

ABSTRAK

Masalah dari penelitian yang ada yaitu pada proses pendaftaran ekstrakurikuler basket di SMA Negeri 1 Seputih Agung selama ini masih menggunakan cara konvensional seperti yang diketahui bahwa proses ini masih kurang efisien dari segi waktu dan biaya, Selain itu masih terdapat masalah pada proses pengelolaan data informasi untuk setiap kegiatan ekstrakurikuler basket maupun data anggota ekstrakurikuler basket yaitu monitoring dan pelayanan informasi ekstrakurikuler yang kurang efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi agar dapat mengelola informasi serta memudahkan proses pendaftaran ekstrakurikuler basket secara online bagi siswa di SMA Negeri 1 Seputih Agung.

Rancang bangun aplikasi pengelolaan ekstrakurikuler basket berbasis *Android* menggunakan bahasa pemrograman *PHP Framework*, *database MySQL*, dan dirancang menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Aplikasi ini diuji menggunakan metode pengujian *Blackbox Testing*.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu pembina ekstrakurikuler basket dalam mengelola kegiatan ekstrakurikuler dan ketua maupun pengurus inti ekstrakurikuler dalam mengelola informasi kegiatan ekstrakurikuler secara mudah. Rekapitulasi pengujian yang telah dilakukan didapatkan hasil jumlah jawaban dari responden yaitu mempunyai nilai 100% sesuai dengan pengujian fungsionalitas sistem menggunakan *blackbox testing* untuk Aplikasi Pengelolaan Ekstrakurikuler Basket Berbasis *Android* Studi Kasus SMA Negeri 1 Seputih Agung.

Katakunci: *Ekstrakurikuler Basket, Android, UML, MySQL, Blackbox Testing*