

**RANCANG BANGUN
PERANGKAT LUNAK
UNTUK
MANAJEMEN INFORMASI
TUGAS AKHIR**

Muh Ali Bakhtiar (141080200059)

Pembimbing:
Irwan A. Kautsar, S.Kom., M.Kom., Ph.D

Latar Belakang - Definisi Manajemen Informasi

Pengelolaan data menjadi informasi dari berbagai aktifitas pada suatu organisasi yang fokus pada:

- Bagaimana mengelola, menyimpan dan memvisualisasikan informasi tersebut ?
- Bagaimana informasi tersebut tersampaikan kepada stakeholder pada saat yang dibutuhkan?

Mengapa Tugas Akhir?

Tugas Akhir merupakan aktifitas yang kompleks dan terkait oleh beberapa hal diantaranya:

1. Rasio Dosen dan jumlah mahasiswa untuk Akreditasi Perguruan Tinggi
2. Manajemen (Pengelolaan) sumber daya universitas.
3. Keterbukaan akses informasi kepada masyarakat terhadap karya akademik perguruan tinggi.

Latar Belakang - Rumusan Masalah

Penelitian ini berguna untuk menjawab beberapa permasalahan berikut:

- Bagaimana memberikan kemudahan akses informasi mengenai profil bidang keahlian serta publikasi-publikasi yang telah dilakukan oleh calon dosen pembimbing?
- Bagaimana proses perekaman komunikasi dalam jaringan (daring) antara dosen dan mahasiswa?
- Bagaimana mengelola dokumen yang merupakan bagian dari proses bimbingan atau administrasi tugas akhir mahasiswa?
- Bagaimana proses manajemen informasi kepada para stakeholder untuk dapat membantu kebijakan yang terkait?

Penelitian Terkait

Penelitian oleh Institut Teknologi Surabaya :

Penelitian mengenai rancang bangun perangkat lunak manajemen informasi yang di lakukan ITS mengacu pada komponen E (standart 5) dan dalam pengembangan sistemnya menggunakan metode UML (Unified Modelling Language)dan menggunakan standart readySET.

Penelitian oleh Yulia Stukalina :

Dalam penelitiannya mengenai manajemen sistem yang di paparkan pada Konferensi Manajemen Strategis Internasional ke-12, ISMC 2016, 28-30 Oktober 2016, Antalya, Turki mengenai isu - isu sentral yang terkait penelitian multidimensi di sebuah universitas dari sudut pandang manajemen strategis.

Metodologi - User Centered Design

Prinsip UCD:

1. Fokus pada pengguna
2. Perancangan Terintegrasi
3. Perancangan Interaktif

Introducing

User-Centered Design

UCD is a multi-stage problem-solving process that not only requires designers to analyse and foresee how users are likely to use a product, but also to test the validity of their assumptions.



Metodologi - User Centered Design Canvas

