

Sistem Manajemen Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas PGRI Semarang Berbasis Web

Muhammad Dahyal Afkar¹ dan Agung Handayanto²

^{1,2}. Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang
Email : muhammaddahyalafkar@gmail.com 1, agunghan@upgris.ac.id 2

Abstrak - CV. Fun Teknologi merupakan sebuah Starup yang bergerak pada bidang IT dengan produknya berupa Jasa, Penjualan, dan Produk Digital lainnya. CV. Fun Teknologi juga termasuk salah satu software house yang bergelut di bidang pengembangan aplikasi (software development). Penggunaan teknologi merupakan salah satu faktor penting untuk mempercepat kinerja dan keakuratan pendataan, Salah satu sistem aplikasi yang bisa dibuat oleh CV. Fun Teknologi adalah Sistem Manajemen Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas PGRI Semarang. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Universitas PGRI Semarang adalah wadah aktivitas kemahasiswaan untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu bagi para anggota-anggotanya. Dengan banyaknya anggota menyebabkan kendala tersendiri bagi pengurus Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) untuk mendata semua anggota, kendala lainnya yaitu saat pendaftaran anggota baru & mencetak kartu tanda anggota selama ini masih secara manual. Dengan berdasar uraian diatas untuk memenuhi dan mengatasi hal tersebut maka saya mencoba untuk membuat Sistem Manajemen Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas PGRI Semarang berbasis Web.

Kata kunci : Sistem Manajemen, Unit Kegiatan Mahasiswa, Berbasis Website.

PENDAHULUAN

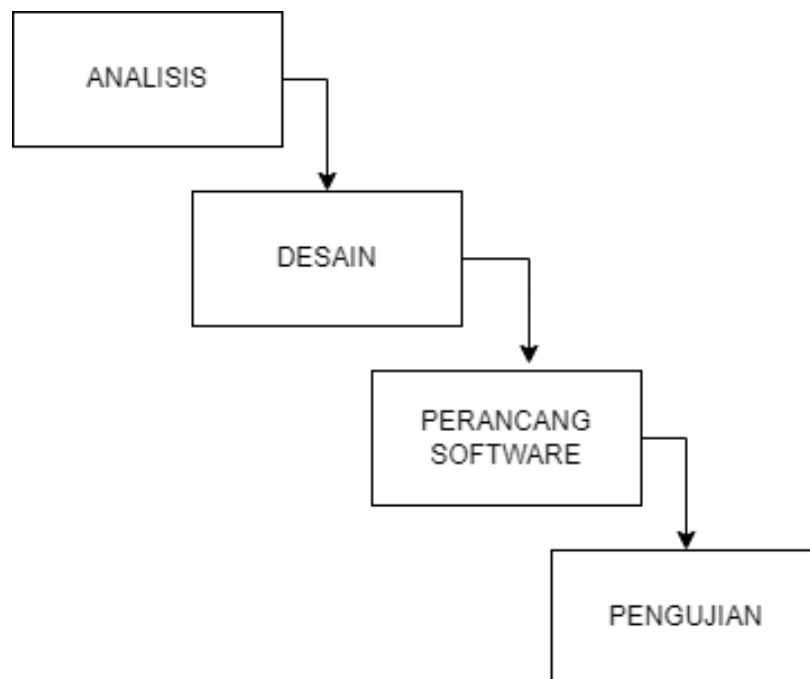
CV. Fun Teknologi dan merupakan sebuah Starup yang bergerak pada bidang IT dengan produknya berupa Jasa, Penjualan, dan Produk Digital lainnya. CV. Fun Teknologi juga termasuk salah satu software house yang bergelut di bidang pengembangan aplikasi (software development). Aplikasi tersebut bisa dijalankan dan dikembangkan baik oleh pelaku individu ataupun suatu kelompok seperti sebuah perusahaan berbadan hukum. Penggunaan teknologi merupakan salah satu faktor penting untuk mempercepat kinerja dan keakuratan pendataan, Salah satu sistem aplikasi yang bisa dibuat oleh CV. Fun Teknologi adalah Sistem Manajemen Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas PGRI Semarang

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Universitas PGRI Semarang adalah wadah aktivitas kemahasiswaan untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu bagi para anggota-anggotanya. Dengan banyaknya anggota menyebabkan kendala tersendiri bagi pengurus Unit Kegiatan Mahasiswa untuk mendata semua anggota, kendala lainnya yaitu saat pendaftaran anggota baru & mencetak kartu tanda anggota selama ini masih secara manual. Dengan berdasar uraian diatas untuk memenuhi dan mengatasi hal tersebut maka saya mencoba untuk membuat Sistem Manajemen Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas PGRI Semarang berbasis Web. Untuk pembangunan perangkat lunak dimulai dengan analisis kebutuhan perangkat lunaknya. Selanjutnya, dilakukan perancangan dan pembangunan aplikasi yang dilakukan berdasarkan perancangan tersebut. Pencapaian dalam Rancang Bangun Aplikasi Sistem Manajemen Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas PGRI Semarang adalah pendataan anggota, pendaftaran anggota baru & mencetak kartu tanda anggota tidak lagi secara manual, dalam Unit Kegiatan Mahasiswa tersebut. Selain itu, juga mempercepat Sistem informasi ini sangat bermanfaat dan menguntungkan bagi Unit Kegiatan Mahasiswa tersebut

METODE PENELITIAN

Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam usaha suatu tujuan. Makna informasi adalah hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemensistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan dibutuhkan oleh orang lain untuk menambah pemahaman terhadap fakta yang ada. Manajemen terdiri dari proses atau kegiatan yang dilakukan oleh pengelola perusahaan seperti merencanakan strategi, tujuan, dan arah tindakan, mengorganisasi, memprakarsai mengkoordinir dan mengendalikan operasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.[1]

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan metode waterfall. Model waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung atau pemeliharaan. Model SDLC Waterfal biasa disebut juga dengan model sekuensial linier (Sequential Linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle).



Gambar 1. Metode Waterfall

Dalam tahapan tersebut, kami melakukan urutan metode waterfall namun hanya sampai tahap implementasi. Dalam hal ini tidak menuntut kemungkinan kedepannya akan dilakukan pengujian baik menurut pengguna awam maupun di uji secara lanjut oleh ahli.

1. Analisis System

Dalam tahapan analisis kebutuhan didapatkan identifikasi beberapa kebutuhan yang dibutuhkan oleh system, meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsioanl meliputi kebutuhan proses-proses apa saja yang nantinya dapat dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional dapat dilihat dalam tabel seperti berikut :

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Fungsional

No.	Actor	Keterangan
	User	Hanya bisa mengakses Landing Page dan mengisi data untuk mendaftar
	Admin UKM	Ketua Login Menerima Pendaftar Mengelola Data Anggota (Tambah, Edit, Hapus) Pengaturan Kartu Tanda Anggota
	Admin Super	Login Mengelola Data Admin (Tambah, Edit, Hapus) Mengelola Data UKM & Anggota UKM (Tambah, Edit, Hapus) Pengaturan UKM (Tambah, Edit, Hapus)

2. Perancangan Use Case Diagram

Dalam pembangunan perangkat lunak, dimulai dengan menganalisis kebutuhan sebuah sistem dalam perangkat lunaknya. Selanjutnya dilakukan perancangan dan pembangunan aplikasi yang di lakukan pada kerangka perancangan tersebut.



Gambar 2. Use Case

Berdasarkan gambar 2 dapat dijelaskan bahwa dalam system terdapat 2 gambar aktor yaitu Admin Super dan Ketua Unit Kegiatan Mahasiswa. Ada 8 halaman dari aplikasi yang dapat diakses namun tiap User mempunyai peranan dan aksi berbeda-beda. Admin super dapat melakukan manajemen untuk menambah, mengedit, menghapus dan mencetak kartu tanda Anggota dan juga Admin super dapat menambah, mengedit, menghapus unit kegiatan mahasiswa serta

pengaturan system tersebut. Ketua Unit Kegiatan Mahasiswa hanya bisa mengakses manajemen untuk menambah, mengedit, menghapus dan mencetak kartu tanda Anggota saja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Pencapaian dalam Rancang Bangun Aplikasi Sistem Manajemen Unit Kegiatan Mahasiswa Berbasis Web menggunakan *PHP* dan *Mysql* di Universitas PGRI Semarang adalah:

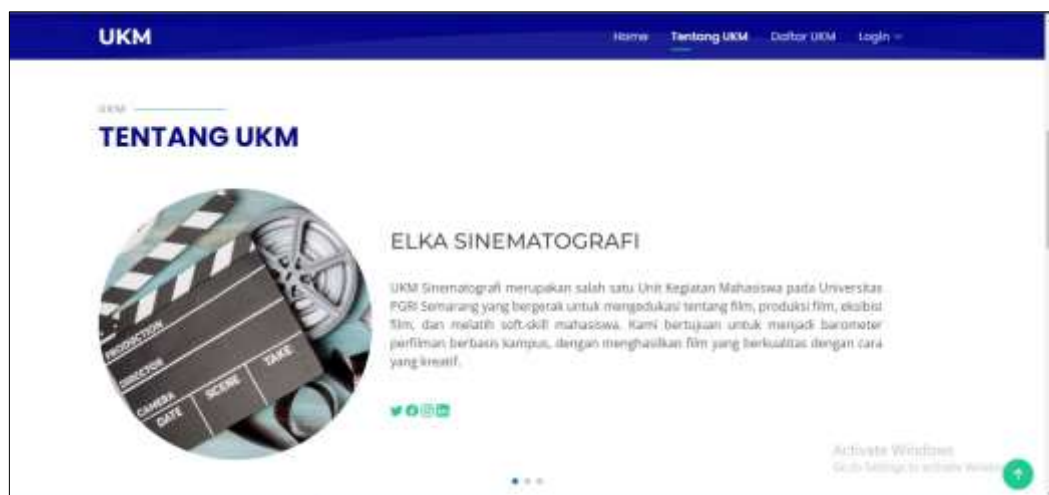
- Sebuah system yang dapat membantu mempercepat manajemen data anggota.
- Mempermudah pendaftaran anggota baru
- Memudahkan Mencetak kartu tanda anggota secara otomatis.

1. Implementasi Hasil



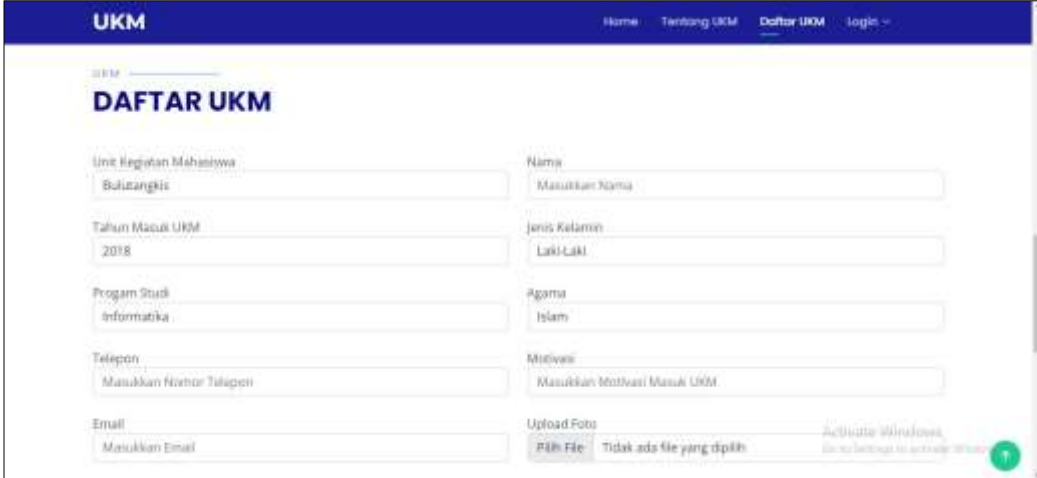
Gambar 3. Hasil Halaman *Home Landing Page*

Disini kita dapat melihat Halaman Awal Sistem Manajemen Unit Kegiatan Mahasiswa



Gambar 4. Hasil Halaman *Tentang UKM*

Disini kita dapat melihat Halaman Tentang Unit Kegiatan Mahasiswa yang ada di Universitas PGRI Semarang.



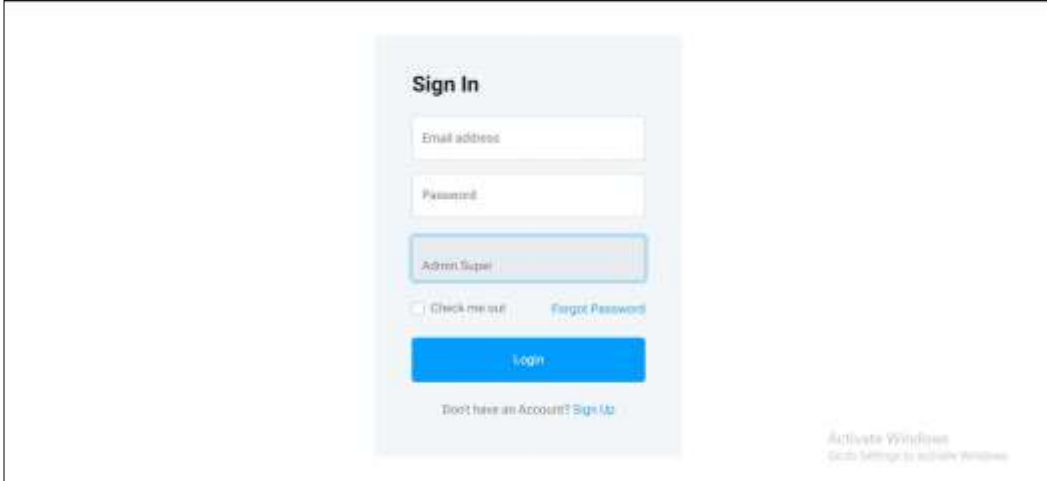
The screenshot shows a web page titled "UKM" with a navigation menu containing "Home", "Tentang UKM", "Daftar UKM", and "Login". The main heading is "DAFTAR UKM". The registration form includes the following fields:

Line Kegiatan Mahasiswa Bulizangis	Nama Masukkan Nama
Tahun Masuk UKM 2018	Jenis Kelamin Laki-Laki
Program Studi Informatika	Agama Islam
Telepon Masukkan Nomor Telepon	Motivasi Masukkan motivasi Masuk UKM
Email Masukkan Email	Upload Foto Pilih File Tidak ada file yang dipilih

At the bottom right, there is a Windows watermark: "Activate Windows. Go to Settings to activate Windows."

Gambar 5. Hasil Halaman *Pendaftaran Anggota Baru*

Disini kita dapat melihat Halaman Pendaftaran Anggota Baru di sistem manajemen.



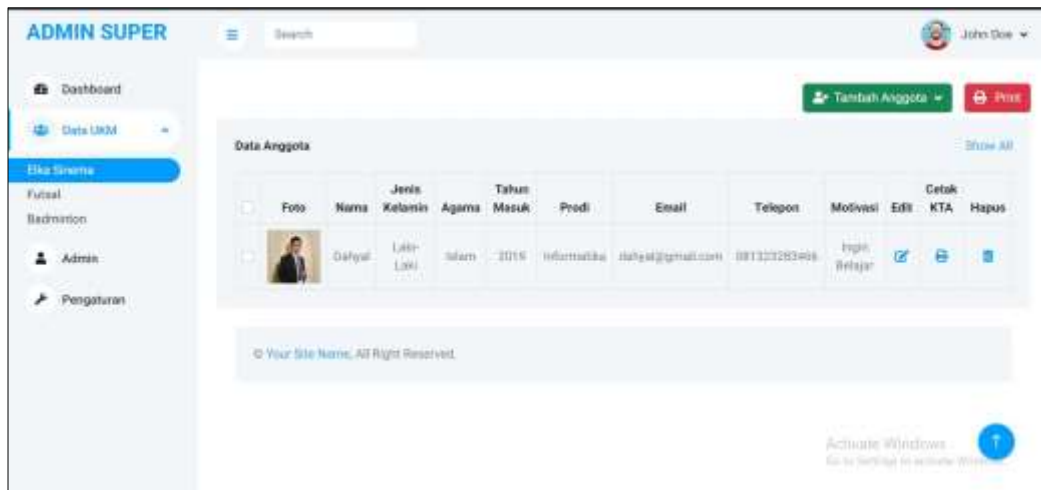
The screenshot shows a "Sign In" form with the following elements:

- Input field for "Email address"
- Input field for "Password"
- Input field for "Admin Super" (highlighted with a blue border)
- Checkboxes for "Remember me" and "Check me out"
- Link for "Forgot Password"
- Blue "Login" button
- Text: "Don't have an Account? Sign Up"

At the bottom right, there is a Windows watermark: "Activate Windows. Go to Settings to activate Windows."

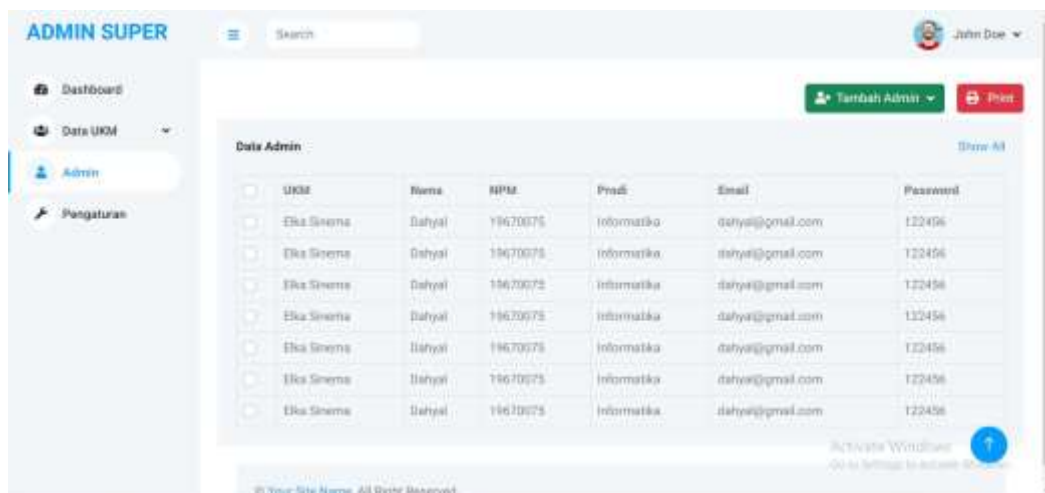
Gambar 6. Hasil Halaman *Login*

Disini kita dapat melihat login system untuk admin.



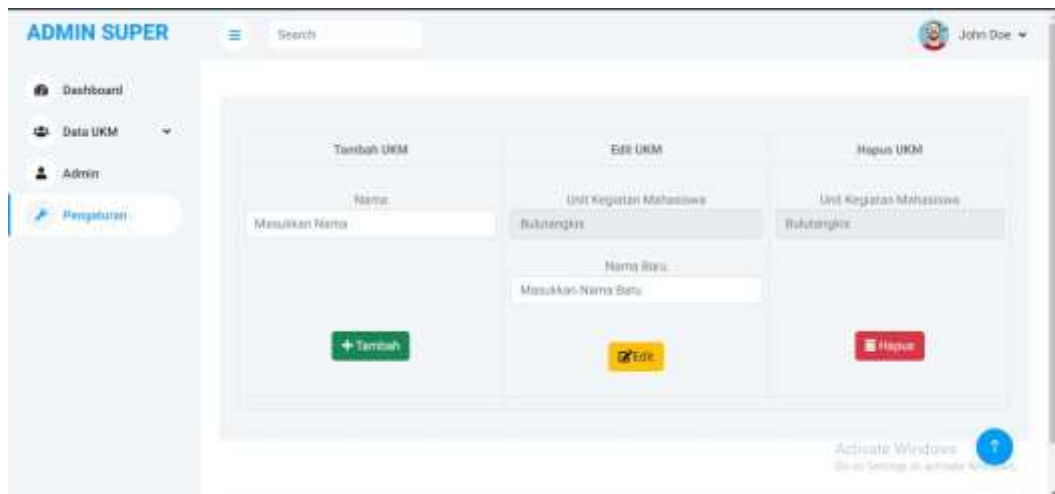
Gambar 7. Hasil Halaman *Data Anggota*

Disini kita dapat melihat Halaman Data Anggota di salah satu unit kegiatan mahasiswa



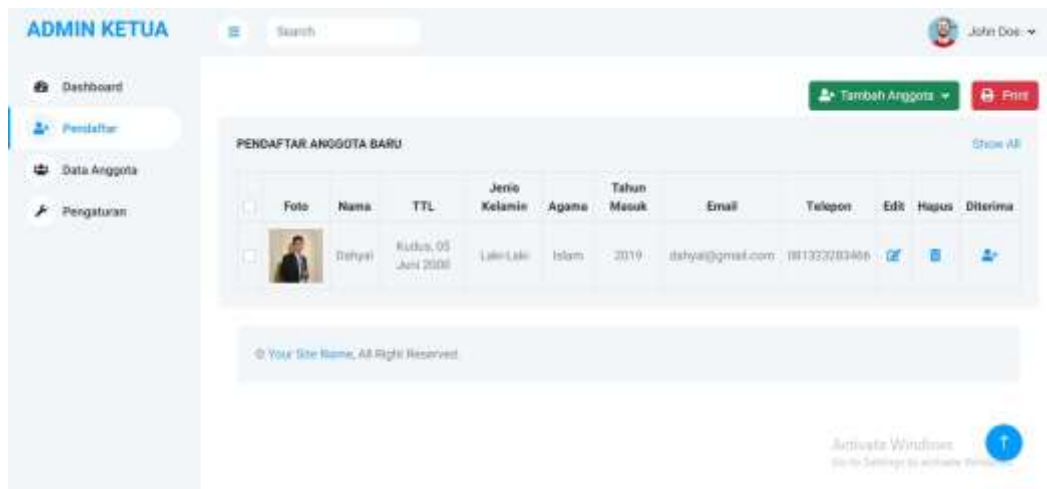
Gambar 8. Hasil Halaman *Data Admin*

Disini kita dapat melihat Halaman Data Admin



Gambar 9. Hasil Halaman *Pengaturan*

Disini kita dapat melihat Halaman Pengaturan, Di dalam ini ada beberapa menu yaitu tambah, edit dan hapus unit kegiatan mahasiswa.



Gambar 10. Hasil Halaman *Pendaftar*

Disini kita dapat melihat Halaman Pendaftar yang masuk di sistem manajemen yang belum di terima oleh admin.

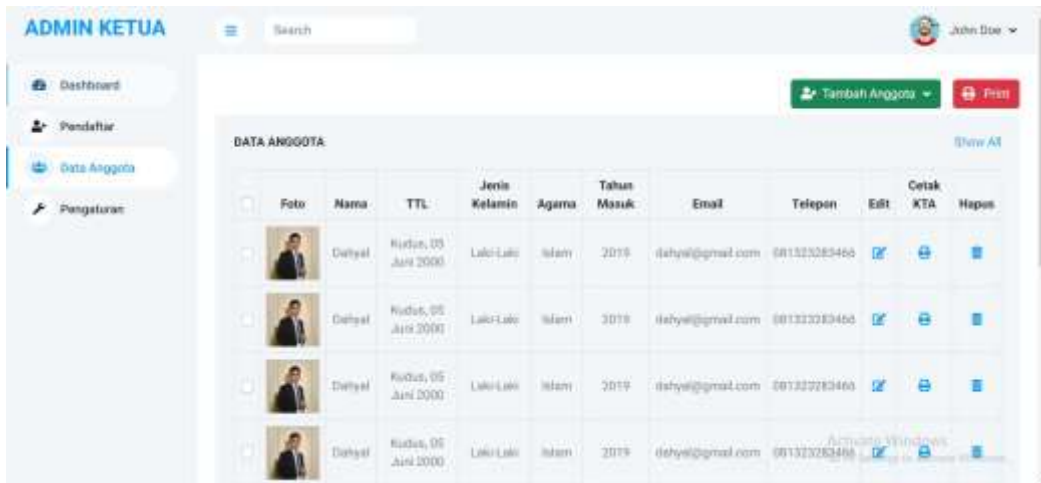
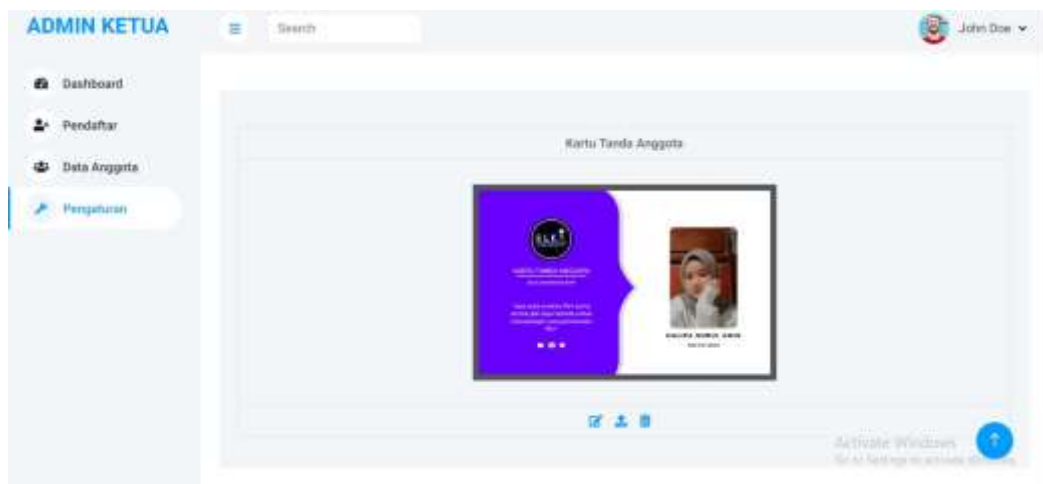


Foto	Nama	TTL	Jenis Kelamin	Agama	Tahun Masuk	Email	Telepon	Edit	Cetak KTA	Hapus
	Dahyal	Nidus, 05 Juni 2000	Laki-Laki	Islam	2019	dahyal@gmail.com	081323283460			
	Dahyal	Nidus, 05 Juni 2000	Laki-Laki	Islam	2019	dahyal@gmail.com	081323283460			
	Dahyal	Nidus, 05 Juni 2000	Laki-Laki	Islam	2019	dahyal@gmail.com	081323283460			
	Dahyal	Nidus, 05 Juni 2000	Laki-Laki	Islam	2019	dahyal@gmail.com	081323283460			

Gambar 11. Hasil Halaman *Data Anggota*

Disini kita dapat melihat Halaman Data anggota di unit tersebut



Gambar 12. Hasil Halaman *Pengaturan*

Disini kita dapat melihat Halaman Pengaturan Kartu Tanda Anggota.

KESIMPULAN

Setelah pelaksanaan perancangan Sistem Manajemen Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas PGRI Semarang Berbasis Web, penulis dapat menyimpulkan bahwa Dengan adanya Sistem manajemen ini unit kegiatan mahasiswa lebih merasa terbantu dalam pengelolaan data anggota dan Sistem ini membantu unit kegiatan mahasiswa dalam mencetak kartu tanda anggota secara otomatis.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat Abdurahman et al., "Membangun Website SMA PGRI Gunung Raya Ranau Menggunakan PHP dan MySQL," *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, 2019.
- Nirsal, Rusmala, and Syafriadi, "Desain Dan Implementasi Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pakue Tengah," *J. Ilm. d'Computare*, vol. 10, pp. 30–37,

2020, [Online]. Available: <http://www.elsevier.com/locate/scp>.

- B. Suprayogi and A. Rahmanesa, "Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan Sma Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat," *Tematik*, vol. 6, no. 2, pp. 23–30, 2019, doi: 10.38204/tematik.v6i2.244.
- Y. Syafitri, Y. D. Pramudya, and M. Rasid, "Pemanfaatan Framework Codeigniter Untuk Membangun Aplikasi Display Produk Di Alfamart Rajabasa," *J. Inf. dan Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 45–52, 2021, doi: 10.35959/jik.v9i1.205.
- R. Lathif, "Apa Itu Draw.io ? Ini Penjelasan Lengkapnya," *J. Matrik*, vol. 17, no. 2, p. 79, 2018.