

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring berkembangnya zaman, teknologi juga semakin berkembang. Di era globalisasi saat ini dunia pekerjaan sangat membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul, kompetitif, kreatif, dan berwawasan. Hal ini menuntut setiap individu untuk memiliki keahlian dan profesionalisme untuk menghadapi tantangan di era globalisasi. Dunia pendidikan sangat berperan penting untuk menghasilkan individu yang unggul, kompetitif, kreatif, dan berwawasan.

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Kalimantan Selatan. UMBJM memiliki moto Profesional, unggul, dan islami. Kampus UMBJM terbagi menjadi tiga lokasi, dimana kampus utamanya terletak di Jalan Gubernur Syarkawi, Handil Bakti, Barito Kuala, Kalimantan Selatan, kampus 1 dan kampus pasca sarjananya terletak di Jalan S. Parman, Komplek RS. Islam Banjarmasin.

Salah satu kegiatan yang wajib diikuti oleh mahasiswa UMBJM ialah Praktek kerja lapangan (PKL). PKL merupakan salah satu kegiatan akademik, dengan adanya kegiatan tersebut mahasiswa diharapkan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama enam semester saat duduk di bangku perkuliahan.

Pada kegiatan PKL ini, praktikan mendapatkan kesempatan untuk melakukan PKL di Bagian Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Salah satu tugas dari Kemahasiswaan UMBJM ialah mengawasi

seluruh kegiatan ortom dan ormawa yang ada di UMBJM. Pada saat ini pengajuan Proposal dan penyerahan Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ) masih dilakukan secara manual, yaitu dengan cara perwakilan Organisasi Otonom (ORTOM) atau Organisasi Mahasiswa (ORMAWA) mendatangi ruangan bagian Kemahasiswaan lalu menyerahkan proposal dan LPJ yang telah dibuat.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibuatlah sebuah sistem yang dapat membantu untuk mempermudah dalam hal pengajuan proposal dan penyerahan LPJ. Maka dengan PKL yang saya lakukan ini, dapat diambil judul pada laporan ini, yaitu “Sistem Informasi Pengajuan Proposal dan Penyerahan LPJ di Bagian Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana cara merancang dan membangun sebuah Sistem Informasi Pengajuan Proposal dan Penyerahan LPJ di Bagian Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar tema, maka penulis memberikan batasan masalah, adapun batasan masalah yang terdapat di dalam laporan ini, yaitu:

- a. Sistem informasi ini berbasis web.

- b. Sistem ini hanya digunakan untuk ORTOM dan ORMAWA yang ada di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.
- c. Sistem ini hanya memiliki fitur untuk menambahkan, menghapus, mengedit, dan menyimpan data.
- d. Yang mengelola hanya staff Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dan manfaat dari dilaksanakannya praktek kerja lapangan ini, yaitu sebagai berikut:

##### **1.4.1 Tujuan dilaksanakannya praktek kerja lapangan adalah:**

Untuk membangun sistem pengajuan proposal dan penyerahan laporan pertanggung jawaban berbasis web yang akan digunakan oleh staff kemahasiswaan universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

##### **1.4.2 Manfaat dilaksanakannya praktek kerja lapangan yaitu:**

###### **a. Bagi Peneliti**

Memperoleh pengalaman dari pekerjaan nyata yang sesuai dengan ilmu yang didapatkan selama di bangku perkuliahan.

###### **b. Bagi Instansi**

Dengan adanya Sistem Informasi Pengajuan Proposal dan Penyerahan LPJ di Bagian Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

ini diharapkan dapat membantu untuk mempermudah dalam hal validasi proposal dan LPJ.

c. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya Sistem Informasi Pengajuan Propros dan Penyerahan LPJ di Bagian Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin ini diharapkan dapat membantu mempercepat proses pengajuan proposal dan penyerahan LPJ.

d. Bagi Pihak Lain

Dengan adanya Sistem Informasi Pengajuan Proposal dan Penyerahan LPJ di Bagian Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sebuah referensi dan dapat dikembangkan lagi sehingga dapat digunakan di instansi lainnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **2.1 Gambaran Umum**

Kemahasiswaan UMBJM merupakan salah satu lembaga yang ada di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Kemahasiswaan UMBJM bertugas memantau dan handle mahasiswa, ORTOM, dan ORMAWA. Kemahasiswaan UMBJM memiliki visi, misi, tujuan, dan sasaran:

##### **2.1.1 Visi Kemahasiswaan UMBJM**

Menjadi lembaga Kemahasiswaan dan Kerjasama yang Unggul, Berprestasi, menghasilkan SDM yang kreatif, inovatif dan berkarakter Islam yang berkembang di Kalimantan 2025.

##### **2.1.2 Misi Kemahasiswaan UMBJM**

- a. Menyelenggarakan layanan minat, bakat, penalaran, kreatifitas yang mampu menghasilkan mahasiswa berprestasi baik akademik maupun non akademik melalui kegiatan yang dilandasi dengan nilai-nilai islam dan kemuhammadiyah.
- b. Menyelenggarakan layanan kemahasiswaan dan kerjasama untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam dunia kerja dan wirausaha.

##### **2.1.3 Tujuan**

- a. Peningkatan kualitas dan profesionalitas layanan minat, bakat, penalaran, kreatifitas yang mampu menghasilkan mahasiswa

berprestasi baik akademik maupun non akademik melalui kegiatan yang dilandasi dengan nilai-nilai islam dan kemuhammadiyah.

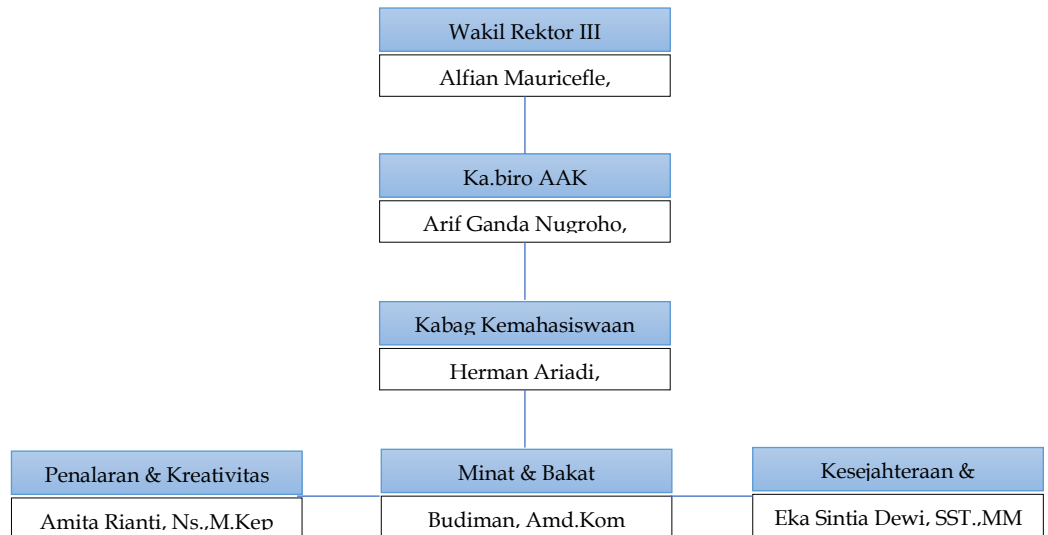
- b. Peningkatan layanan kemahasiswaan dan kerjasama untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam dunia kerja dan wirausaha.
- c. Peningkatan kuantitas dan Kualitas kerjasama dengan Institusi baik dalam maupun luar negeri.

#### **2.1.4 Sasaran**

- a. Meningkatkan dan terwujudnya kualitas dan profesionalitas layanan minat, bakat, penalaran, kreatifitas yang mampu menghasilkan mahasiswa berprestasi baik akademik maupun non akademik melalui kegiatan yang dilandasi dengan nilai-nilai islam dan kemuhammadiyah.
- b. Meningkatkan dan Terwujudnya layanan kemahasiswaan dan kerjasama untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam dunia kerja dan wirausaha.
- c. Meningkatkan dan Terwujudnya kuantitas dan Kualitas kerjasama dengan Institusi baik dalam maupun luar negeri.

## 2.2 Struktur Organisasi

### STRUKTUR ORGANISASI KEMAHASISWAAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN



## 2.3 Sejarah Kemahasiswaan Universitas

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin berdiri pada tahun 2016, akan tetapi Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin sudah lama ada ketika UMBJM masih berstatus sebagai Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Banjarmasin (STIKES Muhammadiyah Banjarmasin). Pada tahun 2016 sampai dengan tahun 2020 Kemahasiswaan UMBJM dipimpin oleh Bapa Rudin Syahri yang pada saat ini menjabat sebagai Ketua Bagian (KABAG) di fakultas Psikologi. Pada tahun 2020 sampai dengan 2021 sempat dipimpin oleh bapa Tio, kemudian beliau diterima sebagai pegawai negeri di

daerah kapuas. Dan pada tahun 2021 sampai sekarang digantikan oleh bapa Herman Ariadi, NS., M.Kep.

## **2.4 Sistem yang Sedang berjalan**

Pada saat ini sistem yang berjalan di Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin masih manual, yaitu dengan cara perwakilan Organisasi Otonom atau Organisasi Mahasiswa mendatangi ruangan bagian Kemahasiswaan lalu menyerahkan hard copy proposal dan LPJ yang telah dibuat.

## **2.5 Landasan Teori**

### **2.5.1 Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan kumpulan berbagai komponen yang saling bekerja sama mengerjakan suatu proses untuk mencapai tujuan tertentu. Proses yang dilakukan oleh sistem informasi biasanya merupakan proses pencatatan transaksi, pemeliharaan basis data, serta penyediaan laporan dan informasi.

Tujuan suatu sistem informasi dalam jangka pendek adalah membantu berbagai pihak di dalam perusahaan atau organisasi untuk membuat keputusan. Berbagai pihak ini meliputi pihak intern maupun pihak ekstern. Tujuan jangka panjang sistem informasi sebenarnya tidak hanya melayani para pemakainya, tetapi lebih penting lagi, yaitu



menciptakan keunggulan kompetitif (competitive advantage). Keunggulan kompetitif merupakan keunggulan yang tidak atau belum dimiliki oleh perusahaan atau organisasi lain (Wing Wahyu Winarno, 2021 : 8 – 10).

### **2.5.2 Proposal**

Kata proposal berasal dari bahasa Inggris *to propose* yang artinya mengajukan dan secara sederhana proposal dapat diartikan sebagai bentuk pengajuan atau permohonan, penawaran baik itu berupa ide, gagasan, pemikiran maupun rencana kepada pihak lain untuk mendapatkan dukungan, baik itu yang sifatnya izin, persetujuan, dana dan lain-lain.

Proposal adalah rencana kerja yang disusun secara sistematis dan terinci untuk suatu kegiatan yang bersifat formal dengan kata lain, proposal adalah suatu rancangan desain penelitian (usulan penelitian) yang akan dilakukan oleh seorang peneliti tentang suatu bahan penelitian.

Proposal dapat dirumuskan sebagai sebuah rencana yang dituangkan dalam bentuk rancangan kerja kegiatan pengumpulan, pengolahan, penganalisisan, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip.

Selain dari pengertian diatas, proposal juga berarti sebuah tulisan yang bertujuan untuk menjabarkan atau menjelaskan sebuah tujuan kepada seseorang atau lembaga sehingga mereka memperoleh pemahaman mengenai tujuan tersebut lebih mendetail. Laporan Pertanggung Jawaban (Iwan Hermawan, S.AG., M.Pd.I, 2019 : 168).

### **2.5.3 Laporan Pertanggung Jawaban**

Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ) adalah salah satu kegiatan pelaporan seluruh kegiatan yang telah terlaksan mulai dari awal hingga selesainya kegiatan. Hal-hal yang biasanya dilaporkan mulai dari kendala, hingga cara mengatasi dana anggaran yang telah digunakan. terkadang didalam organisasi LPJ dijadikan ajang perdebatan, argumen pro dengan kontra yang saling berselis sehingga tak jarang LPJ yang dilaporkan harus diterima secara Bersyarat (Oleh Prof. DR. H. A. Rusdiana, M.M., Drs. Nasihudin, M. Pd., 2021 : 191).

### **2.5.4 Flowchart**

Flowchart adalah bentuk gambar atau diagram yang mempunyai aliran satu atau dua arah secara sekuensial. Flowchart digunakan untuk merepresentasikan maupun mendesain program. Flowchart yang dibuat sebelum membuat program digunakan untuk mempermudah pembuat program untuk menentukan alur logika program. Tujuan dari flowchart

adalah untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi, dan jelas dengan menggunakan simbol-simbol standar (Evi Lestari Pratiwi, 2020 : 14).

### **2.5.5 Laravel**

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis di bawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep MVC (*model view controller*). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas, dan menghemat waktu (Yudho Yudhanto dan Helmi Adi Prasetyo, 2019 : 22).

### **2.5.6 HTML**

HTML atau Hyper Text Markup Language merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat laman website yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan web browser (peramban web). HTML sendiri secara resmi lahir pada tahun 1989 oleh Tim Berners Lee dan dikembangkan oleh World Wide Web Consortium (W3C), yang kemudian pada tahun 2004 dibentuklah Web

Hypertext Application Tecnology Working Group (WHATG) yang hingga kini bertanggung jawab akan perkembangan bahasa HTML ini hingga kini mengembangkan versi HTML 5, sebuah versi terbaru dari HTML yang tidak hanya mendukung gambar dan teks namun juga, menu interaktif, audio, video dan lain sebagainya (Adam Saputra, S.Si, 2019:2).

### **2.5.7 MySQL**

*Structured Query Language* atau yang disingkat SQL merupakan bahasa pemrograman khusus yang digunakan untuk memanajemen data dalam RDBMS. SQL biasanya berupa perintah sederhana yang berisi instruksi-instruksi untuk manipulasi dan pengambilan data pada relational database atau database yang terstruktur. Perintah SQL ini sering juga disingkat dengan sebutan 'query' (Rahimi Fitri, S.Kom, M.Kom, 2020 :2).

### **2.5.8 PHP**

PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis dan interaktif. Dinamis artinya, website tersebut bisa berubah-ubah tampilan dan kontennya sesuai kondisi tertentu. Sebagai contoh, PHP bisa menampilkan tanggal dan hari saat ini secara berganti-ganti di dalam sebuah website. Interaktif artinya,

PHP dapat memberi feedback bagi user misalnya menampilkan hasil pencarian produk(Jubilee Enterprise, 2018:1-2).

#### **2.5.9 Visual Studio Code**

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst) (Ummy Gusti Salamah, S.ST., MIT, 2021 : 1).

#### **2.5.10 Xampp**

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak system operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP mengkonfigurasikannya secara akan menginstalasi otomatis untuk anda atau dan auto konfigurasi. XAMPP merupakan salah satu paket instalasi Apache, PHP dan MySQL instant

yang dapat kita gunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut (Oleh Lusita Violita Aprilian, Muhammad Yusril Helmi Setyawan, Mohamad Harry Khomas Saputra, 2020 : 50).

#### **2.5.11 UML**

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (Object Oriented). UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blue print, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database dan komponen-komponen yang diperlukan dalam software (Rachmat Destriana, M.Kom., Syepri Maulana Husain, S.Kom., MTI., Nurdiana Handayani, M.Kom., Aditya Tegar Prahara Siswanto, S.Kom., 2021 : 3).

## **BAB III**

### **ANALISA DAN DESAIN**

#### **3.1 Tabel Kegiatan Pelaksanaan PKL**

#### **3.2 Uraian Kegiatan PKL`**

Kegiatan PKL ini dilakukan di kampus utama Universitas Muhamadiyah

Banjarmasin tepatnya di lantai dua di depan ruang wakil rektor III dari hari

Senin s/d Jum'at pada pukul 09.00 – 15.00 WITA

#### **3.3 Usulan Pemecahan Masalah**

#### **3.4 Analisa Sistem**

#### **3.5 Desain Sistem**