

# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA AKTIVITAS MAHASISWA BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS STMIK PRIMAKARA

Ni Luh Gede Devi Darnita Putri<sup>1</sup>, Ketut Queena Fredlina<sup>2</sup>, I Putu Satwika<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Informatika

<sup>3</sup>Program Studi Teknik Informatika

STMIK Primakara

Denpasar, Indonesia

[devidarnita14@gmail.com](mailto:devidarnita14@gmail.com), [queena@primakara.ac.id](mailto:queena@primakara.ac.id), [satwika@primakara.ac.id](mailto:satwika@primakara.ac.id)

**Abstract**—*STMIK Primakara still has problems in managing student activity data because the active system is considered not running optimally. The purpose of this research is to produce an accurate and structured activity data management. The method used in this research is the prototype method and for data collection by conducting observations and field analysis and interviews. The results of this study are students are able to input the activities that have been followed independently. The student department and the operator in charge only validate the data that has been inputted by the student. This study uses the SDLC (System Development Life Cycle) prototype model. To design the system design using the VueJs framework with the primevue component library version 3.0.0 with the sigma-vue template. With this system design, it is hoped that it will make it easier for the development department to design the system so that it can be implemented immediately to students.*

**Keywords**— *System Design, Data Management, VueJs, Prototype Model, Student Activity*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi merupakan salah satu harapan terbesar yang ingin dimiliki oleh setiap pelajar. Pengelola di bidang pendidikan baik itu sekolah atau kampus berusaha untuk memberikan pendidikan sebaik mungkin untuk para siswa maupun para mahasiswanya. Indonesia mewajibkan 12 tahun pendidikan untuk masyarakat. Begitu pentingnya pendidikan bagi masyarakat, membuat pemerintah terus gencar memajukan sistem pendidikan demi mencapai generasi emas yang diharapkan dapat membantu pembangunan infrastruktur Indonesia dengan mewajibkan 12 tahun mengenyam bangku pendidikan. Pendidikan lanjutan seperti bangku kuliah juga banyak diminati oleh pelajar yang ingin menggali kembali potensi di diri masing-masing. Proses pembelajaran terdiri dari softskill dan hardskill yang tentunya memiliki manfaat untuk kedepannya.

Kampus STMIK Primakara merupakan kampus swasta *technopreneurship* berbasis IT yang sudah menerapkan sistem penerimaan mahasiswa berprestasi akademik atau non akademik. Hingga di tahun 2020 STMIK Primakara masih menerima mahasiswa berprestasi untuk turut bergabung. Setelah diterima menjadi mahasiswa di STMIK Primakara prestasi yang dimiliki tentunya didukung penuh dengan menyiapkan mentor yang akan memberikan bimbingan untuk kemajuan skill yang dimiliki mahasiswa yang bersangkutan. Prestasi yang diraih mahasiswa bahkan berimbas juga pada kampus mengenai satu poin penting yang diperhitungkan dalam menentukan akreditasi dari sebuah universitas. Selain prestasi, aktivitas atau kegiatan yang diikuti oleh mahasiswa baik internal maupun eksternal menjadi bagian dalam penilaian.

Untuk mengelola data dari aktivitas dan prestasi diperlukan sistem. Sistem yang baik untuk mendata mahasiswa berprestasi belum dimiliki oleh STMIK Primakara, yang mengakibatkan potensi tersebut tidak terdeteksi. Selama ini bagian kemahasiswaan dalam mengumpulkan data prestasi sudah berjalan menggunakan bantuan Microsoft Excel, tetapi metode pengumpulan data dianggap kurang efektif dan efisien, karena mahasiswa harus mengumpulkan kepada bagian kemahasiswaan selain itu waktu pengelolaan data memerlukan waktu lama karena harus dirangkum dan diproses terlebih dahulu agar memberikan data prestasi yang akurat jika sewaktu-waktu diperlukan. Sedangkan sistem aktivitas mahasiswa masih belum berfungsi dengan baik, karena ditemukan permasalahan yaitu ditemukan ketidak seragaman perolehan poin TAK mahasiswa, aktivitas mahasiswa terinput lebih dari sekali dan bukti aktivitas tidak tersip dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini akan membuat sebuah Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas Mahasiswa STMIK Primakara Berbasis Website. Penggunaan teknologi informasi di jaman modern ini

merupakan solusi terbaik dalam mengelola data aktivitas agar lebih efektif dan efisien. Dari adanya sistem informasi pengelolaan data aktivitas mahasiswa di STMIK Primakara tentunya mampu memberikan fasilitas yang baik dan dapat memberikan laporan data kapanpun disaat dibutuhkan oleh bagian Kemahasiswaan STMIK Primakara. Selain itu sistem dirancang agar mahasiswa terlibat secara aktif dalam pengelolaan data aktivitas. Mahasiswa akan mendapatkan informasi yang dipublish oleh operator mengenai acara perlombaan yang diselenggarakan baik itu internal maupun eksternal kampus, hal ini dilakukan agar mahasiswa turut berpartisipasi dalam acara perlombaan yang diadakan. Selain itu, mahasiswa dapat menginputkan aktivitas secara mandiri sehingga terdata dengan baik.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Sistem

Sistem pada dasarnya merupakan sekelompok satu kesatuan yang memiliki hubungan untuk memudahkan menyebarkan informasi, energi dan materi satu dengan yang lain untuk mencapai kesepakatan atau tujuan tertentu [1].

### B. Sistem Informasi

Sistem informasi pada dasarnya merupakan kumpulan dari komponen-komponen dalam perusahaan atau organisasi proses penciptaan dan pengaliran [2].

### C. Sistem Informasi Berbasis Website

Sistem informasi berbasis website merupakan sebuah sistem yang bertugas untuk mengolah data agar bisa menghasilkan sebuah informasi. Sistem ini menggunakan teknologi website dalam memberi informasi serta layanan kepada pengguna.

Penggunaan sistem informasi berbasis website mengalami perkembangan yang pesat dikarenakan penggunaan yang *friendly* dan mengikuti *trend* user. Sistem informasi website bersifat *open source* secara coding dan pada umumnya dirancang dengan bahasa pemrograman HTML, ASP, PHP serta dikombinasikan dengan CSS dan Java Script. Seperti contohnya sistem informasi online shop, sistem informasi akademik sekolah atau kampus, dan lain-lain [3].

### D. Prestasi

Prestasi adalah hasil dari usaha yang dicapai, melalui ketekunan yang dilakukan dan menghasilkan perubahan dalam mencapai hasil kerja dalam waktu tertentu [4].

### E. Prestasi Mahasiswa

Prestasi mahasiswa baik akademik dan non akademik adalah hasil yang dicapai mahasiswa dengan menguasai tingkat akademik dan non akademik yang dimiliki. Prestasi mahasiswa yang dicapai tidaklah sama, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor baik dari dalam diri mahasiswa (internal) atau dari luar diri mahasiswa (eksternal).

### F. Aktivitas Mahasiswa

Aktivitas mahasiswa terbagi menjadi dua yaitu aktivitas akademik dan aktivitas non akademik. Aktivitas akademik terdiri dari proses pembelajaran, proses penilaian tugas, evaluasi pembelajaran, dan kegiatan administrasi, sedangkan aktivitas non akademik adalah kegiatan yang dilakukan diluar kurikulum pembelajaran seperti organisasi, unit kegiatan mahasiswa (ukm), dan perlombaan internal dan eksternal.

## III. METODELOGI PENELITIAN

### A. Prototype Model

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas Mahasiswa Berbasis Website Studi Kasus STMIK Primakara dengan menggunakan siklus SDLC (*System Development Life Cycle*) model *prototype*. Model *prototype* merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototype* untuk menggambarkan sistem, sehingga pengguna atau pemilik sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukan [5].

Model *prototype* memiliki beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan dan analisis
2. Desain Sistem
3. Membangun *Prototype*
4. Evaluasi *Prototype*
5. Pengembangan Sistem
6. Pengujian Sistem
7. Pemeliharaan Sistem

Pada penelitian ini hanya sampai tahap evaluasi *Prototype*.

### B. Alat dan Bahan

Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat keras yang digunakan yaitu :
  - a. *Processor Intel core i3 gen 7, 2,3 GHz*
  - b. *Memory RAM 4,00 GB*

2. Perangkat lunak yang digunakan yaitu :

- a. *Framework VueJs*

Penelitian ini menggunakan *framework* VueJs dengan *component library primevue* versi 3.0.0 dengan *template sigma-vue*.

- b. *Aplikasi Google Chrome (Browser)*

Penelitian ini menggunakan aplikasi *google chrome* Versi 89.0.4389.128 (Build Resmi) (64 bit).

- c. *Visual Code (Text Editor)*

Penelitian ini menggunakan *visual code (text editor)* versi 1.55.2

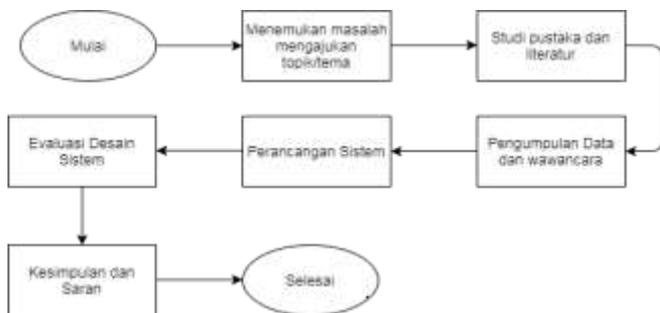
### C. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, mengenai pengumpulan data menggunakan metode kualitatif atau naratif, karena data yang

diperoleh berdasarkan hal umum yang tidak dapat dihitung serta dapat menggambarkan objek yang diteliti secara detail. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara kombinasi, wawancara kombinasi dipilih karena perpaduan antara wawancara struktur dan tidak struktur yang tetap berpedoman dengan pedoman yang telah disusun serta peneliti dapat mengimprovisasi untuk mendapatkan data.

#### D. Alur Penelitian

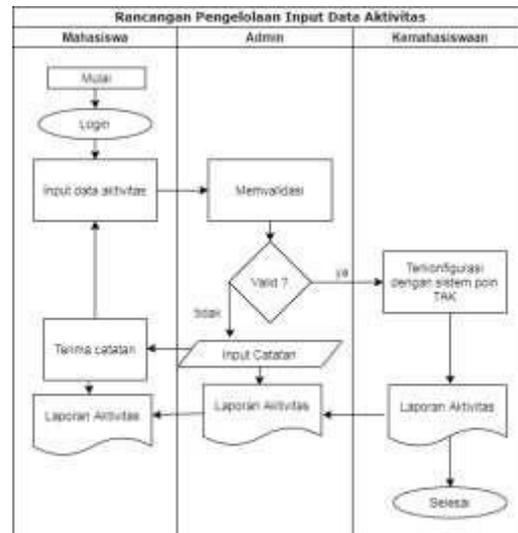
Penelitian ini dimulai dari peneliti menemukan masalah yang terjadi, yaitu belum adanya sistem aktivitas mahasiswa yang dapat meminimalisir kesalahan dari sistem yang lama, sehingga peneliti melakukan studi pustaka dan literatur untuk menentukan teknik yang tepat untuk digunakan dalam pengumpulan data dan wawancara. Kemudian, hasil dari pengumpulan data dan wawancara mahasiswa STMIK Primakara dan bagian kemahasiswaan sebagai acuan dalam proses perancangan sistem. Perancangan desain sistem menggunakan *Framework* Vue Js untuk tampilan UI/UX. Jika perancangan desain sistem telah selesai, maka selanjutnya adalah evaluasi desain sistem agar sistem sesuai dengan yang dibutuhkan dengan cara melakukan wawancara kepada mahasiswa STMIK Primakara dengan tujuan mendapatkan *feedback* untuk desain sistem kedepannya. Dari *feedback* tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini.



Gambar 1. Alur Penelitian

#### E. Rancangan Penelitian

Pada penelitian “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas Mahasiswa Berbasis *Website* Studi Kasus STMIK Primakara”, peneliti menggunakan *flowchart* untuk menjelaskan langkah-langkah dari proses bisnis program. Pada penelitian ini terdapat *flowchart* yaitu rancangan pengelolaan input data aktivitas,. Dalam rancangan ini ada 3 entitas yaitu kemahasiswaan, operator dan mahasiswa.



Gambar 2. Rancangan Pengelolaan Input Data Aktivitas

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAAN

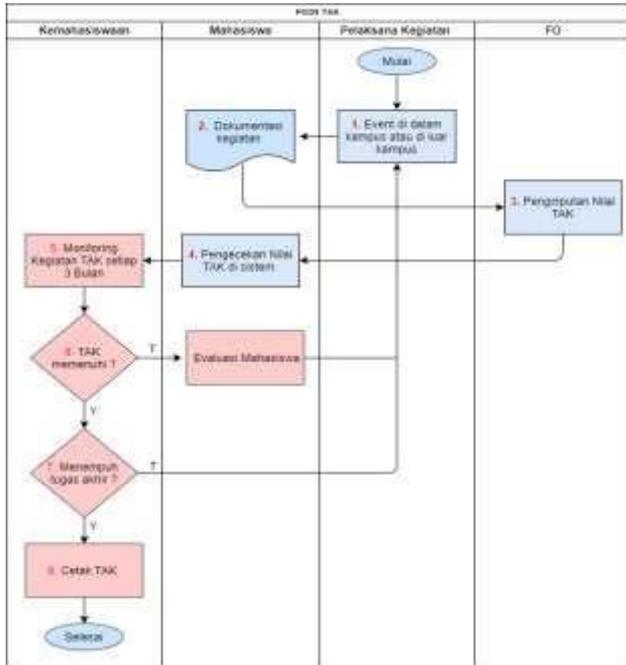
### A. Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Wawancara

Pada penelitian ini, melakukan wawancara kepada mahasiswa STMIK Primakara, wawancara ini dilakukan pada awal penelitian sebelum sistem dirancang. Wawancara ini dilakukan untuk merancang interface dari sistem pengelolaan data aktivitas mahasiswa di STMIK Primakara berbasis *website*. Sehingga dalam hasil wawancara kendala-kendala yang sering dialami oleh mahasiswa, antara lain; disaat pengumpulan data aktivitas mahasiswa tidak bisa terdata dengan cepat dan akurat, bukti aktivitas tidak tersip dengan baik, ditemukan ketidak seragaman perolehan poin TAK mahasiswa, aktivitas mahasiswa terinput lebih dari sekali, dan alur penginputan TAK belum konsisten. Oleh karena itu mahasiswa yang sudah diwawancarai tersebut setuju dengan dibuatkannya sebuah sistem yang bisa mengelola data aktivitas mahasiswa. Dengan harapan, data aktivitas bisa diinputkan mandiri oleh mahasiswa tanpa perantara *front office* atau lainnya, poin TAK bisa muncul otomatis untuk memperkecil adanya ketidak seragaman perolehan TAK.

#### 2. Hasil Observasi

Hasil observasi peneliti yang dilakukan dibagian WAKA 3 STMIK Primakara terhitung dari bulan Maret 2020 hingga Juni 2020 yaitu kemahasiswaan telah memiliki rubrik TAK yang menjadi pedoman dalam penginputan TAK mahasiswa STMIK Primakara, kemahasiswaan juga memiliki alur dari poin TAK. Dibawah ini akan ditampilkan gambar dari alur poin TAK.



Gambar 3. Alur Poin TAK

## B. Pembahasan

### 1. Analisis sistem yang sedang aktif

Analisis sistem yang sedang aktif bertujuan untuk menganalisis tampilan sistem agar pada saat perancangan *interface* sistem baru mampu memberikan gambaran bagi peneliti.

### 2. Analisis kebutuhan

Dalam Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas Mahasiswa Berbasis Website Studi Kasus STMIK Primakara terdapat alur proses tampilan mahasiswa, sebagai berikut:

#### a. Login dan Logout

Mahasiswa bisa melakukan *login* dan *logout* dengan cara memasukkan *username* dan *password* yang telah didaftarkan. Setelah berhasil *login*, mahasiswa akan diarahkan ke *dashboard*. Setelah aktivitas mahasiswa selesai, mahasiswa bisa melakukan *logout* untuk menghindari hal yang tidak diinginkan.

#### b. Informasi umum

Mahasiswa bisa mendapatkan informasi mengenai kemahasiswaan melalui fitur informasi umum.

#### c. Informasi lomba

Mahasiswa bisa mendapatkan informasi mengenai kemahasiswaan melalui fitur informasi umum.

#### d. Input aktivitas

Mahasiswa untuk menginputkan data aktivitas yang telah diperoleh bisa melalui fitur input aktivitas, serta mahasiswa diwajibkan untuk mengisi data dengan benar

dan jelas untuk memudahkan operator atau kemahasiswaan memvalidasi.

#### e. Edit data aktivitas

Mahasiswa mampu mengedit data aktivitas yang telah diinput selama status aktivitas waiting dan unvalid.

#### f. Laporan aktivitas

Mahasiswa bisa mengelola laporan aktivitas yang telah diinputkan, agar selanjutnya dapat muncul pada fitur “transkrip TAK” sesuai dengan data yang sudah divalidasi operator atau kemahasiswaan.

#### g. transkrip TAK

Mahasiswa bisa mengelola perolehan TAK yang telah melalui fitur “transkrip TAK”.

## C. Desain Sistem

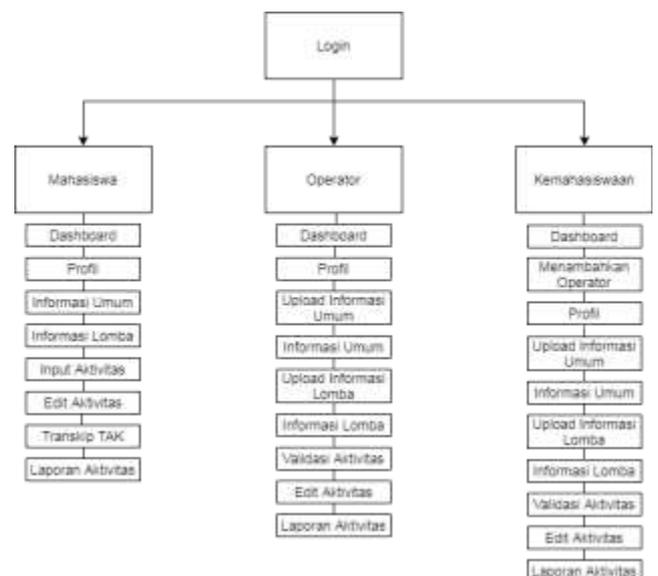
Desain sistem adalah sebuah teknik pemecahan masalah yang saling melengkapi yang merangkul kembali bagian-bagian komponen menjadi sistem yang lengkap harapannya, sebuah sistem yang diperbaiki [6].

Maka dari itu, penelitian ini dapat peneliti jabarkan desain sistem yang diterapkan dalam penelitian.

### 1. Desain User Interface

Adapun struktur program dari Sistem Informasi

Pengelolaan Data Aktivitas Mahasiswa Berbasis Website Studi Kasus STMIK Primakara terdiri dari 3 entitas yaitu mahasiswa, operator, dan kemahasiswaan akan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Desain User Interface

### 2. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram menggunakan symbol-simbol untuk menyajikan entitas, proses, arus data, dan penyimpanan data yang berkaitan dengan suatu sistem [7]. Berikut akan dipaparkan DFD yang digunakan dalam



penelitian ini.

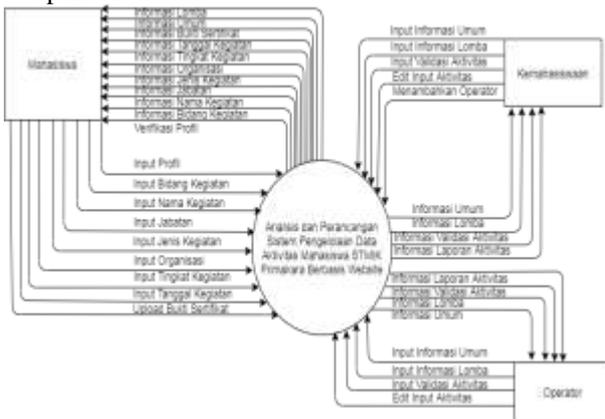


**KARMAPATI**  
Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

a. DFD Level 0

DFD Level 0 adalah turunan dari diagram konteks dan kemudian digambar dengan lebih rinci lagi [8].

Sesuai dengan gambar dibawah ini mengenai DFD level 0, maka akan dijelaskan sebagai berikut bahwa DFD level 0 menunjukkan kemahasiswaan dan operator yang memiliki hak penuh dalam mengakses sistem informasi pengelolaan data aktivitas mahasiswa. Mahasiswa memiliki kewenangan untuk menginput profil, bidang kegiatan, input nama kegiatan, jabatan, jenis aktivitas, organisasi, tingkat kegiatan, tanggal kegiatan, dan upload bukti sertifikat. Sedangkan operator untuk mengakses sistem harus melakukan login terlebih dahulu untuk mengelola informasi lomba seperti upload informasi umum, upload informasi lomba terbaru, mengelola data aktivitas yang harus divalidasi dan mengelola laporan aktivitas mahasiswa hingga melakukan print out laporan. Kewenangan operator sama halnya dengan kewenangan kemahasiswaan tetapi selain hal tersebut kemahasiswaan bisa melakukan penambahan operator.

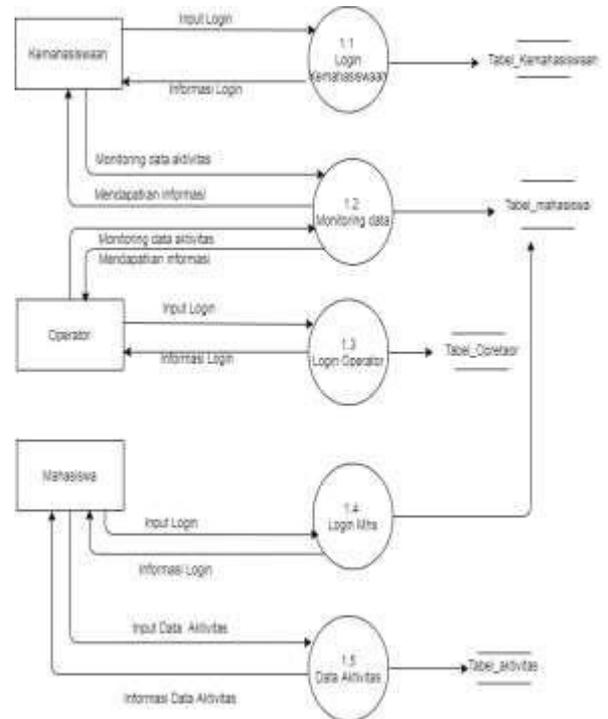


Gambar 5. DFD Level 0

b. DFD Level 1

DFD level 1 adalah pengembangan/decompose dari diagram konteks dan bisa mencakup sampai Sembilan proses [9].

Sesuai dengan gambar dibawah ini mengenai DFD Level 1, maka akan dijelaskan sebagai berikut bahwa kemahasiswaan dan operator melakukan login terlebih dahulu agar bisa memonitoring data aktivitas mahasiswa, sedangkan untuk mahasiswa bisa melakukan login agar bisa menginputkan data aktivitas yang diperoleh.



Gambar 6. DFD Level 1

3. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) menggambarkan hubungan antara satu entitas yang memiliki sejumlah atribut dengan entitas yang lain dalam suatu sistem yang terintegrasi [10].

Maka dari itu, gambar dibawah ini mengenai Entity Relationship Diagram memiliki 5 entitas yaitu kemahasiswaan, operator, mahasiswa, aktivitas dan TAK. Masing-masing entitas tersebut memiliki relasi serta memiliki atribut. Pada entitas kemahasiswaan memiliki atribut berupa id\_kemahasiswaan, nama, username, password yang memiliki relasi dengan operator. Untuk entitas operator memiliki atribut id\_operator, nama, username, password. Entitas operator memiliki relasi dengan entitas mahasiswa yang memiliki atribut berupa id\_mahasiswa, nim, nama, email, hp, alamat, prodi, angkatan, username, password. Entitas mahasiswa memiliki relasi dengan entitas aktivitas yang memiliki atribut id\_aktivitas, id\_mahasiswa, bidang\_kegiatan, nama\_kegiatan, jabatan, bukti, tanggal, tingkat, organisasi, jenis, validasi dan informasi. Entitas aktivitas memiliki relasi dengan entitas TAK dengan memiliki atribut id\_TAK, bidang\_kegiatan, jenis\_kegiatan, jabatan dan poin\_tak.



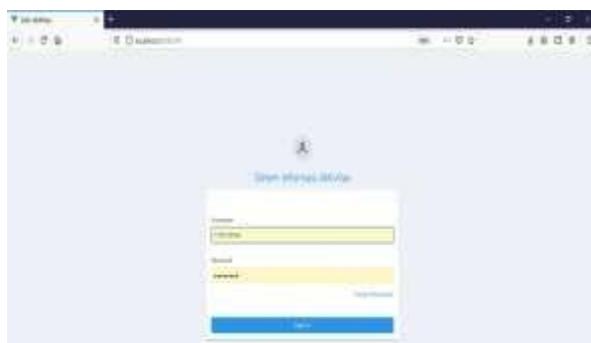
Gambar 7. Entity Relationship Diagram

#### 4. Hasil Perancangan Sistem

Setelah peneliti melakukan analisis sistem yang aktif, analisis kebutuhan, dan mendesain sistem maka selanjutnya peneliti melakukan perancangan sistem yang sesuai dengan hasil analisis yang peneliti teliti. Di bawah ini akan menjelaskan *interface* mahasiswa dari Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas Mahasiswa Berbasis Website Studi Kasus STMIK Primakara, sebagai berikut:

##### a. Tampilan Login Mahasiswa

Tampilan ini merupakan tampilan *login* mahasiswa, mahasiswa untuk *login* bisa menggunakan nim sebagai *username*, dan *password* dari sistem ini atur agar sama seperti *password* pada sistem *siska.primakara.ac.id*. Jika mahasiswa sudah memiliki *username* dan *password* maka bisa “*sign in*” untuk melanjutkan ke tampilan berikutnya.

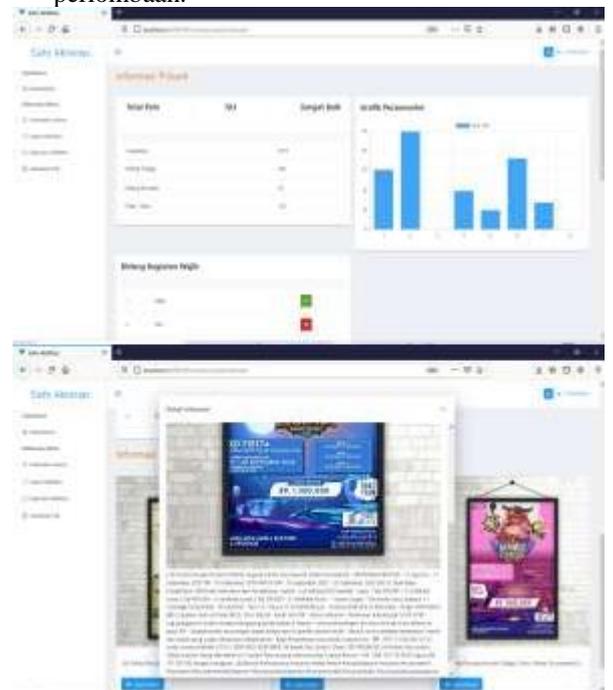


Gambar 8. Tampilan Login Mahasiswa

##### b. Tampilan Dashboard Mahasiswa

Tampilan ini merupakan tampilan *dashboard* mahasiswa. Berisi fitur informasi umum, input aktivitas, laporan aktivitas, dan transkrip TAK. Pada tampilan *dashboard* juga berisi informasi mahasiswa terkait total poin TAK mahasiswa, grafik per semester perolehan poin TAK,

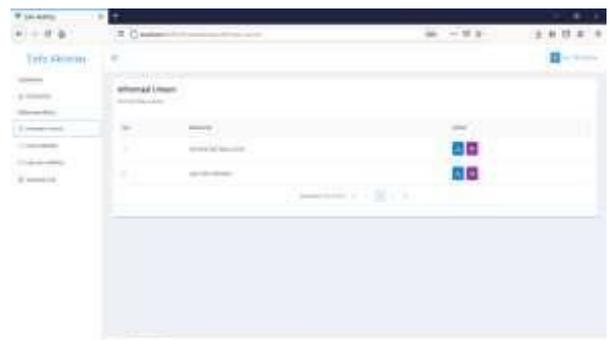
tampilan bidang kegiatan wajib yang harus diselesaikan mahasiswa guna untuk syarat kelulusan di STMIK Primakara, dan informasi perlombaan.



Gambar 9. Tampilan Dashboard Mahasiswa

##### c. Tampilan Informasi Umum Mahasiswa

Pada tampilan ini, mahasiswa mampu untuk mengunduh file ataupun melihat file yang diupload oleh kemahasiswaan dan operator.

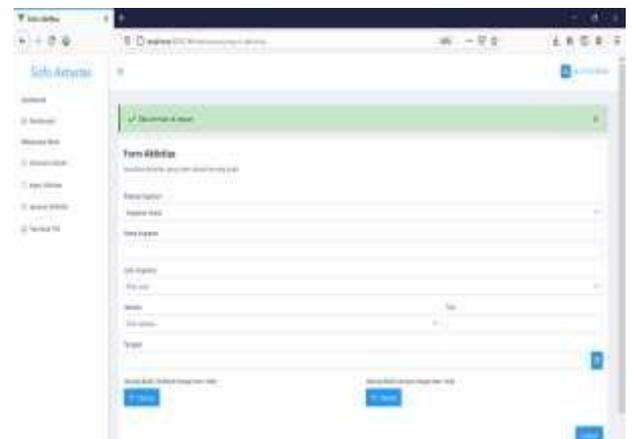
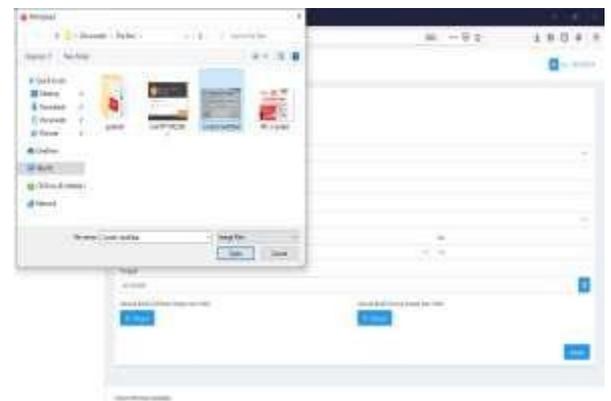
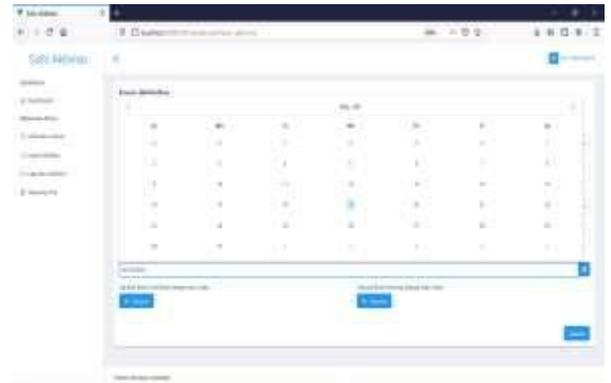
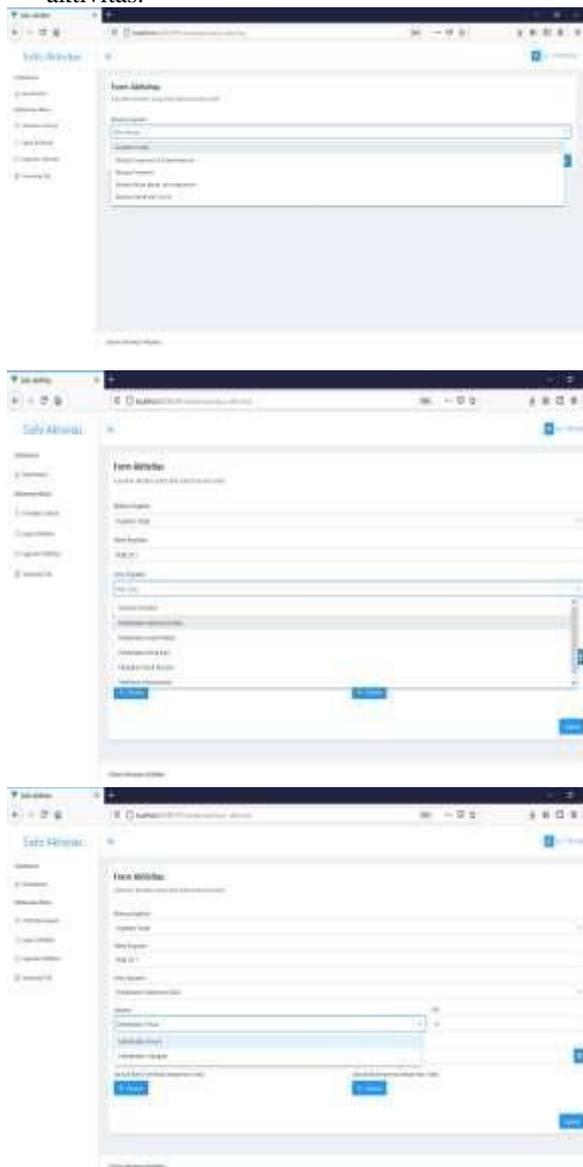


Gambar 10. Tampilan Informasi Umum Mahasiswa

##### d. Tampilan Input Aktivitas (berhasil)

Pada tampilan ini, mahasiswa bisa melakukan input aktivitas. Mahasiswa bisa memilih bidang kegiatan sesuai dengan data aktivitas yang akan diinput. Mahasiswa harus mengisi data aktivitas secara lengkap. Pada bidang kegiatan, terdapat 5 bidang yang bisa dipilih yaitu kegiatan wajib, bidang organisasi dan kepemimpinan, bidang penalaran, bidang minat, bakat, dan kegemaran, serta bidang kepedulian sosial. Untuk selanjutnya mahasiswa mengisi nama kegiatan, dan memilih

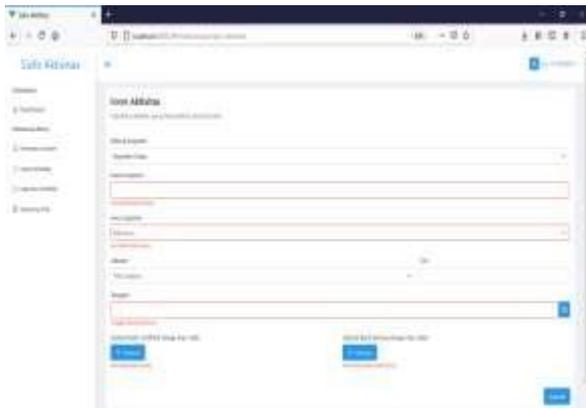
jenis kegiatan. Pada setiap bidang memiliki jenis kegiatan yang berbeda-beda. Selanjutnya mahasiswa memilih jabatan dalam kegiatan tersebut, maka otomatis poin TAK akan muncul sesuai dengan rubrik TAK yang disusun oleh kemahasiswaan, menginputkan tanggal kegiatan, mengupload bukti sertifikat sebagai arsip. Jika sudah dianggap lengkap mahasiswa bisa memilih “submit” untuk menyimpan data. Maka akan ada notifikasi “data berhasil disimpan” pada atas form aktivitas.



Gambar 11. Tampilan Input Aktivitas (berhasil)

e. Tampilan Input Aktivitas (gagal)

Pada tampilan ini, merupakan gambaran jika mahasiswa tidak mengisi data dengan lengkap. Mahasiswa tidak akan bisa “submit” dan mahasiswa diwajibkan untuk mengisi data aktivitas kembali dengan lengkap.



Gambar 12. Tampilan Input Aktivitas (gagal)

f. Tampilan Laporan Aktivitas

Pada tampilan ini terdapat fitur “*search*” untuk memudahkan mahasiswa mencari nama aktivitas, fitur “*clear*” untuk menghapus data yang dianggap tidak perlu muncul. Selanjutnya ada 3 status yang menandakan validasi aktivitas yaitu  berarti valid,  berarti menunggu validasi, dan  berarti unvalid. Mahasiswa bisa melihat detail data aktivitas dengan cara memilih

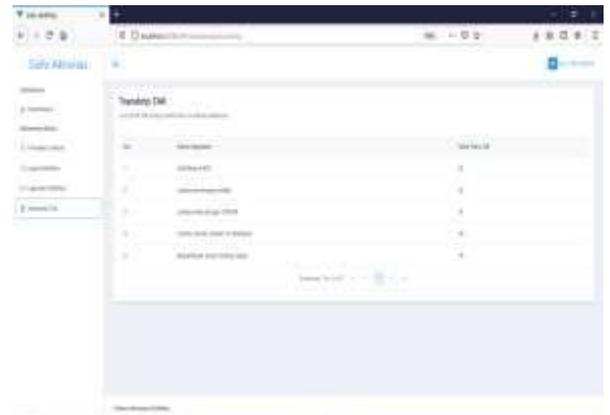
icon yang berarti melihat secara detail.



Gambar 13. Tampilan Laporan Aktivitas

g. Tampilan Transkrip TAK

Pada tampilan ini, mahasiswa dapat melihat transkrip keseluruhan perolehan poin TAK yang sudah valid. Fitur ini akan terkonfigurasi dengan informasi pada dashboard yang menampilkan perolehan poin TAK beserta keterangan.



Gambar 14. Tampilan Transkrip TAK

h. Fitur *Signout* Mahasiswa

Pada tampilan ini, mahasiswa bisa melakukan *signout/logout* dari sistem untuk menjaga keamanan data dari mahasiswa tersebut. Fitur *signout/logout* berada di pojok kanan atas sistem.



Gambar 15. Fitur *Signout* Mahasiswa

5. Evaluasi Desain Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas

Setelah peneliti melakukan analisis dan perancangan sistem, maka langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melakukan evaluasi desain sistem terhadap Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas kepada mahasiswa di STMIK Primakara. Pada penelitian ini pengujian yang digunakan adalah metode pengujian evaluasi desain sistem dengan cara melakukan wawancara. Evaluasi desain sistem dilakukan, karena Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas di STMIK Primakara berupa tampilan *interface*, wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan masukan dan saran untuk tampilan *interface* sistem.

Maka hasil dari wawancara dengan responden mahasiswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Mengenai tampilan dashboard responden menyatakan fitur informasi pribadi sudah baik karena tercantum dari perolehan tertinggi hingga terendah, grafik per semester perolehan poin TAK juga dianggap bagus karena mahasiswa bisa melihat per semester perolehan poin TAK,

REFERENSI

untuk fitur kegiatan bidang wajib juga disebutkan bagus karena mahasiswa bisa mempersiapkan dengan baik syarat untuk wisuda nanti dan informasi lomba dianggap mampu membantu mahasiswa yang mengalami kurang poin TAK untuk mengikuti perlombaan tersebut.

2. Mengenai tampilan input aktivitas responden menyatakan fitur ini bagus karena bisa menginput aktivitas sendiri tanpa mengumpulkan ke email dan alur penginputan juga sudah jelas, poin TAK juga langsung terlihat jika responden sudah mengisi data dengan lengkap, fitur upload bukti sertifikat juga dianggap bagus untuk arsip internal. Penginputan juga dianggap mudah.

3. Mengenai tampilan detail aktivitas, responden menyatakan jika tampilannya cukup lengkap, responden mampu melihat detail data aktivitas yang sudah diinput. Dan berisi fitur status untuk mengetahui apakah data sudah divalidasi atau belum bahkan jika ditolak oleh operator.

4. Mengenai tampilan transkrip TAK, responden menyatakan tampilan tidak ada yang sulit dipahami karena tampilan sama dengan transkrip TAK pada sistem Siska.

5. Responden menyatakan tidak kesulitan saat menggunakan perancangan sistem ini, karena alur dan rubrik TAK sudah jelas.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas Mahasiswa Berbasis *Website* Studi Kasus STMIK Primakara, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas Mahasiswa Berbasis Website Studi Kasus STMIK Primakara menggunakan *framework* VueJs dalam perancangan interface.
2. Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas Mahasiswa Berbasis Website Studi Kasus STMIK Primakara hanya mampu digunakan oleh mahasiswa STMIK Primakara, Operator, dan Kemahasiswaan.
3. Sistem Informasi Pengelolaan Data Aktivitas Mahasiswa Berbasis Website Studi Kasus STMIK Primakara mampu digunakan untuk menginput data aktivitas mahasiswa secara mandiri.

- [1] M.Pd Prof.Dr.Mulyoto, *Jurnal Pendidikan Konvegerensi: Jurnal Pendidikan Konvegerensi*, 23rd ed.: Sang Surya Media, 2018.
- [2] Sutabri Tata, *Analisis Sistem Informasi*. Jakarta Selatan: Penerbit Andit, 2012.
- [3] M.Kom I Putu Agus Satwika, *Audit Sistem Informasi dan Tata Kelola Teknologi Informasi Implementasi dan Studi Kasus*. Yogyakarta: ANDI, 2016.
- [4] Acai Sudirman Dkk.,: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [5] Watsidi CA. (2019, October) WSD. [Online]. HYPERLINK "Https://Www.Warsidi.Com/2016/02/Sistem-Informasi-Proses-Bisnis-Kinerja-Organisasi-Bisnis-Sosial-Kolaborasi.Html" <https://www.warsidi.com/2016/02/sistem-informasi-proses-bisnis-kinerja-organisasi-bisnis-sosial-kolaborasi.html>
- [6] Hanif Al Fatta, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*, Agnes Heni Triyuliana, Ed. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007.
- [7] James A Hall, *Sistem Informasi Akutansi 1*, 13th ed. Jakarta: Penerbit Salemba, 2007.
- [8] Maniah, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus*, 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- [9] Abdul Rozaq, *Konsep Perancangan Sistem Informasi Bisnis Digital*, 1st ed., Reza Fauzan, Ed. Banjarmasin: POLIBAN PRESS, 2020.
- [10] S.Kom., M.Ti Sita Muhrani, *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*, 1st ed. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021.