Panduan



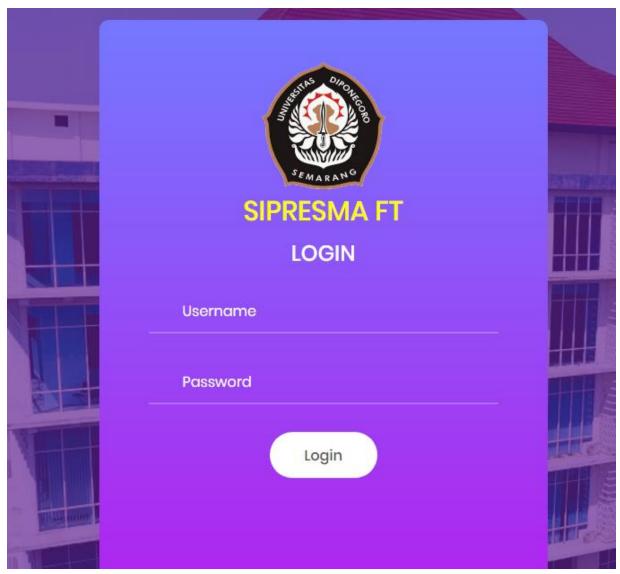


User Admin Fakultas/Departemen

PANDUAN SISTEM PRESTASI MAHASISWA

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO

1. Membuka halaman login pada sistem sipresma



Gambar 1. Halaman login

Masukkan username dan password untuk masuk ke dalam sistem

2. Masuk ke halaman beranda



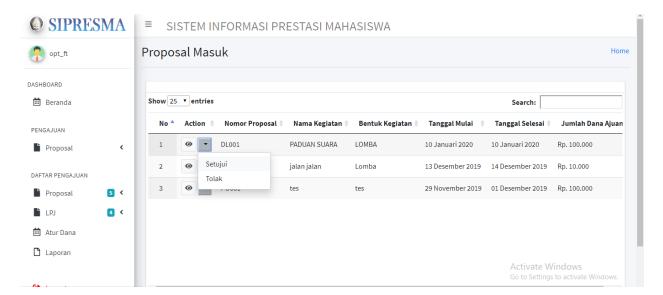
Gambar 2. Halaman Beranda

3. Ada 3 menu proposal, yang pertama proposal masuk untuk melihat apakah ada proposal yang diajukan oleh mahasiswa, yang kedua proposal disetujui untuk melihat daftar proposal yang sudah disetujui, yang ketiga proposal ditolak untuk melihat daftar proposal yang ditolak.



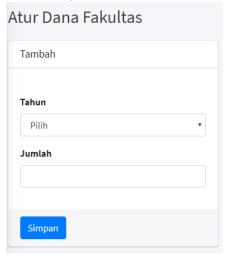
Gambar 3. Menu Pengajuan

4. Masuk ke menu proposal masuk, admin dapat mengapprove proposal. Dengan melihat detail proposal apakah proposal tersebut layak untuk di setujui atau tidak.



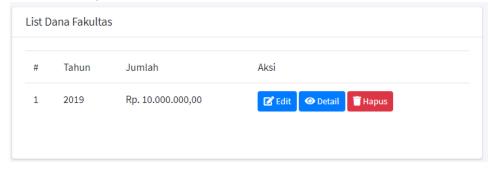
Jika proposal sudah disetujui proposal tersebut akan masuk ke dalam menu proposal disetujui. Tetapi sebelum dapat menyetujui admin harus terlebih dahulu mengatur dana anggaran. Cara mengatur dana anggara:

- 1. Masuk ke menu Atur Dana
- 2. Masukkan jumlah dana dan tahun

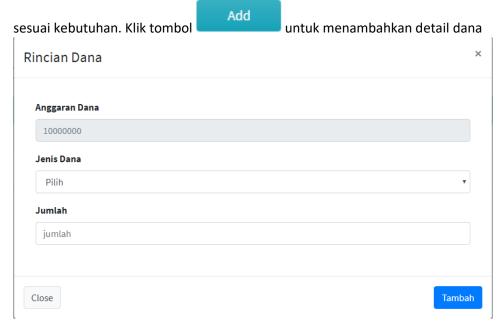


Kemudian klik tombol simpan.

3. Setelah tersimpan akan muncul list dana

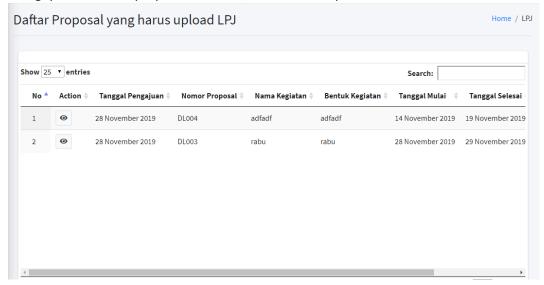


Pada list dana yang baru dibuat klik tombol detail untuk membagi lagi dana tersebut

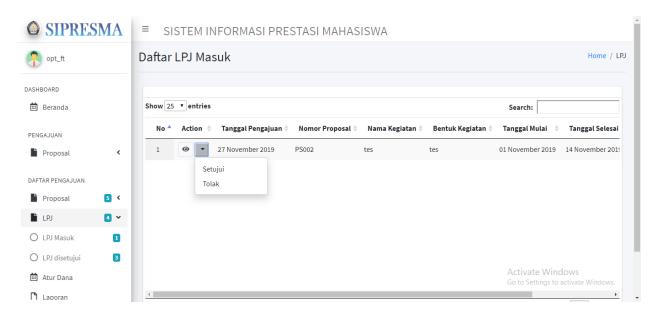


Pilih jenis dana sesuai kebutuhan anggaran, lalu klik tombol tambah. Setelah berhasil mengatur jumlah dana admin dapat menyetujui proposal.

5. Menu proposal disetujui, ini merupakan halaman untuk melihat daftar proposal yang telah disetujui. Proposal yang disetujui diharuskan mengupload LPJ. Namun ketika mahasiswa mengupload LPJ dari proposal tersebut, maka akan berpindah status di menu LPJ masuk.



Menu LPJ masuk merupakan halaman untuk melihat daftar proposal yang sudah mengupload LPJ.
Disini admin dapat mengapprove LPJ tersebut. Setelah disetujui pindah lagi ke menu proposal disetujui.



7. Menu proposal disetujui merupakan menu untuk melihat daftar proposal yang sudah selesai dari tahap awal sampai akhir

