

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Unit kegiatan mahasiswa merupakan lembaga kemahasiswaan tempat berhimpunnya para mahasiswa yang memiliki minat, kegemaran, dan kreativitas yang sama. unit kegiatan mahasiswa merupakan wadah kegiatan ekstrakurikuler para mahasiswa untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu seperti tari, musik, drama dan lainnya. Unit kegiatan mahasiswa berada di sebuah universitas yang dibimbing oleh seorang Pembina dan terdiri dari banyak mahasiswa yang berasal dari jurusan dan fakultas yang berbeda-beda [1]. Dalam pengembangan karir sekaligus meningkatkan kemampuan profesionalisme Mahasiswa STMIK - STIE Mikroskil, maka diadakan pelatihan-pelatihan kewirausahaan (enterpreneurship). Hasil dari pelatihan tersebut maka dikembangkan bakat dan karir mahasiswa dalam pembukaan Wirausaha yang mana Wirausaha tersebut bernaung dibawah STMIK - STIE Mikroskil [2].

Saat ini, di Mikroskil sudah menerapkan aplikasi *website* yang dapat digunakan untuk mencari informasi tentang UKM yang ada di mikroskil. Dilihat dari *website* tersebut lebih berfokus kepada penjelasan tentang kegiatan tersebut seperti visi, misi, jadwal, penghargaan serta kontak yang bisa dihubungi atau social media yang digunakan UKM tersebut. Kekurangan dari *website* tersebut mahasiswa tidak bisa mendapat informasi langsung jadwal kegiatan yang akan dilakukan setiap UKM. Tidak adanya sistem informasi sangat menyulitkan bagi anggota UKM, alumni, BEM (Badan Eksekutif Mahasiswa) dan pihak kampus lainnya untuk melakukan monitoring dan mendapatkan kembali informasi dan kegiatan dari masing-masing UKM [3].

Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka diusulkan suatu rancangan aplikasi berbasis *website* yang menawarkan fitur-fitur berupa solusi untuk melengkapi *website* terdahulu dimana didalamnya terdapat fitur ruang diskusi / komunikasi privat untuk para anggota yang terlibat, ruang informasi yang menampilkan beberapa hal penting yang menyangkut kegiatan mahasiswa, ruang pemberitahuan tentang kegiatan mendadak ataupun rapat diskusi [4].

Berdasarkan uraian di atas, maka dirancang sebuah sistem berbasis *web* yang dapat meningkatkan pelayanan UKM mikroskil sebagai topik tugas akhir dengan judul **“Perancangan Aplikasi Sistem Informasi untuk Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK STIE Mikroskil”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang dirangkum adalah:

1. Mahasiswa tidak bisa mendapat informasi langsung jadwal kegiatan yang akan dilakukan setiap UKM
2. Tidak adanya media komunikasi antar sesama anggota Unit Kegiatan Mahasiswa sehingga anggota tidak dapat berdiskusi mengenai kegiatan ataupun acara penting.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Adapun ruang lingkup proyek dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aktor yang terlibat ada 3 yaitu:
 - a. Pengunjung, dapat melakukan aksi seperti:
 - i. Registrasi
 - ii. Melihat Tampilan awal sistem yang berisikan informasi berbagai Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ada di Mikroskil
 - b. *Member*, dapat melakukan aksi seperti:
 - i. *Login*
 - ii. Melihat *event*
 - iii. Mengikuti *event*
 - iv. Melihat riwayat *event*
 - v. Mengelola *profile*
 - vi. Melakukan *chat*.
 - c. Dosen pembina, dapat melakukan aksi seperti:
 - i. *Login*
 - ii. Melihat *event*.
 - iii. Mengelola (menghapus dan menambahkan) *event*
 - iv. Melakukan *chat*
 - v. Mengelola *profile*
 - d. Admin dapat melakukan aksi seperti:
 - e. *Login*
 - f. Mengelola data *member*

2. Jenis *event* yang akan dipublikasikan adalah kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung, kegiatan/perlombaan yang akan diadakan, dan informasi perubahan jadwal rapat.

1.4 Manfaat Proyek

Adapun manfaat dari proyek ini adalah:

1. Mempermudah mahasiswa untuk mendapatkan informasi mengenai jadwal ataupun kegiatan lainnya
2. Memberikan kemudahan layanan komunikasi sesama anggota
3. Mengurangi tenaga dan waktu yang dikeluarkan dan meningkatkan paham teknologi

1.5 Rencana Pelaksanaan Proyek

Adapun rencana pelaksanaan proyek adalah deskripsi dari rencana yang akan dilakukan yaitu:

1. Tinjauan Pustaka

Mencari referensi mengenai topik, permasalahan dan solusi dengan menggunakan jurnal atau artikel, buku serta sumber informasi dari internet lainnya yang berkaitan.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini melakukan pengumpulan data dengan mencari berbagai sumber untuk memperoleh gambaran topik yang akan diteliti. Sumber yang digunakan adalah google scholar untuk membaca dan memperoleh informasi jurnal yang berkaitan dengan investasi, dan google.com untuk memperoleh artikel - artikel yang berhubungan dengan unit kegiatan mahasiswa (UKM).

3. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi dari permasalahan yang diteliti. Permasalahan yang ditemukan kemudian dirumuskan dalam bentuk rumusan masalah.

4. Analisis, Identifikasi Kebutuhan dan Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan analisis dan identifikasi kebutuhan serta perancangan pada aplikasi berdasarkan hasil observasi pada *website* pembanding yaitu: pada *website* universitas multimedia nusantara untuk menampilkan informasi *website* hanya berupa teks tulisan sehingga pengunjung hanya dapat membaca setiap kegiatan yang dapat menyebabkan kebosanan. Dari analisis masalah akan dilakukan analisa masalah – masalah

yang ada pada *website* pembandingan. Tahap identifikasi kebutuhan terbagi kedalam dua jenis, yaitu kebutuhan fungsional dan non – fungsional dengan menggunakan Microsoft Visio 2013 untuk perancangan *Use Case Diagram*. Pada tahap perancangan meliputi perancangan tampilan dan basis data menggunakan beberapa *tools*, yaitu Balsamiq Wireframes untuk perancangan tampilan dan Microsoft Visio 2013 untuk perancangan ERD.

5. Dokumentasi

Tahap terakhir adalah melakukan dokumentasi dari hasil yang telah didapatkan pada tahap-tahap sebelumnya ke dalam sebuah laporan.

1.5.1 Personil Proyek

No.	NIM	Nama	Tugas
1	171112020	Irfan Fauzi Silaen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan data dan referensi 2. Rancangan tampilan 3. Merancang basis data 4. Menyusun laporan tugas akhir
2	171111695	Tober Simanjuntak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan data dan referensi 2. Membuat Use case diagram 3. Rancangan Tampilan 4. Menyusun laporan tugas akhir

Tabel 1 Daftar personil

1.5.2 Jadwal Pelaksanaan

No.	Kegiatan	Maret 2021		April 2021				Mei 2021				Juni 2021				Juli 2021		
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Mengumpulkan data dan referensi	■	■		■													
2	Melakukan riset aplikasi pembandingan					■	■											
3	Mengidentifikasi kebutuhan aplikasi							■	■	■								
4	Merancang aplikasi										■	■	■					
5	Menarik kesimpulan													■	■	■		
6	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Tabel 2 Jadwal

UNIVERSITAS
MIKROSKIL