

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah lembaga kemahasiswaan tempat berhimpunnya para mahasiswa yang memiliki kesamaan minat, kegemaran, kreativitas, dan orientasi aktivitas penyaluran kegiatan ekstrakurikuler di dalam kampus. UKM di Universitas Muria Kudus merupakan sebuah elemen penting di kampus untuk menunjang kegiatan mahasiswa diluar kegiatan belajar mengajar. UKM sendiri memberikan manfaat bagi mahasiswa seperti melatih leadership, belajar mengatur waktu, memperluas jaringan, mengasah kemampuan sosiasal, problem solving, dan manajemen konflik. Semakin tinggi keaktifan mahasiswa dalam berorganisasi di kampus, maka semakin tinggi pula prestasi yang akan didapat mahasiswa tersebut dalam belajar.

Universitas Muria Kudus sebagai salah satu penyelenggara pendidikan tinggi memiliki 13 UKM yang aktif. UKM pada kampus melibatkan pihak kemahasiswaan yang bertanggung jawab serta Wakil Rektor 3 yang mana tugasnya adalah dengan bidang kemahasiswaan kampus dan mahasiswa sebagai penerima informasi kegiatan dari UKM. Setiap pergantian jabatan atau setiap tahunnya UKM yang aktif wajib menyetorkan surat keputusan (SK) keanggotaan pada pihak kemahasiswaan untuk didata, dimana SK tersebut adalah hal wajib yang harus UKM kumpulkan untuk mendaftarkan anggota yang aktif. Pengembangan diri mahasiswa dilakukan melalui kegiatan kemahasiswaan. Kegiatan kemahasiswaan adalah kegiatan yang dilakukan oleh organisasi tersebut dan diakui oleh pihak Universitas Muria Kudus. Agar dapat diakui oleh institusi kegiatan yang hendak dilaksanakan oleh UKM tersebut harus menyerahkan proposal kegiatan untuk diserahkan kepada bagian kemahasiswaan dan mendapat persetujuan dari wakil rektor 3 selaku bidang kemahasiswaan institusi. Mahasiswa harus membuat proposal kegiatan, mencetak proposal, memintakan tanda tangan kepada Wakil Rektor 3 dan menyerahkan kepada bidang kemahasiswaan, lalu kemahasiswaan meneliti apakah akan diterima. Serta setelah melaksanakan kegiatannya, UKM wajib membuat Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ) untuk setiap kegiatan

kemahasiswaan yang telah dilaksanakan dan prosesnya pun hampir sama dengan pengajuan proposal.

Hal – hal tersebut dapat menyebabkan pendataan SK yang lama serta anggota – anggota yang tidak tercantum dalam SK tidak diketahui oleh pihak kemahasiswaan, dan juga pengajuan proposal dan laporan pertanggungjawaban yang kurang efektif sehingga dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat membantu tugas kemahasiswaan dalam mengelola Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan mempermudahnya dalam mengajukan proposal kegiatan dan Laporan Pertanggung Jawaban.

Oleh sebab itu, peneliti akan membuat sistem informasi yang dirancang untuk memperbarui sistem yang pernah ada dan mempermudah tugas kemahasiswaan dalam pengelolaan UKM, mempermudah organisasi kemahasiswaan (UKM) dan juga mempermudah wakil rektor 3 dalam meninjau kegiatan – kegiatan UKM yang sedang atau akan berlangsung. Maka, penulis memberikan solusi dengan membuat SISTEM INFORMASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA “SI – KAWA” DI UNIVERSITAS MURIA KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIF.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dikaji adalah bagaimana merancang dan membangun “Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Berbasis WEB Responsif di Universitas Muria Kudus” sehingga memudahkan kemahasiswaan BAAK dalam mengelola data UKM dan organisasi kemahasiswaan (UKM) dipermudah dalam pengajuan proposal dan laporan pertanggungjawaban.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Adapun pembatasan masalah tersebut, antara lain :

1. Sistem yang dibuat hanya meliputi proses pengajuan SK organisasi pada awal periode, pengajuan program kerja tahunan, pengajuan kegiatan dilanjutkan proposal kegiatan, pengajuan laporan pertanggungjawaban (LPJ)

2. Laporan yang dihasilkan mengenai laporan kegiatan UKM, LPJ UKM dan SK anggota UKM

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Sebagai tugas akhir menyelesaikan studi di program studi sistem informasi Universitas muria kudus
2. Menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat memberikan fasilitas kepada pengguna yang bersangkutan untuk mempermudah pengelolaan Unit Kegiatan Mahasiswa

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan peneliti pada penelitian ini adalah :

- a. Bagi individu
 1. Sarana bagi mahasiswa untuk dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan atau diluar perkuliahan
 2. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan pada masa perkuliahan untuk diterapkn di lapangan
- b. Bagi akademis
 1. Mengetahui seberapa jauh ilmu yang dapat diserap mahasiswa selama masa perkuliahan
 2. Diharapkan mampu mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang didapatkan mahasiswa, baik yang bersifat teori maupun praktel sebagai evaluasi tahap akhir
- c. Bagi instansi
 1. Membantu pekerjaan kemahasiswaan dalam mengurus UKM yang ada di Universitas Muria Kudus
 2. Meningkatkan pelayanan organisasi kemahasiswaan (UKM) di Universitas Muria Kudus

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat, relevan dan reliable, maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara :

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung, yang meliputi :

i. Wawancara

Metode wawancara atau interview merupakan metode dengan cara bertanya jawab dengan pihak bersangkutan, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi kebutuhan sistem mengenai pengelolaan UKM

ii. Observasi

Selain metode wawancara dalam pengumpulan data, penulis juga mendatangi lokasi objek penelitian untuk melihat dan mengamati proses pengajuan proposal dan LPJ

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Data ini dapat diambil dari buku – buku, dokumentasi dan literatur – literature yang masih dalam pembahasan yang sama, meliputi :

i. Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi di buku, laporan – laporan yang berkaitan dengan judul. Dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan

ii. Studi Dokumentasi

Metode studi dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dari literatur – literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data dari objek penelitian seperti data mengenai

struktur organisasi, data bagian kemahasiswaan, data UKM dan lain-lain.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan salah satu proses terpenting dalam analisa sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi Unit Kegiatan Mahasiswa ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall*. Menurut Shalahuddin dkk (2018) dalam bukunya mengatakan model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut.

Dalam metode pengembangan *waterfall* terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem meliputi :

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak
Analisa kebutuhan perangkat lunak merupakan proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisi kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.
3. Pembuatan kode program
Pada tahap ini, desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dapat dipastikan bahwa semua bagian telah diuji dan untuk mengetahui terdapat kesalahan atau tidak

5. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan untuk pembangunan aplikasi adalah UML (*Unified Modelling Language*). Berikut adalah jenis – jenis diagram UML menurut Nugroho (2010), antara lain :

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saha yang berhak menggunakan fungsi – fungsi tersebut.

2. Class Diagram

Class Diagram atau diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membanun sistem

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek

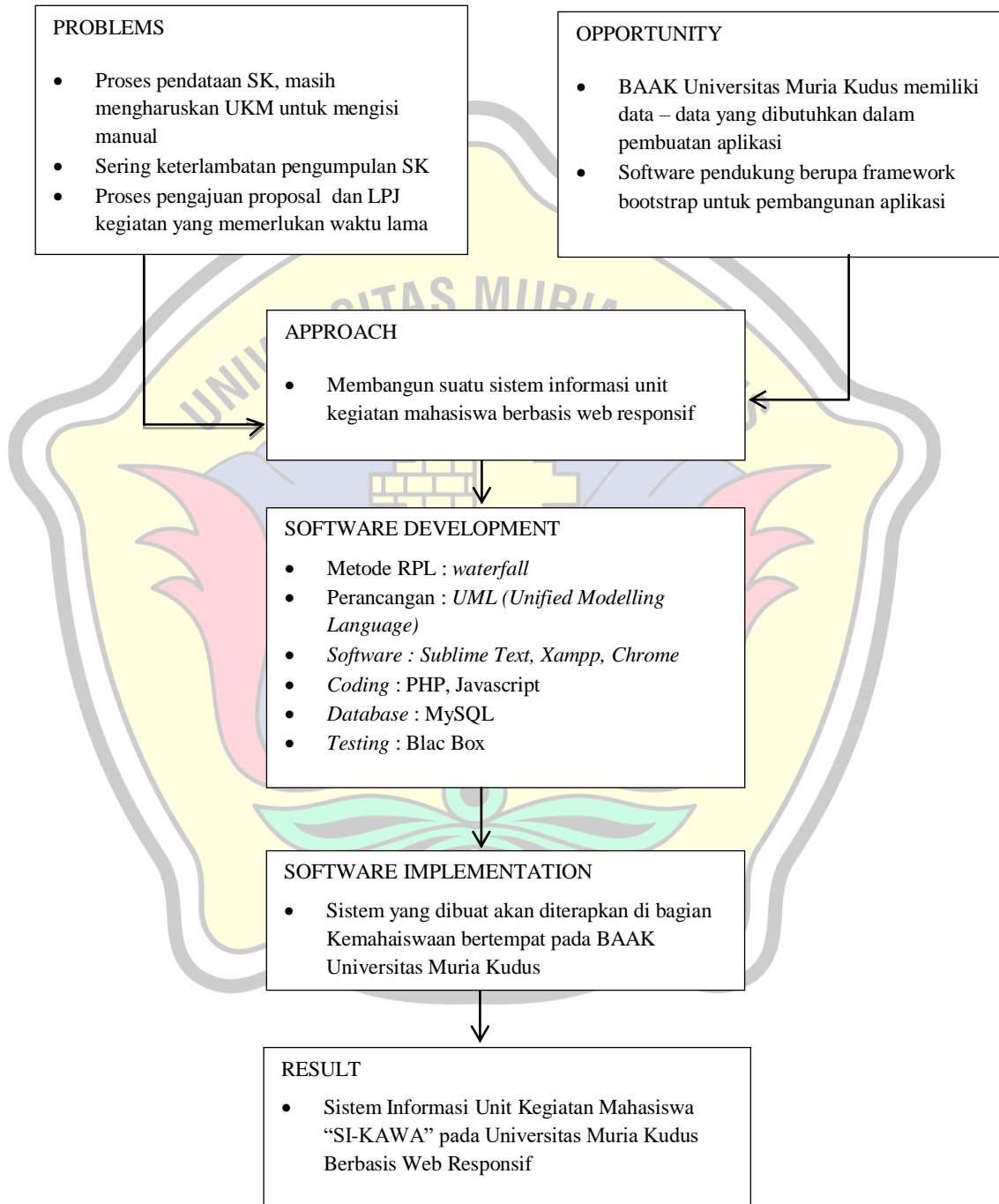
4. Statechart Diagram

Statechart Diagram atau disebut dengan diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian – kejadian (events) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain

5. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram yang menggambarkan work flow atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak

1.1. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

