**PROPOSAL**

**“ APLIKASI EVENT UKM SEBURA ”**

**MATA KULIAH PROYEK – 2**



**DISUSUN OLEH**

**KELOMPOK 9 :**

1. **ALIF RIZKI ANANTA HARAHAP (2003063)**
2. **DESIH SAPRIAH (2003066)**
3. **LELY MARIA KOVA (2003075)**

**KELAS D3.TI2C**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU**

**2021**

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan banyak nikmat sehingga kami dapat menyusun proposal proyek 2 ini dengan baik. Proposal ini berisi tentang uraian hasil proyek 2 kami mengenai “Pembuatan Website Event UKM SEBURA’’.

Dalam penyusunan proposal ini, tentu tak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari dosen pembimbing proyek 2 kami. Maka kami ucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pihak-pihak yang terkait itu di antaranya sebagai berikut:

1. Bapak Iryanto, S.Si., M.Si selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Indramayu.
2. Bapak Adi Suheryadi, S.ST., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I mata kuliah proyek 2.
3. Bapak Eka Ismantohadi, S.Kom., M.Eng selaku Dosen Pembimbing II mata kuliah proyek 2.
4. Bapak Muhammad Anis Al Hilmi, S.SI., M.T selaku Dosen Pembimbing III mata kuliah proyek 2.
5. Orang tua dan teman-teman penulis.

Dalam penyusunan proposal ini, kami menyadari bahwa proposal pada proyek 2 kali ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kami selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian. Akhir kata Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Indramayu, 20 Oktober 2021

Penyusun

# DAFTAR ISI

[KATA PENGANTAR i](#_Toc90905898)

[DAFTAR ISI ii](#_Toc90905899)

[DAFTAR GAMBAR iv](#_Toc90905900)

[DAFTAR SINGKATAN v](#_Toc90905901)

[ABSTRAK vi](#_Toc90905902)

[BAB 1 PENDAHULUAN 1](#_Toc90905903)

[1.1. Latar Belakang Masalah 1](#_Toc90905904)

[1.2. Rumusan Masalah 1](#_Toc90905905)

[1.3. Batasan Masalah 1](#_Toc90905906)

[1.4. Tujuan Proyek 1](#_Toc90905907)

[1.5. Manfaat Proyek 1](#_Toc90905908)

[1.6. Sistematika Penulisan 2](#_Toc90905909)

[BAB II METODOLOGI PENELITIAN 3](#_Toc90905910)

[2.1. Alat dan Bahan 3](#_Toc90905911)

[2.2. Alur Pengerjaan Proyek 3](#_Toc90905912)

[2.3. Jadwal Kegiatan 4](#_Toc90905913)

[BAB III RANCANGAN SISTEM 5](#_Toc90905914)

[3.1. USE CASE 5](#_Toc90905915)

[3.2. ERD 6](#_Toc90905916)

[3.3. CLASS DIAGRAM 7](#_Toc90905917)

[3.4. ACTIVITY 8](#_Toc90905918)

[3.4.1 ACTIVITY MABA 8](#_Toc90905919)

[3.4.2 ACTIVITY PENGURUS 8](#_Toc90905920)

[3.4.3 ACTIVITY ADMIN 9](#_Toc90905921)

[3.5. DIAGRAM SEQUENCE 10](#_Toc90905922)

[3.6. FLOWCHART 11](#_Toc90905923)

[3.6.1 FlowChart MABA 11](#_Toc90905924)

[3.6.2 FlowChart Admin 12](#_Toc90905925)

[3.6.3 FlowChart Pengurus 13](#_Toc90905926)

[3.7. MOCK UP 14](#_Toc90905927)

[3.7.1 LOGIN 14](#_Toc90905928)

[3.7.2 BERANDA 14](#_Toc90905929)

[3.7.3 VISI MISI 15](#_Toc90905930)

[3.7.4 STRUKTUR KEPENGURUSAN 15](#_Toc90905931)

[3.7.5 EVENT 16](#_Toc90905932)

[3.7.6 OPEN RECRUTMENT 16](#_Toc90905933)

[3.7.7 ABSENSI 17](#_Toc90905934)

[BAB IV EKSPETASI HASIL 18](#_Toc90905935)

[4.1. Hasil dan Pembahasan 18](#_Toc90905936)

[4.1.1 Login 18](#_Toc90905937)

[4.1.2 Home 18](#_Toc90905938)

[4.1.3 Visi Misi 19](#_Toc90905939)

[4.1.4 Struktur Kepengurusan 19](#_Toc90905940)

[4.1.5 Pengenalan Divisi 20](#_Toc90905941)

[4.1.6 Open Recruitmen 20](#_Toc90905942)

[4.1.7 Absensi 21](#_Toc90905943)

[4.1.8 Acara 21](#_Toc90905944)

[4.1.9 Dashboard Admin 22](#_Toc90905945)

[4.1.10 Page Data User 22](#_Toc90905946)

[4.1.11 Page Divisi 23](#_Toc90905947)

[4.1.12 Page Jabatan 23](#_Toc90905948)

[4.1.13 Page Prodi 24](#_Toc90905949)

[4.1.14 Page Jurusan 24](#_Toc90905950)

[4.1.15 Page Ket Panitia 25](#_Toc90905951)

[4.1.16 Struktur Kepengurusan (Admin) 25](#_Toc90905952)

[4.1.17 Acara (Admin) 26](#_Toc90905953)

[4.1.18 Open Recruitmen (Admin) 26](#_Toc90905954)

[4.1.19 Absensi (Admin) 27](#_Toc90905955)

[4.1.20 Panitia Acara (Admin) 27](#_Toc90905956)

[BAB V PENUTUP 28](#_Toc90905957)

[5.1. Kesimpulan 28](#_Toc90905958)

[5.2. Saran 28](#_Toc90905959)

[DAFTAR PUSTAKA 29](#_Toc90905961)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 1 : 3.1 use case 5](#_Toc90905861)

[Gambar 2 : 3.2 erd 6](#_Toc90905862)

[Gambar 3 : 3.3 class diagram 7](#_Toc90905863)

[Gambar 4 : 3.4.1 activity maba 8](#_Toc90905864)

[Gambar 5 : 3.4.2 activity pengurus 8](#_Toc90905865)

[Gambar 6 : 3.4.3 activity admin 9](#_Toc90905866)

[Gambar 7 : 3.5 diagram sequence 10](#_Toc90905867)

[Gambar 8 : 3.6.1 flowchart maba 11](#_Toc90905868)

[Gambar 9 : 3.6.2 flowchart admin 12](#_Toc90905869)

[Gambar 10 : 3.6.3 flowchart pengurus 13](#_Toc90905870)

[Gambar 11 : 3.7.1 login 14](#_Toc90905871)

[Gambar 12 : 3.7.2 beranda 14](#_Toc90905872)

[Gambar 13 : 3.7 visi misi 15](#_Toc90905873)

[Gambar 14 : 3.7.4 struktur kepengurusan 15](#_Toc90905874)

[Gambar 15 : 3.7.5 event 16](#_Toc90905875)

[Gambar 16 : 3.7.6 open recruitment 16](#_Toc90905876)

[Gambar 17 : 3.7.7 absensi 17](#_Toc90905877)

[Gambar 18 : 4.1.1 login 18](#_Toc90905878)

[Gambar 19 : 4.1.2 home 18](#_Toc90905879)

[Gambar 20 : 4.1.3 visi misi 19](#_Toc90905880)

[Gambar 21 : 4.1.4 struktur pengurus 19](#_Toc90905881)

[Gambar 22 : 4.1.5 pengenalan divisi 20](#_Toc90905882)

[Gambar 23 : 4.1.6 open recruitmen 20](#_Toc90905883)

[Gambar 24 : 4.1.7 absensi 21](#_Toc90905884)

[Gambar 25 : 4.1.8 acara 21](#_Toc90905885)

[Gambar 26 : 4.1.9 dashboard admin 22](#_Toc90905886)

[Gambar 27 : 4.1.10 page data user 22](#_Toc90905887)

[Gambar 28 : 4.1.11 page divisi 23](#_Toc90905888)

[Gambar 29 : 4.1.12 page jabatan 23](#_Toc90905889)

[Gambar 30 : 4.1.13 page prodi 24](#_Toc90905890)

[Gambar 31 : 4.1.14 page jurusan 24](#_Toc90905891)

[Gambar 32 : 4.1.15 page ket panitia 25](#_Toc90905892)

[Gambar 33 : 4.1.16 struktur kepengurusan (admin) 25](#_Toc90905893)

[Gambar 34 : 4.1.17 acara (admin) 26](#_Toc90905894)

[Gambar 35 : 4.1.18 : open recruitmen (admin) 26](#_Toc90905895)

[Gambar 36 : 4.1.19 absensi (admin) 27](#_Toc90905896)

[Gambar 37 : 4.1.20 panitia acara (admin) 27](#_Toc90905897)

# [DAFTAR SINGKATAN](#_bookmark3)

CRUD : Create, Read, Update, Delete.

Oprec : Open Recruitmen.

Maba : Mahasiswa Baru.

POLINDRA : Politeknik Negeri Indramayu.

UKM : Unit Kegiatan Mahasiswa.

SEBURA : Seni dan Budaya POLINDRA.

# ABSTRAK

Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan fitur yang cukup sederhana dan detail agar pengguna aplikasi dapat dengan mudah mengoperasikan nya tanpa ada kendala. Dalam rancangan nya sendiri disini pihak mitra dan pihak pembuat aplikasi sudah menemukan kesepakatan antara satu sama lain. Aplikasi ini juga didukung dengan desain yang sangat sederhana agar pengguna aplikasi merasa nyaman ketika melihat desain dari aplikasi ini. Fitur – fitur yang terdapat di aplikasi ini juga sangat sederhana, dimana tersedia menu : Dashboard, Divisi, Kepengurusan, Oprec, Login, dan Acara.

Fitur Utama Dari Aplikasi ini adalah membuat kepanitiaan dari event dari UKM SEBURA, membuat Form Open Recruitmen untuk mahasiswa baru yang ingin bergabung dengan UKM SEBURA.

# BAB I

**PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang Masalah**

Secara etimologi, informasi berasal dari bahasa Perancis informacion yang memiliki arti konsep, ide, atau garis besar. Informasi sendiri merupakan kata benda yang berarti aktivitas dalam pengetahuan yang dikomunikasikan.

Memberikan informasi merupakan hal yang wajib dilakukan oleh sebuah Mitra untuk mempermudah MABA agar mengetahui tentang apa itu UKM SEBURA POLINDRA, memberikan informasi tentang Divisi UKM SEBURA POLINDRA wajib dilakukan oleh mitra dan kepengurusan, dengan mendata semua yang ada di UKM SEBURA POLINDRA. Cara yang mereka lakukan menurut kami kurang efektif dikarenakan di UKM SEBURA ini untuk fitur rekrutmennya dan pembentukan kepanitian event masih kurang efektif dan juga pengenalan divisinya hanya melalui Instagram sehingga kami mempunyai solusi untuk membuat Web UKM SEBURA.

Agar Openrecrutmen, Data pengurus, Absen pengurus dan fitur lainnya menggunakan web yang telah kami buatkan agar lebih efektif dan tidak manual. Akan tetapi kami lebih memfokus kan pada kegiatan Oprec dan kegiatan Event dan pembentukan serta pendaftaran panitia event UKM SEBURA.

Di zaman serba modern ini yang mana setiap pekerjaan bisa dilakukan secara instan menggunakan teknologi yang sudah berkembang, kami ingin membantu mitra untuk membuat salah satu aplikasi UKM SEBURA berbasis web yaitu Event UKM SEBURA POLINDRA untuk membantu meringankan sedikit beban mereka (mitra) dengan memudahkan memberikan informasi yang biasanya melalui instagram dan sekarang bisa langsung menggunakan Web yang bisa diakses melalui Google Chrome atau Browser. Sekaligus ajang memperkenalkan perkembangan tekologi saat ini.

## **Rumusan Masalah**

* Bagaimana cara mendaftar di UKM SEBURA?
* Bagaimana cara mendaftar kepanitiaan event pada UKM SEBURA?
* Apa tujuan dari pembuatan proyek 2?

## **Batasan Masalah**

Batasan proyek aplikasi Event UKM SEBURA antara lain :

* Sistem ini dibangun menggunakan HTML, CSS, JavaScript,Boostrap, Laravel, MySQL.

## **Tujuan Proyek**

Proposal ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara detail mengenai rancangan yang terdapat dalam pengembangan aplikasi Informasi Event UKM SEBURA POLINDRA berbasis Web, sehingga proses pengembangan aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan aplikasi, yaitu melakukan Open recruitment dan informasi event UKM SEBURA.

## **Manfaat Proyek**

Kita dapat mengetahui secara detail tentang hal-hal apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi yang bekerja sama dengan mitra. Selain itu aplikasi ini dibuat untuk menginput Open recruitment Tidak hanya itu, aplikasi ini dibuat untuk memudahkan Pengurus untuk memberikan informasi terkait tentang UKM SEBURA, dan mempermudah MABA untuk mengetahui informasi tentang UKM SEBURA.

## **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan berguna untuk mengetahui isi dan maksud dari laporan Proyek II tersebut, Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada BAB ini dijelaskan latar belakang rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada BAB ini dijelaskan metode yang digunkan dalam penelitian meliputi Langkah kerja, pertanyaan penelitian, alat dan bahan, serta tahapan dan alur penelitian.

**BAB III : RANCANGAN SISTEM**

Pada BAB ini dijelaskan cara kerja penelitian melalui diagram sistem serta pembahasannya.

**BAB IV : EKSPETASI HASIL**

Pada BAB ini dituliskan hasil yang diharapkan.

**BAB V : PENUTUP**

Pada BAB ini dituliskan kesimpulan dan saran hasil penelitian.

# BAB II

**METODOLOGI PENELITIAN**

## **Alat dan Bahan**

Pendataan Barang adalah sesuatu yang diberikan berupa objek/fisik yang dapat dilihat/disimpan.

* Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa markah standar untuk dokumen yang dirancang untuk ditampilkan di peramban internet. Ini dapat dibantu oleh teknologi seperti Cascading Style Sheets dan bahasa scripting seperti JavaScript dan VBScript.
* CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheets. Berisi rangkaian instruksi yang menentukan bagiamana suatu text akan ditampilkan pada halaman web. Perancangan desain text dapat dilakukan dengan mendefinisikan fonts (huruf) , colors (warna), margins (ukuran), latar belakang (background), ukuran font (font sizes) dan lain-lain.
* PHP Adalah bahasa scripting server-side, Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan situs web statis atau situs web dinamis atau aplikasi Web. PHP singkatan dari Hypertext Pre- processor, yang sebelumnya disebut Personal Home Pages.
* MySQL adalah sebuah DBMS (Database Management System) menggunakan perintah SQL (Structured Query Language) yang banyak digunakan saat ini dalam pembuatan aplikasi berbasis website.
* JQuery adalah pustaka JavaScript lintas-platform yang didesain untuk menyederhanakan client-side scripting pada HTML.

## **Alur Pengerjaan Proyek**

* + 1. Riset/diskusi topik
    2. Pencarian Mitra (Survey)
    3. Analisis Kebutuhan
    4. Diagram UML
    5. Pembuatan Design apk
    6. CRUD Pengenalan Kepengurusan
    7. CRUD Jabatan Pengurus
    8. CRUD 4 Minat Divisi
    9. Open Recrutmen
    10. Tanggal Event
    11. Pendaftaran Kepanitiaan
    12. Info Rundown Acara
    13. Membuat Landing Page User
    14. Membuat Landing Page Admin
    15. Membuat User
    16. Koneksi Login, Logout
    17. Koneksi Admin dengan User
    18. Uji Coba
    19. Revisi
    20. Finalisasi

## **Jadwal Kegiatan**

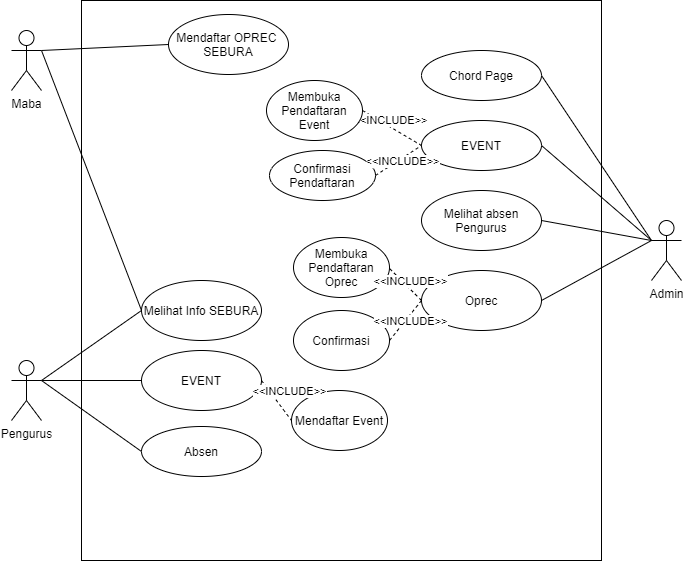
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN** | **BULAN** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **SEP** | | | | **OKT** | | | | | **NOV** | | | | | **DES** | | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | | **2** | **3** | **4** | **1** | | **2** | **3** | **4** |
| Merancang Tema sekaligus Judul yang akan diangkat | ✔ | ✔ |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| Membuat UML Diagram |  | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| Merancang kebutuhan-kebutuhan yang akan digunakan |  |  |  |  | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| Mengumpulkan data-data |  |  |  |  |  | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | |  |  |  |  | |  |  |  |
| Membuat desain |  |  |  |  |  | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | |  |  |  |  | |  |  |  |
| Membuat CRUD database |  |  |  |  |  | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ | ✔ | ✔ |  | |  |  |  |
| Melakukan pengecekan |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  | ✔ | ✔ | ✔ | | ✔ |  |  |
| Revisi |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  | ✔ | | ✔ |  |  |
| Selesai |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | | ✔ |  |  |

*Table 2.3 jadwal kegiatan*

# BAB III

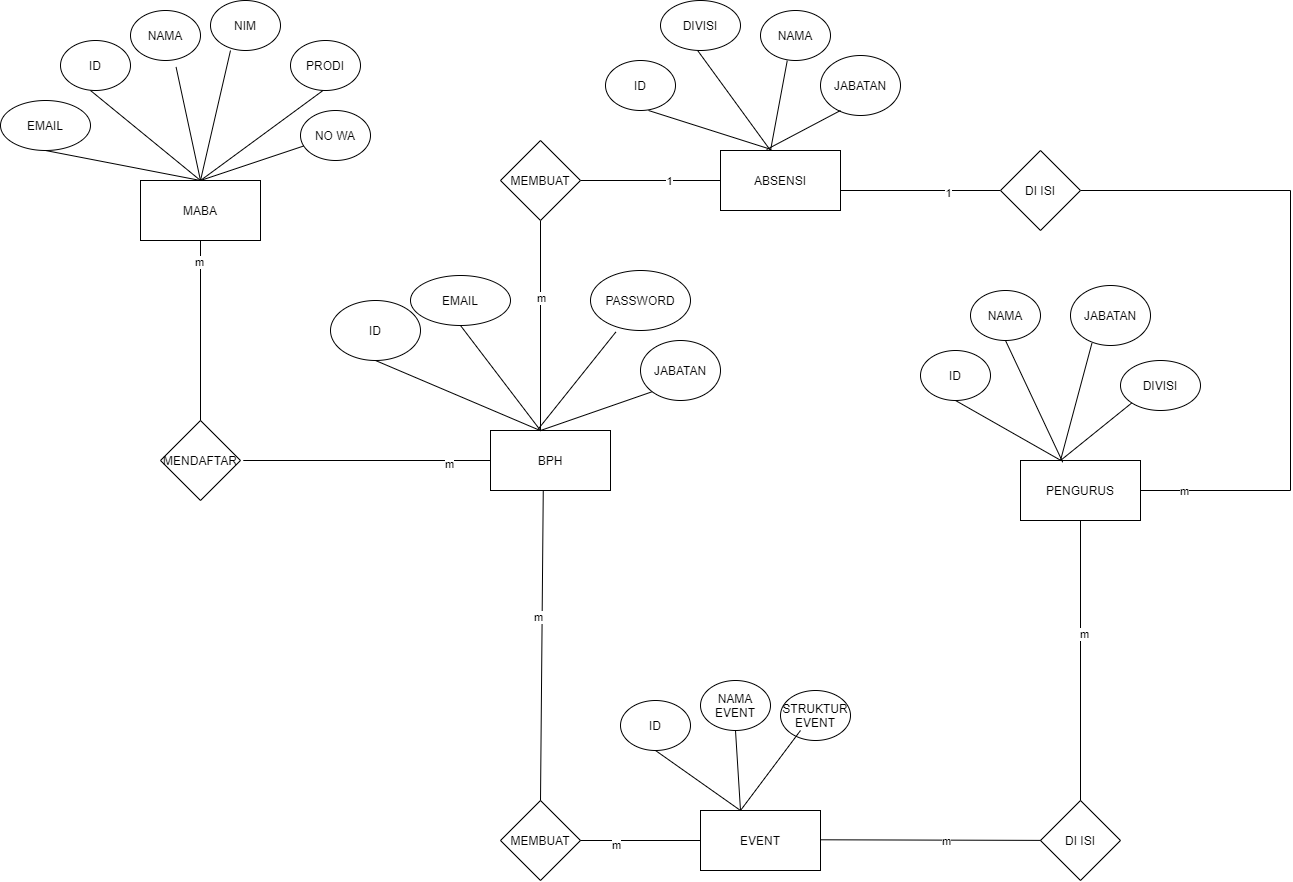
**RANCANGAN SISTEM**

## **USE CASE**



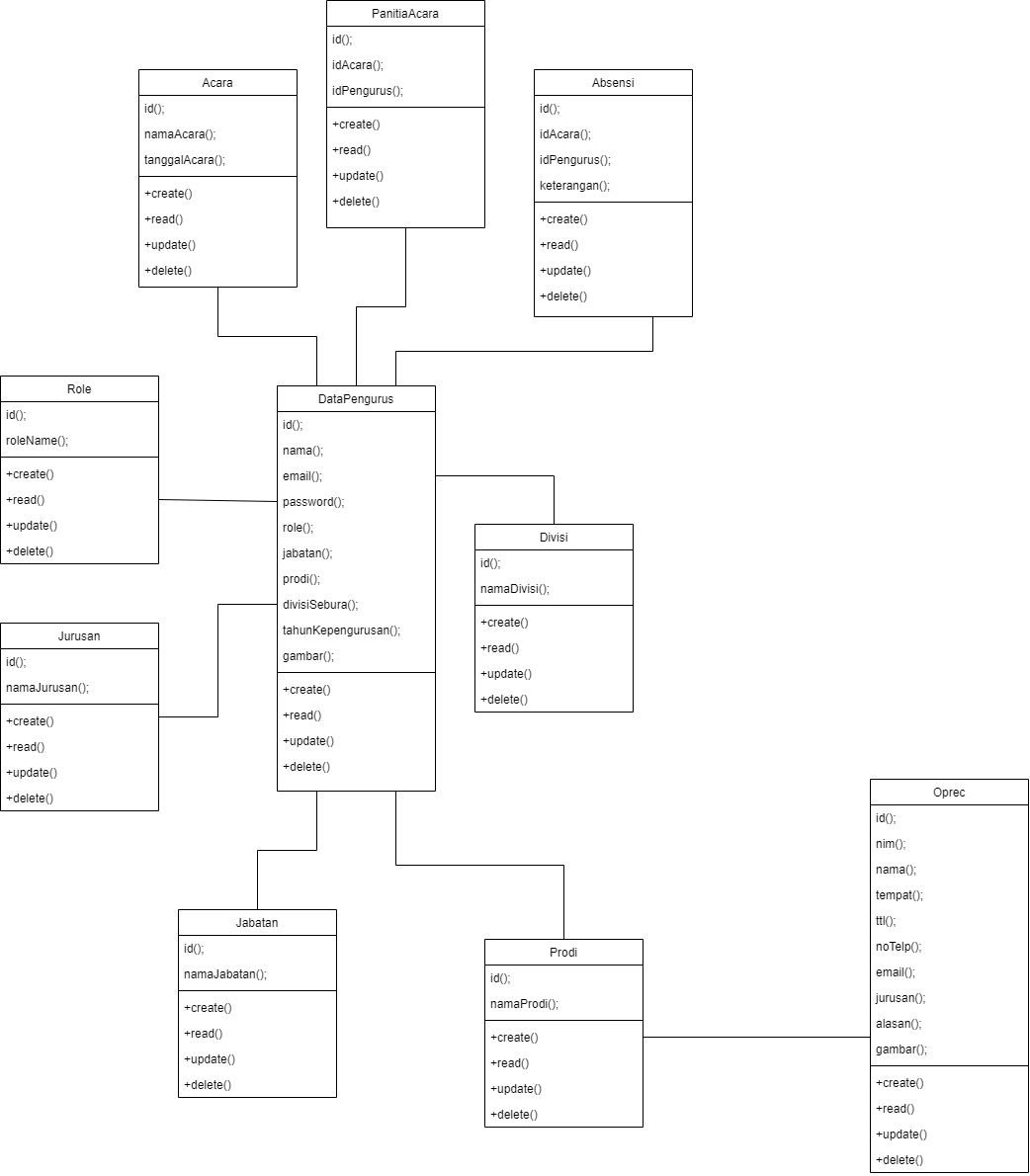
Gambar 1 : 3.1 use case

## **ERD**



Gambar 2 : 3.2 erd

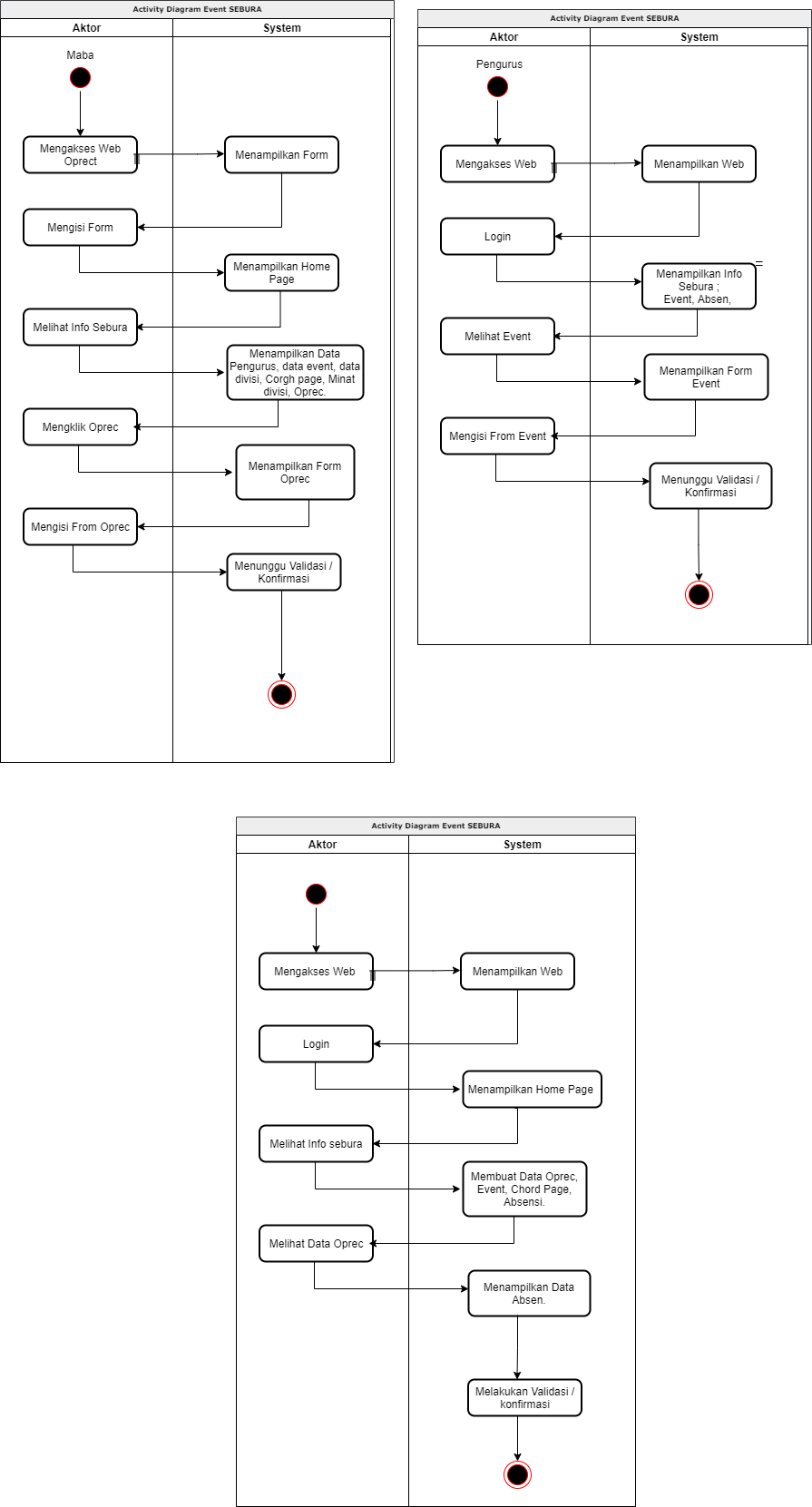
## **CLASS DIAGRAM**



Gambar 3 : 3.3 class diagram

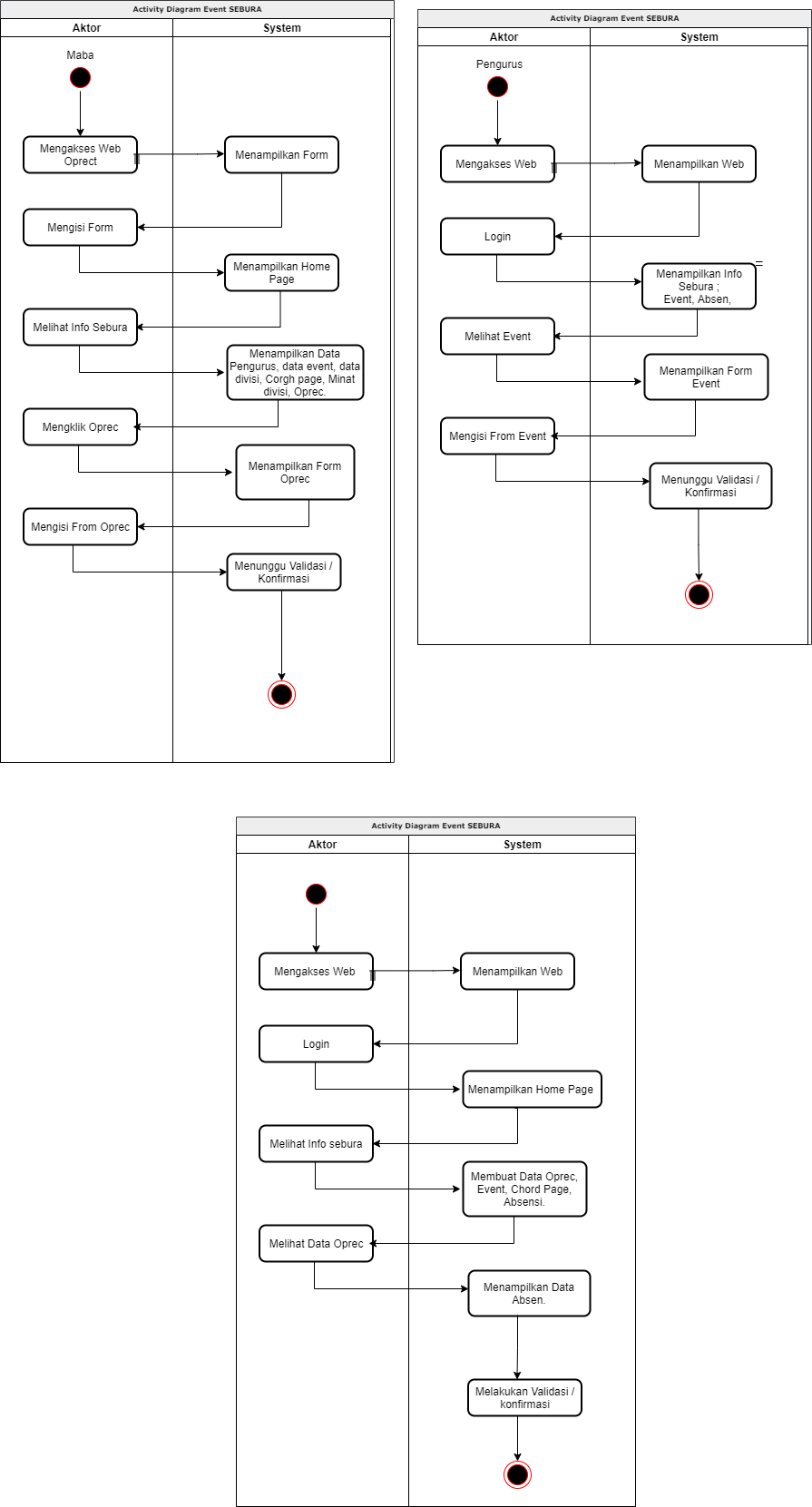
## **ACTIVITY**

### **ACTIVITY MABA**

****

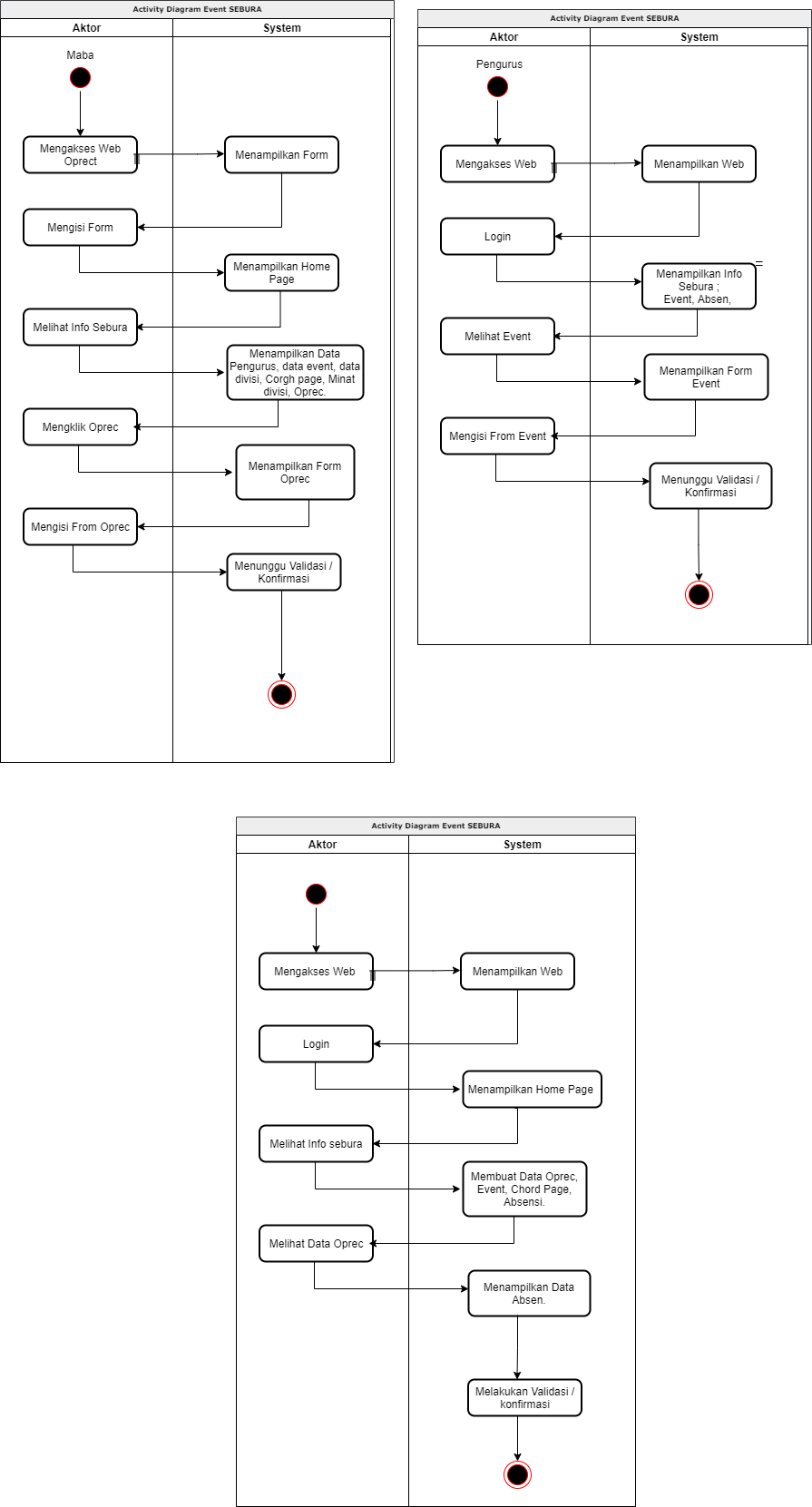
Gambar 4 : 3.4.1 activity maba

### **ACTIVITY PENGURUS**

****

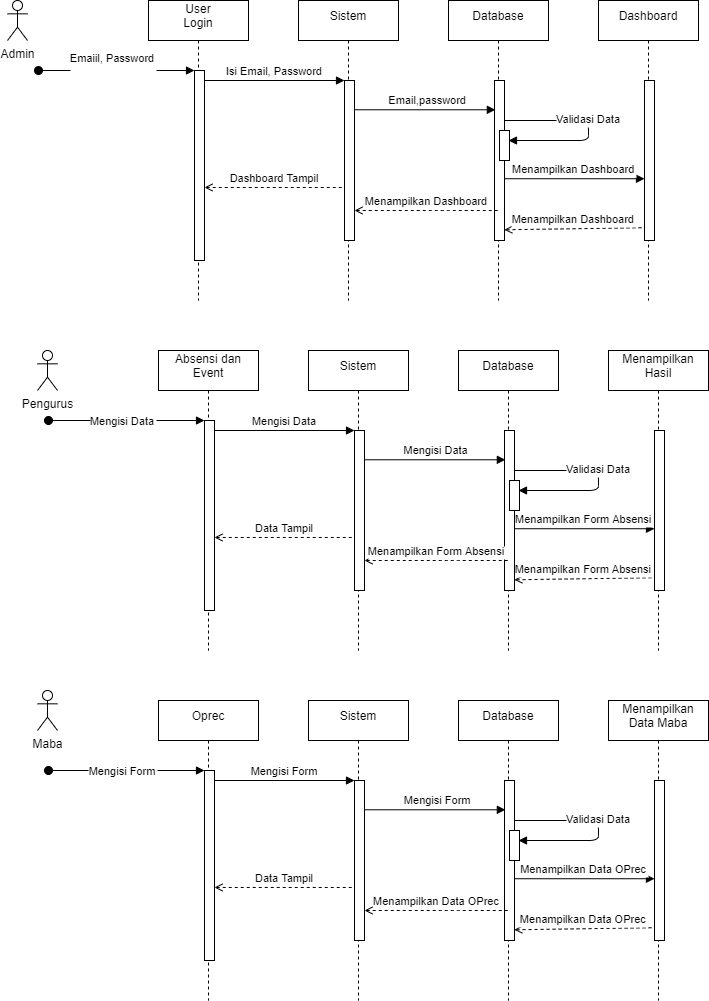
Gambar 5 : 3.4.2 activity pengurus

### **ACTIVITY ADMIN**

****

Gambar 6 : 3.4.3 activity admin

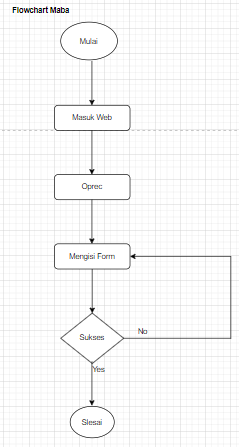
## **DIAGRAM SEQUENCE**



Gambar 7 : 3.5 diagram sequence

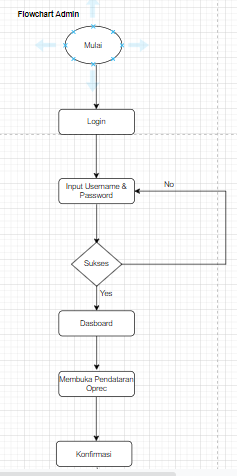
## **FLOWCHART**

### **FlowChart MABA**



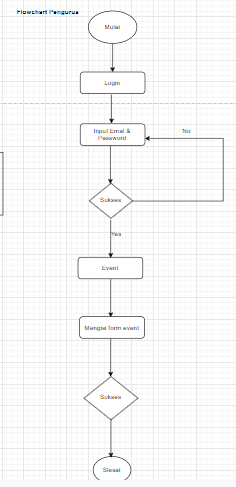
Gambar 8 : 3.6.1 flowchart maba

### **FlowChart Admin**



Gambar 9 : 3.6.2 flowchart admin

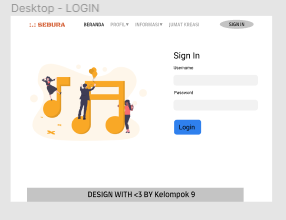
### **FlowChart Pengurus**



Gambar 10 : 3.6.3 flowchart pengurus

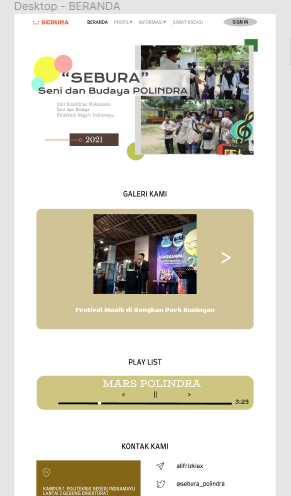
## **MOCK UP**

### **LOGIN**

****

Gambar 11 : 3.7.1 login

### **BERANDA**

****

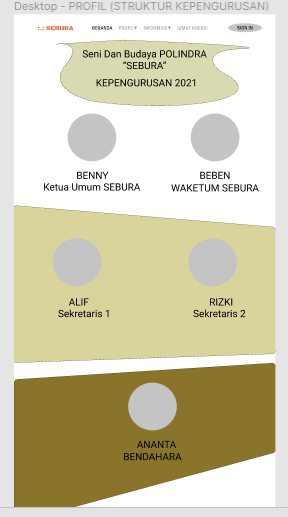
Gambar 12 : 3.7.2 beranda

### **VISI MISI**

****

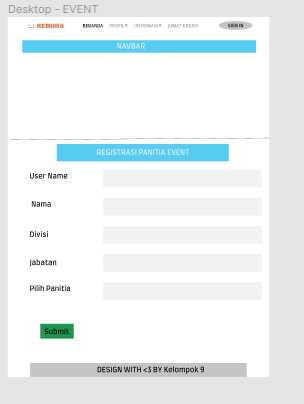
Gambar 13 : 3.7 visi misi

### **STRUKTUR KEPENGURUSAN**

****

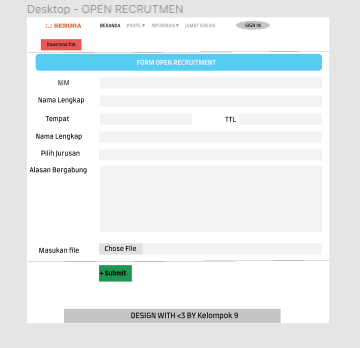
Gambar 14 : 3.7.4 struktur kepengurusan

### **EVENT**

****

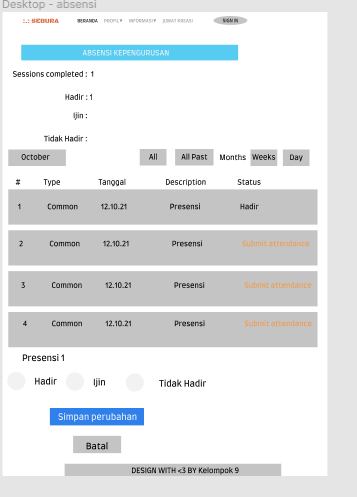
Gambar 15 : 3.7.5 event

### **OPEN RECRUTMENT**

****

Gambar 16 : 3.7.6 open recruitment

### **ABSENSI**

****

Gambar 17 : 3.7.7 absensi

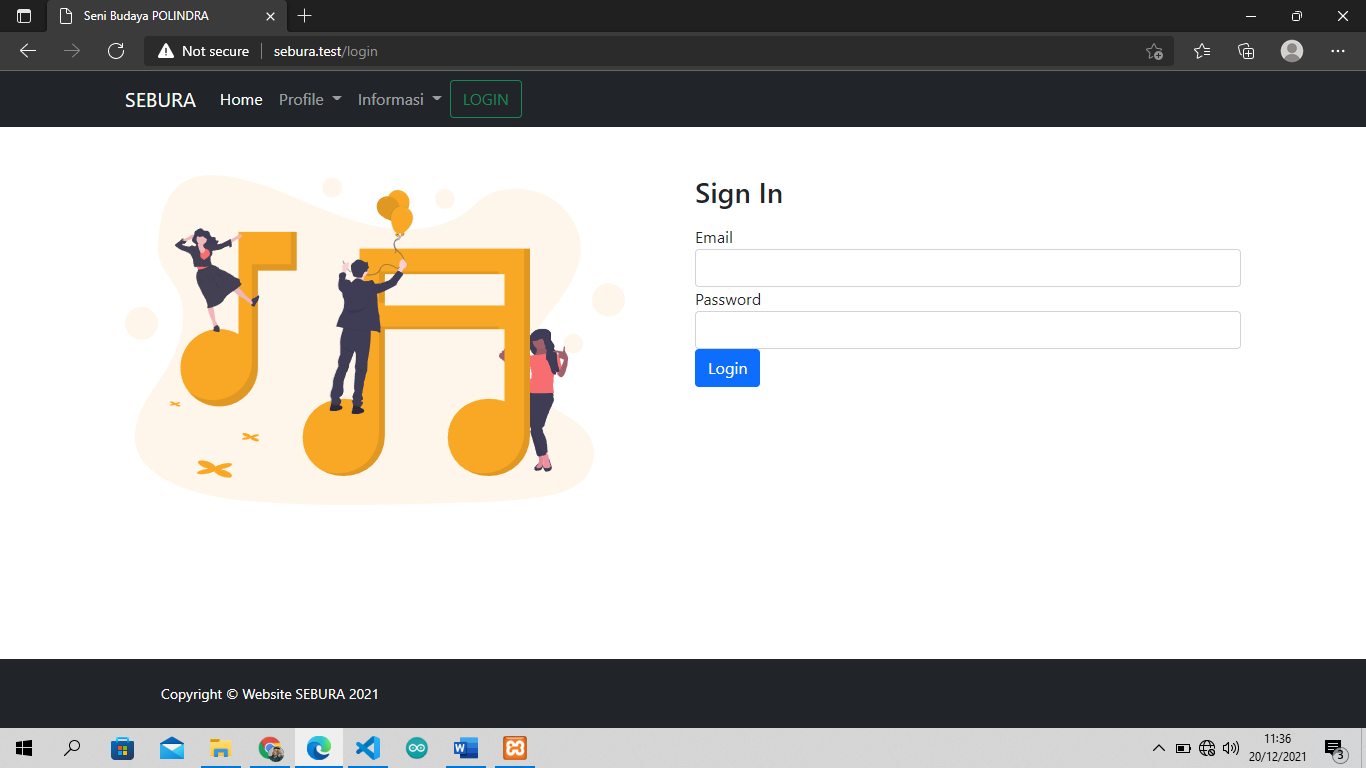
# BAB IV

**EKSPEKTASI HASIL**

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Login**

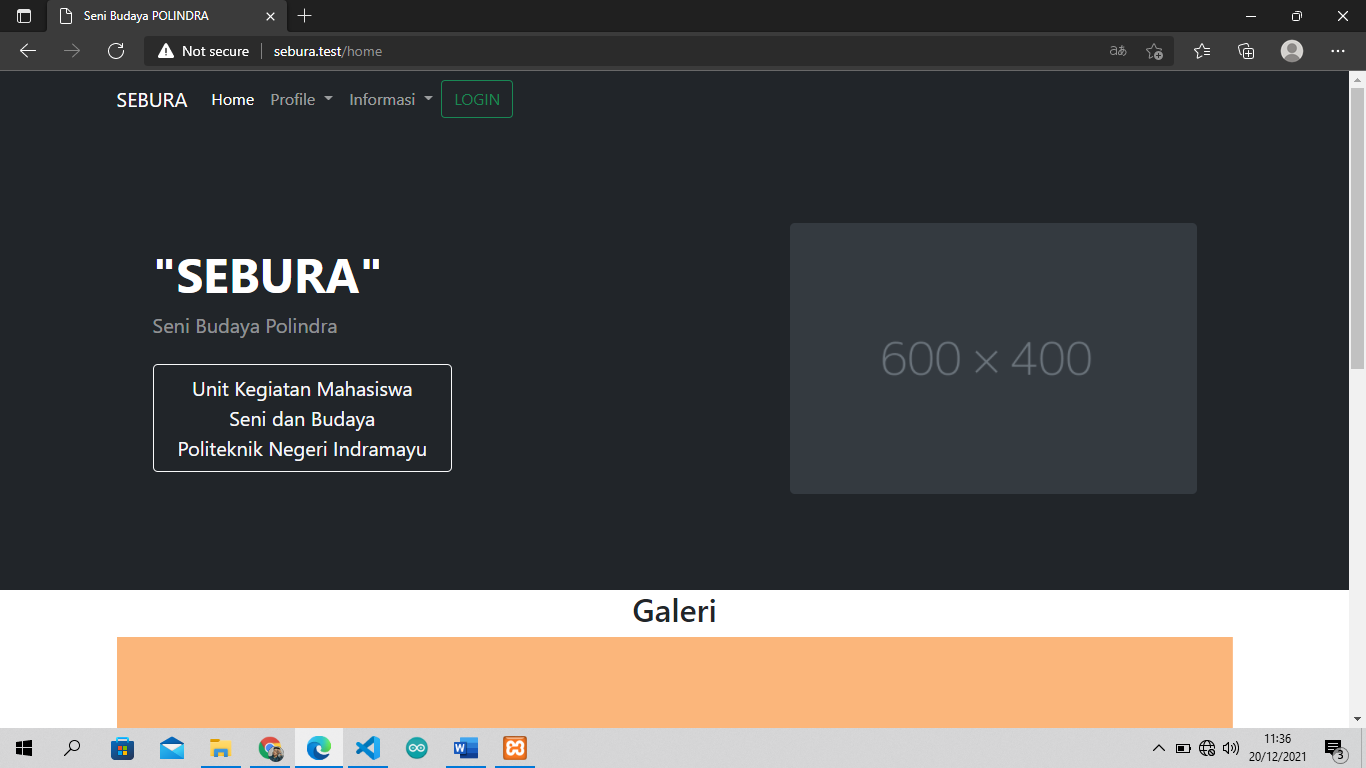
Disini merupakan tampilan login untuk admin maupun pengurus.



Gambar 18 : 4.1.1 login

### **Home**

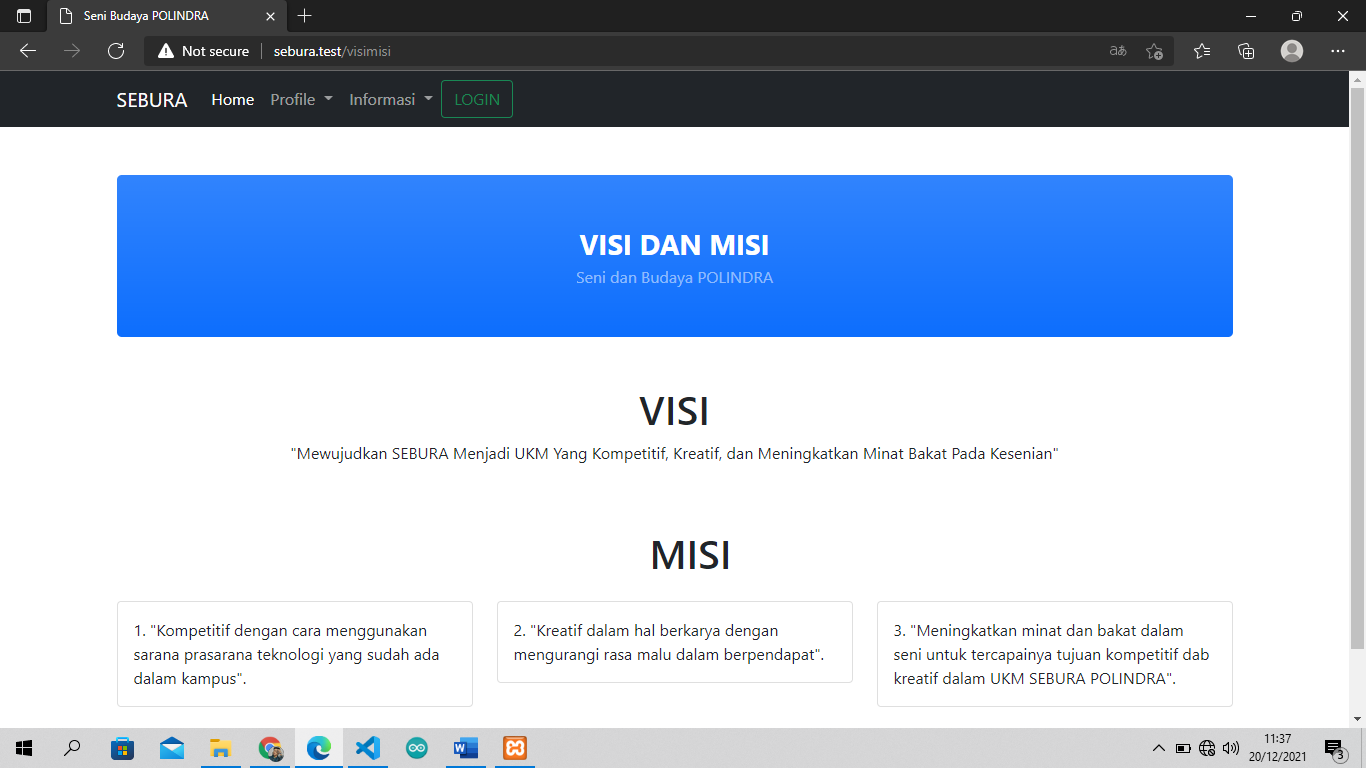
Halaman ini merupakan landing page home.



Gambar 19 : 4.1.2 home

### **Visi Misi**

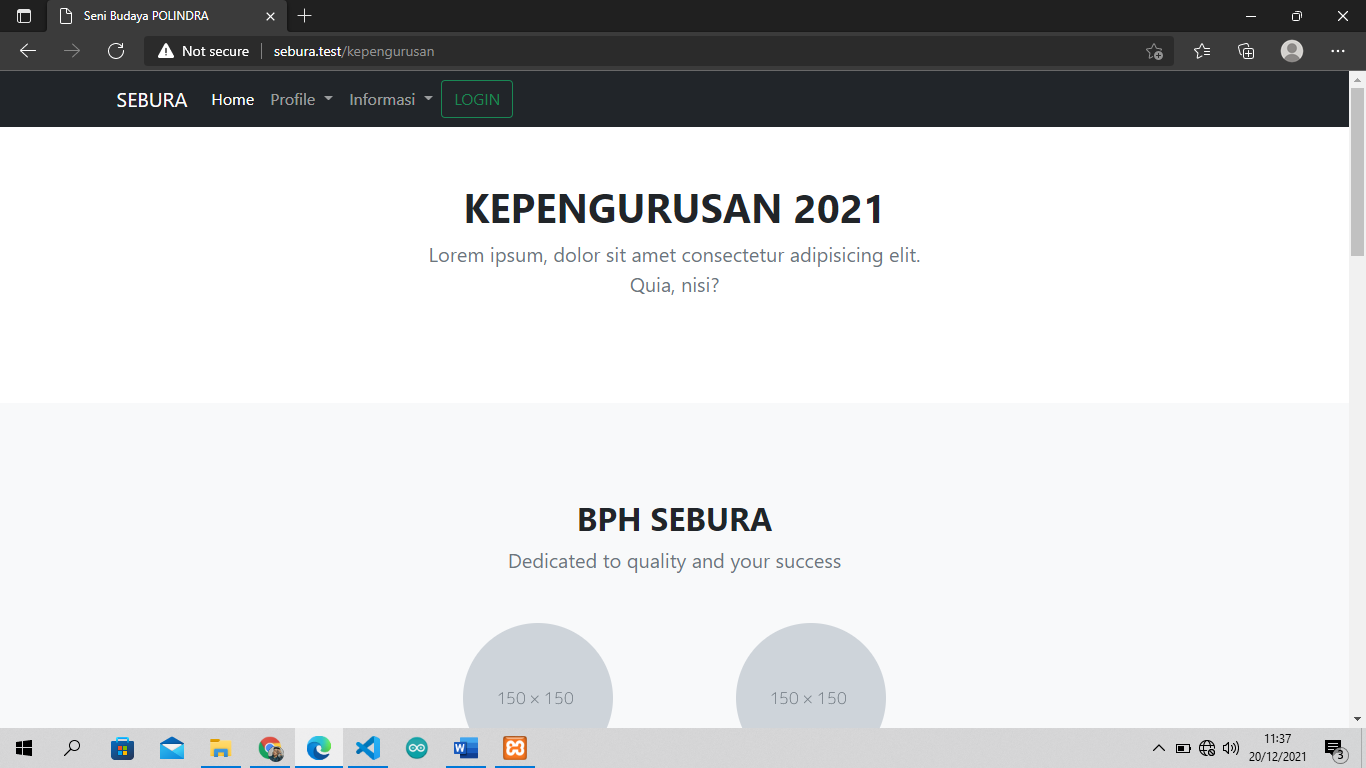
Disini menjelaskan tampilan visi misi dari UKM SEBURA.



Gambar 20 : 4.1.3 visi misi

### **Struktur Kepengurusan**

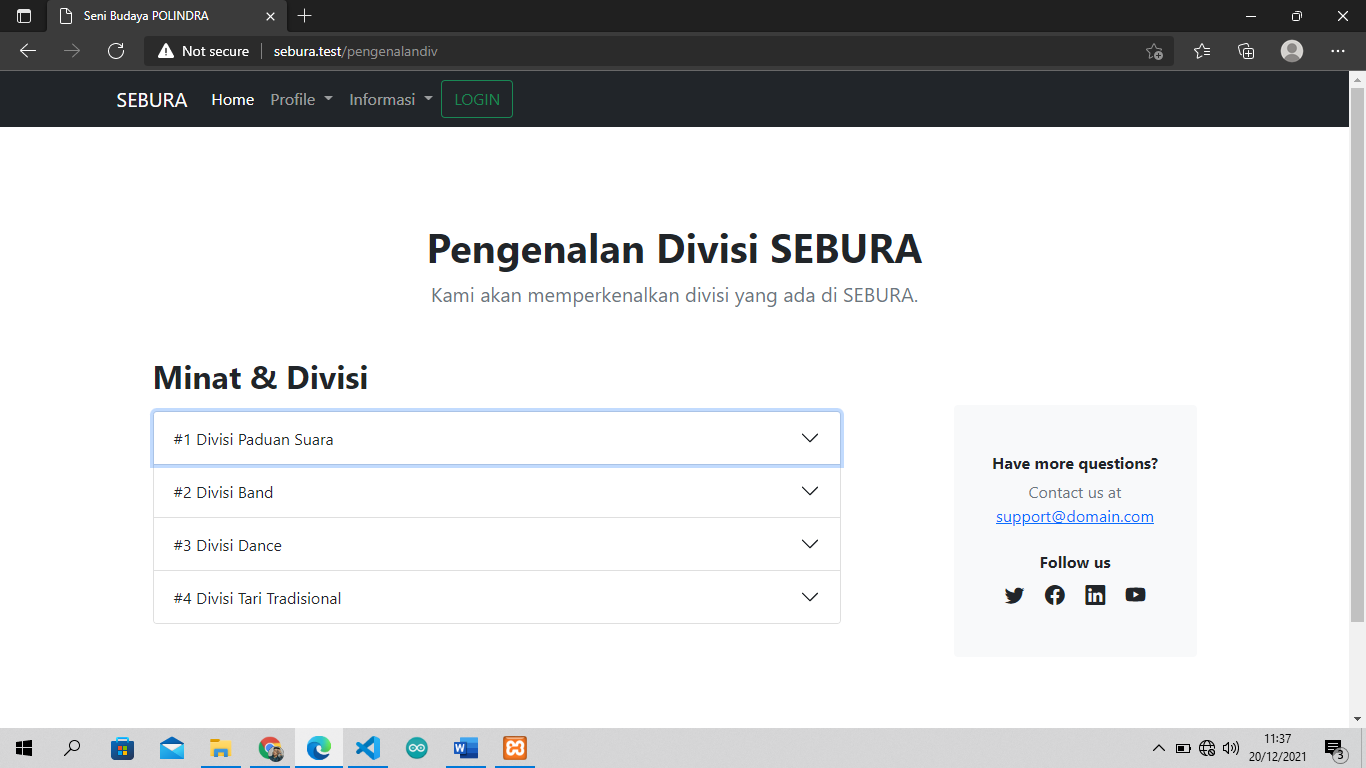
Disini akan menampilkan struktur pengurus yang sedang berjalan.



Gambar 21 : 4.1.4 struktur pengurus

### **Pengenalan Divisi**

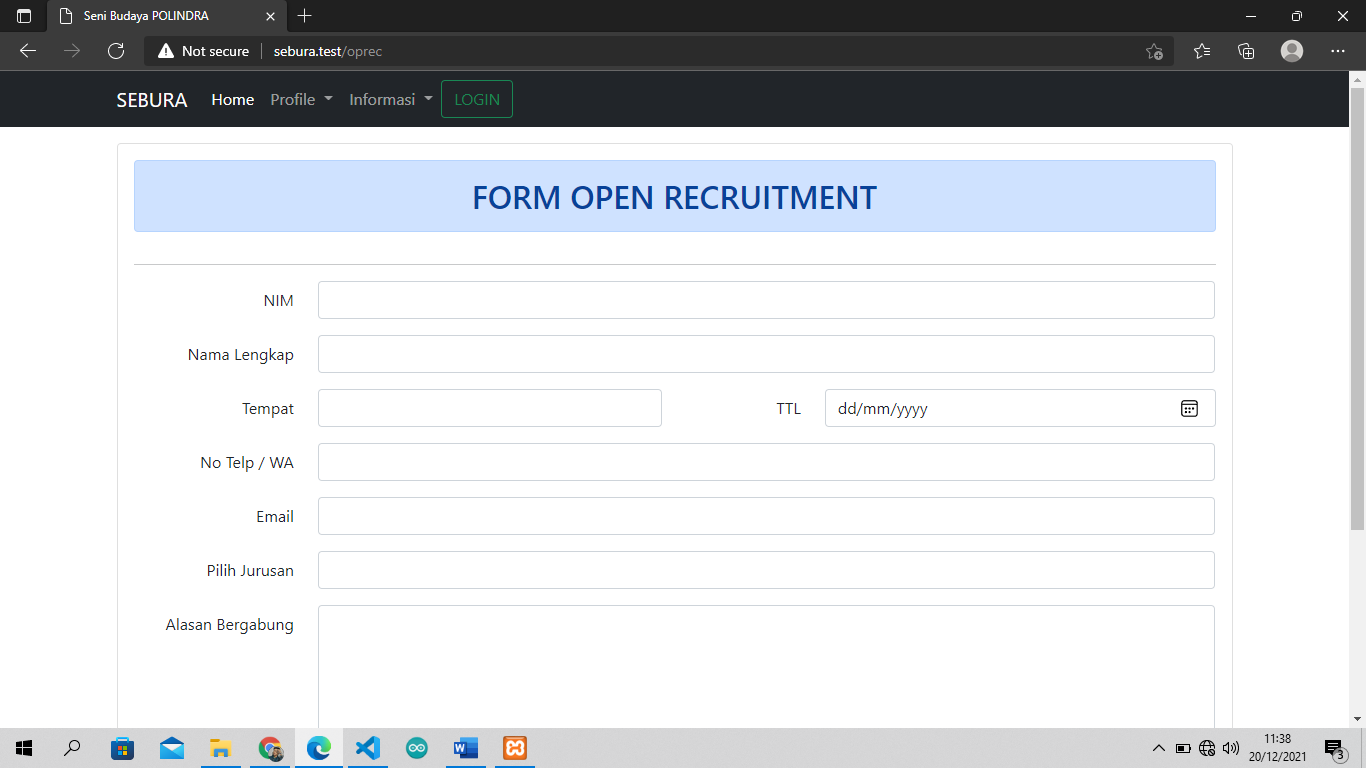
Disini akan menampilkan penjelasan tentang divisi yang ada di UKM SEBURA.



Gambar 22 : 4.1.5 pengenalan divisi

### **Open Recruitmen**

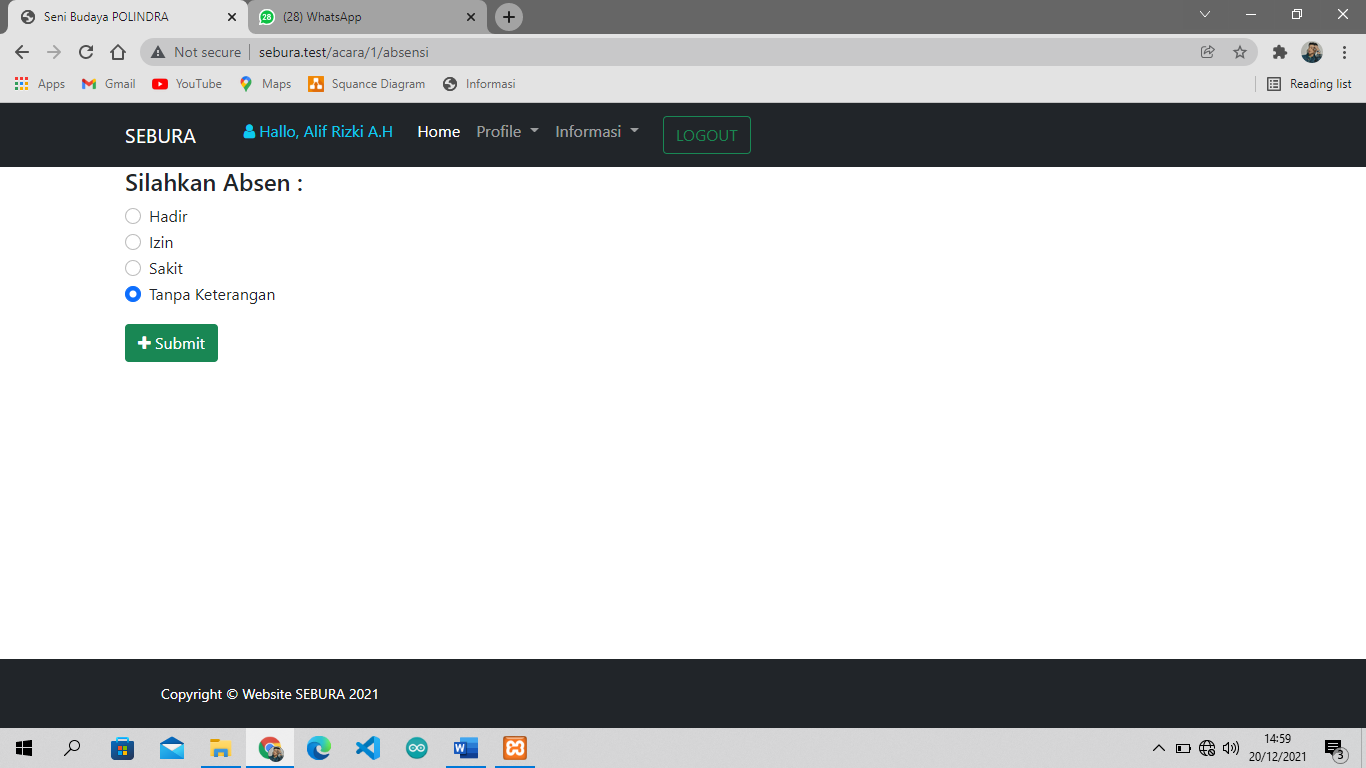
Disini digunakan oleh user lain uuntuk mendaftar menjadi anggota UKM SEBURA.



Gambar 23 : 4.1.6 open recruitmen

### **Absensi**

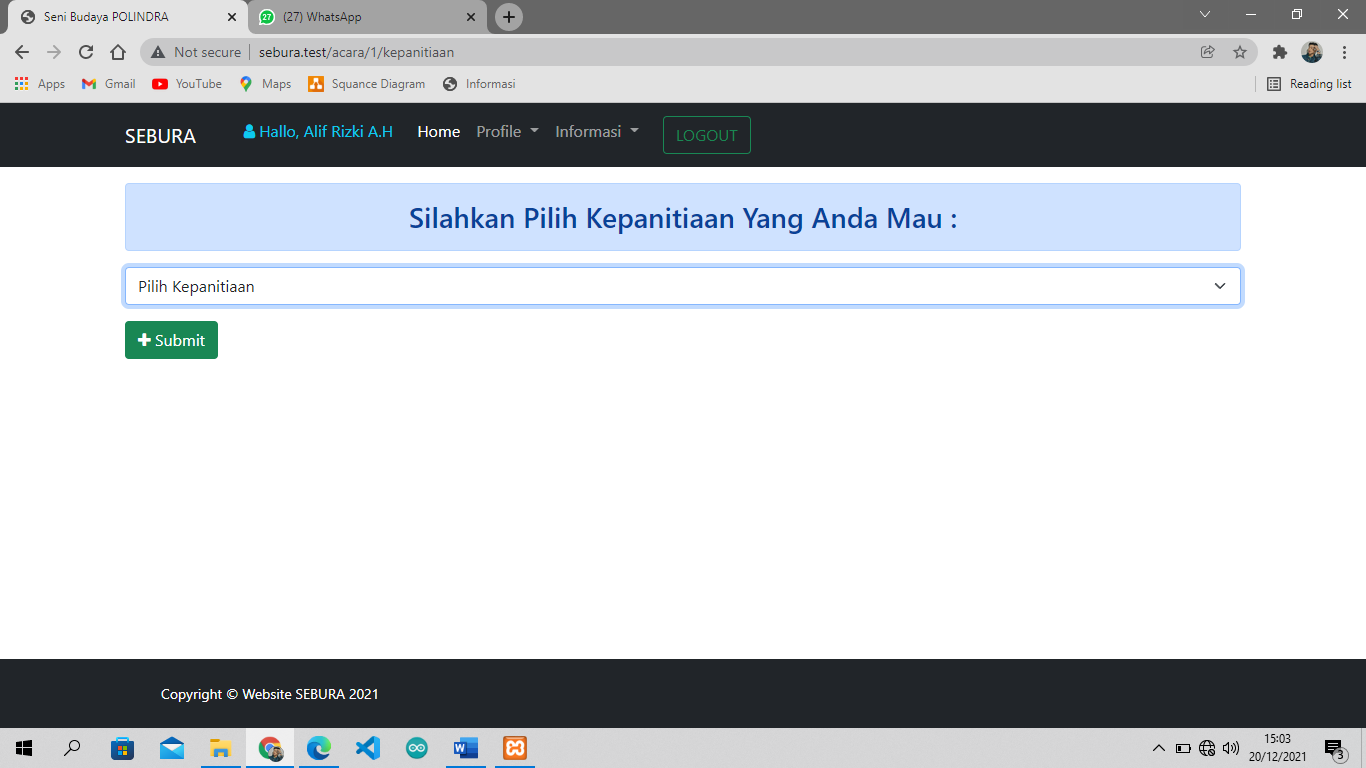
Disini pengurus akan melakukan absensi.



Gambar 24 : 4.1.7 absensi

### **Acara**

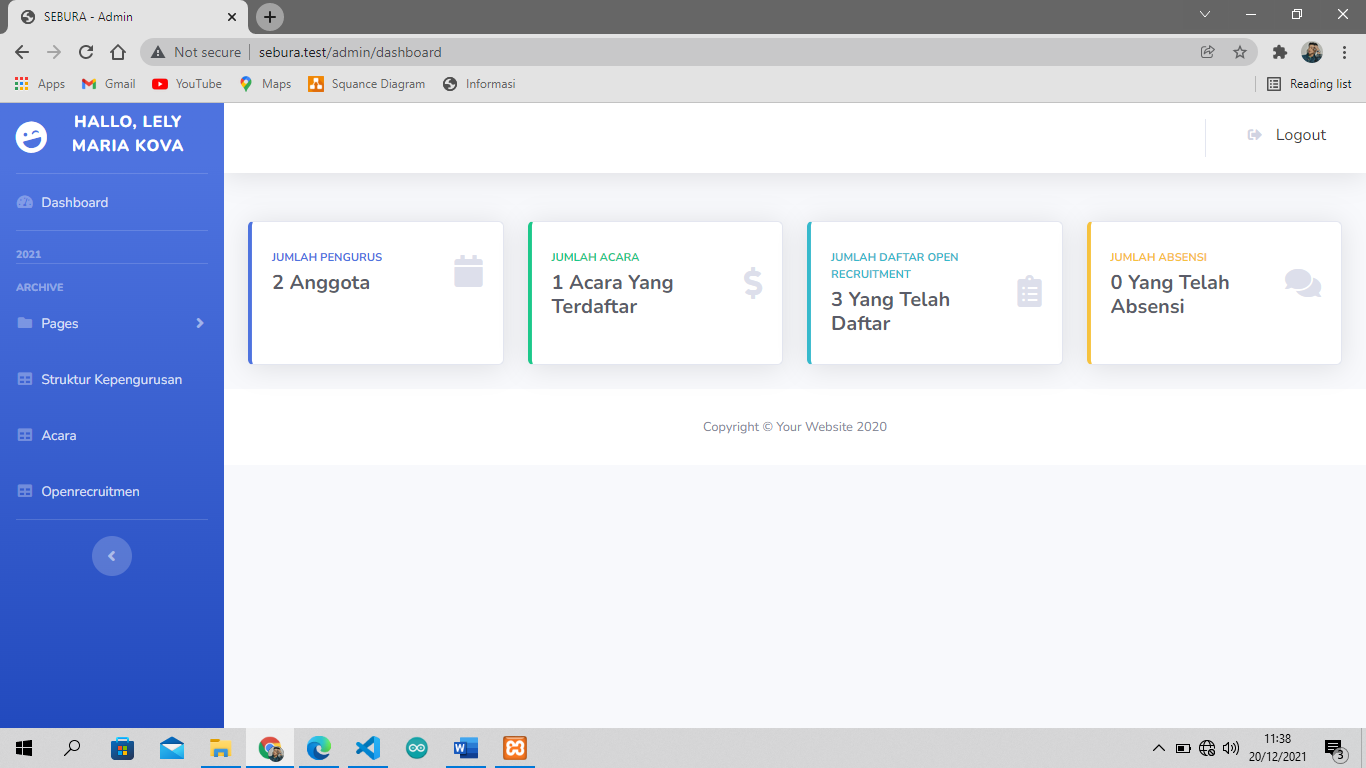
Disini pengurus akan melakukan pendaftaran kepanitiaan.



Gambar 25 : 4.1.8 acara

### **Dashboard Admin**

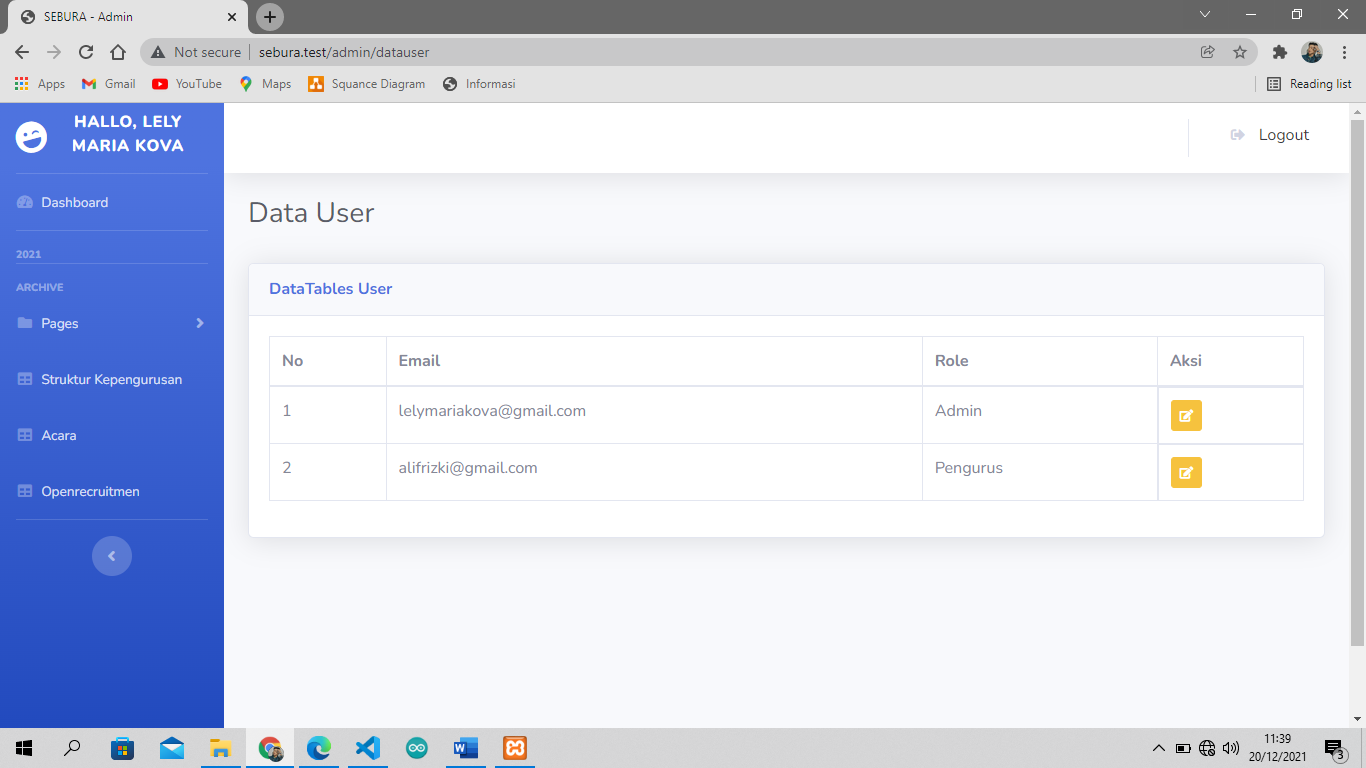
Dashboard admin ini untuk menampilkan data anggota yang ada, data acara yang telah dibuat, yang telah mendaftar open recruitmen dan pengurus yang telah melakukan absensi.



Gambar 26 : 4.1.9 dashboard admin

### **Page Data User**

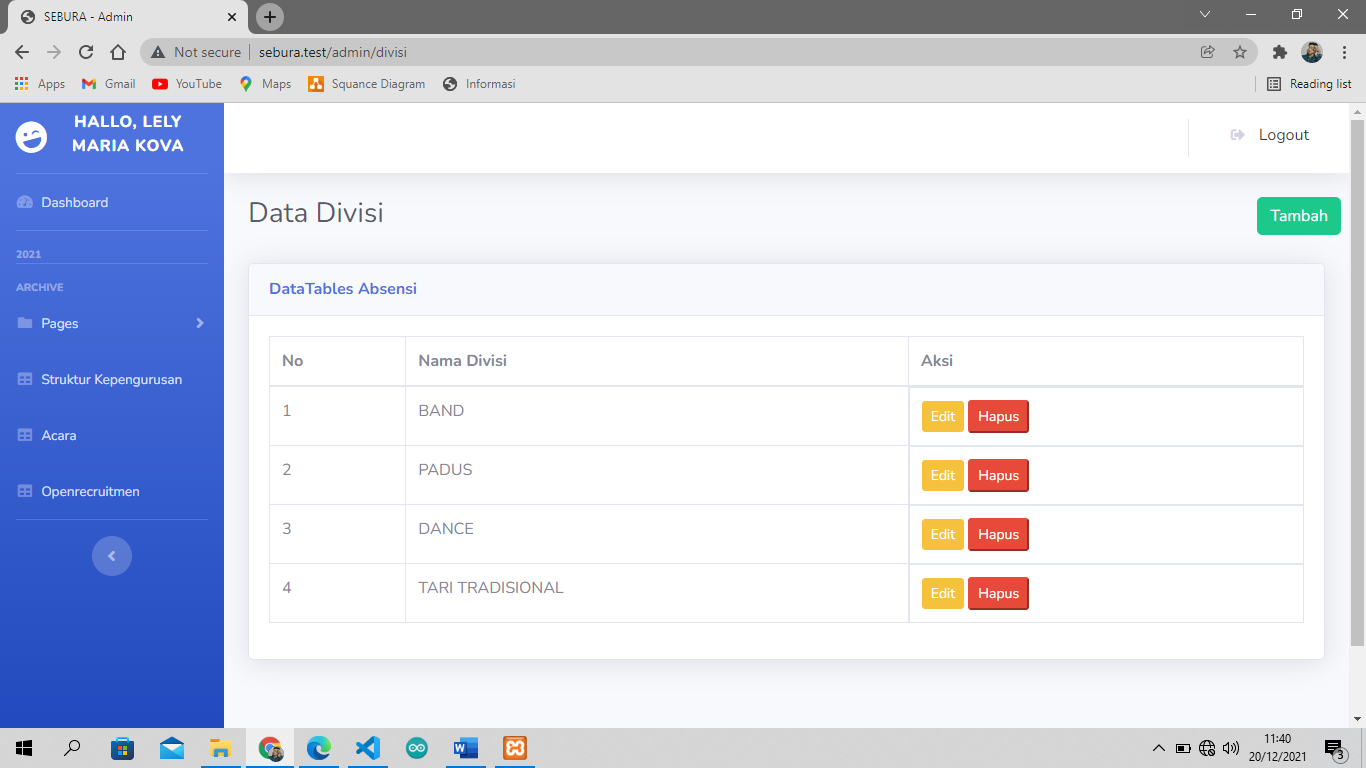
Page data user ini digunakan untuk mengubah Email, Password, dan Role untuk semua user yang ada.



Gambar 27 : 4.1.10 page data user

### **Page Divisi**

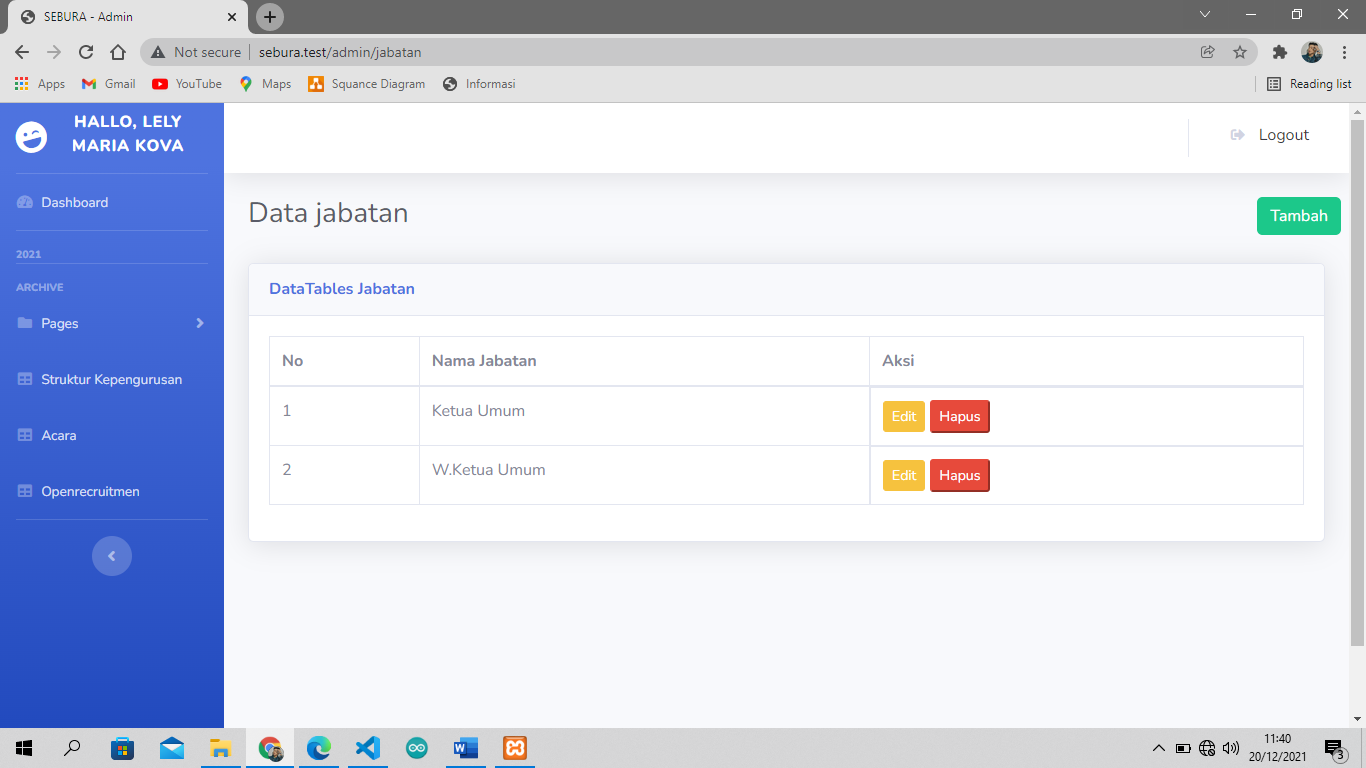
Page ini akan digunakan untuk menambahkan data divsi pada UKM SEBURA.



Gambar 28 : 4.1.11 page divisi

### **Page Jabatan**

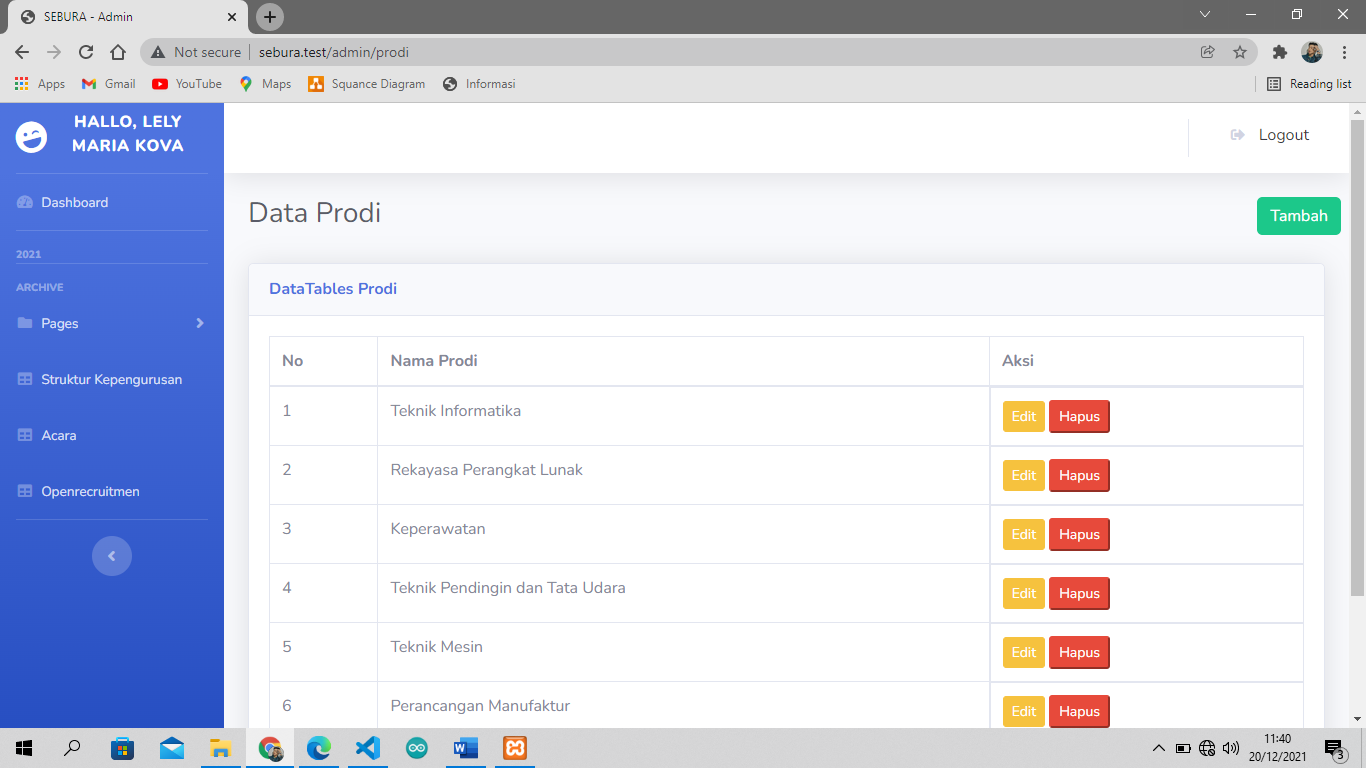
Page ini digunakan untuk menambahkan jabatan yang ada di-UKM SEBURA



Gambar 29 : 4.1.12 page jabatan

### **Page Prodi**

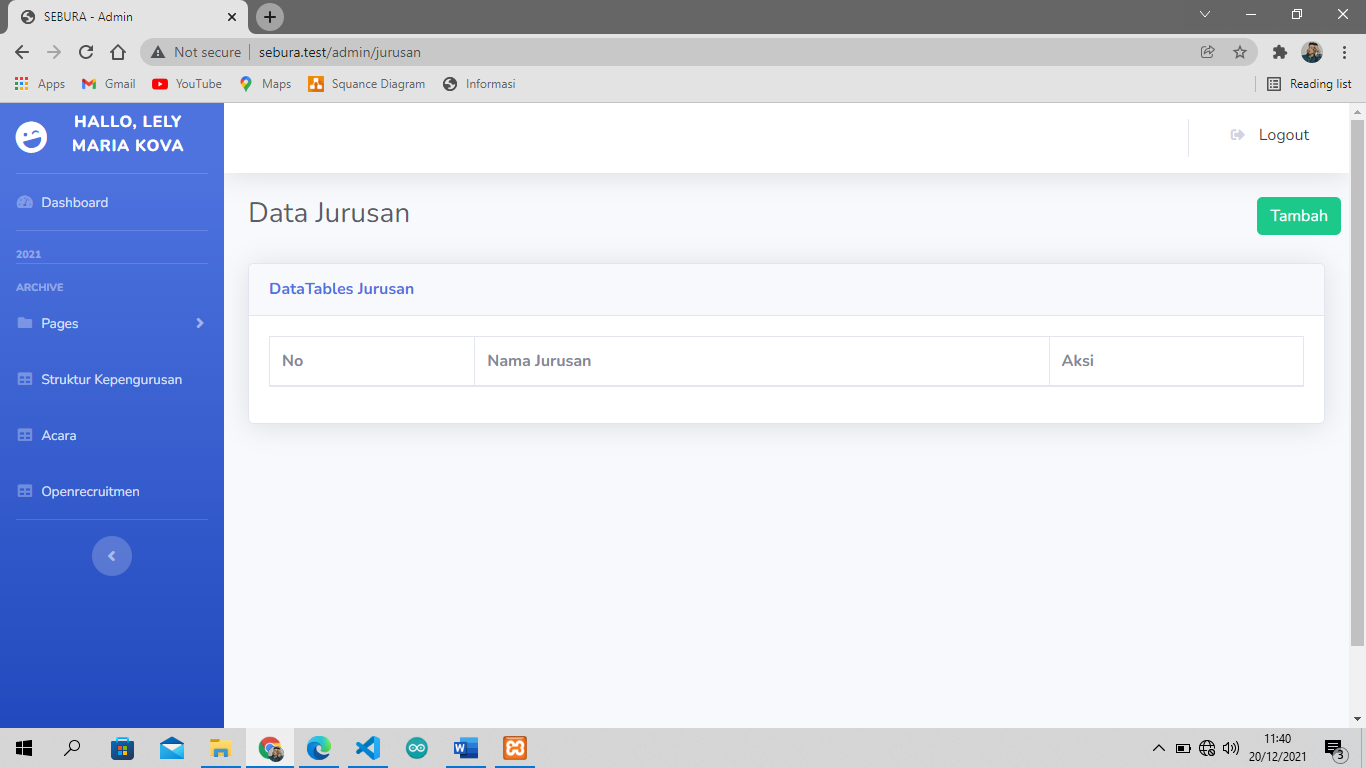
Halaman admin yang akan menambahkan prodi yang ada di POLINDRA.



Gambar 30 : 4.1.13 page prodi

### **Page Jurusan**

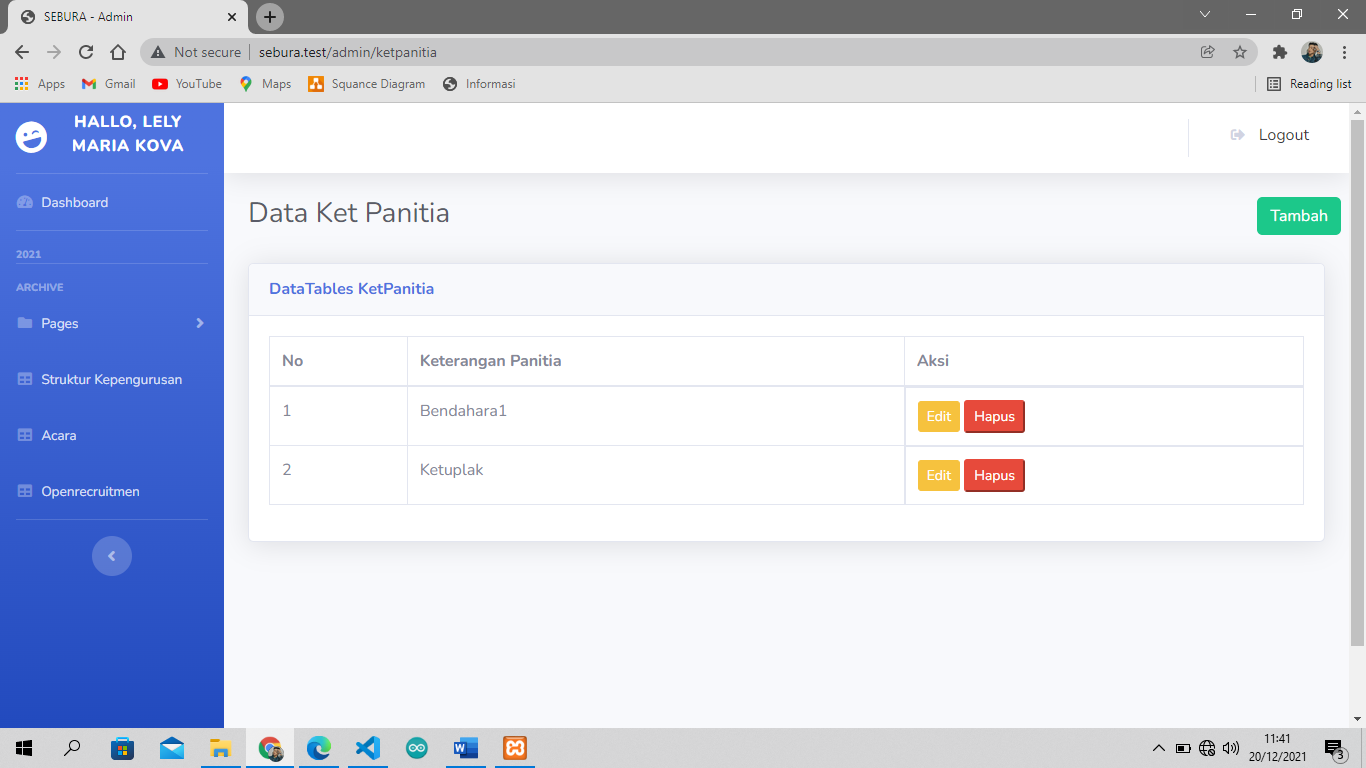
Disini admin akan menambahkan jurusan yang ada di POLINDRA.



Gambar 31 : 4.1.14 page jurusan

### **Page Ket Panitia**

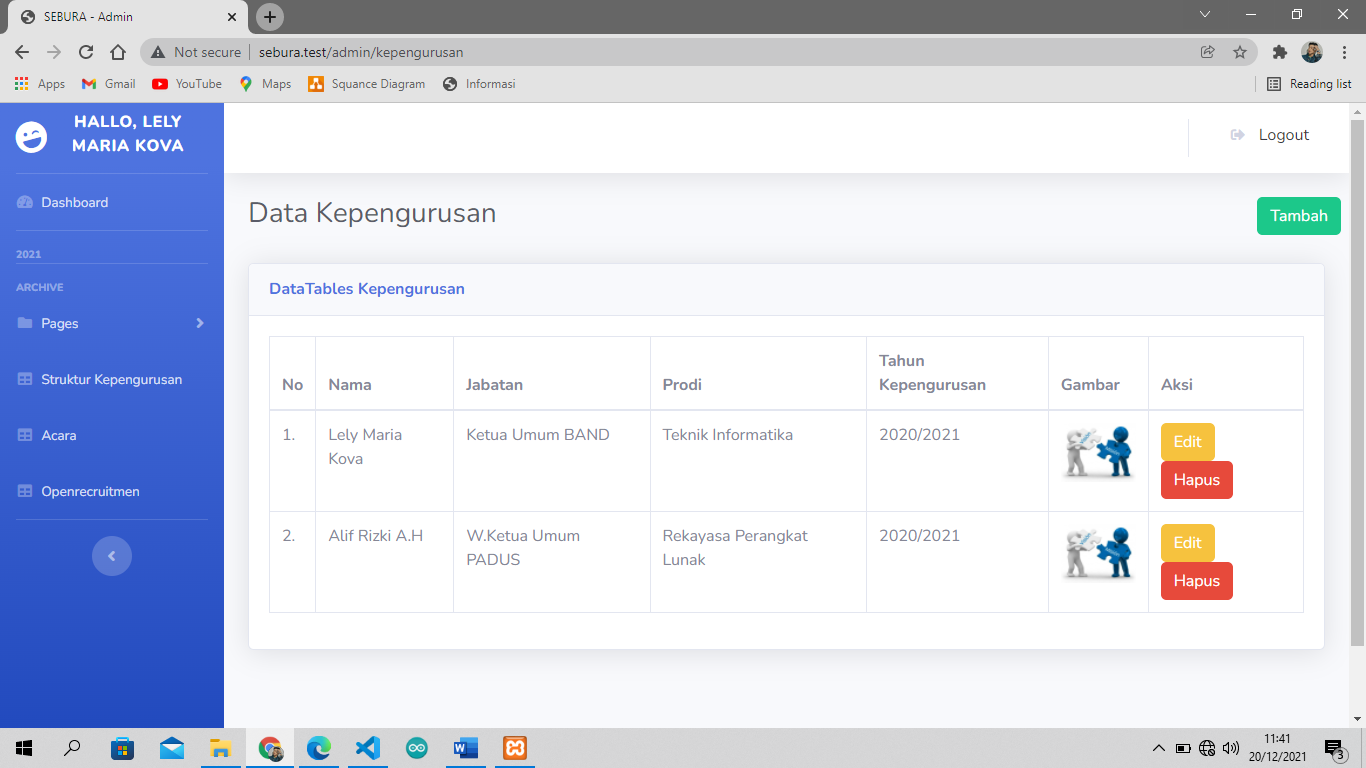
Disini admin akan menambahkan ket panitia yang akan dipilih oleh pengurus nantinya.



Gambar 32 : 4.1.15 page ket panitia

### **Struktur Kepengurusan (Admin)**

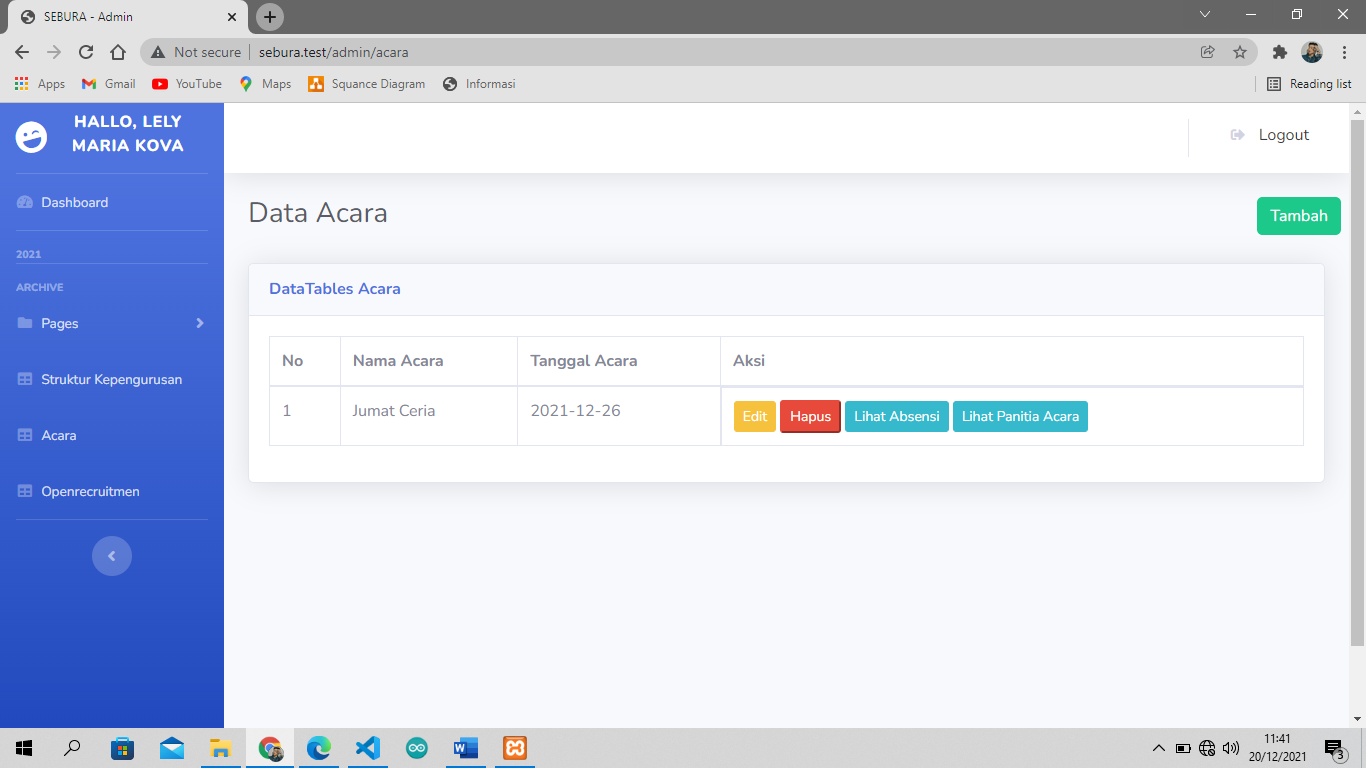
Disini admin akan menambahkan anggota pengurus berserta email dan passwordnya.



Gambar 33 : 4.1.16 struktur kepengurusan (admin)

### **Acara (Admin)**

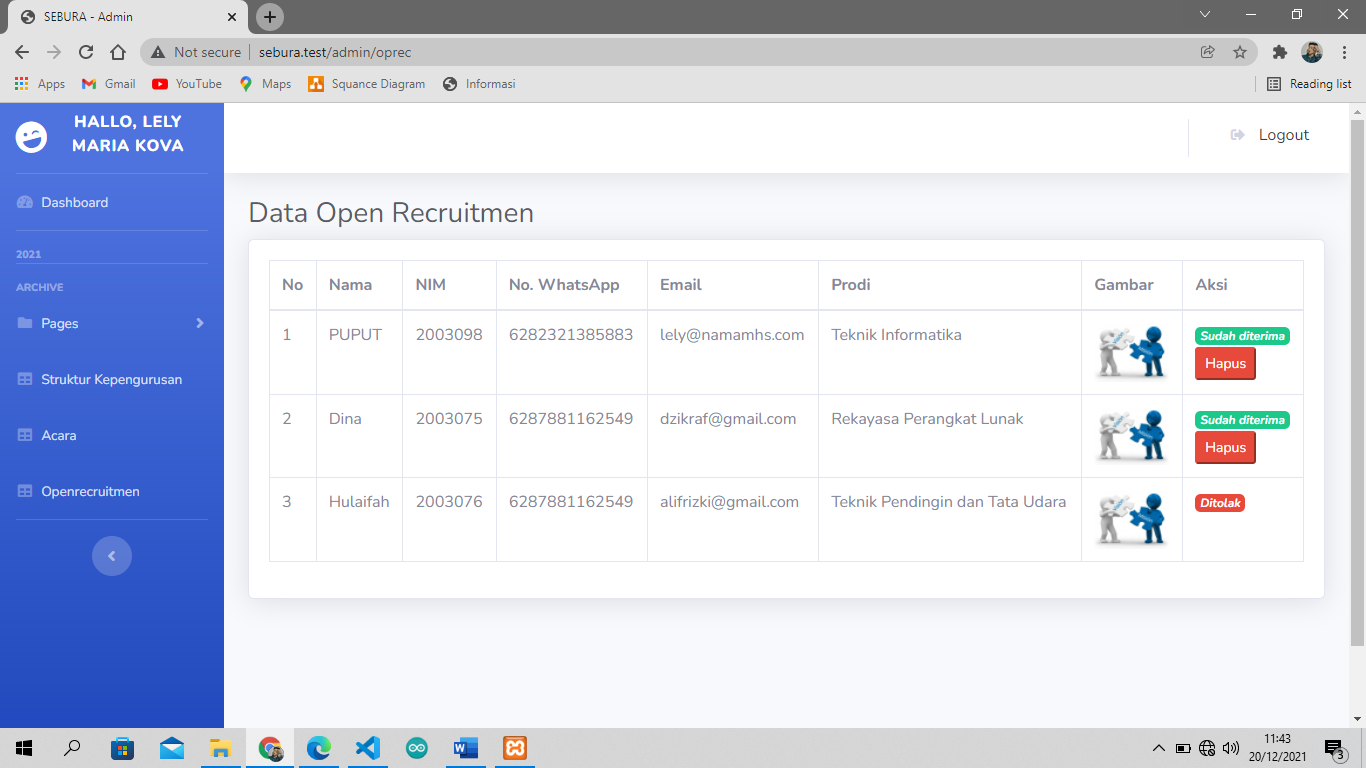
Disini admin bisa menambahkan acara dan terdapat button untuk melihat absensi serta panitia acara.



Gambar 34 : 4.1.17 acara (admin)

### **Open Recruitmen (Admin)**

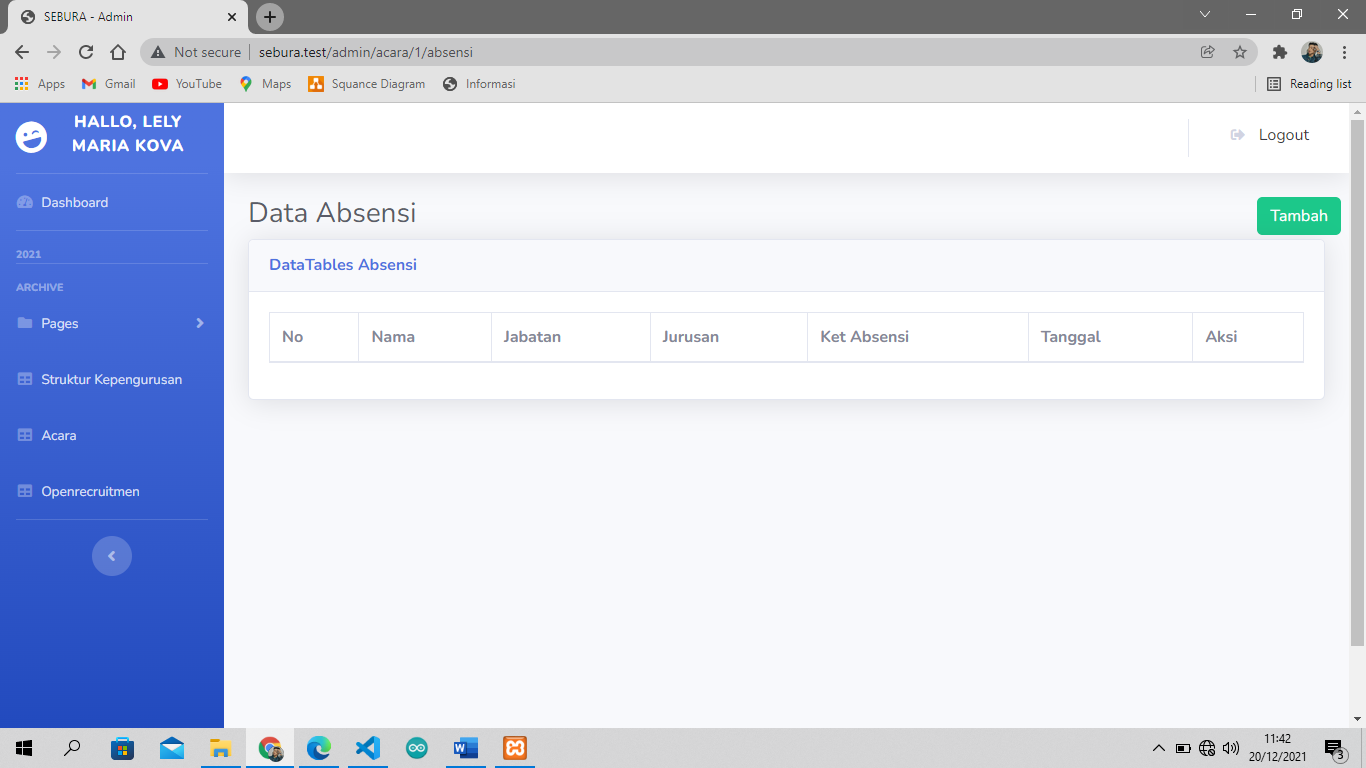
Halaman untuk melihat yang telah mendaftar open recruitmen dan melakukan validasi untuk yang telah mendaftar.



Gambar 35 : 4.1.18 : open recruitmen (admin)

### **Absensi (Admin)**

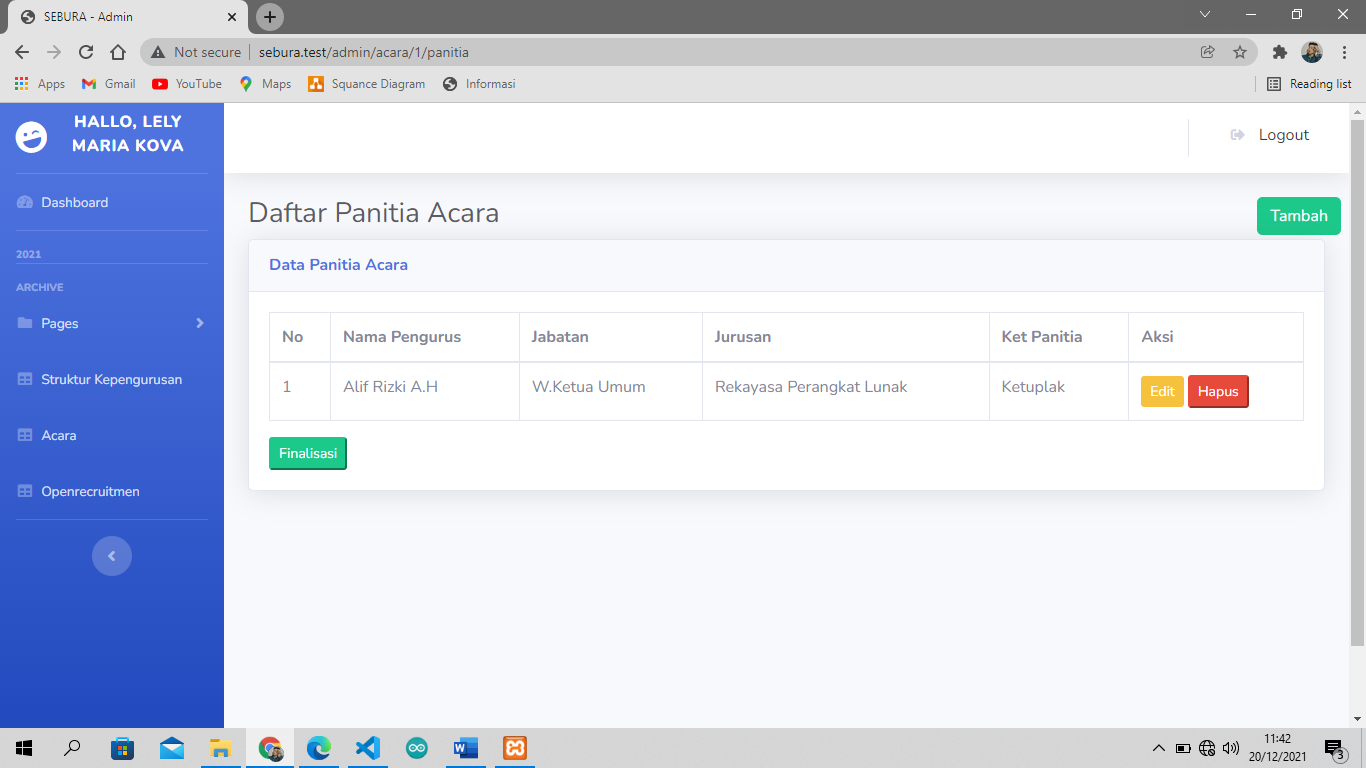
Pada halaman ini admin bisa melihat pengurus yang telah melakukan absensi.



Gambar 36 : 4.1.19 absensi (admin)

### **Panitia Acara (Admin)**

Pada Halaman ini Admin bisa melihat pengurus yang sudah mendaftar panitia dan melakukan finalisasi.



Gambar 37 : 4.1.20 panitia acara (admin)

# BAB V

**PENUTUP**

## **Kesimpulan**

Dengan dibuatnya aplikasi website ini diharapkan adanya efisiensi waktu dan perekapan yang terdata dari kepengurusan UKM SEBURA dalam pendataan absensi dan juga dalam perekrutan keanggotaan dalam event yang diselenggarakan UKM SEBURA itu sendiri

Setelah meneliti tentang pengelolaan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam UKM SEBUEA, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengelolaan SDM merupakan aspek yang sangat penting dalam Organisasi. Tanpa pengelolaan yang benar, keorganisasian pun tidak mampu bertahan. Alasannya, UKM bertahan atau tidak bergantung pada pengurus.

## **Saran**

Berdasarkan penelitian tersebut, penulis menyarankan:

1. UKM SEBURA membuat peraturan dan pemberitahuan yang jelas dan transparan mengenai pengelolaan absensi, event dan organisasi
2. Terjalin keterbukaan antara BPH dan para pengurus
3. BPH membuat ketentuan yang jelas mengenai penggunaan website aplikasi ini

# DAFTAR PUSTAKA

[1] Alif Rizki A.H., Hanny B., Lely Maria K. M Ilham T. dan Rantika, *Proposal I-O Keeper Proyek 1*. 2021.

# 

# LAMPIRAN

1. Gambar Dokumentasi dengan Mitra

**

1. Pembagian Tugas



