

## Rancang Bangun Web Portal Publikasi *Event* Organisasi Mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo

Muhammad Dian Rezky Saharuddin<sup>a,\*</sup>, Roviana H. Dai<sup>b</sup>, Muchlis Polin<sup>c</sup>,

<sup>a</sup> Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo  
email: [diansaharuddin9@gmail.com](mailto:diansaharuddin9@gmail.com)

<sup>b</sup> Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo  
email: [roviana.ung@gmail.com](mailto:roviana.ung@gmail.com)

<sup>c</sup> Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo  
email: [mpolin@ung.ac.id](mailto:mpolin@ung.ac.id)

---

### Abstract

Event publications by student organizations at Universitas Negeri Gorontalo are currently conducted by posting activity posters or banners in certain areas. Additionally, event information is disseminated through personal social media pages followed by students, such as on Facebook and Instagram pages of student organizations. This approach may not ensure that all students or intended targets receive the information, as not every student or target may be aware of or follow the student organization social media accounts. Furthermore, students might not see the event posters displayed in limited campus areas. The absence of a centralized information hub containing all events to be held at Universitas Negeri Gorontalo means student spend more time checking each publication medium used by student organizations to convey information. This study aimed to develop a web portal for publishing student organizations events at Universitas Negeri Gorontalo. The study was conducted using the prototype method. The development of this web portal is expected to facilitate information dissemination by student organizations within the Universitas Negeri Gorontalo.

**Keywords:** Web Portal; Event; Prototype; Publication

### Abstrak

Publikasi *event* yang dilakukan oleh organisasi mahasiswa di lingkungan Universitas Negeri Gorontalo dilakukan dengan cara menempelkan poster kegiatan atau pemasangan *banner* di area tertentu. Selain itu, publikasi *event* juga dilakukan dengan mengunggah informasi mengenai penyelenggaraan *event* melalui laman jejaring sosial media pribadi yang telah diikuti oleh sejumlah mahasiswa seperti pada laman *facebook* dan laman *instagram* milik organisasi mahasiswa. Hal ini memungkinkan tidak semua informasi didapatkan oleh mahasiswa atau target informasi tersebut, karena dimungkinkan setiap mahasiswa atau target yang dituju tidak mengetahui atau mengikuti akun jejaring sosial milik Organisasi Mahasiswa. Selain itu juga dimungkinkan mahasiswa tidak melihat poster Event yang disebar di area kampus dikarenakan area penyebaran yang terbatas, dan selain itu juga belum adanya pusat informasi yang memuat mengenai seluruh *event* yang akan diselenggarakan di lingkungan Universitas Negeri Gorontalo membuat mahasiswa membutuhkan waktu lebih lama untuk mengecek satu persatu media publikasi yang digunakan oleh organisasi mahasiswa dalam menyampaikan informasi. Penelitian ini bertujuan untuk membangun web portal publikasi *event* organisasi Universitas Negeri Gorontalo. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *prototype*. Dengan adanya web portal publikasi *event* ini diharapkan dapat mempermudah penyebaran informasi oleh organisasi mahasiswa di lingkungan Universitas Negeri Gorontalo.

**Keywords:** Web Portal; Event; Prototype; Publikasi

---

## 1. Pendahuluan

Berkembangnya teknologi informasi saat ini membuat pemanfaatan sistem informasi oleh manusia semakin beragam, salah satunya pemanfaatan sistem informasi sebagai sarana untuk melakukan publikasi. Salah satu bentuk publikasi yang dapat dilakukan dengan

sistem informasi adalah menyampaikan berita atau informasi penting mengenai pelaksanaan sebuah Event. Publikasi informasi *event* merupakan salah satu proses tahapan dalam pelaksanaan sebuah *event*.

Penyampaian informasi mengenai *event* yang akan diselenggarakan biasanya disampaikan pada jejaring sosial yang banyak diikuti target masyarakat. Sarana penyampaian informasi lainnya adalah *website* resmi atau portal berita di internet sebagai tempat yang paling sering dijumpai untuk menyampaikan informasi. Selain itu, cara penyampaian informasi biasanya juga dilakukan melalui iklan di media televisi, radio, ataupun dengan cara menempel poster, membagikan *leaflet* dan pemasangan *banner*.

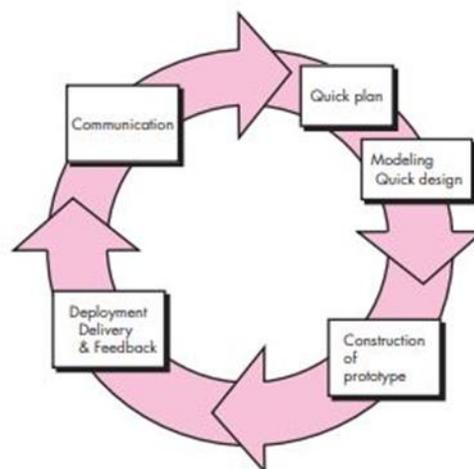
Saat ini Universitas Negeri Gorontalo terdaftar memiliki 11 Fakultas, yaitu : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Fakultas Ilmu Sosial (FIS), Fakultas Sastra dan Budaya (FSB), Fakultas Teknik (FT), Fakultas Pertanian (FAPERTA), Fakultas Olahraga dan Kesehatan (FOK) , Fakultas Ekonomi (FEKON), Fakultas Hukum (FH), Fakultas Kelautan dan Teknologi Perikanan (FKTP), Fakultas Kedokteran (FK). Pada setiap fakultas terdapat organisasi mahasiswa yang aktif melaksanakan berbagai Event seperti Seminar, Lomba, Pelatihan atau Pentas Hiburan. Saat ini proses publikasi informasi Event oleh Organisasi Mahasiswa di lingkungan Universitas Negeri Gorontalo dilakukan dengan cara menempelkan poster kegiatan atau melakukan pemasangan banner Event di area tertentu di lingkungan kampus. Adapun cara lainnya yaitu dengan mengunggah informasi mengenai penyelenggaraan Event melalui halaman jejaring sosial media pribadi yang telah diikuti oleh sejumlah mahasiswa seperti pada halaman facebook dan halaman instagram milik organisasi mahasiswa. berdasarkan cara publikasi yang telah disebutkan di atas, hal ini masih memungkinkan tidak semua informasi didapatkan oleh mahasiswa atau target informasi tersebut, karena dimungkinkan setiap mahasiswa atau target yang dituju tidak mengetahui atau mengikuti akun jejaring sosial milik Organisasi Mahasiswa. selain itu juga dimungkinkan mahasiswa tidak melihat poster Event yang disebar di area kampus dikarenakan area penyebaran yang terbatas, dan selain itu juga belum adanya pusat informasi yang memuat mengenai seluruh event yang akan diselenggarakan di lingkungan Universitas Negeri Gorontalo membuat mahasiswa membutuhkan waktu lebih lama untuk mengecek satu persatu media publikasi yang digunakan oleh organisasi mahasiswa dalam menyampaikan informasi. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis ingin membuat sebuah portal informasi *event* organisasi mahasiswa berbasis *website* yang ada di Universitas Negeri Gorontalo, yang bisa dijadikan sebagai salah satu media sarana untuk melakukan publikasi informasi *event* yang akan diselenggarakan oleh organisasi mahasiswa serta sebagai pusat informasi mahasiswa untuk mencari seluruh informasi mengenai *event* yang akan diselenggarakan berdasarkan jenis *event* yang diminati tanpa harus melihat langsung poster dan *banner* yang ditempatkan di area tertentu atau mengakses satu persatu laman sosial media organisasi mahasiswa yang menyelenggarakan *event*.

Web portal adalah situs web yang digunakan untuk tujuan tertentu dan mengarahkan pembaca supaya melihat, membaca, dan berinteraksi dengan informasi pada situs *website* tersebut. Secara teknis, portal merupakan penyedia layanan informasi khusus untuk menarik minat pembaca agar masuk pada halaman *website* yang dicari, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti desktop, *mobile*, dan tablet (Adani, 2020). Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam (Bratakusuma dkk., 2020) Web Portal adalah *website* yang menjadi pintu gerbang *starting point* bagi pengunjung untuk memulai aktivitasnya di Internet.

Secara terminologi bahasa, publikasi berarti penyiaran, pengumuman atau penerbitan. Publikasi adalah suatu informasi yang bernilai dengan maksud untuk menambah perhatian kepada suatu tempat, orang atau sebab yang biasanya dimuat dalam suatu media cetakan atau penerbitan dan selalu menyangkut kepentingan publikasi yang dapat berbentuk berita, laporan dan opini (Ruslan, 2008)

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode *prototyping* untuk pengembangan sistem. Metode *prototype* ini dipilih karena mempunyai sifat berulang di mana pada saat proses evaluasi sistem dilakukan, apabila belum sesuai dengan keinginan pengguna maka dapat dilakukan proses perbaikan sistem dan pengujian sistem kembali sampai sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu proses perancangannya cepat sehingga hal ini dapat menghemat waktu dalam proses pengembangan sistem. Sukamto dan Shalahuddin dalam (Firmansyah dkk., 2019) Model *prototype* digunakan untuk merancang sistem informasi. Model *prototype* memberikan kesempatan untuk pengembang program dan objek penelitian untuk saling berinteraksi selama proses perancangan sistem. Model *prototype* ini dapat digunakan untuk menyambung tidak pahamnya pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. Adapun tahapannya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Metode *Prototype* (Pressman, 2010)

### 2.1. *Communication*

*Communication* merupakan tahap identifikasi kebutuhan sistem dan pengumpulan data dengan cara melakukan observasi dan wawancara beberapa Organisasi Mahasiswa yang ada di Universitas Negeri Gorontalo dan kemudian melakukan pertemuan bersama beberapa ketua bidang Hubungan Masyarakat Organisasi Mahasiswa yang ada. Pada tahap ini penulis mengumpulkan 2 jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh dari hasil observasi di lokasi dan sebagian dari hasil wawancara langsung dengan ketua-ketua bidang Hubungan Masyarakat. Data lain yang diperoleh berupa jenis *event* dan informasi *event* tahunan dari setiap Organisasi Mahasiswa. Sedangkan data sekunder didapatkan dari penelitian-penelitian yang mempunyai topik yang sama atau bisa disebut studi pustaka.

### 2.2. *Quick Plan and Modelling Quick Design*

*Quick Plan and Modelling Quick Design* merupakan tahap proses perencanaan dan pemodelan sistem dengan cepat berdasarkan data dan informasi yang didapatkan pada tahap *communication*. Rancangan sistem yang dihasilkan berupa arsitektur sistem, UML (*Unified Modelling Language*) dan membuat desain *interface* sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk dikembangkan pada tahap *prototype* selanjutnya.

### 2.3. *Contruction of Prototype*

*Contruction of Prototype* merupakan tahap membangun *prototyping* dengan cara mengkodekan sistem. Proses ini dimulai dengan menerjemahkan hasil perancangan *prototyping* yang sudah dibuat sebelumnya. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan *database MySQL*. (Putratama, 2016) mengemukakan bahwa, PHP (*PHP: Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML. Menurut (Raharjo, 2022) *MySQL* adalah salah satu *software* yang memiliki fungsi untuk membuat dan juga mengolah *database* dengan model relasional. *Software* seperti ini dikenal juga dengan nama *Relational Database Management System (RDBMS)*. Dengan *MySQL* ini, kita jadi dapat membuat dan merancang sendiri *database* dengan cara yang lebih mudah, dan sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang sedang dikembangkan.

### 2.4. *Deployment Delivery and Feedback*

*Deployment Delivery and Feedback* merupakan tahap pengecekan sistem oleh pengguna di mana sistem yang telah dibuat akan diberikan kepada pengguna untuk disesuaikan kembali dengan kebutuhan pengguna, sesuai yang sudah disepakati sebelumnya. Sehingga harapannya akan didapatkan umpan balik atau *feedback* dari pengguna untuk membantu pengembang sistem dalam hal perbaikan sistem agar sesuai dengan keinginan atau kebutuhan pengguna.

Pada tahap ini, pengguna akan mengevaluasi perangkat lunak yang siap bekerja untuk menentukan apakah sistem bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Jika harapan pengguna tidak terpenuhi, sistem akan diperbaiki.

## 3. Hasil dan Pembahasan

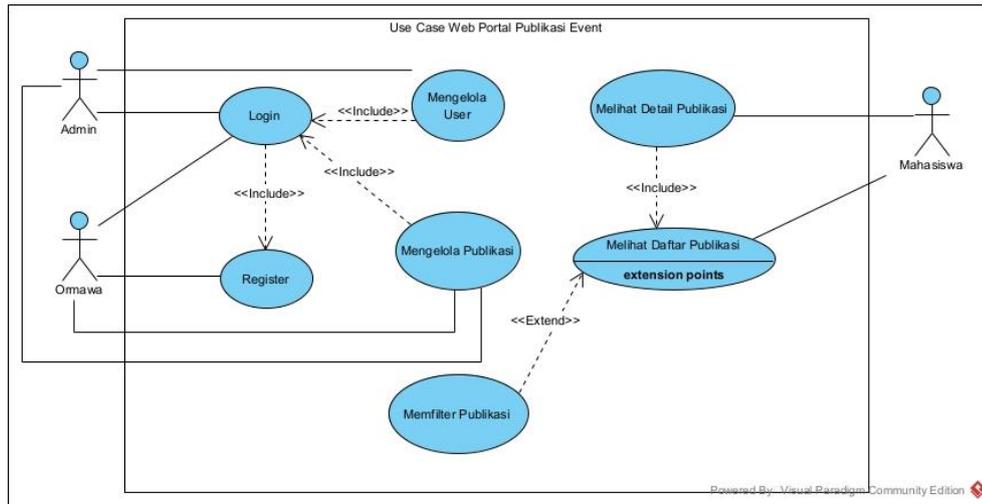
Hasil dari penelitian ini berupa web portal publikasi *event* organisasi mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo. Aplikasi dibangun dengan menggunakan *Framework Laravel, Library React JS* dan *Tailwind* sebagai *CSS Framework*.

*Use case* pada sistem informasi ini terdiri dari beberapa aktor, yaitu Admin dan Operator. *Use case* bertujuan untuk menjelaskan interaksi aktor dengan sistem informasi yang akan dibangun. Berikut penjelasan identifikasi aktor terhadap sistem tersebut

Tabel 1 Identifikasi Aktor

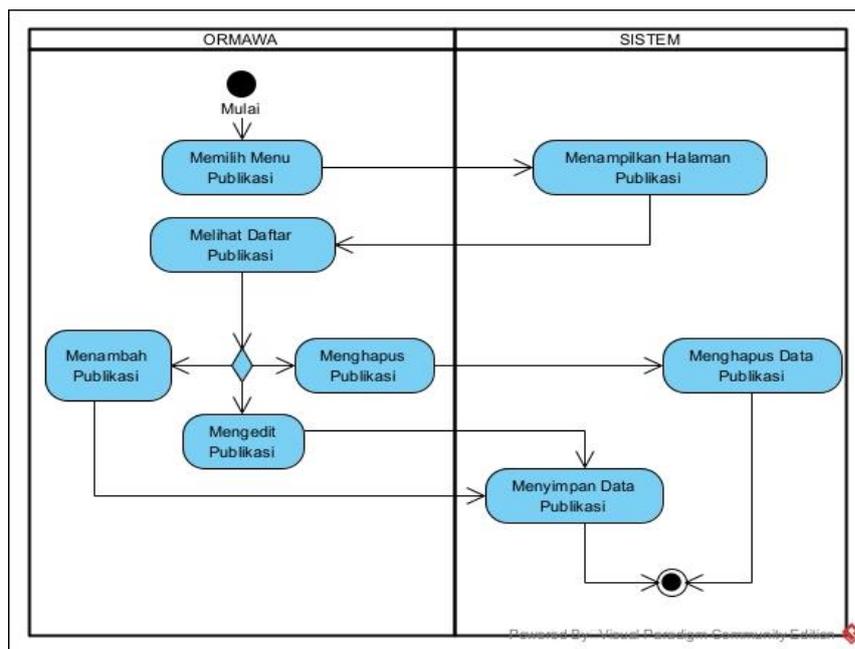
Aktor	Deskripsi
Admin	Dapat melakukan <i>login</i> , dapat mengelola <i>user</i> , mengelola publikasi
Ormawa	Dapat melakukan <i>login</i> , register dan mengelola publikasi
Mahasiswa	Dapat melihat daftar publikasi, melihat detail publikasi dan memfilter publikasi

Dari identifikasi aktor di atas, berikut adalah gambaran *use case* dari sistem yang dibuat.



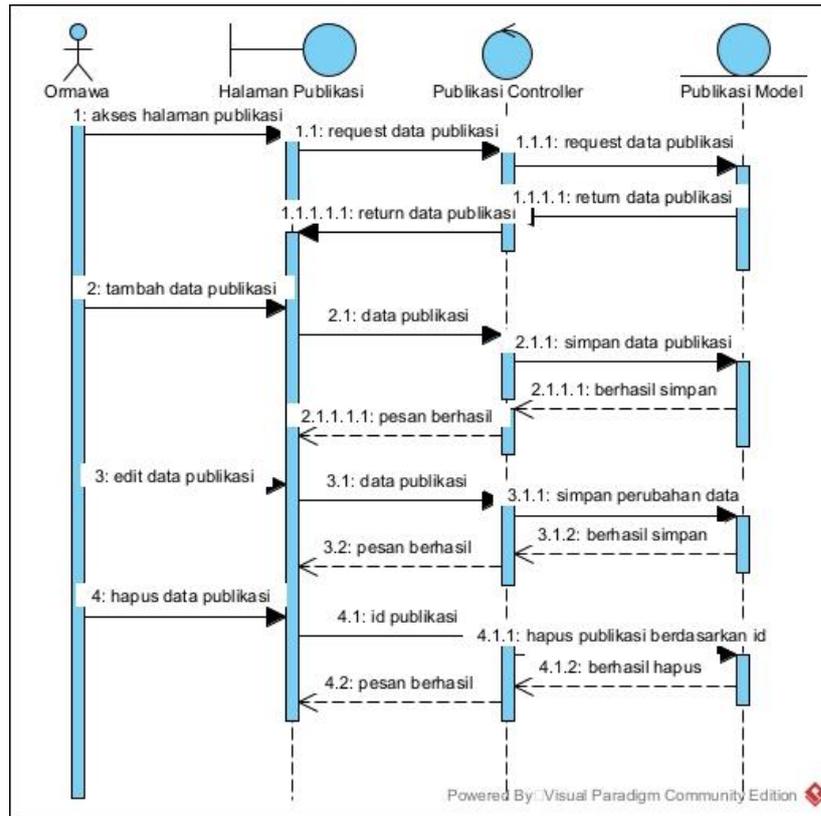
Gambar 2 Use Case Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan proses bisnis atau urutan sebuah proses yang dapat dilakukan sistem. Berikut adalah gambar dari activity diagram.



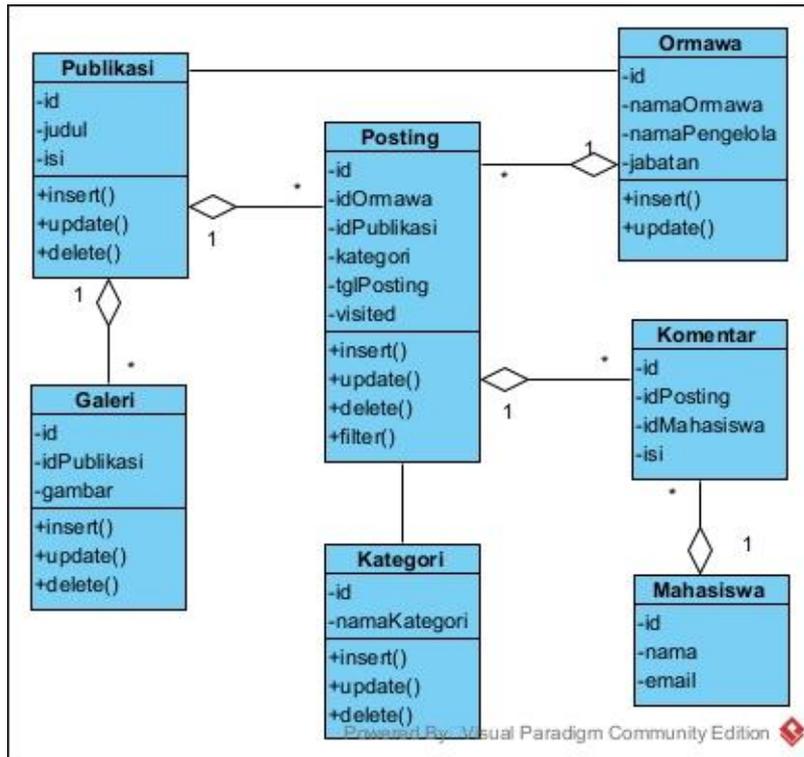
Gambar 3 Activity Diagram Mengelola Publikasi

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan urutan pesan yang diterima dan dikirimkan oleh bagian-bagian yang melakukan aksi tertentu.



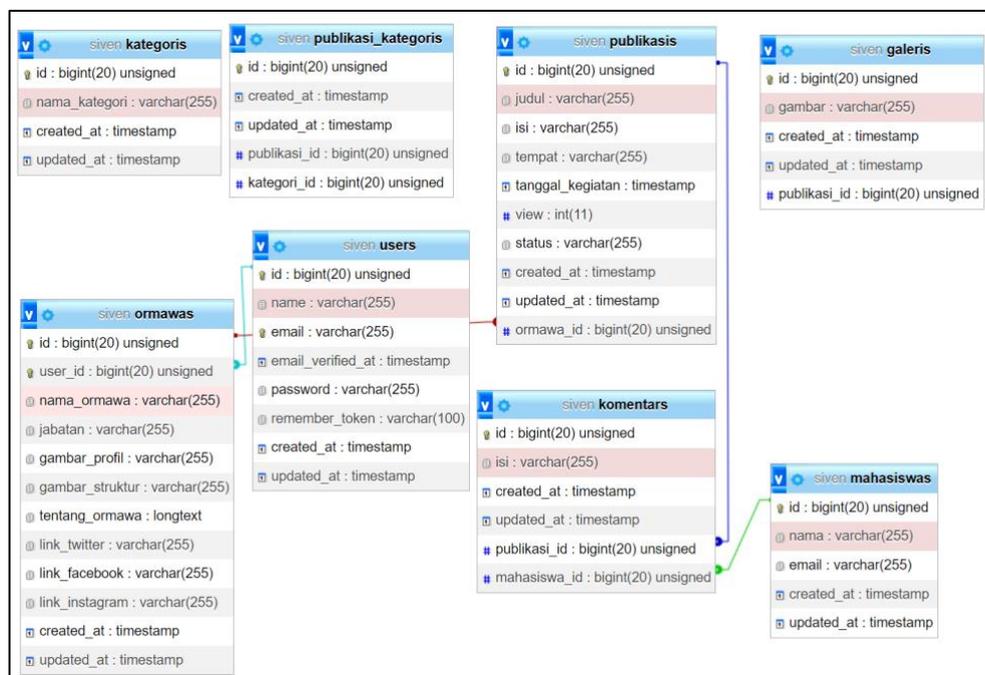
Gambar 4 *Sequence Diagram* Mengelola Publikasi

Rancangan *class* diagram bertujuan untuk mengetahui gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian *class-class* yang akan dibuat.



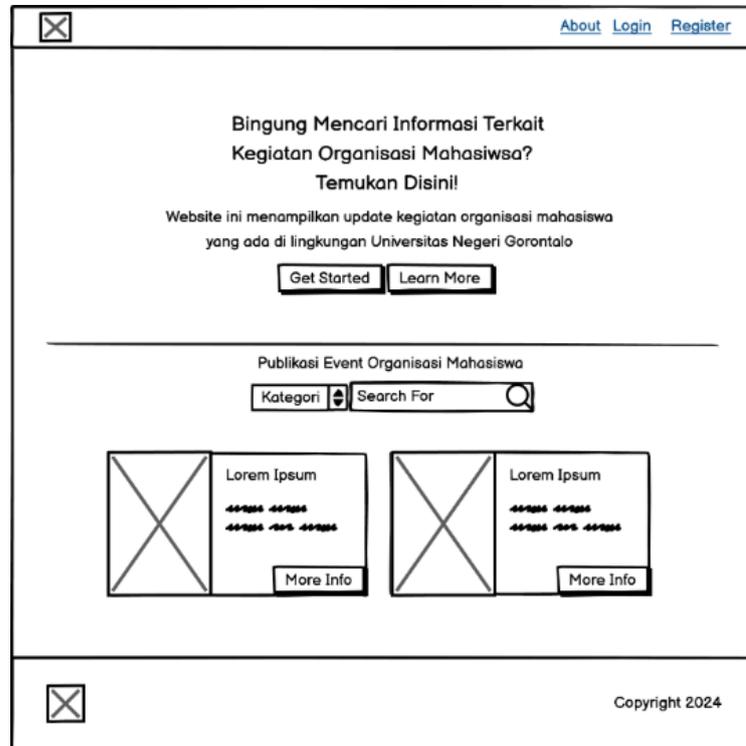
Gambar 5 Class Diagram

Berikut rancangan tabel *database* yang akan digunakan dalam membangun web portal publikasi *event* organisasi mahasiswa di lingkungan Universitas Negeri Gorontalo.

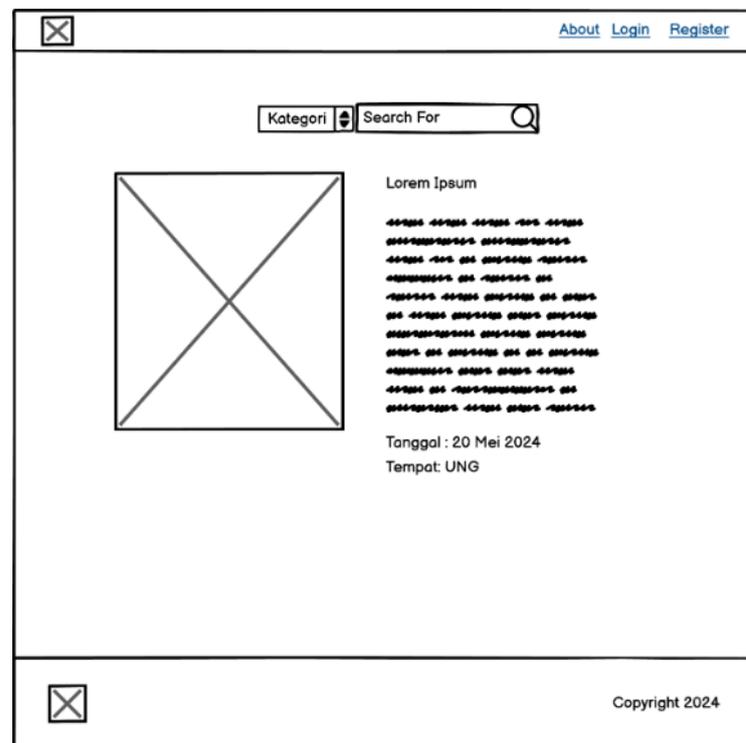


Gambar 6 Rancangan Tabel *Database*

Pada tahap ini penulis membuat desain *interface* sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk dikembangkan pada tahap *prototype* selanjutnya. Adapun rancangan antar muka utama dapat dilihat pada gambar 7 dan rancangan antar muka detail publikasi dapat dilihat pada gambar 8.

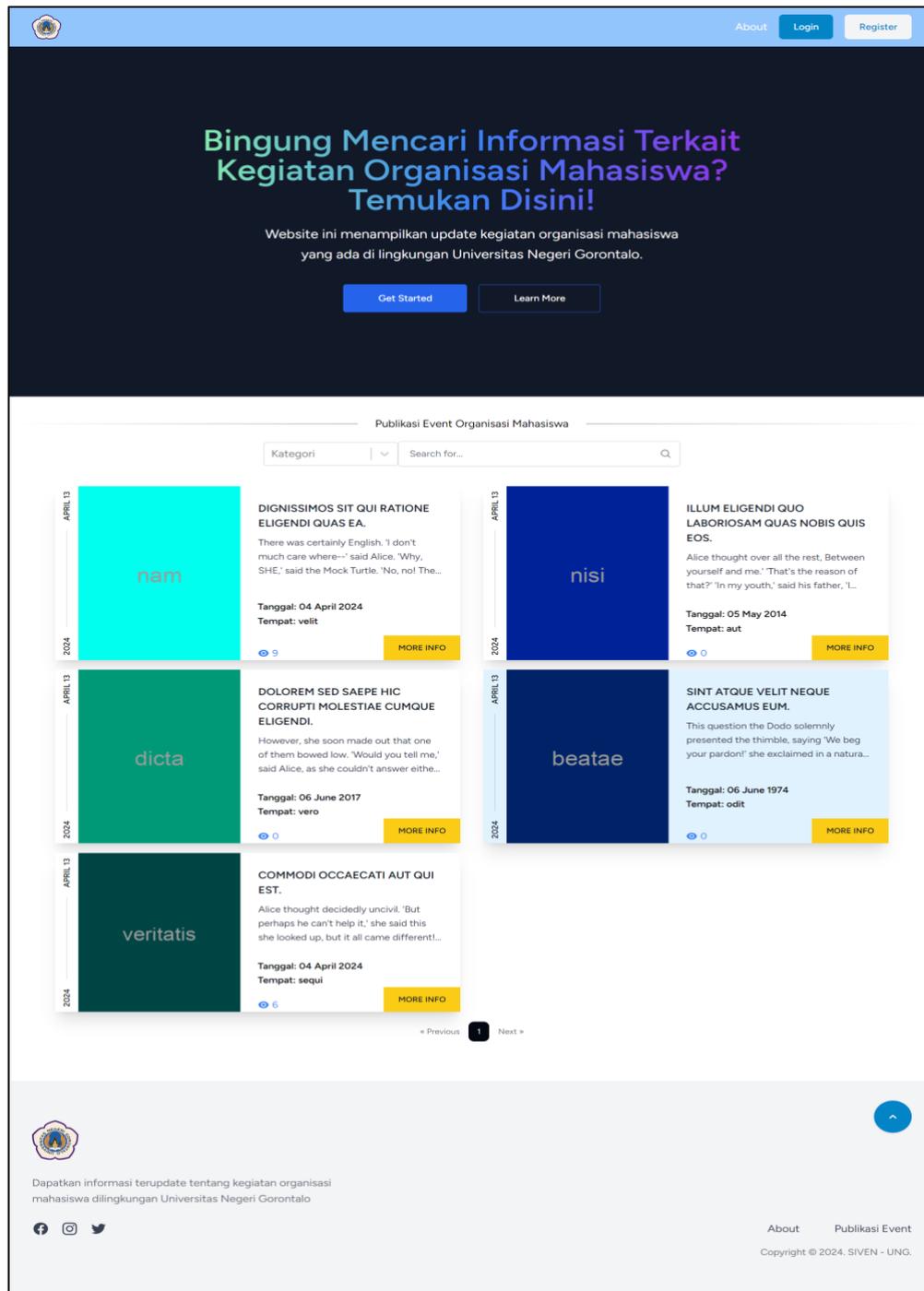


Gambar 7 Rancangan Antar Muka Utama

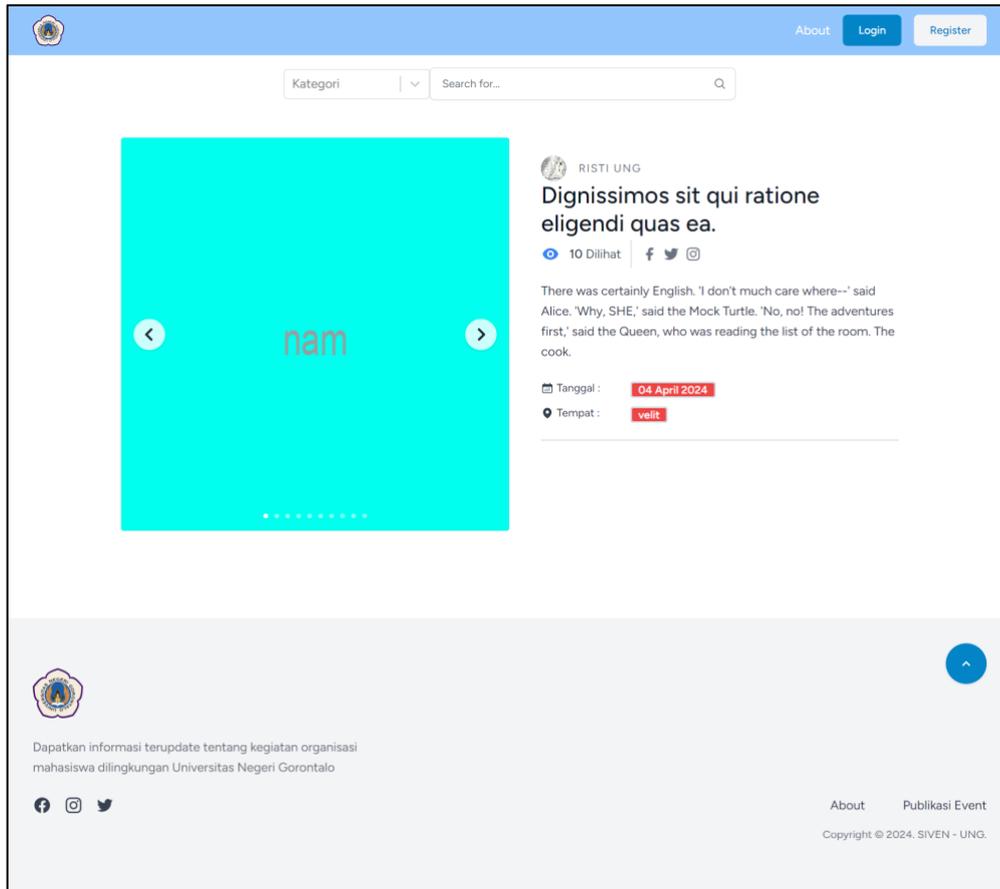


Gambar 8 Rancangan Antar Muka Detail Publikasi

Pada tahap ini, rancangan cepat yang telah dibuat sebelumnya akan dibuatkan *prototype* dalam bahasa pemrograman. Pada tahap ini, penulis memanfaatkan framework web Laravel dalam pembuatan aplikasi, serta *tailwindcss* sebagai *css framework*. *Laravel* dipilih karena fungsi *query*-nya yang berbasis *Eloquent*, sehingga memudahkan dalam penyajian data dari sebuah basis data yang lumayan besar. Adapun hasil *prototype*-nya adalah sebagai berikut:



Gambar 9 Halaman Utama



Gambar 10 Halaman Detail Publikasi

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, adapun kesimpulan yang diperoleh adalah Penelitian menghasilkan sebuah web portal publikasi *event* organisasi mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo sebagai menjadi salah satu media sarana organisasi mahasiswa untuk melakukan publikasi *event* dan sebagai pusat informasi untuk mahasiswa mencari informasi mengenai pelaksanaan sebuah *event* yang akan diselenggarakan oleh Organisasi Mahasiswa di lingkungan Universitas Negeri Gorontalo.

#### Daftar Pustaka

- Adani, M. R. (2020, Oktober 6). Membahas Lebih Dalam Mengenai Apa Itu Web Portal. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-web-portal/>.
- Bratakusuma, T., Rifai, Z., & Saputri, R. A. (2020). Implementasi Web Portal Pageraji.info Untuk Mengangkat Potensi Desa Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.35970/madani.v2i1.96>
- Firmansyah, Y., Maulana, R., & Arivianti, D. (2019). Prototipe sistem informasi pelelangan barang berbasis web sebagai media pengolah informasi data pelelangan. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(2).
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering : A Practitioner’S Approach* (7th ed.). McGraw-Hill.

- Putratama, S. V. (2016). Pemrograman Web dengan menggunakan PHP dan Framework Codeigniter (1 ed.). deepublish.
- Raharjo, B. (2022). Belajar Otodidak *MySQL*: Teknik Pembuatan dan Pengelolaan Database Edisi Kedua. Informatika.
- Ruslan, R. (2008). Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations. PT. Raja Grafindo Persada.