

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN MAHASISWA
PADA UKM DI UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA DENGAN
PENERAPAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT*
BERBASIS *WEB***

PROPOSAL PENELITIAN



**Rahmat S
13020190284**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
MAKASSAR
2023**



YAYASAN WAKAF UMI
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Kampus II UMI, Jl. Urip Sumoharjo KM. 05 Telp. (0411) - 447562, Makassar 90231

Bismillahir rahmaani rahiim

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Judul Penelitian : Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Pada UKM Di Universitas Muslim Indonesia Dengan Penerapan Metode *Rapid Application Development* Berbasis *Web*

Nama / Stambuk : Rahmat S/13020190284

Fakultas / Program Studi : Ilmu Komputer/Teknik Informatika (S-1)

Berdasarkan Surat Penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Muslim Indonesia Nomor: 284/H.22/FIK-UMI/I/2023 tentang Penetapan Dosen Pembimbing.

Makassar, 20 April 2023

Dosen Pembimbing,

Pembimbing Utama

(Irawati, S.Kom, M.T., MTA)

Pembimbing Pendamping

(Ramdaniah, S.Kom., M.T., MTA)

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

(Tasrif Hasanuddin, S.T., M.Cs)

DAFTAR ISI

PROPOSAL PENELITIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Batasan Masalah	2
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
A. Tinjauan Pustaka	4
1. Penelitian Terkait	4
2. Landasan Teori	5
B. Kerangka Pemikiran	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	8
A. Tahapan Penelitian	8
B. Desain Sistem	10
C. Metode Penelitian	23
D. Definisi Operasional Variabel	24
DAFTAR PUSTAKA	25

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Operasional Variabel.....	24
------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model <i>RAD</i>	6
Gambar 2. Kerangka Pikir.....	7
Gambar 3. Tahapan Penelitian	8
Gambar 4. <i>Use Case Diagram</i>	10
Gambar 5. <i>Activty Diagram</i> menu UKM	11
Gambar 6. <i>Activty Diagram</i> pendaftaran UKM	12
Gambar 7. <i>Activty Diagram</i> histori UKM.....	13
Gambar 8. <i>Activty Diagram</i> Kelola admin UKM	14
Gambar 9. <i>Activty Diagram</i> laporan pendaftaran	15
Gambar 10. <i>Activty Diagram</i> informasi UKM.....	16
Gambar 11. <i>Class Diagram</i>	17
Gambar 12. Desain <i>Interface Login</i>	18
Gambar 13. Desain <i>Interface</i> Daftar	18
Gambar 14. Desain Halaman Utama.....	19
Gambar 15. Desain Halaman UKM	19
Gambar 16. Halaman Profil UKM.....	20
Gambar 17. Desain <i>Interface</i> Pendaftaran	20
Gambar 18. Desain Laporan Histori Pendaftaran UKM.....	21
Gambar 19. Desain <i>Interface</i> Kelola Data Admin UKM.....	22
Gambar 20. Desain <i>Interface</i> Pendaftaran Anggota UKM	22
Gambar 21. Desain Tampilan Laporan Pendaftaran UKM.....	23

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah wadah aktivitas kemahasiswaan untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu bagi para anggota-anggotanya. Lembaga ini merupakan partner organisasi kemahasiswaan intra kampus lainnya seperti senat mahasiswa dan badan eksekutif mahasiswa, baik yang berada ditingkat program studi, jurusan maupun universitas [1].

Universitas Muslim Indonesia (UMI) merupakan salah satu perguruan tinggi yang memfasilitasi pengembangan minat dan bakat mahasiswa dalam bentuk UKM. Terdapat 17 UKM aktif pada Universitas Muslim Indonesia, yaitu UKM Diafragma, UKM Seni, UKM Korps Sukarela (KSR) PMI, Unit Penertiban dan Penulisan Mahasiswa (UPPM), UKM Kewirausahaan, UKM Menwa, UKM Taekwondo, UKM Shorinji Kempo, UKM Perisai, UKM Pramuka, UKM PSM, UKM Basket, UKM Bulu Tangkis, UKM Volly, UKM Futsal, UKM Bahasa dan UKM Pecinta Al-Qur'an. UKM yang dibentuk tidak hanya bertujuan sebagai wadah penyaluran minat dan bakat mahasiswa, namun diharapkan dapat menggali potensi yang ada sehingga mahasiswa berprestasi di bidang yang digeluti. Adapun beberapa dalam hal UKM diperlukan suatu kegiatan pendaftaran yang bisa dilakukan secara cepat dan praktis sehingga mampu menunjang dan mengolah semua data-data pendaftar yang masuk, tetapi untuk melakukan pendaftaran masih banyak ditemukan berbagai kendala dikarenakan masih kurangnya mahasiswa yang tau tentang informasi UKM UMI dan sistem yang digunakan masih bersifat manual. Untuk mengoptimalkan dan meningkatkan pelayanan pendaftaran UKM sehingga dapat mempermudah para mahasiswa untuk mendaftar, diperlukan adanya suatu pengolahan data yang handal dan terorganisasi dengan baik dalam mendukung proses pendaftaran [2].

Oleh karena itu aplikasi yang di bangun akan menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*. *RAD* merupakan pendekatan berorientasi objek untuk menghasilkan sebuah sistem dengan sasaran utama mempersingkat waktu pengerjaan aplikasi dan proses agar sesegera mungkin memberdayakan sistem perangkat lunak tersebut secara tepat dan cepat, maka dengan menerapkan metode *RAD* hanya membutuhkan waktu 30-90 hari untuk menyelesaikan sistem perangkat lunak tersebut [3].

Berdasarkan masalah yang diuraikan, maka perlu merancang sistem informasi pendaftaran UKM yang dapat membantu mahasiswa dalam melakukan pendaftaran untuk menjadi anggota UKM yang ada di UMI Oleh karena itu diusulkan penelitian dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Pada UKM Di Universitas Muslim Indonesia Dengan

Penerapan Metode *Rapid Application Development* Berbasis *Web*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi pendaftaran mahasiswa pada UKM UMI berbasis *web* ?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi UKM berbasis *web* dalam pendaftaran mahasiswa ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dibuat untuk mencapai point penting pada suatu penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah sistem informasi dalam pendaftaran mahasiswa pada UKM UMI berbasis *web* dengan menerapkan metode *RAD*.
2. Mengakses sistem informasi UKM berbasis *web* dalam pendaftaran mahasiswa.

D. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan pembahasan yang maksimal dan agar mudah dimengerti serta menghindari pembahasan yang terlalu luas maka batasan masalah sangat dibutuhkan. Adapun batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Sistem yang akan dihasilkan adalah sistem informasi berbasis *web* dengan menerapkan metode *RAD*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu bahasa pemrograman *PHP Native*.
3. Fitur yang disediakan pada *web* yaitu menampilkan profil UKM, bidang UKM dan pendaftaran UKM.
4. Dalam penelitian hanya delapan UKM yang di masukkan yaitu UKM Diafragma, UKM Seni, UKM KSR, UPPM, UKM PSM, UKM Perisai, UKM Kewirausahaan, dan UKM Basket.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat digunakan untuk perkembangan bidang keilmuan. Manfaat dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut yaitu:

1. Manfaat bagi penulis

Menambah pengetahuan dan wawasan khususnya bagi penulis dalam membuat merancang sistem informasi pendaftaran UKM.

2. Manfaat bagi mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa adalah mempermudah mahasiswa dalam pendaftaran di UKM UMI.

3. Manfaat bagi dunia akademik

Sebagai bahan literatur untuk tinjauan pustaka yang diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terkait

Penelitian terkait perancangan sistem informasi pendaftaran anggota UKM kampus Universitas Ubudiyah Indonesia. Berdasarkan penelitian sistem informasi pendaftaran anggota UKM kampus Universitas Ubudiyah Indonesia sebagai berikut. Sistem informasi yang dibangun dapat mempermudah dan mempercepat waktu dalam proses pendaftaran UKM. Sebagai sistem informasi pusat pendaftaran satu pintu berbagai UKM pada kampus Universitas Ubudiyah Indonesia dalam satu *website* [2].

Penelitian terkait Perancangan sistem informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru (PPDP) berbasis *web* menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*. Berdasarkan penelitian perancangan sistem informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru (PPDP) berbasis *web* menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* sebagai berikut. Penelitian ini merupakan solusi untuk membantu proses penerimaan siswa didik baru yang masih konvensional di RA Plus Rabbani Kabupaten Sikka. Sistem diharapkan dapat memudahkan penyedia layanan pendaftaran dalam mengelola jalannya sistem pendaftaran dan memudahkan siswa dalam mengakses informasi dan melakukan pendaftaran secara *online*. Metode *RAD* dalam penerapannya dapat mendukung pengembangan sistem secara singkat [4].

Penelitian terkait perancangan sistem informasi UKM STMIK Komputama Majenang berbasis *web*. Berdasarkan penelitian perancangan sistem informasi UKM STMIK Komputama Majenang berbasis *web* sebagai berikut. Sistem ditujukan untuk menjadi sumber informasi bagi unit kegiatan mahasiswa. Sistem dapat membantu dalam menyediakan informasi, menyeleksi proposal dan laporan serta dalam pengelolaan penyimpanan data mengenai kegiatan mahasiswa [5].

Penelitian terkait rancang bangun sistem informasi unit kegiatan mahasiswa seni dan budaya Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Berdasarkan penelitian rancang bangun sistem informasi unit kegiatan mahasiswa seni dan budaya Sekolah Tinggi Teknologi Garut sebagai berikut sistem dapat memuat informasi mengenai profil organisasi, kegiatan, pendaftaran anggota baru serta agenda lain di UKM seni dan budaya STT-Garut. Sistem dapat memuat informasi mengenai profil organisasi, kegiatan, pendaftaran anggota baru serta agenda lain di UKM [6].

2. Landasan Teori

Teori pendukung digunakan untuk melengkapi dan menjadi acuan dalam penelitian. Landasan teori yang digunakan serta dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini antara lain:

a. Sistem Informasi

Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Sistem juga merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk mencapai tujuan tertentu. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya [7].

Sistem informasi merupakan cara untuk mengumpulkan, memasukkan, mengolah, dan menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi secara terorganisir sehingga perusahaan maupun organisasi agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan [8].

b. Pendaftaran

Menurut Depdikbud pengertian pendaftaran adalah proses, cara, perbuatan mendaftar yaitu pencatatan nama, alamat dan sebagainya dalam daftar. Jadi, pendaftaran adalah proses pencatatan identitas pendaftar kedalam sebuah media penyimpanan yang digunakan dalam proses pendaftaran [9].

c. UKM

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah wadah aktivitas kemahasiswaan untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu bagi para anggota-anggotanya. Lembaga ini merupakan partner organisasi kemahasiswaan intra kampus lainnya seperti senat mahasiswa dan badan eksekutif mahasiswa, baik yang berada ditingkat program studi, jurusan maupun universitas [1].

d. Metode RAD

Rapid Application Development (RAD) adalah sebuah proses pengembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus pengembangan dalam waktu yang singkat. *RAD* menggunakan metode *iterative* (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana *working model* (model bekerja) sistem dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna dan selanjutnya disingkirkan. Dalam pengembangan sistem informasi normal,

memerlukan waktu minimal 180 hari, namun dengan menggunakan metode *RAD*, sistem dapat diselesaikan dalam waktu 30-90 hari.



Gambar 1. Model *RAD* [10].

Model *RAD* memiliki 3 tahapan sebagai berikut :

1) Rencana Kebutuhan (*Requirement Planning*)

User dan *analyst* melakukan pertemuan untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan. Pada tahap rencana kebutuhan merupakan hal terpenting yaitu adanya keterlibatan kedua belah pihak.

2) Proses Desain Sistem (*Design System*)

Pada tahap desain sistem keaktifan *user* yang terlibat menentukan untuk mencapai tujuan karena pada proses desain sistem melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara *user* dan *analyst*. Seorang *user* dapat langsung memberikan komentar apabila terdapat ketidaksesuaian pada desain, merancang sistem dengan mengacu pada dokumentasi kebutuhan *user* yang dibuat pada tahap sebelumnya. Keluaran dari tahap ini adalah spesifikasi *software* yang meliputi organisasi sistem secara umum, struktur data dan yang lain.

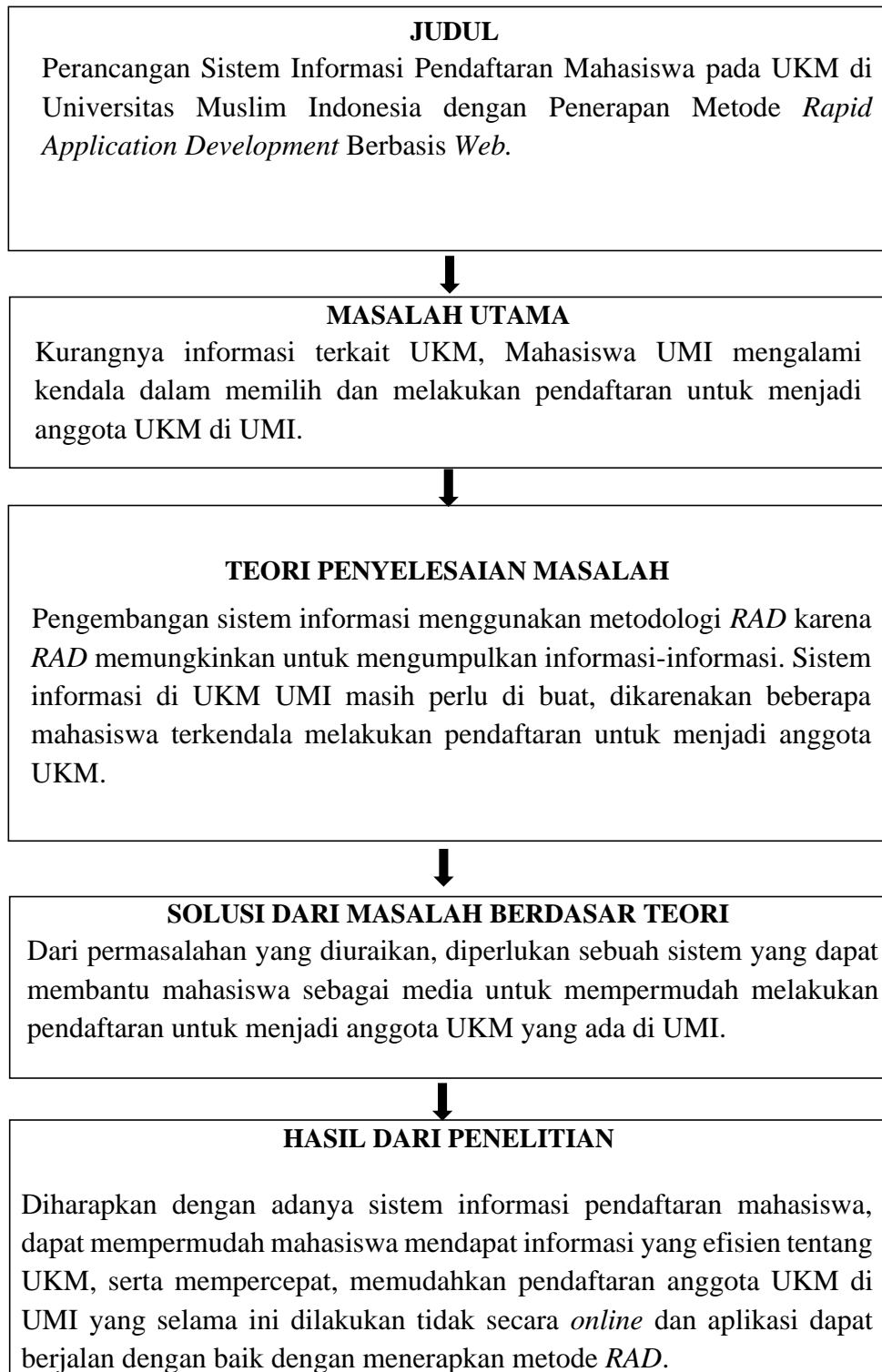
3) Implementasi (*Implementation*)

Tahapan implementasi adalah tahapan *programmer* yang mengembangkan desain suatu program yang telah disetujui oleh *user* dan *analyst*. Sebelum diaplikasikan pada suatu organisasi terlebih dahulu dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini *user* biasa memberikan tanggapan akan sistem yang sudah dibuat serta mendapat persetujuan mengenai sistem tersebut [11].

e. *Web*

Web adalah halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. *Web* adalah pengelolaan data sesuai dengan layar pengguna dan dikembangkan lagi menjadi *Responsive Web Design (RWD)*, yang dapat mengoptimalkan kegunaan dari *web* itu sendiri dengan tampilan yang dapat dikelola sesuai dengan *layer* pengguna dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja [12].

B. Kerangka Pemikiran

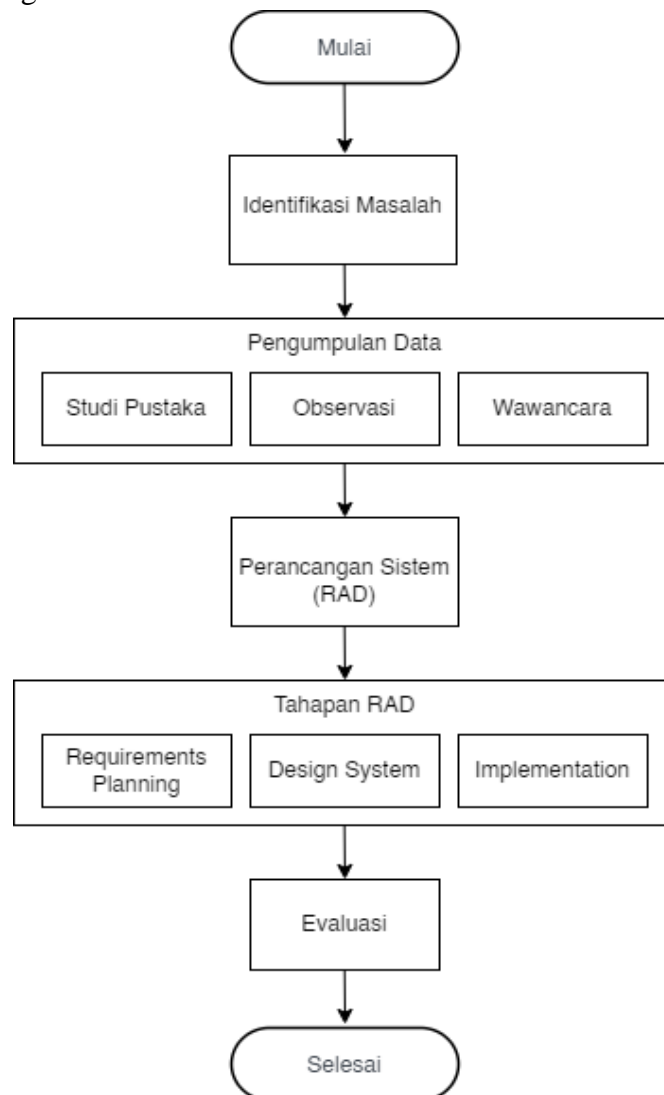


Gambar 2. Kerangka Pikir

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian berisi tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan, tahapan penelitian berdasarkan tahapan metode penelitian yang tercantum pada gambar dibawah:



Gambar 3. Tahapan Penelitian

Penjelasan :

1. Tahapan Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian adalah kurangnya mahasiswa yang tau tentang informasi UKM UMI. Sehingga masih banyak mahasiswa mengalami kendala dalam melakukan pendaftaran untuk menjadi anggota UKM di UMI.

2. Tahap Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka

Penulis mencari sumber-sumber pustaka yang mendukung penelitian dan memberikan informasi yang memadai dalam menyelesaikan penelitian. Studi kepustakaan yang digunakan antara lain: jurnal, artikel.

2) Observasi

Penulis melakukan observasi dengan pengamatan secara langsung pada mahasiswa Universitas Muslim Indonesia untuk mendapatkan data-data yang mendukung penelitian.

3) Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan mahasiswa, pengurus UKM untuk memperoleh data dan menemukan permasalahan yang diteliti.

3. Perancangan Sistem RAD

Rapid Application Development (RAD) adalah sebuah proses pengembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus pengembangan dalam waktu yang singkat.

Tahapan *Rapid Application Development (RAD)*:

1) Rencana Kebutuhan (*Requirement Planning*)

Tahap dimana peneliti dan mahasiswa bertemu untuk mengidentifikasi tujuan sistem serta mengidentifikasi syarat-syarat informasi permasalahan yang terjadi untuk membangun sistem dan menentukan apa yang dibutuhkan sehingga mencapai tujuan dari sistem tersebut.

2) Proses Desain Sistem (*Design System*)

Tahap dimana peneliti menentukan untuk mencapai tujuan karena pada proses ini melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara *user* dan analisis.

3) Implementasi (*Implementation*)

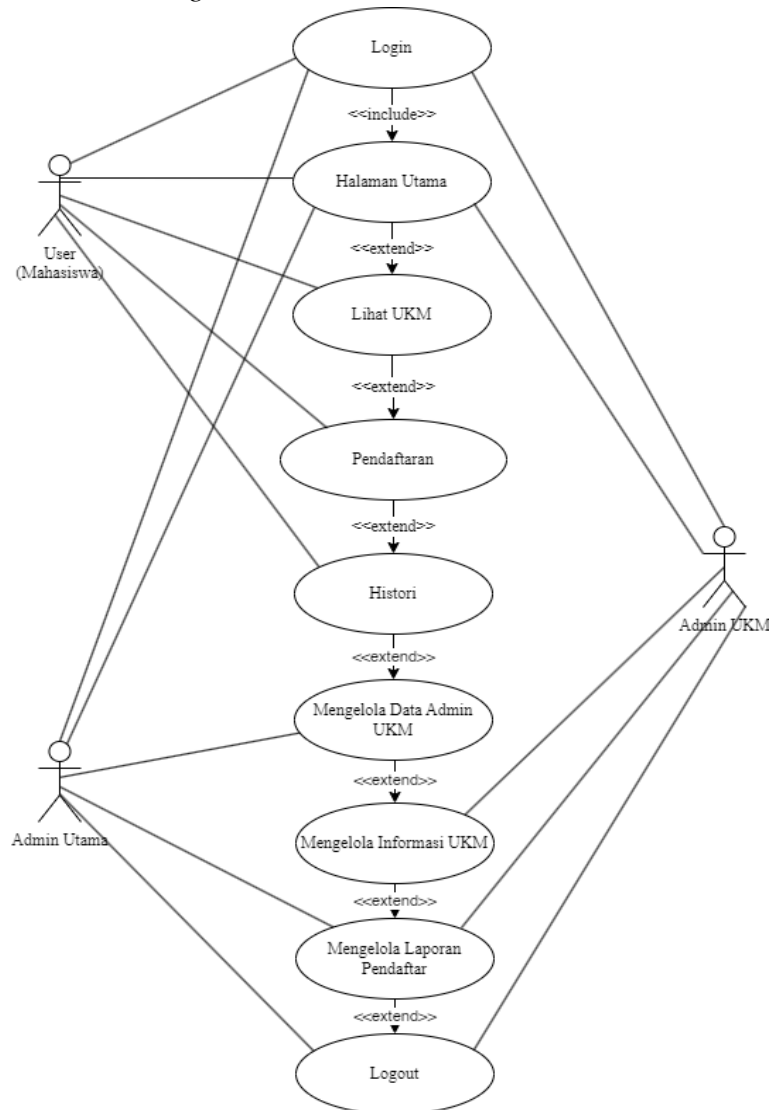
Pada Tahap ini sistem yang sudah dibangun akan dilakukan pengujian dengan tujuan untuk mengetahui dan memastikan komponen-komponen yang ada di dalam sistem yang dibangun sudah dapat berjalan dan berfungsi sesuai apa yang sudah direncanakan.

4. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan agar hasil pengujian dapat di simpulkan bahwa memiliki kekurangan dan kelebihan terhadap perancangan sistem pendaftaran mahasiswa pada UKM dengan metode RAD. Apabila ada kekurangan maka perlu pengujian perbaikan untuk memperbaiki kelengkapan sistem tersebut.

B. Desain Sistem

1. Use Case Diagram



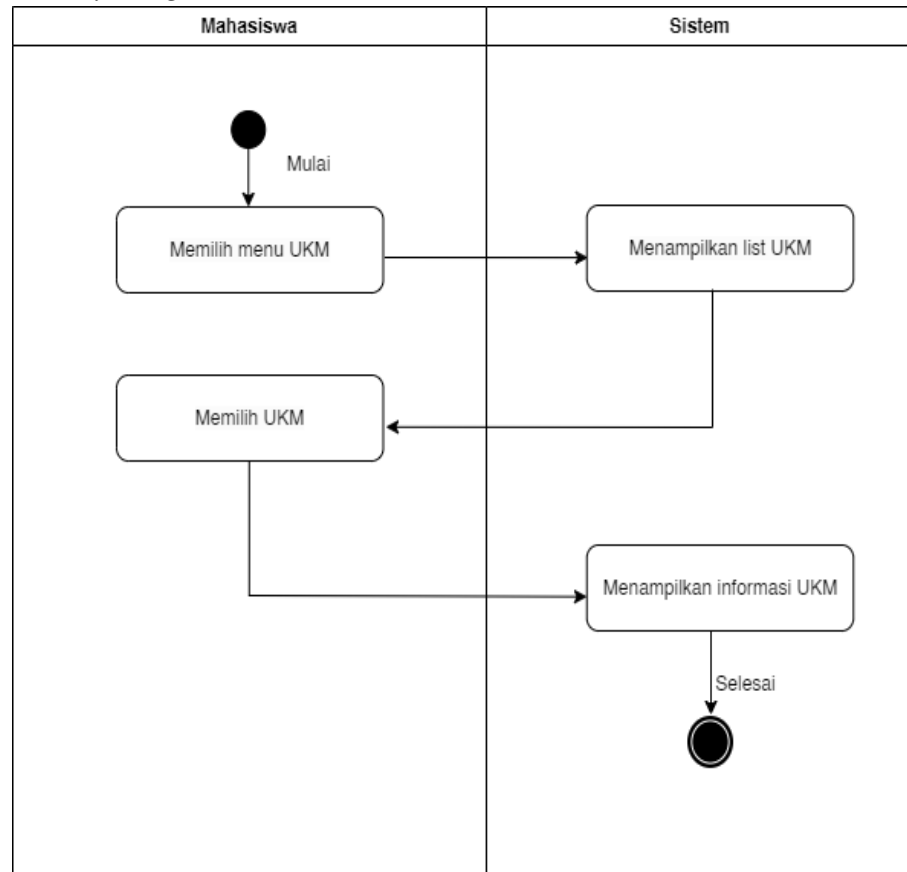
Gambar 4. Use Case Diagram

Gambar 4 merupakan *use case diagram* menjelaskan proses dimana *user* (mahasiswa) dapat melihat profil UKM, melakukan pendaftaran dan melihat histori pendaftaran. Admin UKM mengelola informasi UKM dan mengelola laporan pendaftaran. Admin utama mengelola data admin UKM dan mengelola laporan pendaftaran.

2. Activity Diagram

Berikut adalah *activity diagram* dari Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa pada UKM di Universitas Muslim Indonesia Dengan Penerapan Metode *Rapid Application Development* Berbasis Web:

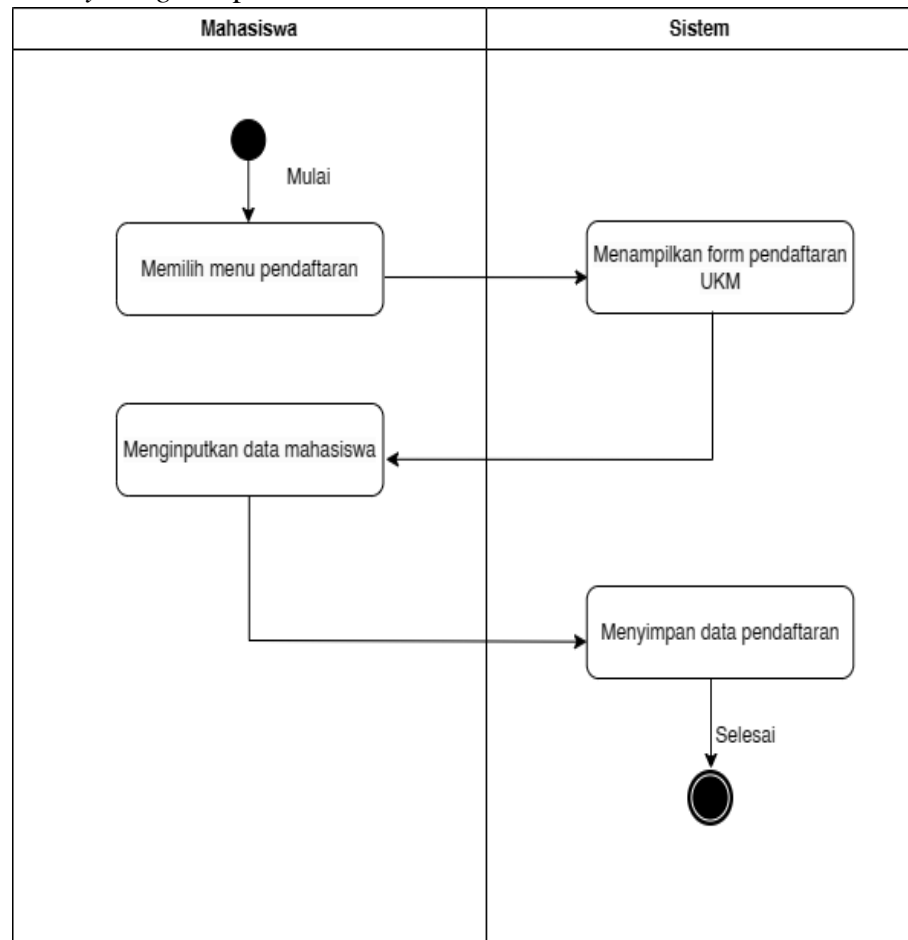
a. Activity Diagram menu UKM



Gambar 5. Activity Diagram menu UKM

Pada gambar 5 merupakan *activity diagram* menu UKM. *Activity diagram* menjelaskan mahasiswa memilih menu UKM, selanjutnya sistem menampilkan list UKM, kemudian mahasiswa memilih UKM, lalu sistem menampilkan informasi UKM.

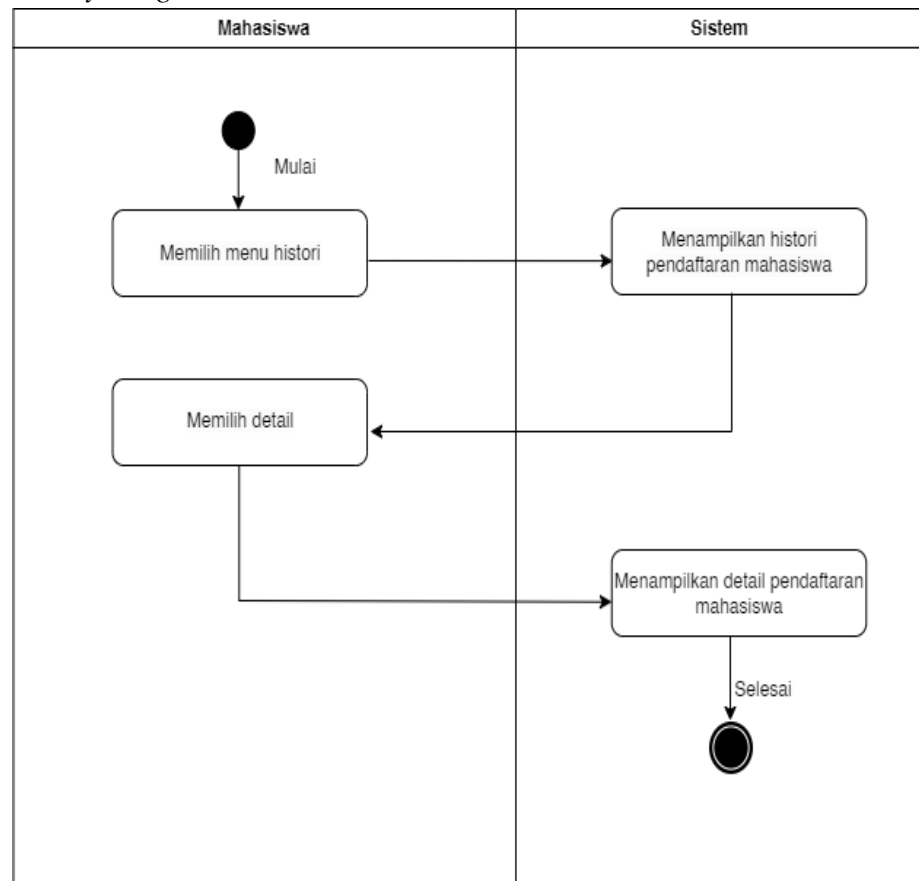
b. *Activity Diagram* pendaftaran UKM



Gambar 6. *Activity Diagram* pendaftaran UKM

Pada gambar 6 merupakan *activity diagram* pendaftaran UKM. *Activity diagram* menjelaskan mahasiswa memilih menu pendaftaran, selanjutnya sistem menampilkan *form* pendaftaran, kemudian mahasiswa menginputkan data, lalu sistem menyimpan data pendaftaran.

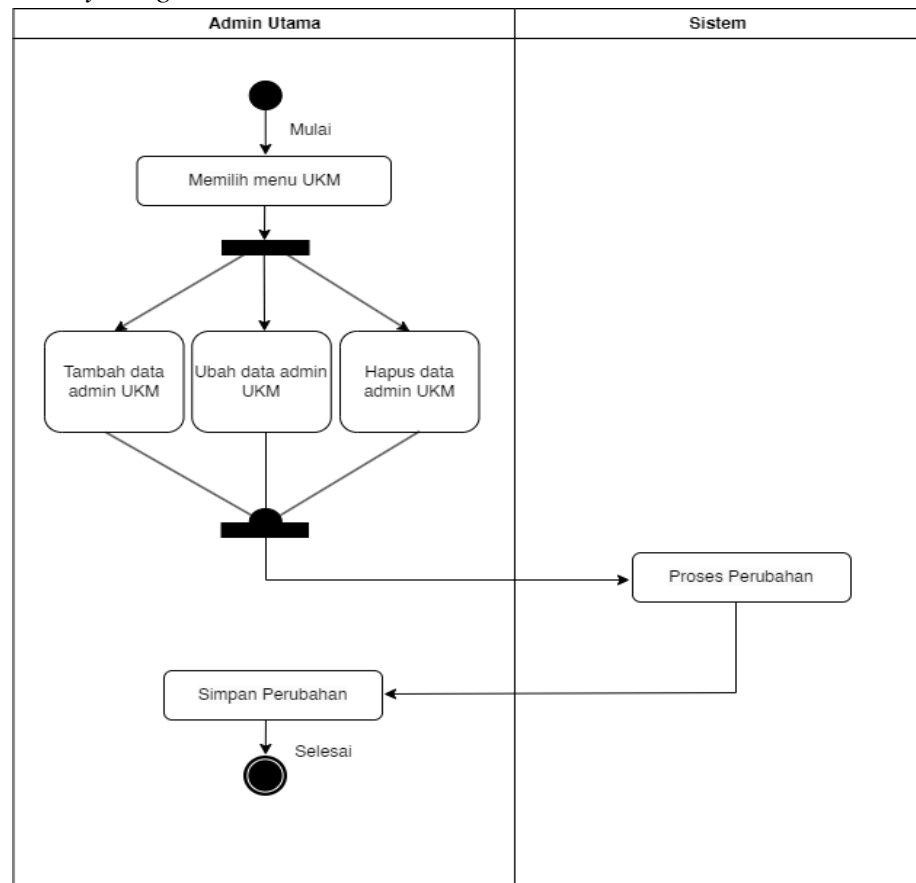
c. *Activty Diagram* histori UKM



Gambar 7. *Activty Diagram* histori UKM

Pada gambar 7 merupakan *activity diagram* histori UKM. *Activity diagram* menjelaskan mahasiswa memilih menu histori, selanjutnya sistem menampilkan histori pendaftaran mahasiswa, kemudian mahasiswa memilih detail, lalu sistem menampilkan detail pendaftaran mahasiswa.

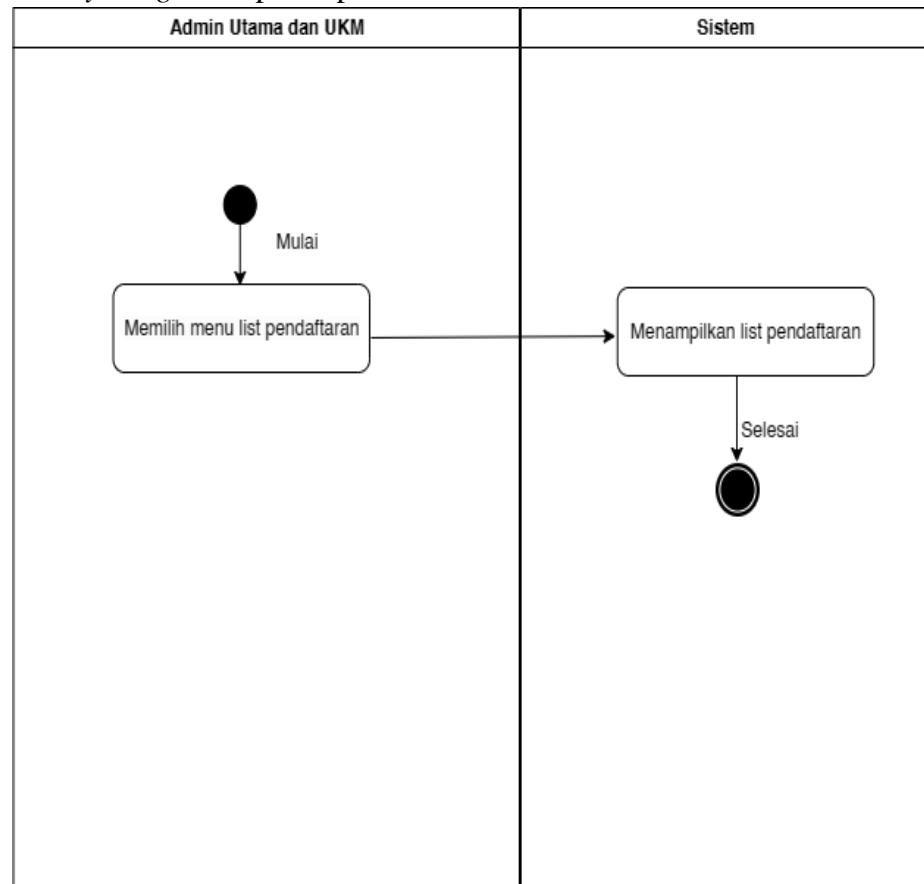
d. *Activity Diagram* kelola admin UKM



Gambar 8. *Activity Diagram* kelola admin UKM

Pada gambar 8 merupakan *activity diagram* kelola admin UKM. *Activity diagram* menjelaskan admin utama memilih menu UKM, admin utama bisa tambah data, ubah data dan hapus data UKM. Sistem menampilkan proses perubahan, lalu admin utama menyimpan perubahan.

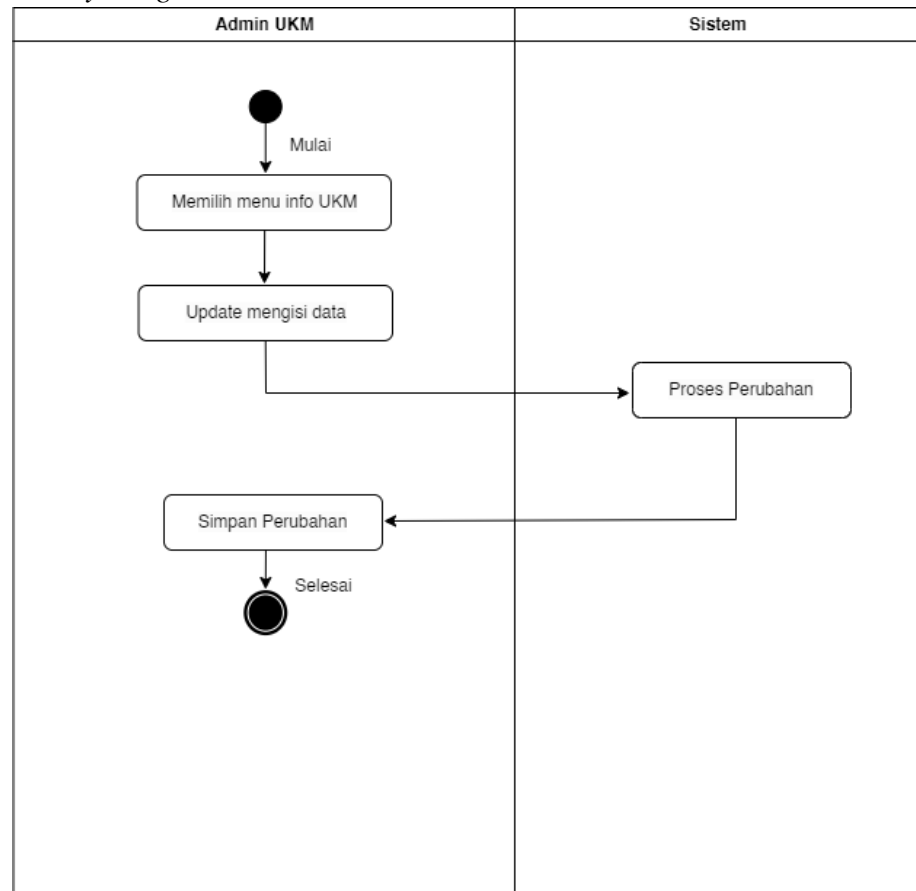
e. *Activity Diagram* laporan pendaftaran



Gambar 9. *Activity Diagram* laporan pendaftaran

Pada gambar 9 merupakan *activity diagram* laporan pendaftaran. *Activity diagram* menjelaskan admin utama dan admin UKM memilih menu list pendaftaran, lalu sistem menampilkan list pendaftaran.

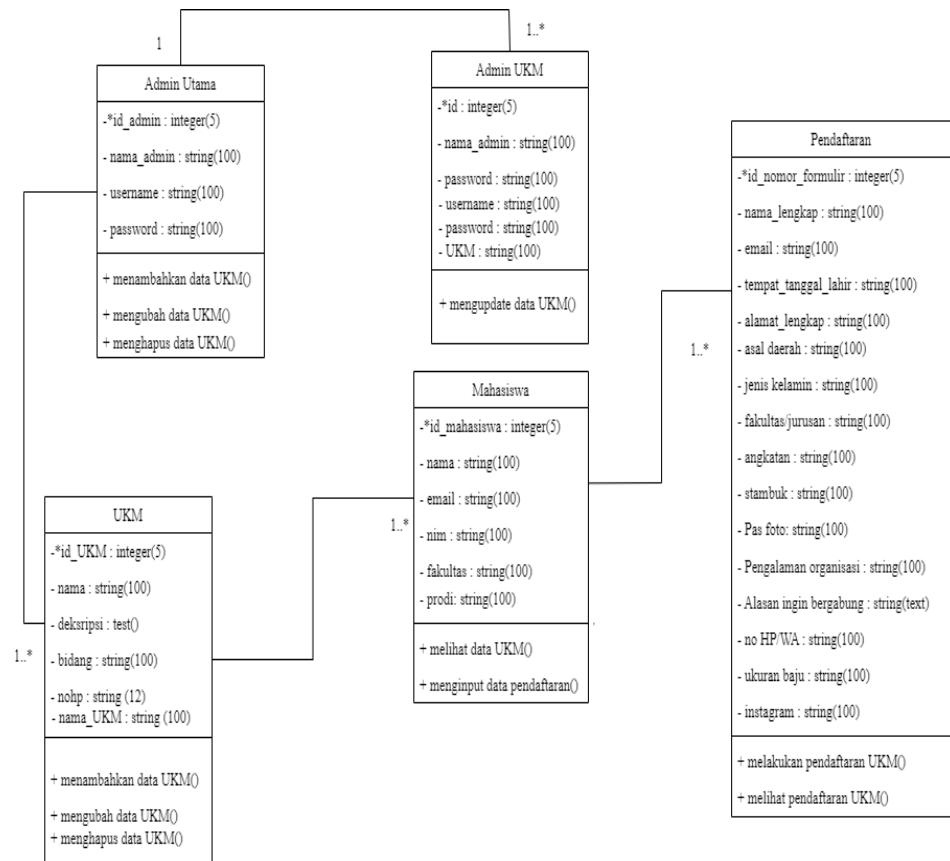
f. *Activity Diagram* informasi UKM



Gambar 10. *Activity Diagram* informasi UKM

Pada gambar 10 merupakan *activity diagram* informasi UKM. *Activity diagram* menjelaskan admin UKM memilih menu info UKM, *update* mengisi data, sistem menampilkan proses perubahan, lalu admin UKM menyimpan perubahan.

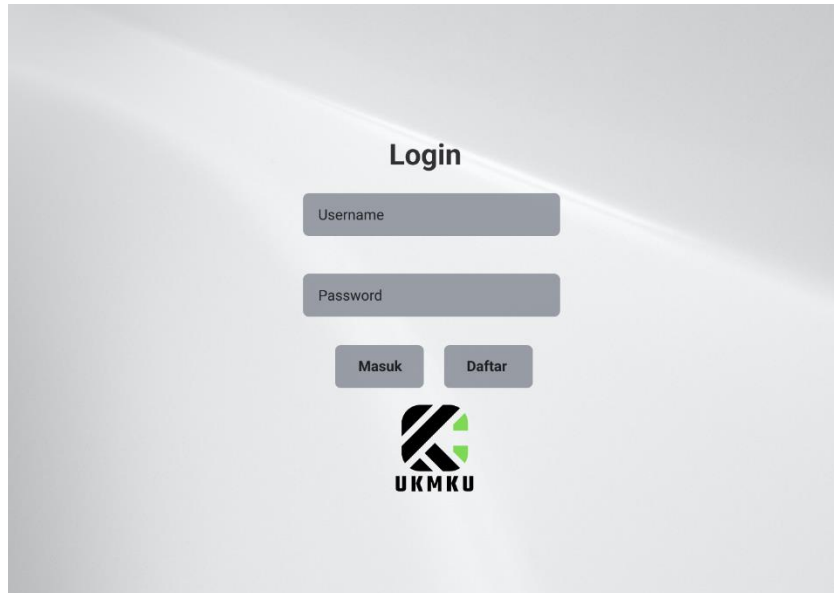
3. Class Diagram



Gambar 11. Class Diagram

Gambar 11 merupakan class diagram yang terdapat 5 class yaitu class admin utama, class admin UKM, class UKM, class mahasiswa dan class pendaftaran.

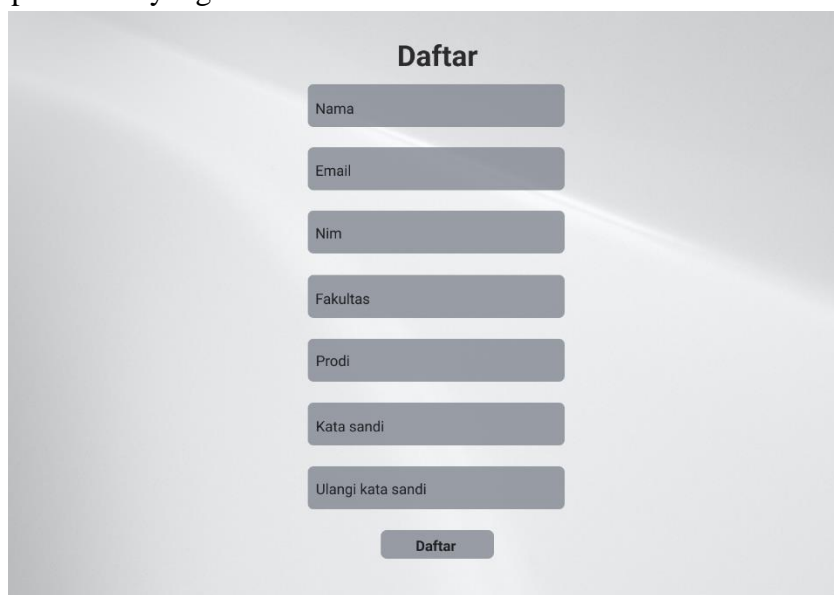
4. Desain *Interface*



The image shows a login interface with a light gray background. At the top center, the word "Login" is displayed in bold black text. Below it are two input fields: "Username" and "Password", both with gray borders and rounded corners. Under the password field are two buttons: "Masuk" (Login) and "Daftar" (Register), also with gray borders and rounded corners. At the bottom center is the UKMKU logo, which consists of a stylized black and green 'K' above the text "UKMKU" in bold black letters.

Gambar 12. Desain *Interface Login*

Gambar 12 merupakan tampilan halaman saat memilih *login* sebagai admin UKM dan mahasiswa dengan memasukkan *username* dan *password* pada akun yang anda telah buat.



The image shows a registration interface with a light gray background. At the top center, the word "Daftar" is displayed in bold black text. Below it are seven input fields: "Nama", "Email", "Nim", "Fakultas", "Prodi", "Kata sandi", and "Ulangi kata sandi", all with gray borders and rounded corners. At the bottom center is a button labeled "Daftar" with a gray border and rounded corners.

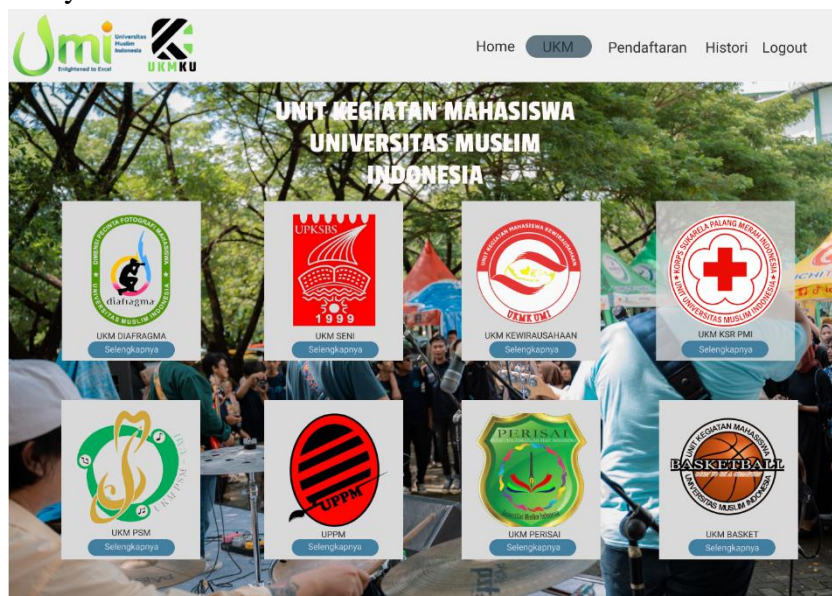
Gambar 13. Desain *Interface Daftar*

Gambar 13 merupakan tampilan halaman ketika mengklik “Daftar” yang ada pada gambar 13 untuk membuat akun pada *web* UKMKU.



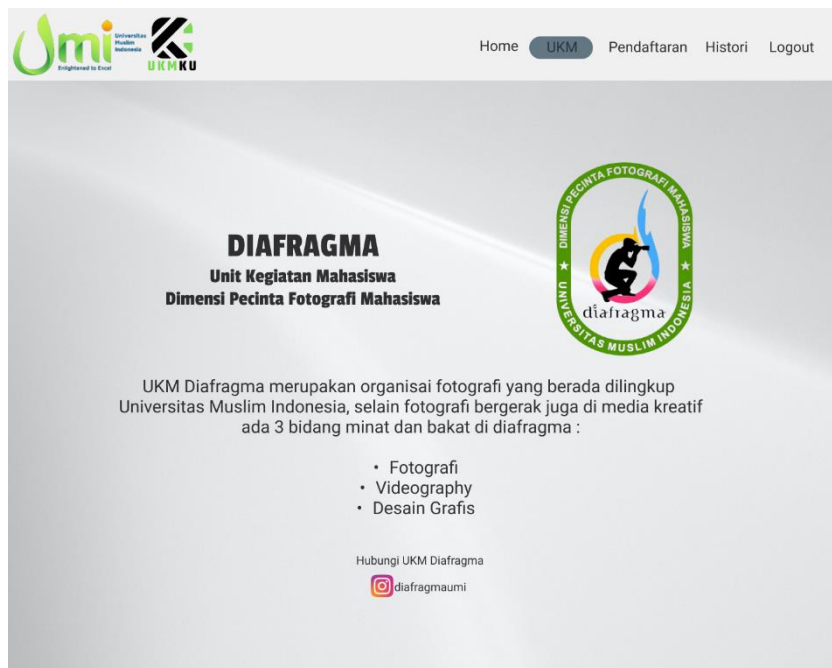
Gambar 14. Desain Halaman Utama

Gambar 14 merupakan tampilan halaman utama dimana tampilan setelah *login*. akan muncul “Halaman Unit Kegiatan Mahasiswa” yang artinya akun tersebut telah masuk ke *web*.



Gambar 15. Desain Halaman UKM

Gambar 15 merupakan tampilan halaman UKM dimana tampilan setelah halaman utama. Halaman ini menampilkan delapan UKM di UMI.



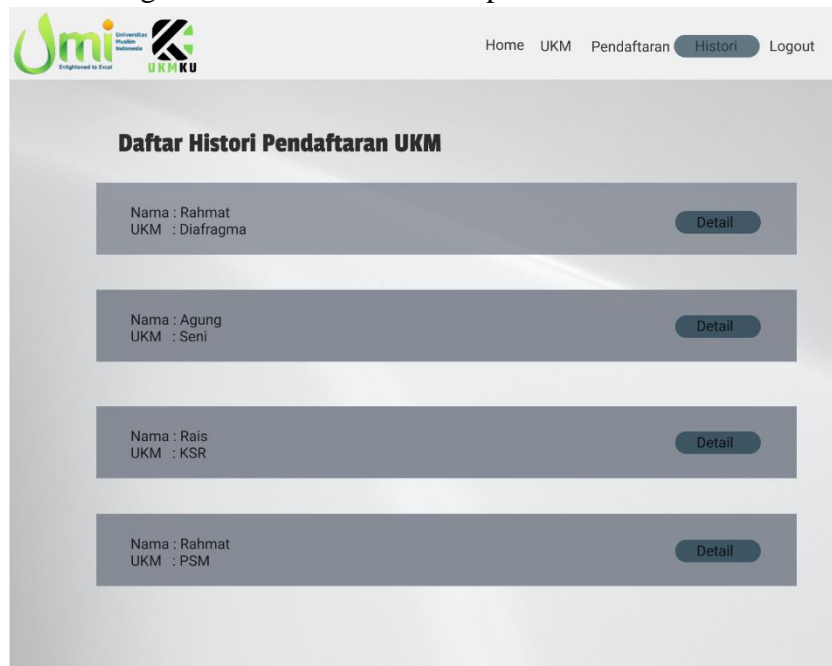
Gambar 16. Halaman Profil UKM

Gambar 16 merupakan tampilan profil UKM. Halaman tersebut digunakan untuk menampilkan deskripsi singkat UKM, bidang minat bakat UKM dan narahubung UKM.

Gambar 17. Desain *Interface* Pendaftaran

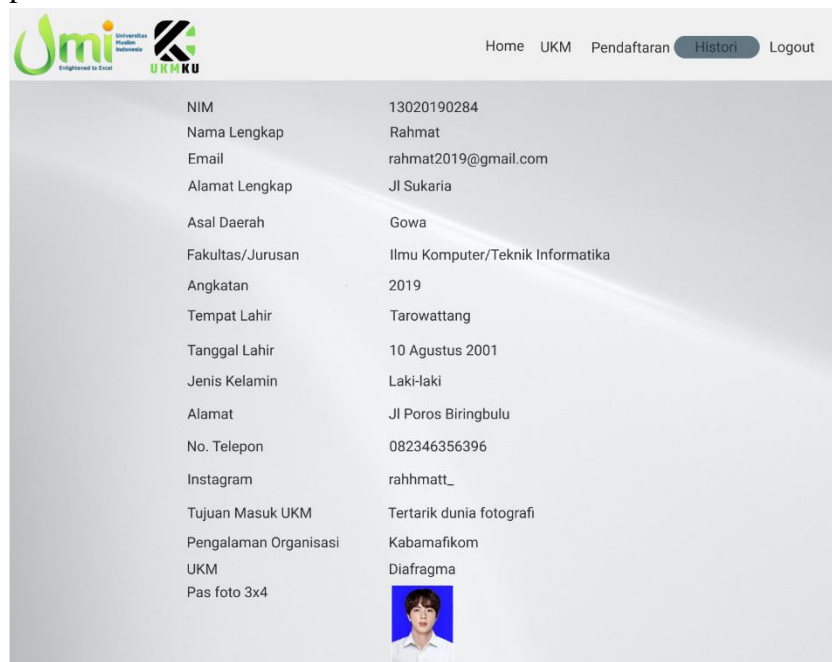
Gambar 17 merupakan tampilan *interface* pendaftaran UKM. Halaman

tersebut digunakan untuk melakukan pendaftaran UKM.



Gambar 18. Desain Laporan Histori Pendaftaran UKM

Gambar 18 merupakan tampilan laporan histori pendaftaran mahasiswa pada UKM.



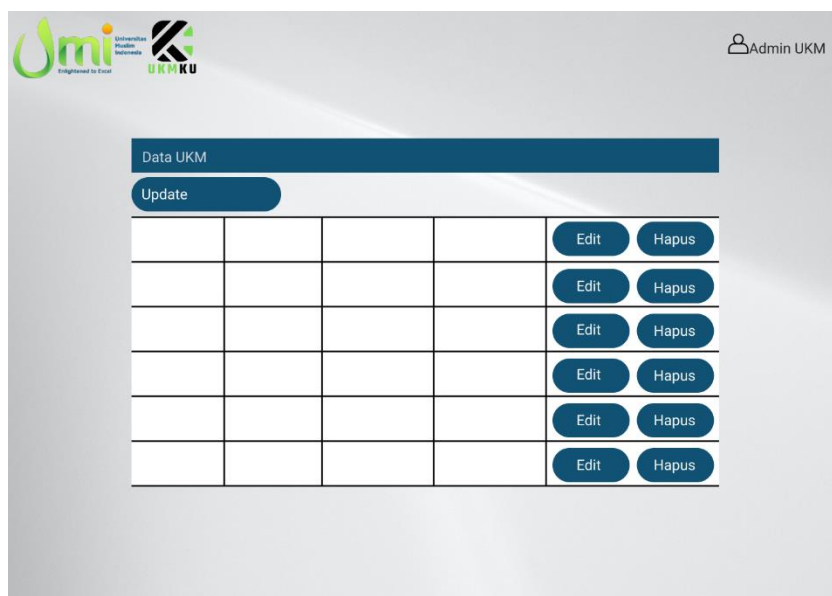
Gambar 19. Desain Detail Pendaftaran UKM

Gambar 19 merupakan tampilan detail pendaftaran UKM yang dapat dilihat mahasiswa.



Gambar 20. Desain *Interface* Kelola Data Admin UKM

Gambar 20 merupakan tampilan admin utama yang mengelola data admin UKM.



Gambar 21. Desain *Interface* Kelola UKM

Gambar 21 merupakan tampilan admin UKM yang mengelola data

UKM.



No	Nama	NIM	Angkatan	Fakultas	UKM
1	Rahmat	13020190284	2019	FIKOM	Diafragma
2	Agung	13020190180	2019	FIKOM	Seni
3	Rais	04020190093	2019	HUKUM	KSR
4	Zul	03220190044	2019	TEKNIK	PSM

Gambar 22. Desain Tampilan Laporan Pendaftaran UKM

Gambar 22 merupakan tampilan laporan pendaftaran UKM, dimana hanya admin utama dan admin UKM yang dapat melihat.

C. Metode Penelitian

1. Waktu dan Lokasi

Waktu penelitian dilakukan selama 4 bulan yaitu bulan Mei-Agustus 2023. Lokasi penelitian bertempat di Universitas Muslim Indonesia, Jl. Urip Sumoharjo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Pengamatan secara langsung pada pengurus UKM untuk memperoleh informasi pendaftaran UKM.

b. Studi Pustaka

Penulis mencari sumber-sumber pustaka yang mendukung penelitian dan memberikan informasi yang memadai dalam menyelesaikan penelitian. Studi kepustakaan yang digunakan antara yaitu: jurnal, artikel terkait sistem informasi pendaftaran mahasiswa dengan penerapan metode *RAD*.

c. Wawancara

Melakukan wawancara pada mahasiswa Universitas Muslim Indonesia terkait permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

D. Definisi Operasional Variabel

Adapun variabel yang digunakan pada penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. Operasional Variabel

No	Variabel	Fungsi	Jenis Variabel
1	Data UKM	Untuk menampilkan data UKM	Output
2	Pendaftaran UKM	Untuk mendaftar UKM	Input
3	Laporan pendaftaran UKM	Data Pendaftaran UKM	Output

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. A. H. Samiun, S. Do Abdullah, and H. K. Sirajuddin, "Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan UKM di Lingkungan Universitas Khairun Ternate Berbasis Web," vol. 15, no. 1, 2022.
- [2] P. Wardana and M. Fazil, "Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Anggota Ukm Kampus Universitas Ubudiyah Indonesia," *J. Informatics*, vol. 17, no. 1, 2022.
- [3] S. Kosasi and I. D. A. Eka Yuliani, "Penerapan Rapid Application Development Pada Sistem Penjualan Sepeda Online," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro*, vol. 6, no. 1, p. 27, 2015.
- [4] A. Yudahana, I. Riadi, and A. Elvina, "Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru (Ppdb) Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Appllication Development (Rad)," *Rabit J. Teknol*, vol. 8, no. 1, pp. 47–58, 2023.
- [5] D. Setiawan, A. M. Khoeri, H. F. Syafani, R. Bagus, and B. Sumantri, "Perancangan Sistem Informasi Ukm Stmik Komputama," *J. Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 22–32, 2021.
- [6] R. Setiawan and A. Mulyani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Dan Budaya Sekolah Tinggi Teknologi Garut," *J. Algoritm.*, vol. 14, no. 2, pp. 350–357, 2017.
- [7] . N., A. Ibrahim, and A. Ambarita, "Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Air Berbasis Website Pada Pdam Kota Ternate," *IJIS - Indones*, vol. 3, no. 1, p. 10, 2018.
- [8] S. H. Nova, A. P. Widodo, and B. Warsito, "Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review," *Techno.Com*, vol. 21, no. 1, pp. 139–148, 2022.
- [9] A. Salim, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Workshop Dan Symposium Pada Organisasi Jaknews," vol. 6, pp. 14–21, 2020.
- [10] T. Wahyuningrum and D. Januarita, "Perancangan Web e-Commerce dengan Metode Rapid Application Development (RAD) untuk Produk Unggulan Desa," vol. 2014, no. November, pp. 81–88, 2014.
- [11] S. Aswati and Y. Siagian, "Model Rapid Application Development Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Rumah (Studi Kasus : Perum Perumnas Cabang Medan)," *Semin. Nas. Sist. Inf. Indones.*, pp. 317–324, 2017.
- [12] K. Anita, E. R. Susanto, and A. D. Wahyudi, "Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 75–80, 2020.