

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Muria Kudus merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang berada di kota Kudus, sebagai perguruan tinggi tidak bisa terlepas dengan urusan kemahasiswaan dan kegiatannya. Untuk mengembangkan skill dan kemampuan dari mahasiswa tidak hanya dilakukan melalui perkuliahan di kelas saja, tetapi juga dilakukan dengan kegiatan kemahasiswaan. Kegiatan kemahasiswaan ini merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk melatih kepemimpinan, mengatur waktu, memperluas jaringan, mengasah kemampuan sosial, pemecahan masalah, dan manajemen konflik yang kegiatannya dilakukan diluar kurikulum perkuliahan yang biasanya bernaung dalam suatu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM).

Dalam melakukan kegiatan, suatu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) diharuskan untuk menyusun program kerja yang berbentuk mandiri ataupun secara kolaborasi selama satu periode kedepan. Sejalan dengan hal tersebut, sebagai bentuk dukungan Universitas terhadap kegiatan kemahasiswaan, pihak Universitas menyediakan Anggaran Dana Kegiatan untuk mendanai setiap kegiatan dari masing-masing Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Untuk mendapatkan pendanaan tersebut, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) diharuskan membuat proposal pengajuan dana kegiatan yang kemudian diajukan ke Rektor melalui Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) yang nantinya juga memerlukan persetujuan dari Wakil Rektor 3 sebagai pimpinan di bidang kemahasiswaan. Selain pendanaan dari internal, pihak Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) juga dapat mengajukan dana sponsor kegiatan ke instansi luar kampus, tentunya dengan terlebih dahulu meminta persetujuan dari Wakil Rektor 3 sebagai pimpinan di bidang kemahasiswaan. Setelah kegiatan terlaksana, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) diwajibkan menyampaikan Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ) kegiatan yang meliputi bukti-bukti penggunaan dana dan dokumentasi kegiatan paling lambat satu bulan setelah kegiatan dilaksanakan.

Di lingkungan Universitas Muria Kudus terdapat 13 Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang aktif melaksanakan kegiatan sesuai bidangnya masing-masing. Diantaranya adalah di bidang penalaran terdapat UKM Komunitas Mahasiswa Kreatif, UKM Pena Kampus, dan UKM Broadcasting. Di bidang seni terdapat UKM Paduan Suara Ning-Nong, dan UKM Seni Kampus . Di bidang kesejahteraan terdapat UKM Forum Mahasiswa Islam, dan UKM Persekutuan Mahasiswa Kristen Katolik. Dibidang Olahraga terdapat UKM Olahraga. Di bidang khusus terdapat UKM Resimen Mahasiswa, UKM Koperasi Mahasiswa, UKM KSR, UKM Racana, dan UKM Mapala. Selain UKM terdapat pula Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Universitas dan Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Fakultas.

Dengan banyaknya kegiatan kemahasiswaan yang dilaksanakan oleh masing-masing Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). pengelolaan kegiatan kemahasiswaan dari masing-masing Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) belum terlaksana dengan baik. khususnya dalam pengawasan dalam penyusunan program kerja dan manajemen Anggaran Dana Kegiatan. Selama ini jumlah anggaran dana kegiatan kemahasiswaan serta sisa anggaran oleh masing-masing Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) hanya direkap didalam *Microsoft Excel* oleh staff bagian kemahasiswaan sehingga informasi mengenai sisa dan penggunaan Anggaran tersebut hanya dimiliki oleh bagian kemahasiswaan, sehingga tidak bisa diketahui oleh pihak UKM dan Wakil Rektor 3. Selain itu dalam pelaksanaan kegiatan kemahasiswaan belum ada informasi yang memuat waktu pelaksanaan kegiatan kemahasiswaan dari masing-masing Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Kemudian dari segi kedisiplinan pengajuan proposal kegiatan dan penyampaian Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ) masih didapati keterlambatan saat menyampaikan LPJ dari masing-masing Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) sehingga mengganggu kinerja bagian kemahasiswaan dalam pelaporan realisasi dana kepada Pimpinan dan Yayasan Universitas.

Berdasarkan akar permasalahan diatas, penulis akan membangun sistem informasi yang dirancang untuk memperbarui sistem yang telah berjalan dan mempermudah pekerjaan bidang kemahasiswaan untuk mengelola kegiatan

kemahasiswaan di lingkungan Universitas Muria Kudus dengan memberikan solusi Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Kemahasiswaan 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 Manajemen Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Web Responsif Studi Kasus Bidang Kemahasiswaan Universitas Muria Kudus” sehingga memudahkan Pembina dalam mengawasi penyusunan program kerja dan mempermudah bagian kemahasiswaan dalam mengelola dan monitoring penggunaan Anggaran Dana Kegiatan dari masing-masing Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), serta menciptakan kedisiplinan dalam hal pengajuan proposal kegiatan dan penyampaian Laporan Pertanggung Jawaban.

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 dibangun dapat mengelola penyusunan program kerja, menyajikan jadwal kegiatan kemahasiswaan, mengelola dan monitoring penggunaan Anggaran Dana Kegiatan dalam satu periode, dan mengirim pengajuan dana dalam bentuk Proposal Kegiatan serta penyampaian Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ) dengan batasan waktu yang ditentukan.
2. Objek penerapan sistem dilakukan di Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) Universitas Muria Kudus.
3. Pembuatan Web Responsif menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Javascript* dengan database MySQL.
4. Sistem yang dibangun memiliki fitur notifikasi menggunakan *e-mail*.

1.4 Tujuan

Berikut adalah tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membangun Aplikasi kegiatan kemahasiswaan untuk memudahkan pengelolaan proses pelaksanaan kegiatan kemahasiswaan.
2. Mempermudah WR 3 dan Pembina UKM dalam melakukan pengawasan terhadap usulan dan pelaksanaan kegiatan kemahasiswaan.
3. Memberikan kemudahan bagi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dalam pengajuan dan pelaporan dana kegiatan.

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi Penulis

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.

1.5.2 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.

1.5.3 Bagi Instansi

1. Menangani pekerjaan kemahasiswaan dalam mengelola kegiatan kemahasiswaan dari Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ada di lingkungan Universitas Muria Kudus.
2. Meningkatkan pelayanan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di lingkungan Universitas Muria Kudus.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

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

1. Sumber Data Primer

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

a. Wawancara

Teknik Pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian.

b. Observasi

Pengumpulan data dengan cara pengamatan terkait masalah penegelolaan kegiatan kemahasiswaan.

2. 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 – literatur yang masih dalam pembahasan yang sama, meliputi :

a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data yang di peroleh dari buku – buku, laporan yang berkaitan dengan akuntansi sebagai dasar – dasar teori dan perbandingan.

b. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data-data dokumentasi dari buku, internet dan sumber informasi lainnya.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan proses terpenting dalam analisa sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi manajemen kegiatan kemahasiswaan ini adalah dengan menggunakan metode Air terjun (*Waterfall*). Menurut Pressman dalam Sukamto dan Shalahuddin (2018) menyebutkan model air terjun (*Waterfall*) adalah metode pendekatan alur hidup perangkat lunak secara berurutan.

Dalam metode pengembangan Air terjun (*Waterfall*) terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem meliputi :

1. Analisis

Pada tahap ini pada proses pengumpulan data dilakukan secara terus – menerus agar mendapat data yang optimal sehingga proses spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak mudah dipahami.

2. Desain

Proses yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak yang dilakukakn sebelum pengkodean yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran untuk mempermudah menentukan spesifikasi yang di butuhkan.

3. Pengkodean

Tahap ini software di pecah menjadi beberapa modul yang digabung dan nantinya mempermudah dalam pemeriksaan software agar memenuhi fungsi yang di butuhkan.

4. Pengujian

Pengujian sistem dapat digunakan untuk menentukan suatu sistem yang telah dibangun telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Pemeliharaan

Dalam sistem yang berjalan berkemungkinan menyisakan kesalahan – kesalahan yang tidak terdeteksi pada saat pengujian sistem, maka dari itu dibutuhkan tahap pemeliharaan sistem.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018) dalam bukunya tertulis bahwa *Unified Modeling Language (UML)* merupakan bahasa pemodelan sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan sistem bertujuan untuk menyederhanakan permasalahan – permasalahan yang kompleks sehingga lebih mudah untuk dipahami. Berikut adalah jenis – jenis *Diagram Unified Modeling Language (UML)*, antara lain :

1. ***Business Use Case***

Business Use Case merupakan penggambaran proses bisnis didalam organisasi. Dengan memperlihatkan aktifitas bisnis utama yang dilakukan di dalam suatu organisasi.

2. *System Use Case*

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

3. *Class Diagram*

Class Diagram atau Diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membanun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut dengan attribut dan metode atau operasi.

4. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

5. *Statechart Diagram*

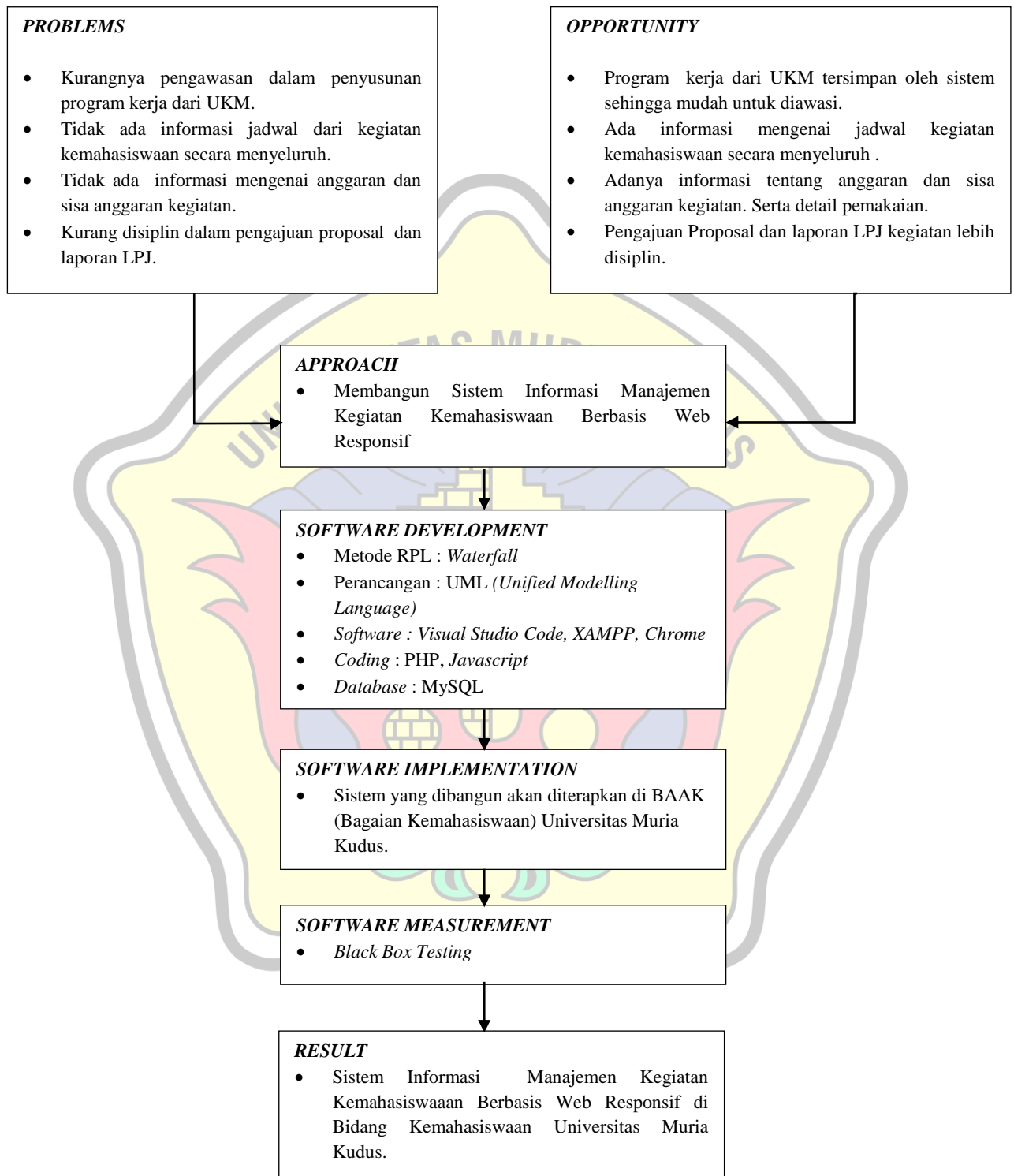
Statechart Diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian – kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat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

6. *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. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa Diagram aktifitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakuakn aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian dapat dilihat pada gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Web Responsif