & Nasution, N. (2018). Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB (Studi Kasus: Pelangi Laundry Kisaran). (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 9-14.
- [3] Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi Usability *Website* UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: *Website* UNRIYO). *Respati*, 13(1).
- [4] Ramadhan, F., & Purwandari, N. (2018). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada PT. Mustika Jati. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1), 43-57.
- [5] Sinaga, I. J., Kembaren, R. C. G. I., Bangun, D. M. B., & Marbun, N. (2019). Penerapan Algoritma Boyer Moore Pada Aplikasi Filosofer Berbasis 38 *Website*. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, 3(1).
- [6] POLA, B., RORONG, A., & PLANGITEN, N. (2020). The Participation of Parents in the Implementation of GMIM Kinilow School Education in Tomohon City. *Jurnal Administrasi Publik*, 6(91).
- [7] sukarelawan. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 20 Agustus 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sukarelawan>
- [8] pelamar. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 13 September 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pelamar>
- [9] perekrut. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 20 September 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/perekrut>
- [10] Ariska, V. (2017). Implementasi Peraturan Gubernur Sumatera Utara Nomor 32 Tahun 2017 Tentang Tugas, Fungsi, Uraian Tugas Dan Tata Kerja Dinas Dalam Rangka Meningkatkan Pelaksanaan Tugas Pegawai Sekretariat Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Sumatera Utara (Doctoral dissertation).
- [11] Hidayat, H., Hartono, H., & Sukiman, S. (2017). Pengembangan Learning Management System (LMS) untuk Bahasa Pemrograman PHP. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 5(1).
- [12] Dermawan, D. (2019). *Aplikasi Pendaftaran Seminar Menggunakan Metode Mvc Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter 3.1. 10* (Doctoral dissertation, Universitas Buddhi Dharma).
- [13] Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2), 213-220.
- [14] Pamungkas, R. (2018). Optimalisasi query dalam basis data my sql menggunakan index. *Res. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, 1(1), 27.
- [15] Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan pengembangan aplikasi absensi mahasiswa menggunakan Smart Card guna pengembangan kampus cerdas. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84-91.
- [16] Nugraha, W., Syarif, M., & Dharmawan, W. S. (2018). Penerapan Metode Sdlc Waterfall Dalam Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Desktop. *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, 3(1), 22-28.
- [17] Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan diagram uml sistem pembayaran tunai pada transaksi e-commerce. *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, 4(1), 64-70.
- [18] Istiqomah, N. A., Imayah, K., Saidah, N., & Yaqin, M. A. (2020). Pengembangan Arsitektur Data Sistem Informasi Pondok Pesantren. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika)*, 5(1), 27-35.
- [19] Sunjaya, P. L., Hugeng, H., & Rusdi, Z. (2022). PERANCANGAN SISTEM RENOVASI MENGGUNAKAN PLATFORM PEGA SYSTEM PADA PT. ASURANSI SINAR MAS. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 6(1), 61-69.
- [20] Handayani, V. R., Wijianto, R., Anggoro, A., Informatika, M., & Informatika, M. (2018). Sistem Informasi

Pendaftaran Seleksi Kerja Berbasis Web Pada Bkk (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan Karya Smk Negeri 2 Banyumas. *Jurnal Evolusi*, 6(1), 76-84.

- [21] Jannah, M. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Organisasi Unit Kegiatan Khusus Berbasis Web di IAIN Bukittinggi. *Jurnal Informatika*, 6(2), 185-192.
- [22] Afrian'sa, R. H. (2019). Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web Pada Perusahaan Di Lampung. *Jurnal ONESISMIK*, 3(3), 144-154.
- [23] Pamungkas, B. D., & Hanifa, S. L. (2020). Pengembangan sistem informasi pendaftaran lowongan pekerjaan berbasis web untuk bursa kerja khusus (BKK) di sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 25-34.

Vera Felia, saat ini sebagai Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara dari tahun 2019 – 2023.

Tony, memperoleh gelar S.Kom. pada tahun 2005 dari Universitas Tarumanagara, M.Kom. pada tahun 2010 dari Universitas Indonesia, dan Ph.D. pada tahun 2021 dari *Curtin University*. Saat ini sebagai staf pengajar di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.