

SISTEM INFORMASI PENDATAAN DAN MONITORING PROPOSAL UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM) DI UNMUS

Reza Zubaedah¹⁾, Tatik M. Tallulembang²⁾, Jarot Budiasto³⁾, Sulaiman⁴⁾

^{1,2,3,4)} **Sistem Informasi, Fakultas Teknik - Universitas Musamus**

e-mail ¹⁾reza@unmus.ac.id, ²⁾tatik_melinda@unmus.ac.id, ³⁾jarot@unmus.ac.id,

⁴⁾sulaimansandring932@gmail.com

Abstrak

Universitas Musamus Merauke memiliki 18 Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang terdiri dari UKM PPI, UKM Racana, UKM Alfa Omega, UKM AL-Kamil, UKM Taekwondo, UKM Paduan Suara, UKM Mapala, UKM Futsal, UKM Karate, UKM Catur, UKM Teater, UKM Pencak Silat, UKM Volly, UKM Basket, UKM Seni Tari, UKM Bola Kaki, UKM Badminton, dan UKM KMK. Tujuan dari penelitian ini agar proses pengajuan proposal kegiatan berjalan dengan baik serta sesuai standar. Metode yang digunakan didalam penelitian ini ialah metode penelitian survei, metode ini mendukung dalam pengambilan data lapangan serta kuisioner untuk melihat tanggapan dari para pengguna sistem yang akan menggunakan sistem tersebut. Hasil dari penelitian ini ialah sistem informasi pendataan dan monitoring proposal unit kegiatan mahasiswa (UKM) di UNMUS diharapkan dapat mendukung pihak minat, bakat, dan penalaran (MBP) dalam mendata serta monitoring proposal kegiatan yang dibuat oleh UKM-UKM yang ada di UNMUS, sehingga proses pendataan dan monitoring dapat berjalan efektif dan efisien.

Kata Kunci: isi, format, artikel.

PENDAHULUAN

Unit kegiatan mahasiswa merupakan lembaga kemahasiswaan tempat berhimpunnya para mahasiswa yang memiliki minat, kegemaran, dan kreativitas yang sama. Unit kegiatan mahasiswa juga merupakan wadah kegiatan ekstrakurikuler para mahasiswa untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu seperti tari, musik, drama dan lainnya.[1]

Universitas Musamus Merauke (Unmus) adalah perguruan tinggi negeri di Kota Merauke, Provinsi Papua, yang berdiri pada tanggal 16 Agustus 2006. Universitas ini merupakan peralihan status dari Sekolah Tinggi Teknik (STT) Merauke menjadi Universitas Musamus Merauke. Universitas Musamus Merauke memiliki 18 Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang terdiri dari UKM PPI, UKM Racana, UKM Alfa Omega, UKM AL-Kamil, UKM Taekwondo, UKM Paduan Suara, UKM Mapala, UKM Futsal, UKM Karate, UKM Catur, UKM Teater, UKM Pencak Silat, UKM Volly, UKM Basket, UKM Seni Tari, UKM Bola Kaki, UKM Badminton, dan UKM KMK. Dimana UKM-UKM tersebut sebagai

penunjang bagi mahasiswa untuk ikut serta dalam berorganisasi dan meningkatkan minat dan bakatnya. Berdasarkan hasil wawancara kepada pihak Kepala Subbagian (Kasubag) serta Staf Minat, Bakat dan Penalaran terdapat permasalahan yang di hadapi saat ini yaitu ketika proposal kegiatan diajukan ke pihak Minat, Bakat, dan Penalaran (MBP), pihak UKM tidak pernah mengetahui progres verifikasi dan disposisinya sudah sampai mana serta pihak MBP juga tidak mengetahui UKM mana saja yang belum mengajukan proposal kegiatan dikarenakan UKM cukup banyak serta belum ada sistem yang mengatur dalam pendataanya. Masih terdapat juga beberapa UKM-UKM yang melanggar aturan dalam pengajuan proposal ini, dimana pada saat pengumpulan proposal ada yang melewati batas waktu yang diberikan. Maka dengan itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut serta mengatur proses pengajuan proposal. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh pihak Minat, Bakat dan Penalaran dibutuhkan suatu sistem yang dapat membantu serta mengatasi permasalahan-permasalahan yang

telah terjadi saat ini. Agar nantinya pengajuan serta pendataan proposal kegiatan mahasiswa bisa dikelola datanya oleh sistem yang telah dibuat sehingga tidak ada lagi permasalahan yang muncul. Dengan itu penulis membangun suatu “*Sistem Informasi Pendataan Dan Monitoring Proposal Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Di UNMUS*”.

LANDASAN TEORI

A. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Sutabri 2012).[2]

B. UKM

Unit kegiatan mahasiswa merupakan lembaga kemahasiswaan tempat berhimpunnya para mahasiswa yang memiliki minat, kegemaran, dan kreativitas yang sama. Unit kegiatan mahasiswa juga merupakan wadah kegiatan ekstrakurikuler para mahasiswa untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu seperti tari, musik, drama dan lainnya.[1]

C. Proposal

Proposal adalah alat bantu manajemen standar agar manajemen dapat berfungsi secara efisien. (Jay 2006 : 1). Tujuan proposal dibuat untuk memperoleh bantuan dana, memperoleh dukungan atau sponsor, dan memperoleh perizinan. Unsur-unsur proposal yaitu, nama atau judul kegiatan, pendahuluan, tujuan, waktu dan tempat, sasaran kegiatan, susunan panitia, anggaran, penutup, tanda tangan dan nama terang.[3]

D. Javascript

JavaScript adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokument HTML yang ditampilkan pada sebuah Browser menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja. JavaScript memberikan beberapa fungsionalitas ke dalam halaman web, sehingga dapat menjadi sebuah program yang disajikan dengan menggunakan antar muka web.[4]

E. CodeIgniter

Menurut Hakim (2010:8) CodeIgniter adalah sebuah *framework* PHP yang dapat membantu mempercepat developer dalam pengembangan aplikasi web berbasis PHP dibanding jika menulis semua kode program dari awal.[5]

F. Website

Website adalah suatu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen yang tersimpan dalam server serta untuk mengaksesnya dibutuhkan perangkat lunak yang disebut browser.[6]

G. MySQL

Menurut Wahana Komputer (2010:21), MySQL adalah database server open source yang cukup populer keberadaannya. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, membuat software database ini banyak digunakan oleh praktisi untuk membangun suatu project.[7]

METODE PENELITIAN

A. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian dibagi menjadi dua yakni analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis terhadap kebutuhan fungsional merupakan tahapan analisis yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan fasilitas apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang aktifitas dari sistem secara menyeluruh.

2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Merupakan kebutuhan perangkat lunak (*Software*), perangkat keras (*Hardware*), serta

kebutuhan desain yang digunakan untuk mendukung proses perancangan dan pembuatan sistem, yaitu:

a. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat Keras (*Hardware*) yang digunakan untuk merancang sistem ini yaitu :

- ❖ CPU
- ❖ VGA
- ❖ RAM
- ❖ Hardisk
- ❖ Monitor
- ❖ Mouse
- ❖ Keyboard

b. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

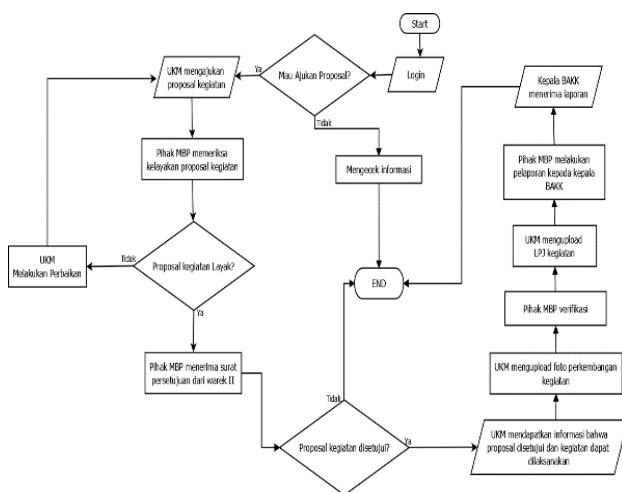
Perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk merancang sistem ini yaitu :

- ❖ Windows 10 Pro 64-bit
- ❖ MySQL Dan SQLYog
- ❖ XAMPP

B. Percangan Sistem

1. Flowchart

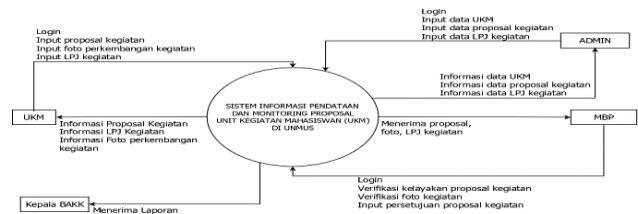
Flowchart atau bagan alir program adalah bagan yang menjelaskan secara rinci langkah – langkah dari proses program terdapat pada gambar 1.



Gambar 1. Flowchart

2. Diagram Konteks

Rancangan diagram konteks dapat dilihat pada gambar 2.



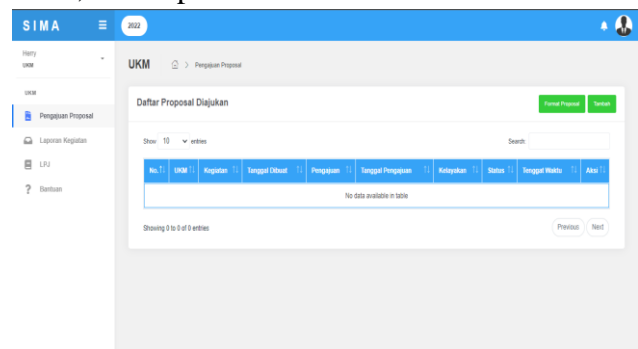
Gambar 2. Diagram Konteks

Diagram konteks digunakan untuk memaparkan sistem dengan cara menyeluruh dan sederhana. Diagram konteks menggambarkan secara umum entitas luar *input/output* untuk digunakan oleh sistem yang akan dibangun. Entitas yang terlibat ialah Admin, UKM, MBP, dan Kepala BAKK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Perancangan

Implementasi perancangan yang dilakukan oleh penulis yaitu mengimplementasikan kelas - kelas yang dibuat pada tahap desain ke dalam bahasa pemrograman PHP dan *javascript*, sehingga dihasilkan suatu perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan oleh UKM, MBP, dan kepala BAKK:



Gambar 5. Tampilan Kepala BAKK

Gambar 5, menunjukkan tampilan dari pihak Kepala BAKK dimana, Kepala BAKK hanya menerima laporan terkait proposal yang diterima, proposal yang ditolak serta LPJ yang telah diupload. Kepala BAKK juga bisa melihat data nya dalam bentuk tabel serta grafik.

B. Pengujian Kuisisioner

Pengujian kuisisioner bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibangun sudah memenuhi kebutuhan dan juga memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna yaitu para UKM. Pengujian

dilakukan kepada 18 responden dari para pengurus inti tiap UKM-UKM yang ada di UNMUS, berikut ini hasil dari kuisioner yang telah lakukan.

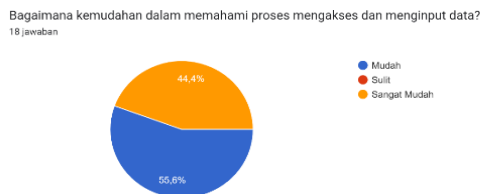
1.



Gambar 6. Grafik Pertanyaan 1

Berdasarkan hasil kuisioner tentang tampilan desain sistem, menunjukkan bahwa 7 (38,9%) responden menyatakan sangat baik, 11 (61,1%) responden menyatakan baik.

2.



Gambar 7. Grafik Pertanyaan 2

Berdasarkan hasil kuisioner tentang kemudahan dalam memahami proses akses serta input data, menunjukkan 8 (44,4%) responden menyatakan sangat mudah, 10 (55,6) responden menyatakan mudah.

3.



Gambar 7. Grafik Pertanyaan 3

Berdasarkan hasil kuisioner tentang penggunaan menu dan fitur, menunjukkan 6 (33,3) responden menyatakan sangat mudah, 12 (66,3%) responden menyatakan mudah.

4.



Gambar 8. Grafik Pertanyaan 4

Berdasarkan hasil kuisioner tentang efektifitas dan efisiensi sistem, menunjukkan 5 (27,8%) responden menyatakan sangat baik, 13 (72,2%) responden menyatakan baik.

5.



Gambar 10. Grafik Petanyaan 5

Berdasarkan hasil kuisioner tentang kemudahan dalam mengolah data proposal kegiatan, menunjukkan 7 (38,9%) responden menyatakan sangat baik, 11 (61,1%) responden menyatakan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dibahas padap bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut, yaitu :

1. Sistem yang telah dibangun melalui tahapan analisis perancangan dengan menggunakan metode *waterfall* dalam pengembangan sistem, serta menggunakan metode penelitian survei dalam pengumpulan data sehingga terciptalah sebuah sistem yang dapat mengelolah proposal kegiatan dari para UKM-UKM yang ada di UNMUS. Berdasarkan hasil pengujian terkait efektifitas dan efisensi sistem dinyatakan 27,8% menyatakan sistem yang bangun telah berjalan sangat baik serta 72,2% menyatakan bahwa sistem yang dibangun telah berjalan dengan baik.

2. Berdasarkan hasil pengujian sistem terkait kemudahan dalam mengolah data dinyatakan bahwa 38,9% menyatakan sangat baik serta 61,1% menyatakan baik, maka dengan adanya sistem yang dapat mengelolah proposal kegiatan, akan dipastikan para UKM-UKM yang ada di UNMUS dapat memperlancar proposal kegiatan mereka, dimana proses pengajuan proposal kegiatan yang saat ini berjalan dengan proses menggunakan sistem, akan lebih efisien menggunakan sistem.

REFERENSI

- [1] A. J. Oktasari *et al.*, “Kata kunci : Sistem Informasi, Manajemen Kegiatan Mahasiswa, SQL, MVC, Framework Yii2,” vol. 7, no. 4, 2019.
- [2] S. Kasus, D. I. Pt, P. Nusantara, and V. Tambaksari, “*1 , #2,” pp. 1–15, 2017.
- [3] C. Proposal, D. Sponsorship, N. S. Wijayanti, and M. Si, “Pengertian , Tujuan , Fungsi , Bentuk , Unsur dan Contoh Proposal Dana (Sponsorship),” 2015.
- [4] A. Yani and B. Saputra, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI EVALUASI SISWA DAN KEHADIRAN GURU BERBASIS WEB (Studi Kasus di SMK Nusa Putra Kota Tangerang),” vol. 11, no. 2, 2018.
- [5] A. Sahi, “TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Vol. 7, No. 1 Juni 2020,” vol. 7, no. 1, pp. 120–129, 2020.
- [6] H. Situmorang, “Sistem Informasi Pengelolahan data,” vol. 4, no. 1, 2019.
- [7] A. Firman, H. F. Wowor, X. Najoan, J. Teknik, E. Fakultas, and T. Unsrat, “Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web,” vol. 5, no. 2, 2016.