

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah sedemikian maju, siapapun yang mengikuti perkembangan dunia informasi akan merasa terlalu cepat untuk disesuaikan dengan pertumbuhan organisasi suatu instansi. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, banyak hal yang dapat memudahkan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Pada sebuah organisasi suatu instansi tidak akan lepas dari kegiatan pengolah data, baik secara manual ataupun secara elektronik. Pengolahan data, bukan sekedar kegiatan tulis menulis, menyimpan berkas, akan tetapi pengolahan data merupakan suatu rutinitas organisasi sehingga diperlukan suatu kebiasaan yang baik dan benar agar menghasilkan suatu informasi yang akurat.(Wasiyo, 2018)

Sistem informasi dalam pentahapannya dapat digambarkan sebagai struktur piramida, dengan lapisan paling bawah meliputi informasi bagi proses transaksi, pemeriksaan mengenai status, dan lain sebagainya. Tahap berikutnya meliputi sumber informasi untuk mendukung perencanaan taktis dan pengambilan keputusan bagi pengawasan dan tahap puncak meliputi sumber informasi guna menunjang perencanaan dan pengambilan kebijakan oleh manajemen yang lebih tinggi.(Akbar, 2021)

Organisasi mahasiswa dapat meningkatkan budaya literasi dengan memperbarui informasi. Selain itu dengan adanya database dapat meningkatkan efisiensi pada proposal dan laporan kegiatan yang disimpan dan diarsipkan dalam database. Sistem informasi untuk organisasi mahasiswa terbukti dapat meningkatkan efisiensi pada kelangsungan organisasi mahasiswa sehingga kualitas pelayanan mahasiswa dan kualitas kegiatan organisasi mahasiswa dapat meningkat. (Agus, 2020)

Berdasarkan Peraturan Rektor UNUGHA Cilacap Nomor Ybk.1271.07/048/421.4/UNUGHA/I/2018 Tentang Standar prosedur Kegiatan dan Kemahasiswaan UNUGHA Cilacap dan Peraturan Rektor UNUGHA

Cilacap Nomor Ybk.1271.07/002/421.4/UNUGHA/I/2018 Tentang Pedoman Organisasi Kemahasiswaan UNUGHA Cilacap. Organisasi mahasiswa terdiri dari Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas, Dewan Perwakilan Mahasiswa, Badan Eksekutif Mahasiswa tingkat Fakultas, Himpunan Mahasiswa Program Studi dan Unit Kegiatan Mahasiswa. Dalam peraturan rektor tersebut mengatur organisasi dan kegiatan kemahasiswaan meliputi dari pembentukan ormawa, reorganisasi, pengajuan SK ormawa sampai dengan pengajuan dana Kegiatan Mahasiswa, pelaksanaan kegiatan dan laporan pertanggungjawaban ormawa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada biro kemahasiswaan UNUGHA Cilacap dapat disimpulkan bahwa Pelayanan dari bidang kemahasiswaan sangatlah penting dan itu dapat mempengaruhi berjalannya sebuah organisasi mahasiswa. Sistem Pelayanan Kemahasiswaan yang digunakan di kampus UNUGHA Cilacap khususnya di bidang kemahasiswaan masih menggunakan cara konvensional. Pelayanan yang diberikan dari biro kemahasiswaan UNUGHA Cilacap masih kurang efektif, oleh karena itu perlu adanya evaluasi untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara dengan biro kemahasiswaan dan jurnal-jurnal penelitian yang berkaitan dengan sistem informasi untuk organisasi mahasiswa. Maka, dapat disimpulkan bahwa sistem manajemen organisasi mahasiswa yang masih konvensional sangat menyulitkan organisasi mahasiswa untuk mengajukan kegiatan organisasi sehingga hal ini berpengaruh pada kualitas kegiatannya, dikarenakan panitia kegiatan terlalu sibuk mengurus administrasi-administrasi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan organisasi.

Untuk meningkatkan kualitas pelayanan dari biro kemahasiswaan dan meningkatkan kualitas kegiatan maka perlu dibangun sebuah sistem informasi manajemen pelayanan mahasiswa. Pembangunan atau pengembangan dimulai dengan analisis sistem yang berjalan, dalam hal ini penulis sudah menggali data dan wawancara dengan pihak kemahasiswaan. Maka, langkah yang selanjutnya adalah memulai pembangunan sebuah sistem informasi.

Pengembangan sistem informasi diawali dengan proses analisis, desain,

pembuatan perangkat/ pemrograman, pengujian dan pengelola. Sejalan dengan (Raharjana, 2017) bahwa dalam Pembangunan Perangkat Lunak, ada beberapa tahap yang biasanya dilakukan oleh pengembang (*Software Development Life Cycle*), yaitu Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak, Desain Perangkat Lunak, Pembuatan Perangkat Lunak/Coding, Testing dan Implementasi, Pengelolaan. Perancangan pengembangan sistem informasi manajemen pelayanan mahasiswa di UNUGHA Cilacap yang menjadi objek penelitian ditemukan perubahan dan kebutuhan yang begitu cepat sehingga tidak bisa secara langsung menemukan semua masalah ataupun kebutuhan yang harus dipenuhi, maka model yang paling cocok untuk diangkat dalam penelitian adalah model pengembangan sistem yang bersifat *agile*.

Agile merupakan pendekatan yang *iteratif* dan evolusioner yang dilakukan dengan mengedepankan kolaborasi serta menggunakan dokumen formal yang terbatas dan tepat untuk membangun perangkat lunak yang berkualitas dalam hal biaya yang efektif serta waktu sesuai dengan kebutuhan stakeholder yang berubah-ubah.(Raharjana, 2017).

Model pengembangan sistem yang bersifat *agile* diharapkan dapat menerima perubahan yang cepat dari civitas akademik yakni Universitas, Organisasi Mahasiswa dan Mahasiswa. Dengan sistem yang bersifat *agile* diharapkan juga dapat meningkatkan kualitas pelayanan biro kemahasiswaan dan meningkatkan kualitas Organisasi Mahasiswa.

Untuk melakukan perbaikan dan peningkatan mutu atau kualitas dalam sistem pelayanan kemahasiswaan yang kedepan dapat lebih tersistem dan terkontrol dengan baik. Maka, penulis mengajukan judul penelitian “Rancang Bangun Sistem Pelayanan Manajemen Mahasiswa menggunakan *Agile Development Method*” menggunakan metode *Agile Development Method*, menggunakan teknologi bahasa PHP dan *Framework Codeigneter* serta menggunakan Database Mysqli untuk membuat sistem informasi manajemen pelayanan mahasiswa agar dapat membantu kinerja dari bidang kemahasiswaan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka permasalahan yang akan dikaji yaitu “Bagaimana cara merancang dan membangun sistem informasi yang dapat digunakan untuk mempermudah manajemen pelayanan kemahasiswaan UNUGHA Cilacap”.

C. Batasan Masalah

Karena luasnya permasalahan Pelayanan kemahasiswaan, maka peneliti perlu membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini hanya sebatas pada sistem pelayanan mahasiswa bagian kemahasiswaan UNUGHA Cilacap.
2. Sistem informasi yang dibangun berbasis website.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membantu bidang kemahasiswaan UNUGHA Cilacap meningkatkan kualitas pelayanan kemahasiswaan.
2. Melakukan Analisa dan perancangan sistem informasi (SIMPELMAS)
3. Memenuhi syarat kelulusan S1.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat Secara Teoritis

- 1) Sebagai pembelajaran dalam menganalisa dan mendesain sebuah sistem.
- 2) Memberikan informasi proses berjalannya sebuah organisasi mahasiswa.
- 3) Penelitian ini dapat dijadikan literature atau perbandingan mahasiswa yang melakukan skripsi.

b. Manfaat Secara Aplikatif

- 1) Sistem informasi ini dapat digunakan untuk membantu manajemen pelayanan mahasiswa UNUGHA.
- 2) Membantu kinerja biro kemahasiswaan.
- 3) Mempermudah organisasi mahasiswa dalam menjalankan roda organisasi.
- 4) Menjadi referensi untuk mahasiswa khususnya mahasiswa program studi Sistem Informasi.

c. Sistematika Penulisan

Dalam Penyusunan Skripsi ini, penulis berusaha menyusun secara sistematis sehingga kaitan antara bab satu dengan bab lainnya dapat terlihat jelas. Oleh karena itu dalam penulisan laporan Skripsi penulis membagi menjadi 5 (lima) bab, dimana setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Berikut adalah uraian singkat dari masing-masing bab tersebut :

- BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

- BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan penyusunan “Rancang Bangun SIMPELMAS berbasis WEB menggunakan *Agile Development method*”.

- BAB III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini berisikan tentang tahapan-tahapan penelitian.

- BAB IV Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini membahas laporan hasil penelitian sesuai permasalahan dan batasannya yang telah dijelaskan.

- BAB V Penutup

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan tentang pembahasan

topik Tugas Akhir berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya serta saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.