

ABSTRAK

Karang taruna Desa Balongcabe Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro merupakan organisasi pemuda tingkat desa yang terbentuk dari pemuda antar Rukun Tetangga (RT) dan Rukun Warga (RW) di Desa Balongcabe. Penyampaian kegiatan atau agenda yang akan dilaksanakan yang masih menggunakan media sosial menghambat kinerja karang taruna Desa Balongcabe. Dalam mengembangkan media informasi kegiatan karang taruna dengan *website* menawarkan berbagai kemudahan dalam menyajikan informasi, kecepatan dan kenyamanan kemudian akses oleh masyarakat dengan menggunakan internet. Tujuan penelitian ini adalah membangun sebuah *Website* ditempat penelitian. Metodologi yang digunakan dalam perancangan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi pustaka. Teknik pengembangan sistem menggunakan metode PIECES (*Performance, Information/Data, Economic, Control/Security, Efficiency, dan Service*) dengan menggunakan enam variabel *Website* ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP, Database MySQL* dalam perancangan antarmuka. Hasil pengujian dengan skala likert, skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. kepada pengguna dengan memberikan kuesioner kepada 20 responden yang diperoleh bahwa *Website* dikatakan mudah dipahami dari segi tampilan maupun fitur menu didalamnya.

Kata Kunci : *Desa Balongcabe, Metode PIECES, Website Karang Taruna*

ABSTRACT

The youth organization (karang taruna) of Balongcabe in Kedungadem Sub-district, at Bojonegoro Regency, is a youth organization formed by youths between Rukun Tetangga (RT) and Rukun Warga (RW) in Balongcabe. The publication of activities or agendas still use social media and it becomes the performance resistance of karang taruna in Balongcabe. The development of information media on karang taruna activities with a website offers various facilities in presenting information, speed and comfort, ease of access by the public using internet. The aims of this research is to build a website. The design method used data collection techniques through observation, interviews, literature study. System development techniques used the PIECES method (Performance, Information / Data, Economic, Control / Security, Efficiency, and Service). This website was built using the PHP programming language and MySQL database in interface design. The test results implements a Likert scale. It is a psychometric scale and is commonly used in questionnaires. The scale most widely used in research in the form of a survey to users by giving questionnaires to 20 respondents. Furthermore, the test results show that the website is easy to understand in terms of appearance and menu.

Keywords: Balongcabe Village, PIECES Method, Karang Taruna Website

