SISTEM INFORMASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA

SAUNG BUDAYA (SADAYA)

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA BERBASIS *WEB*

Rizqi Faza Naufan

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung

rizqifazanaufan@gmail.com

ABSTRACT

Information System Unit Saung Budaya Activities (SADAYA) UNIKOM still use manual way starting from registration, acceptance of new member, tool lending, scheduling of practice, and cash payment and job appearance money so it takes a long time to record the data. Therefore in need the system to process the registration, admission new members, scheduling, borrowing tool, and finance automatically and produce the right data and quickly.

In the development of existing information systems in Saung Budaya (SADAYA) UNIKOM using prototype method.

With the existence of web-based information system is expected to facilitate prospective members in registering. Facilitate the board to make scheduling exercises, record equipment borrowing, input payments and cash money appearance payments.

Keywords: "Information System, Student Activity Unit, Admission, Scheduling, Loaning, Finance"

BAB I
PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Di era modern seperti sekarang ini Teknologi Informasi (IT) sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat pada umumnya. Tidak hanya orang dewasa, bahkan anak yang masih di bawah umur pun tidak luput dengan kemajuan di bidang Teknologi ini, Tingginya kebutuhan masyarakat akan informasi kini dimanjakan dengan adanya website-website yang memberikan apa yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Perkembangan aplikasi web yang semakin pesat sejak munculnya teknologi internet sangat membantu dalam kemudahan serta kecepatan pengiriman, penyampaian dan penerimaan informasi. Mulai dari perusahaan-perusahaan, sekolah-sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga atau organisasi lainnya telah banyak memanfaatkan aplikasi web dalam kegiatan penjualan, promosi, belajar dan kegiatan lainnya dimana dibutuhkan pengiriman, penyebaran dan penerimaan informasi sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna (user) yang membutuhkan.

Sistem informasi web ini digunakan untuk membuat daftar penerimaan anggota baru, penjadwalan, peminjaman alat dan keuanganmya, sehingga anggota dapat mengelola secara online. Menyadari akan hal ini, timbul ide untuk membangun suatu aplikasi sistem informasi yang berbasis web pada UKM SADAYA UNIKOM. Aplikasi ini diharapkan membantu pihak UKM dan calon anggota baru untuk memanfaatkan aplikasi yang akan dibangun.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu perancangan website yang dapat memberikan pelayanan kepada anggota khususnya dalam sistem online, sehingga dapat membantu dan mempermudah anggota dalam mengakses informasi. Untuk menjawab asumsi di atas, maka penulis menganggap perlunya suatu perancangan website ”Unit Kegiatan Mahasiswa SADAYA (Saung Budaya) Berbasis Web“. Rancangan ini diharapkan dapat menyajikan informasi yang lebih cepat dan akurat. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul “SISTEM INFORMASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA SAUNG BUDAYA (SADAYA) UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA BERBASIS WEB”

Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka didapat hasil identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Belum adanya aplikasi yang berfungsi untuk mendukung pendaftaran calon anggota baru.
2. Pada proses penjadwalan masih menggunakan cara manual sehingga biro pagelaran masih bingung membuat jadwal latihan.
3. Sering hilang data keuangan karena masih secara tertulis.
4. File peminjaman alat masih bersifat tertulis sehingga data peminjaman masih sering hilang.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diuraikan, maka dirumuskan:

1. Bagaimana sistem informasi unit kegiatan mahasiswa SADAYA yang sedang berjalan.

2. Bagaimana perancangan sistem informasi unit kegiatan mahasiswa SADAYA.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi unit kegiatan mahasiswa SADAYA.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi unit kegiatan mahasiswa SADAYA.

Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah mempermudah bagi mahasiswa yang ingin bergabung dengan UKM SADAYA, dan juga memudahkan pengurus SADAYA dalam hal pendataan anggota.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem informasi unit kegiatan mahasiswa yang sedang berjalan di SADAYA.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi unit kegiatan mahasiswa yang sedang berjalan di SADAYA .
3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi unit kegiatan mahasiswa yang sedang berjalan di SADAYA.
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi unit kegiatan mahasiswa yang sedang berjalan di SADAYA.

Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan hal yang sangat penting agar pembahasan dalam penyusunan skripsi ini memiliki tujuan yang jelas dan tidak menyimpang dari judul serta memberikan hasil sesuai dengan yang diinginkan, maka penulis membatasi pembahasan permasalahan yaitu:

1. Sistem ini hanya menangani penerimaan, penjadwalan latihan, peminjaman dan pengembalian alat, alur keuangan masuk kas dan job penampilan.
2. Sistem ini hanya dikelola oleh pengurus SADAYA.
3. Program pendaftaran ini hanya untuk mahasiswa aktif UNIKOM.
4. Pada program ini hanya sampai anggota lulus atau keluar dari UNIKOM.
5. Laporan yang dibuat adalah laporan jumlah pendaftar dan yang diterima, laporan keuangan kas dan job penampilan, laporan peminjaman alat.

BAB II
LANDASAN TEORI

Pengertian Sistem Informasi

Sistem adalah himpunan sesuatu benda nyata atau abstrak (a set of things) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, dan saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (unity) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif [1] . Informasi adalah data yang sudah diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu. [1]

Sistem Informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan (atau mendapatkan), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan

informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi. [2]

Komponen-komponen yang menyusun suatu sistem informasi terdiri dari :

a. Perangkat keras, yaitu perangkat keras komponen untuk melengkapi kegiatan memasukan data, memroses data, dan keluaran data.
b. Perangkat lunak, yaitu program dan instruksi yang diberikan ke komputer.
c. Basis Data, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikaian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.
d. Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.
e. Manusia, yaitu personal dari sistem informasi, meliputi admin, analis, programer dan operator.
f. Prosedur, yakni tata cara yang meliputi strategi, kebijakan, metode, dan peraturan-peraturan dalam menggunakan sistem informasi berbasis komputer. [3]

Pengertian UKM

Unit Kegiatan Mahasiswa (disingkat UKM) adalah wadah aktivitas kemahasiswaan luar kelas untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu. Lembaga ini merupakan partner organisasi kemahasiswaan intra kampus lainnya seperti senat mahasiswa dan badan eksekutif mahasiswa, baik yang berada di tingkat program studi, jurusan, maupun universitas. Lembaga ini bersifat otonom, dan bukan sebagai cabang dari badan eksekutif maupun senat mahasiswa.[5]

Pengertian pendaftaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam website https://kbbi.kemdikbud.go.id/ arti kata pendaftaran adalah pendaftaran nama, alamat, dan sebagainya dalam daftar.[7]

Pengertian keuangan

Keuangan dapat didefinisikan sebagai suatu seni dan ilmu pengetahuan dari pengelolaan uang. Sesungguhnya setiap individu dan organisasi menghasilkan uang dan membelanjakan atau menginvestasikan uang. Keuangan berhubungan dengan proses, institusi, pasar, dan instrument yang terlihat dalam perpindahan atau transfer uang antar individu, bisnis, dan pemerintah.[6]

Pengertian peminjaman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam website https://kbbi.kemdikbud.go.id/ arti kata Peminjaman adalah proses, cara, perbuatan meminjam atau meminjamkan.[7]

Pengertian penjadwalan

Penjadwalan adalah kegiatan pengalokasian sumber-sumber atau mesin-mesin yang ada untuk menjalankan sekumpulan tugas dalam jangka waktu tertentu. (Baker,1974).

Penjadwalan produksi adalah suatu kegiatan memasukkan sejumlah produk yang telah direncanakan ke dalam proses pengerjaannya (John E Biegel,1992). Penjadwalan adalah proses pengurutan pembuatan produk secara menyeluruh pada beberapa mesin (Conway,et,al,1967). Penjadwalan juga didefinisikan sebagai rencana pengaturan urutan kerja serta pengalokasian sumber, baik waktu maupun fasilitas untuk setiap operasi yang harus diselesaikan (Vollman,1998). Dari beberapa definisi yang telah disebutkan maka dapat ditarik satu definisi "Penjadwalan adalah suatu kegiatan perancangan berupa pengalokasian sumber daya baik mesin maupun tenaga kerja untuk menjalankan sekumpulan tugas sesuai prosesnya dalam jangka waktu tertentu".

BAB III
ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

Sejarah Singkat Perusahaan

Saung Budaya (SADAYA) UNIKOM merupakan salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa yang ada di Universitas Komputer Indonesia yang bergerak di bidang pelestarian dan perkembangan seni budaya khususnya kesenian tradisional Indonesia. Sejak berdiri pada tanggal 25 Februari 2008, SADAYA telah mengembangkan berbagai kesenian tradisional & kontemporer diantaranya seperti paduan alat musik angklung, tarian-tarian daerah, perkusi dan rampak kendang. SADAYA terletak di kampus 2 Lantai 5 UNIKOM.

Visi

1. Memperkenalkan kebudayaan dan kesenian tradisional Indonesia kepada mahasiswa dan masyarakat. Melestarikan seni dan budaya Indonesia yang merupakan tanggung jawab kita sebagai mahasiswa dan masyarakat Indonesia.
2. Sebagai mitra pemerintah khususnya Dinas Pariwisata dan Budaya Jawa Barat untuk melestarikan, mengenalkan, dan memfasilitasi pemerintah dalam upaya memajukan budaya Indonesia.
3. Menjadi wadah pembinaan dan pengembangan seni musik dan seni tari tradisional untuk kalangan mahasiswa dan masyarakat yang dikelola secara profesional dengan didukung oleh teknologi.

Misi

1. Sebagai generasi muda penerus bangsa yang mempunyai kewajiban dalam memajukan budaya Indonesia.
2. Dibawah pengawasan Pembina Saung Budaya (SADAYA UNIKOM), akan melestarikan budaya Indonesia khususnya seni musik dan seni tari tradisional.
3. Memperkenalkan dan mengajarkan seni musik dan seni tari tradisional Indonesia kepada mahasiswa dan masyarakat.
4. Mempererat tali persaudaraan dengan kampus lain serta masyarakat.
5. Sebagai media pemersatu mahasiswa Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang akan penulis lakukan meliputi desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data dan metode pendekatan serta pengembangan sistem.

Desain Penelitian

Sedangkan desain penelitian yang digunakan oleh penulis di dalam penelitian ini menggunakan metode *deskriptif kualitatif*.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder, berikut penjelasannya:

1. Sumber data primer

Data primer didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan (observasi) dan wawancara kepada ketua dan pengurus SADAYA.

a. Pengamatan Langsung (Observasi)

Teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap masalah apa yang di selidiki. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung di SADAYA.

b. Wawancara (Interview)

Wawancara yaitu dilakukan dengan tanya jawab secara lisan dengan ketua maupun pengurus SADAYA.

2. Sumber data sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan (SADAYA). Data sekunder yang diperoleh dari instansi terkait seperti struktur organisasi, uraian tugas dan fungsi dari struktur organisasi (job description), program yang dijalankan, serta data – data yang bersangkutan dengan instansi tersebut.

Metode Pendekatan Sistem

Untuk merancang perangkat lunak Sistem Informasi ini, peneliti memakai metode terstruktur (metode konvensional), yang menghendaki adanya gambaran terhadap keseluruhan sistem. Metode pendekatan perancangan terstruktur dimulai dari awal tahun 1970. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (tools) dan teknik-teknik (techniques) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan diperoleh sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang kompleks di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

1. Perancangan Proses : Flowmap, DFD dan Kamus Data
2. Perancangan Program : Perancangan Input, Perancangan Output, Pengkodean, Struktur Menu dan Kebutuhan Sistem.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem sangat di butuhkan dalam perancangan sebuah sistem, karena sebelum memulai dalam pembuatan koding-koding hendaknya merancang terlebih dahulu metode pemodelan seperti apa yang harus di gunakan dengan memprioritaskan ketepatan waktu selesai dan efektifitas dalam perancangan sebuah sistem.

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah "*Prototyping*". *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *Prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Model prototipe *(Prototyping Model)* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototipe agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program prototipe biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototipe ini dievaluasi oleh pelanggan atau user sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau *user*. Untuk mengantisipasi agar proyek dapat berjalan sesuai dengan target waktu dan biaya di awal, maka sebaiknya spesifikasi kebutuhan sistem harus sudah disepakati oleh pengembang dengan pelanggan secara tertulis. Dokumen tersebut akan menjadi patokan agar spesifikasi kebutuhan sistem masih dalam ruang lingkup proyek.

Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (software) adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengujian *software* menggunakan metode black-box testing. Pengujian black box adalah pengujian aspek pokok sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Pendekatan ini biasanya dilakukan oleh penguji yang tidak ikut serta dalam pengkodean *software*.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis sistem berjalan yang telah penulis lakukan pada tahap sebelumnya serta evaluasi sistem dimana penulis mendapatkan gambaran serta informasi dimana terdapat permasalahan sehingga diperlukan sebuah perancangan sistem baru guna mengatasi permasalahan tersebut. Perancangan sistem merupakan tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang diinginkan, serta untuk menggambarkan proses-proses yang diinginkan oleh pengguna. Berdasarkan metode pendekatan yang digunakan yaitu metode pendekatan terstruktur, maka perancangan sistem ini meliputi perancangan flow map, diagram konteks, data flow diagram, dan kamus data.

Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem informasi bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai sistem yang diusulkan sebagai penyempurnaan dari sistem yang sedang berjalan, dimana sistem sistem yang diusulkan akan lebih ditekankan pada pengolahan data secara terkomputerisasi. Sehingga pada tahap perancangan sistem memiliki dua tujuan utama, yaitu:

1. Untuk memenuhi kebutuhan sistem.

2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dalam pembuatan program.

Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan sistem yang dibuat adalah perubahan dari sistem yang telah ada sebelumnya dimana didalam sistem yang berjalan proses pengelolaan dan pengolahan data yang dilakukan masih menggunakan media kertas atau buku. Gambaran umum mengenai sistem yang diusulkan dalam proses perancangan sistem ini yaitu penulis akan membangun sebuah Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa Saung Budaya (SADAYA) UNIKOM dengan harapan dapat membantu proses pendaftaran dan penerimaan calon anggota, penjadwalan latihan anggota, peminjaman alat, pemasukan uang kas anggota dan uang job dari setiap divisi. Hingga di dalam pembuatan laporan-laporan yang dapat dilakukan secara otomatis serta menggunakan database yang berguna bagi penyimpanan data sehingga dapat mempermudah didalam penyimpanan, pencarian, pengubahan hingga penghapusan data.

Implementasi

Pada tahap implementasi merupakan realisasi sistem berdasarkan pada desain yang telah dibuat pada tahap perancangan sistem. Dibawah ini akan dijelaskan mengenai batasan implementasi (optimal), implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras.

1. **Implementasi perangkat lunak**

   Berikut ini adalah spesifikasi dari perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa SADAYA:

Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows
Bahasa Pemograman	PHP
Database Server	MySql

2. **Implementasi perangkat keras**

Perangkat Keras	Spesifikasi
Processor	Intel Processor Core i3
RAM	2 GB
Harddisk	250 GB
Input/output	*Keyboard,Mouse, Monitor, Printer*

Pengujian sistem

No	Item Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian

1	Pendafataran Anggota Baru	Mengisi form secara lengkap	Maka calon anggota bisa mengakses login	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak mengisi form secara lengkap	Maka calon anggota tidak bisa mengakses login	[√] Diterima [ ] Ditolak
2	Login Calon Anggota	*Input* username dan password terdaftar.	Maka akan masuk ke halaman utama calon anggota	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Input username dan password yang tidak terdaftar.	Maka akan muncul pesan gagal berwarna merah di laman login.	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak meng *input* username dan password	Maka akan muncul pesan untuk melengkapi form di laman login	[√] Diterima [ ] Ditolak
3	Login Humas	*Input* username dan password terdaftar.	Maka akan masuk ke halaman humas	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Input username dan password yang tidak terdaftar.	Maka akan muncul pesan gagal berwarna merah di laman login.	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak meng *input* username dan password	Maka akan muncul pesan untuk melengkapi form di laman login	[√] Diterima [ ] Ditolak
4	Login Bendahara	*Input* username dan password terdaftar.	Maka akan masuk ke halaman utama bendahara	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Input username dan password yang tidak terdaftar.	Maka akan muncul pesan gagal berwarna merah di laman login.	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak meng *input* username dan password	Maka akan muncul pesan untuk melengkapi form di laman login	[√] Diterima [ ] Ditolak
5	Login Biro Peralatan	*Input* username dan password terdaftar.	Maka akan masuk ke halaman utama biro peralatan	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Input username dan password	Maka akan muncul pesan gagal berwarna	[√] Diterima [ ] Ditolak

		yang tidak terdaftar.	merah di laman login.	
		Tidak meng *input* username dan password	Maka akan muncul pesan untuk melengkapi form di laman login	[√] Diterima [ ] Ditolak
6	Login Biro Pagelaran	*Input* username dan password terdaftar.	Maka akan masuk ke halaman utama biro pagelaran	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Input username dan password yang tidak terdaftar.	Maka akan muncul pesan gagal berwarna merah di laman login.	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak meng *input* username dan password	Maka akan muncul pesan untuk melengkapi form di laman login	[√] Diterima [ ] Ditolak
7	Login Anggota	*Input* username dan password terdaftar.	Maka akan masuk ke halaman utama anggota	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Input username dan password yang tidak terdaftar.	Maka akan muncul pesan gagal berwarna merah di laman login.	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak meng *input* username dan password	Maka akan muncul pesan untuk melengkapi form di laman login	[√] Diterima [ ] Ditolak
8	Login Ketua	*Input* username dan password terdaftar.	Maka akan masuk ke halaman utama ketua	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Input username dan password yang tidak terdaftar.	Maka akan muncul pesan gagal berwarna merah di laman login.	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak meng *input* username dan password	Maka akan muncul pesan untuk melengkapi form di laman login	[√] Diterima [ ] Ditolak
9	Menu *Update* Calon Anggota	Mengisi form secara lengkap	Data telah ter *update* dan halaman anggota berubah menjadi halaman profile	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak mengisi form secara lengkap	Data tidak ter *update* dan halaman akan tetap sama	[√] Diterima [ ] Ditolak

10	Menu Tambah Periode Kas	Mengisi form secara lengkap	Dapat menampilkan data periode kas sesuai dengan yang di inputkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak mengisi form secara lengkap	Tidak dapat menampilkan data periode kas	[√] Diterima [ ] Ditolak
11	Menu Pembayaran uang *job*	Mengisi form secara lengkaplist	Dapat menampilkan list data pembayaran *job*	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak mengisi form secara lengkap	Tidak dapat menampilkan list data pembayaran *job*	[√] Diterima [ ] Ditolak
12	Menu Peminjaman Anggota	mengisi form secara lengkap	Dapat menampilkan list data peminjam alat	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak mengisi form secara lengkap	Tidak dapat menampilkan list data peminjam alat	[√] Diterima [ ] Ditolak
13	Menu Peminjaman Non Anggota	mengisi form secara lengkap	Dapat menampilkan list data peminjam alat	[√] Diterima [ ] Ditolak
		Tidak mengisi form secara lengkap	Tidak dapat menampilkan list data peminjam alat	[√] Diterima [ ] Ditolak

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa SADAYA UNIKOM merupakan sistem yang dibuat untuk mempermudah proses pendaftaran bagi para calon anggota yang ingin mendaftar.

2. Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa SADAYA UNIKOM ini memudahkan pengurus SADAYA dalam mengelola penjadwalan, peminjaman, dan juga keuangan.
3. Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa SADAYA UNIKOM ini memudahkan pengurus dalam mengelola laporan jumlah calon anggota yang diterima sebagai anggota, total peminjaman alat, total pemasukan keuangan.

Saran

Penulis menyadari bahwa pada Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa SADAYA UNIKOM ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu apabila kedepannya penelitian ini akan dilanjutkan, penulis akan memberikan saran mengenai bagian-bagian yang sebaiknya ditingkatkan, yaitu:

1. Mengembangkan kembali Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa SADAYA UNIKOM, sehingga Sistem Informasi ini lebih mudah lagi untuk digunakan, sehingga tidak menyulitkan user untuk mengakses berbagai fitur yang ada dalam Sistem Informasi ini.
2. Diharapkan menambahkan fitur-fitur untuk pengurus SADAYA yang lain agar semua sistem yang ada di sadaya sudah terkomputerisasi.
3. Menambahkan fitur absensi latihan untuk anggota agar para biro yang melatih bisa langsung menginputkan anggota siapa saja yang latihan pada hari itu.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Z. Amsyah, "Manajemen Sistem Informasi", 5 penyunt., Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005.

[2] K. C. Laudon dan . J. P. Laudon, "Sistem Informasi Manajemen", Basingstoke: Palgrave, 2008.

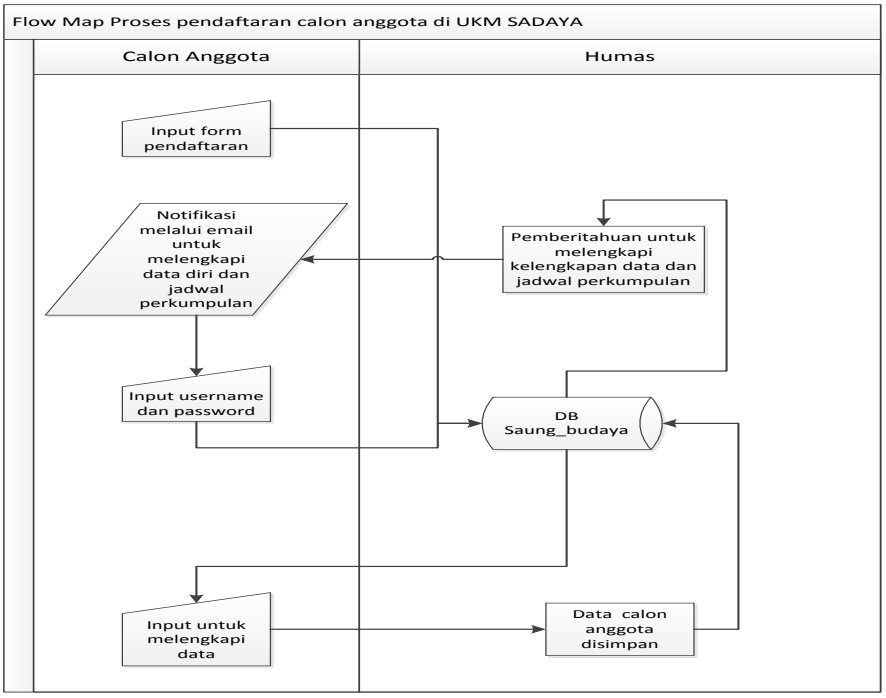
[3] H. Al Fatta, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi", Yogyakarta: Andi, 2007.

[5] Stephen P. Robbins, 2006."Perilaku Organisasi". Alih Bahasa : Benyamin Molan.Edisi Kesepuluh. Penerbit PT. Indeks, Kelompok Gramedia, Jakarta.

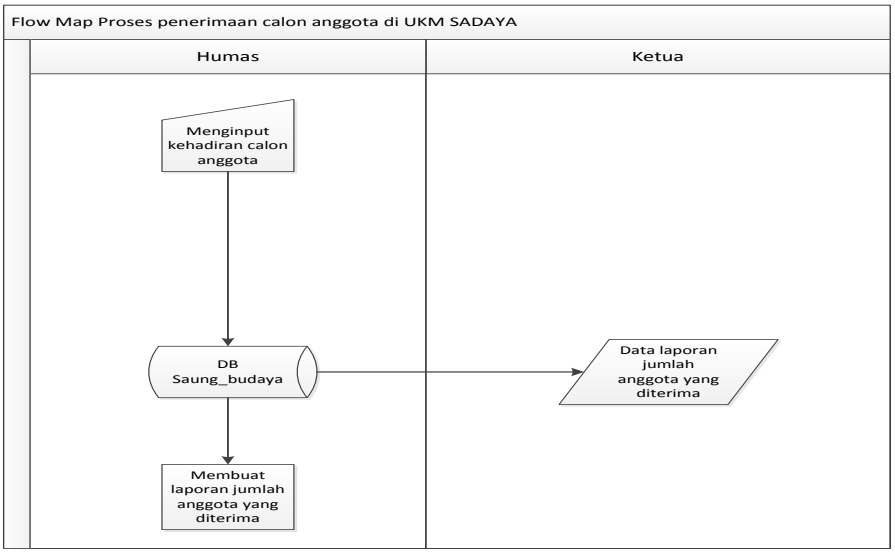
[6] Hartantyo, Heru dan Romatan Alex Y, 2011, "Resume Laporan Keuangan I" : Income Statement. 2011 : Jakarta.

[7]Pengembang KBBI Daring (1 juli 2017), [online], Available: https://kbbi.kemdikbud.go.id/

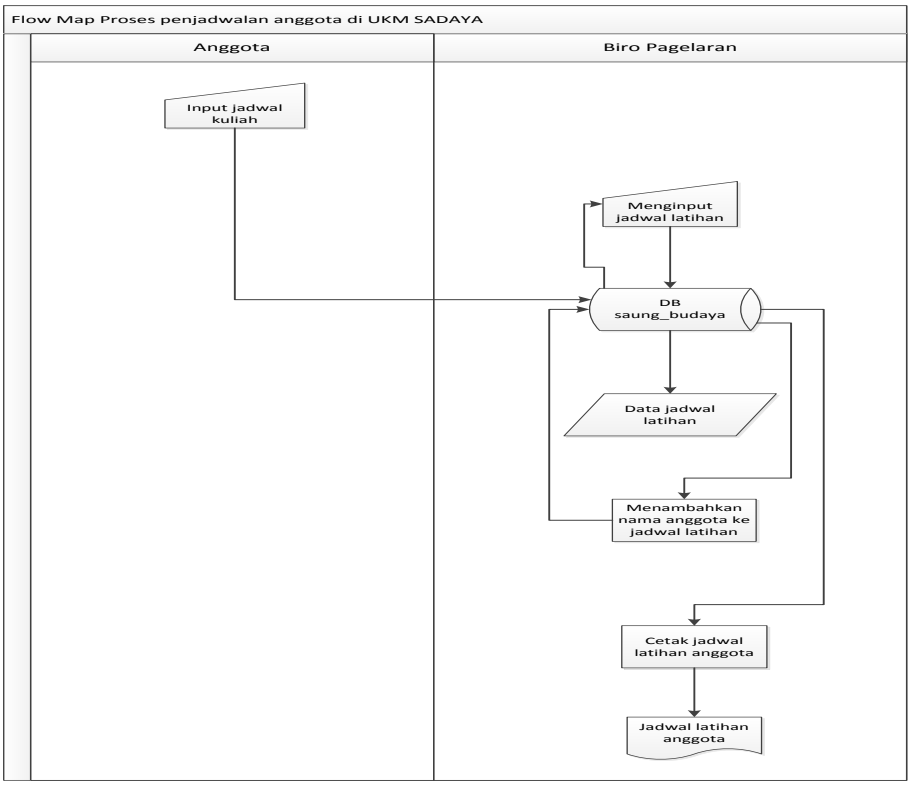
DAFTAR GAMBAR



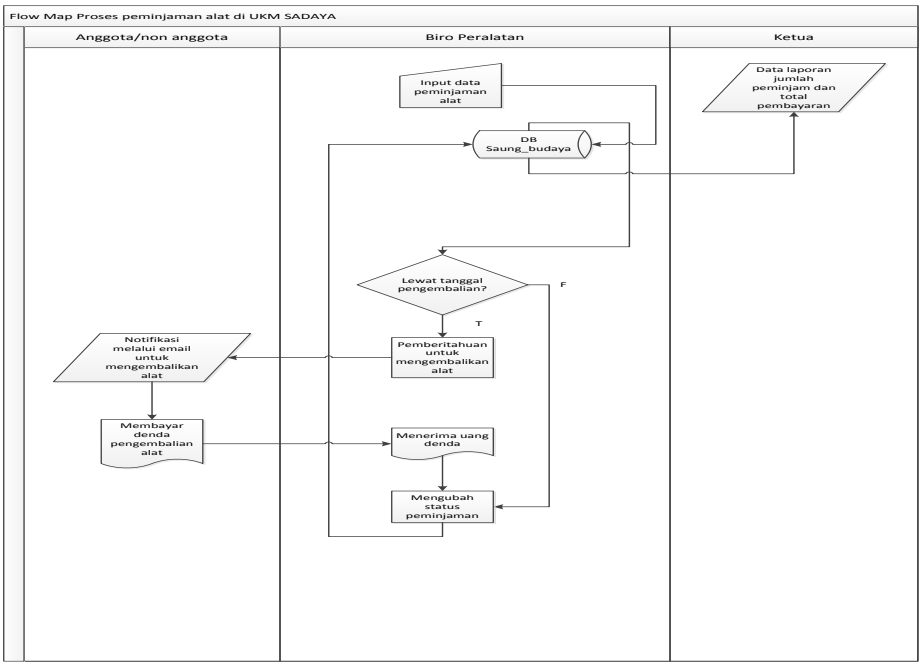
***Flow map* pendaftaran calon anggota yang diusulkan**



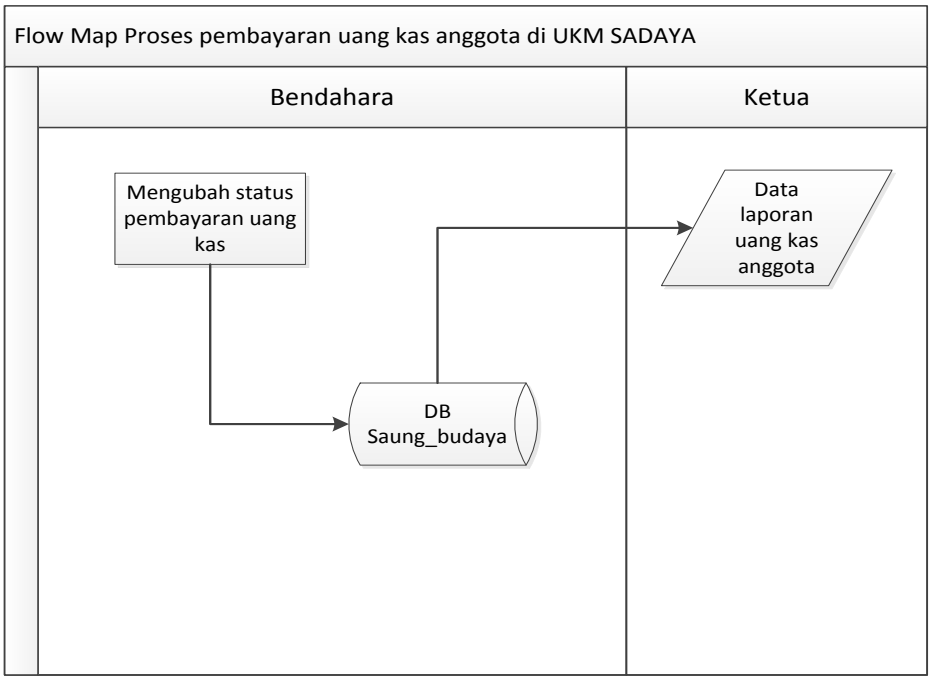
***Flow map* penerimaan calon anggota yang diusulkan**



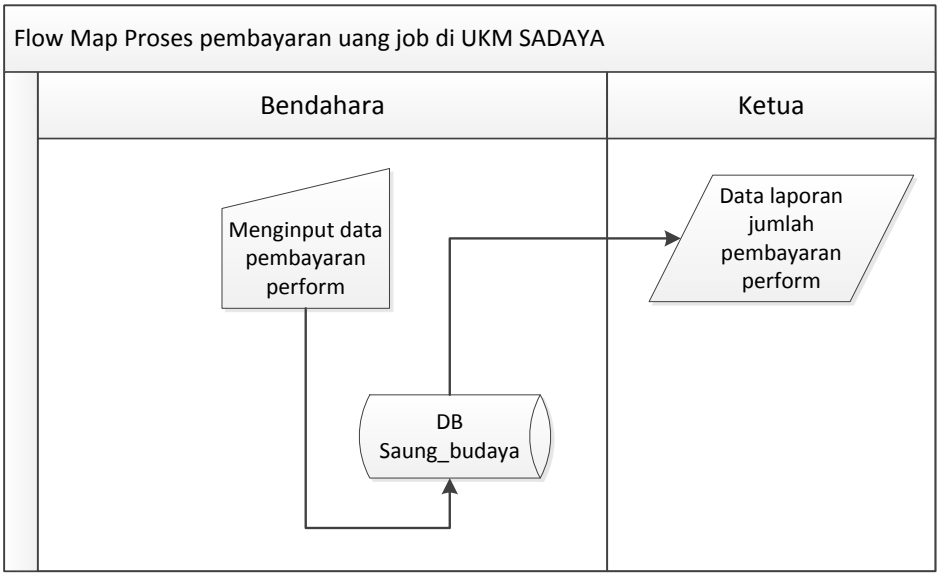
***Flow map* penjadwalan yang diusulkan**



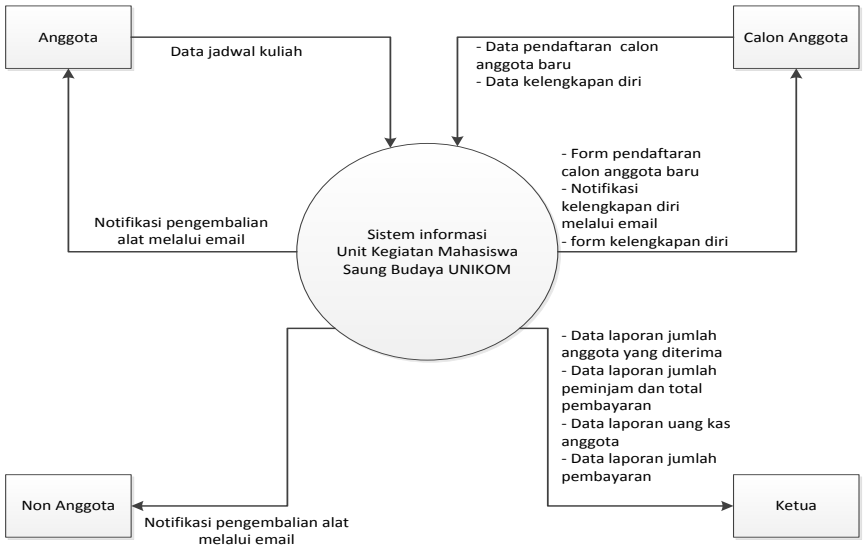
***Flow map* peminjaman alat yang diusulkan**



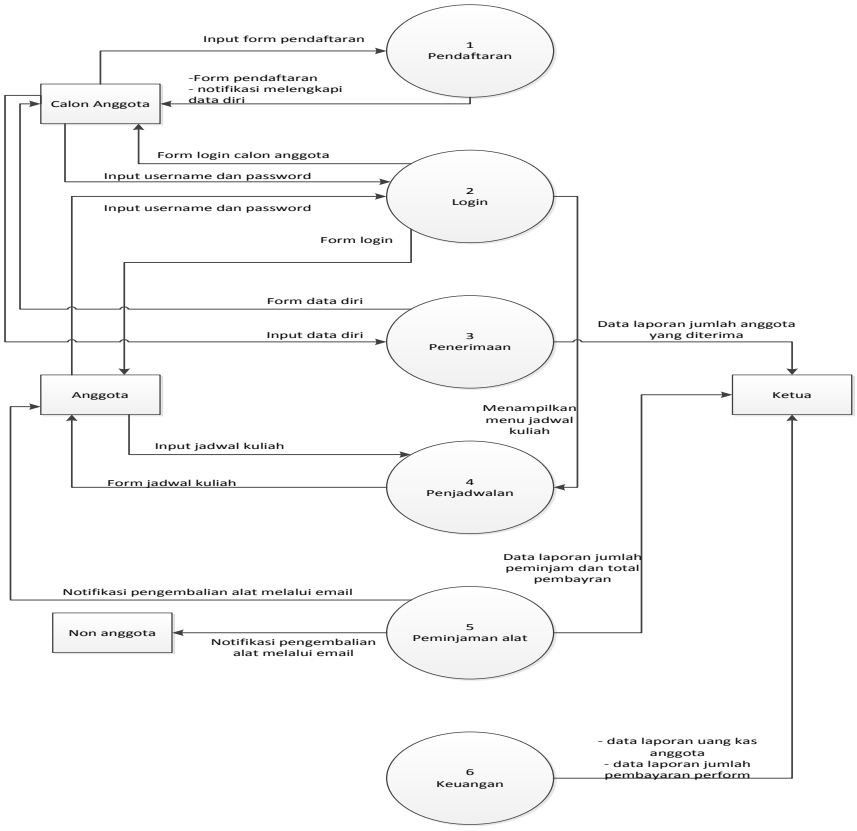
***Flow map* pembayaran uang kas yang diusulkan**



***Flow map* pembayaran uang job yang diusulkan**



Gambar diagram konteks

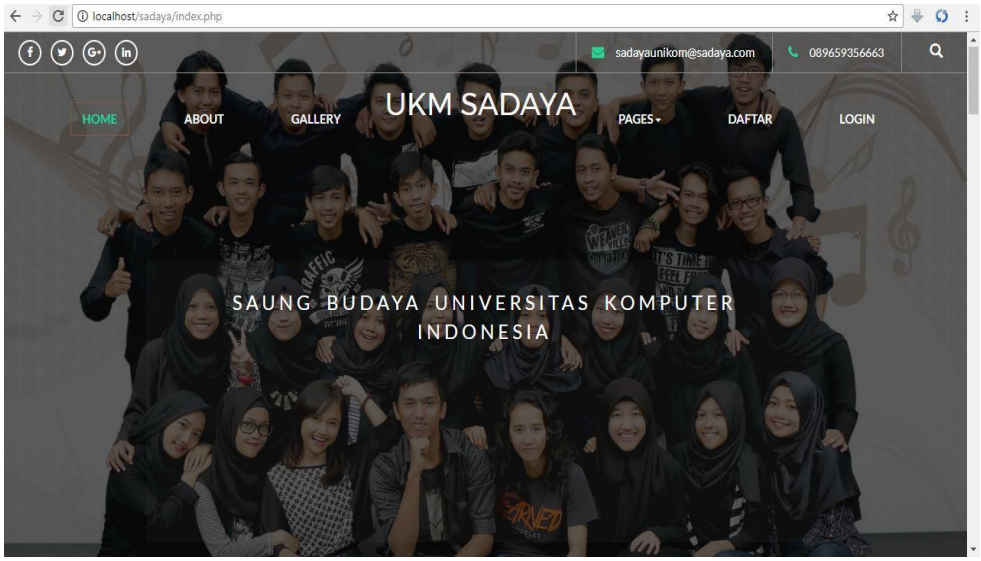


Gambar DFD Level 1 yang diusulkan

Gambar Penggunaan Program

1. Tampilan Halaman Utama

Form login ini digunakan oleh seluruh user yang akan mengakses sistem dengan menginput username dan password. Untuk hak akses telah diatur pada saat admin mengelola user.



Gambar tampilan utama

2. Pendaftaran anggota baru

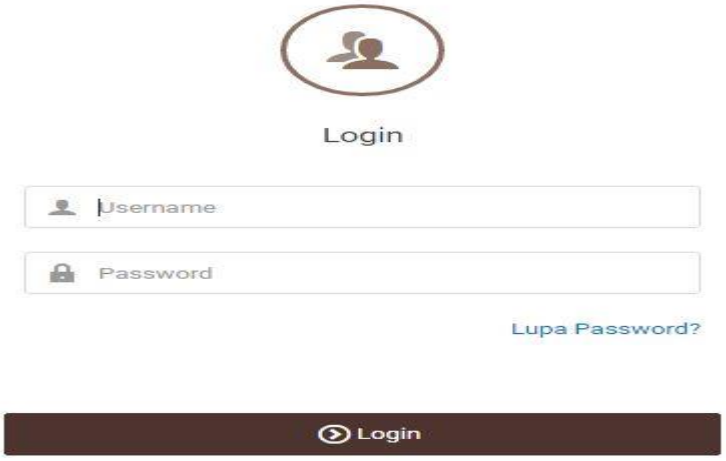
Setelah masuk ke halaman utama, kita belum bisa untuk login calon anggota dikarenakan belum terdaftar, maka selanjutnya kita harus melakukan pendaftaran agar kita bisa melakukan login calon anggota pada website tersebut.



Gambar pendaftaran anggota baru

3. Form login untuk calon anggota

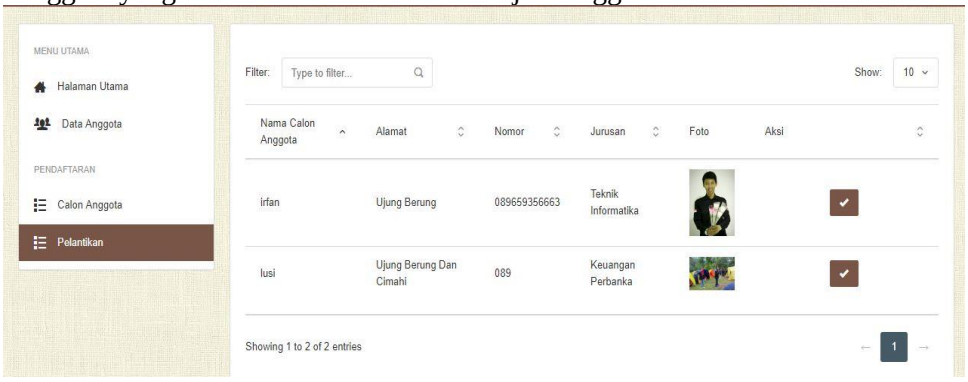
Form login digunakan untuk menginput data kelengkapan diri calon anggota yang telah mendaftar.



Gambar form login calon anggota

4. Penerimaan anggota

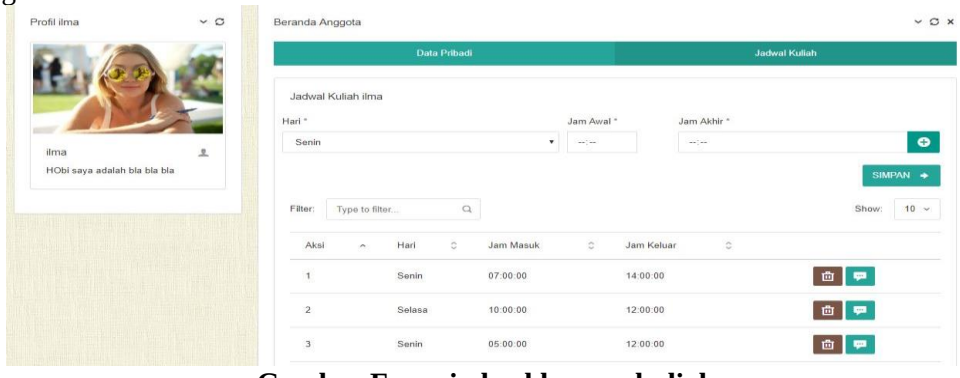
Pada saat perkumpulan calon anggota akan di inputkan absennya oleh humas agar calon anggota yang di absen akan di terima menjadi anggota.



Gambar penerimaan anggota

5. Form jadwal kosong kuliah

Anggota akan menginputkan jadwal kosong mereka selama kuliah, tampilannya sebagai berikut:



Gambar Form jadwal kosong kuliah

6. Pembayaran uang kas

Bendahara akan mengecek siapa saja anggota yang belum membayar pada bulan tersebut, dan anggota akan membayar uang kas, bendahara akan mengklik pada minggu ke berapa si anggota membayar uang kas seperti pada tampilan berikut.

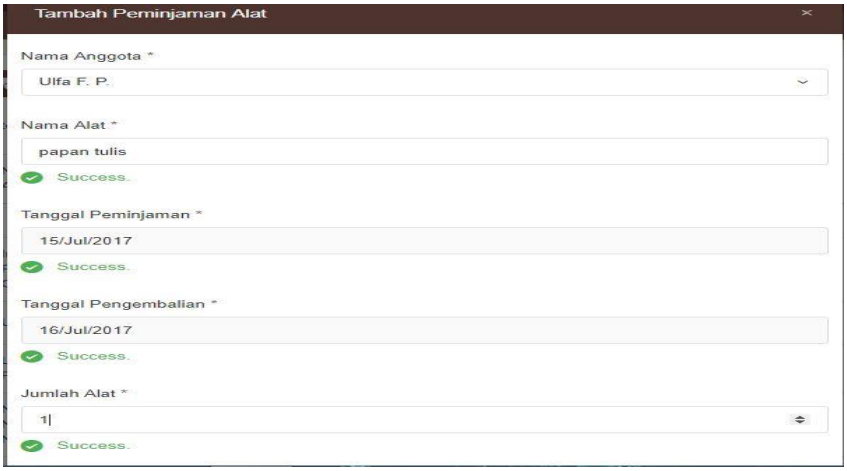


Nama	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
Ulfa F. P.	Belum	Belum	Belum	Belum
Nurul Nadya D. N.	Belum	Belum	Belum	Belum
Irfan Rangga GUMILAR	Belum	Belum	Belum	Belum
Lusiana	Belum	Belum	Belum	Belum
irfan	Belum	Belum	Belum	Belum
Lusti Rahayu	Belum	Belum	Belum	Belum
k	Belum	Belum	Belum	Belum
iqbal	Belum	Belum	Belum	Belum
Rudi	Belum	Belum	Belum	Belum

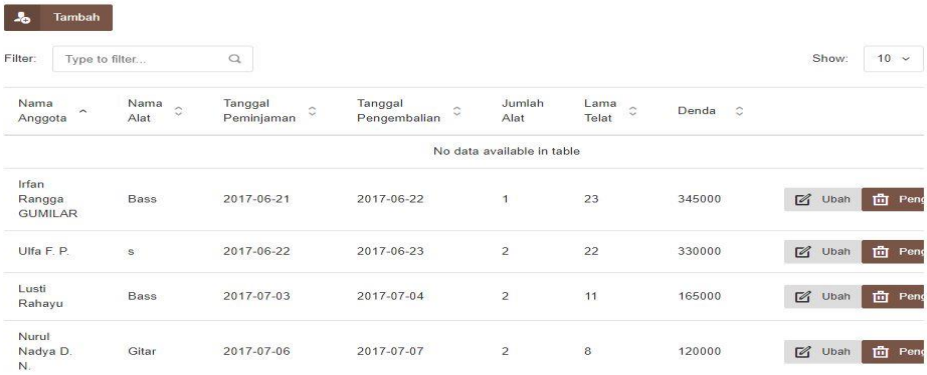
Gambar pembayaran uang kas

7. Peminjaman alat

Di peminjaman alat, biro peralatan akan menginputkan nama yang akan meminjam alat dan berapa hari si anggota akan meminjam alat, setelah di inputkan sistem secara otomatis akan menampilkan berapa total bayar anggota setelah mengembalikan alat seperti gambar berikut.



Gambar Form peminjaman alat



Gambar data peminjaman alat