

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan keterampilan non-akademik mahasiswa sangat penting dalam pendidikan tinggi. Keterampilan ini sangat penting dalam membekali lulusan menghadapi tantangan dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat. Salah satu wadah utama yang memfasilitasi pengembangan tersebut adalah Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), sebuah organisasi resmi di lingkungan kampus yang dirancang untuk mendukung eksplorasi minat dan bakat mahasiswa di luar konteks perkuliahan. Melalui aktivitas organisasi, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman kepemimpinan dan kerja sama tim, tetapi juga terlibat langsung dalam pengambilan keputusan yang membentuk kepribadian dan kedewasaan sosial mereka. Pengelolaan seluruh kegiatan UKM berada di bawah koordinasi Divisi Kemahasiswaan.

Universitas Darma Persada, terdapat lebih dari 17 UKM aktif yang mencakup beragam bidang, mulai dari kesenian hingga keagamaan. Namun demikian, efisiensi dalam pengelolaan administrasi kegiatan UKM masih menghadapi berbagai kendala. Proses utama seperti pengajuan program kerja, pengajuan proposal kegiatan, pencairan anggaran, hingga pelaporan pertanggungjawaban (LPJ) umumnya masih dilakukan secara manual melalui formulir fisik dan komunikasi langsung, yang rentan menimbulkan hambatan seperti keterlambatan verifikasi, miskomunikasi, dan kurangnya dokumentasi yang rapi.

Melihat berbagai tantangan tersebut, dibutuhkan solusi berbasis teknologi informasi. Pengembangan sistem informasi berbasis web menjadi langkah strategis guna meningkatkan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas dalam seluruh siklus administrasi UKM. Sistem ini diharapkan dapat mendukung pemantauan proses secara *real-time* dan mengurangi risiko kesalahan data. Inisiatif ini juga sejalan dengan amanat Peraturan Rektor Universitas Darma Persada Nomor 06/Peraturan/UNSADA/XI/2023, yang menetapkan tanggung jawab Divisi Kemahasiswaan dalam membina UKM.

Berdasarkan urgensi tersebut, penulis berinisiatif untuk mengembangkan aplikasi berbasis web sebagai solusi yang diusulkan dan sekaligus menjadi topik dalam penulisan tugas akhir dengan judul: **“Rancang Bangun Sistem Informasi Penyelenggaraan Kegiatan bagi Unit Kegiatan Mahasiswa di Kemahasiswaan Universitas Darma Persada.”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diambil peneliti adalah:

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), khususnya dalam hal seperti pengajuan program kerja, pengajuan proposal kegiatan, pencairan dana, serta pelaporan kegiatan yang belum terkelola waktu pelaporan. Ketiadaan sistem informasi yang terintegrasi juga memperburuk efisiensi verifikasi dan pencatatan anggaran kegiatan.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web guna mendukung penyelenggaraan kegiatan UKM di lingkungan Kemahasiswaan Universitas Darma Persada. Sistem ini dirancang agar mampu mengotomatisasi proses pengajuan proposal, verifikasi anggaran, dan pelaporan kegiatan secara lebih efisien dan terstruktur.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari menggunakan aplikasi penyelenggaraan Kegiatan bagi Unit kegiatan Mahasiswa pengajuan dana proposal berbasis website yang dapat membantu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan Bagian Kemahasiswaan Universitas Darma Persada dalam mengelola proses pengajuan dana secara lebih efektif dan Meningkatkan transparansi dalam distribusi dana kegiatan mahasiswa, sehingga setiap Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dapat memantau status pengajuan proposal secara langsung.

1.5 Ruang Lingkup

Agar permasalahan tidak melenceng dari tujuan, ini adalah beberapa pembatasan masalah yang perlu dibuat, diantaranya:

1. Data yang diambil adalah Panduan Pengajuan Proposal penyelenggaraan kegiatan dan Laporan Pertanggung Jawaban Unit Kegiatan Mahasiswa

2. Laporan yang dikeluarkan adalah hasil dari Pengajuan Proposal penyelenggaraan kegiatan serta pendanaan dan Laporan Pertanggung Jawaban kegiatan dan pendanaan Unit Kegiatan Mahasiswa.
3. Akses yang dibuat mencakup Unit Kegiatan Mahasiswa, Pembina Unit Kegiatan Mahasiswa, Wakil Rektor 3, Kemahasiswaan, Wakil Rektor 2, dan Biro Perencanaan dan Keuangan.
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan HTML, Laravel, CSS, XAMPP, dan MySQL sebagai database.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini merupakan garis besar penyusunan yang memudahkan jalan pikiran dalam memahami secara keseluruhan isi penelitian ini. Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang didalamnya berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung dimana didalamnya berisi konsep dasar dan tools pendukung pembangunan sistem. dan juga menjelaskan tentang usecase diagram, activity diagram, scenario.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan tentang kerangka pemikiran, pengumpulan data, metodologi pengembangan sistem, waktu dan tempat penelitian serta alat dan bahan yang digunakan untuk penulisan laporan penelitian.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini dijelaskan sejarah singkat perusahaan serta strukturnya dan tentang usecase diagram, skenario, activity diagram, spesifikasi dokumen masukan, spesifikasi dokumen keluaran, identifikasi solusi sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan mengenai hasil dan pembahasan dari implementasi sistem kemudian di jelaskan juga uji coba aplikasi berdasarkan uji coba structural fungsional dan validasi.

BAB VI KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan laporan dan saran-saran yang di perlukan dalam pengembangan sistem tersebut agar dapat berguna bagi pengembangan sistem informasi di masa yang akan datang.