

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI
KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Proposal Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



Oleh:

JERREMIE ALDO LEOFORD RANSOEN
NIM C1957201015
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI
KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Proposal Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

JERREMIE ALDO LEOFORD RANSOEN
NIM C1957201015
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA

Proposal Tugas akhir ini disetujui untuk diseminarkan.

Pembimbing I



Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK.198604042010103

Pembimbing II



Suparno, M.Kom.
NIK.196901041995105

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya



Suparno, M.Kom.
NIK.196901041995105

PENGESAHAN

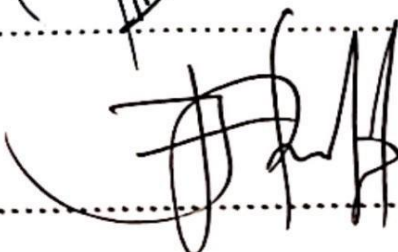
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

1. Rommi Kaestria, M.Kom.
Ketua



2. Hafiz Riyadli, M.Kom
Sekretaris



3. Suparno, M.Kom.
Anggota



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4.1 Tujuan.....	2
1.4.2 Manfaat.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Teori.....	5
2.1.1 Analisis.....	5
2.1.2 Perancangan.....	5
2.1.3 Sistem Informasi.....	6
2.1.4 Survei.....	6
2.1.5 Kepuasan.....	7
2.1.6 Mahasiswa.....	7
2.1.7 Figma.....	7
2.1.8 Draw.Io.....	8
2.1.9 Use Case Diagram.....	8
2.1.10 Activity Diagram.....	11
2.1.11 Sequence Diagram.....	13
2.1.12 Class Diagram.....	14
2.1.13 PIECES.....	15
2.1.14 Kualitatif.....	18
2.1.15 Basis data (Data base).....	18
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Tinjauan Umum.....	22
3.2 Jenis Penelitian.....	22
3.3 Desain Penelitian.....	23
3.4 Metode Pengumpulan data.....	25
3.4.1 Observasi.....	25
3.4.2 Wawancara.....	25
3.4.3 Dokumentasi.....	26
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data.....	26
3.5.1 Teknik Analisis.....	26
3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data.....	26
3.6 Analisis Kebutuhan.....	27
3.6.1 Kebutuhan Pengguna.....	28
3.6.2 Analisis sistem yang berjalan.....	29
3.7 Desain Sistem.....	30

3.7.1	Desain Proses	30
3.7.2	Basis data.....	47
3.7.3	Desain Interface.....	49
3.8	Jadwal Penelitian	55
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Use Case Diagram	11
Gambar 2. 2 Activity Diagram	13
Gambar 2. 3 Sequence Diagram.....	14
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	23
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	31
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login Admin	32
Gambar 3. 4 Activity Diagram Petunjuk Survei Admin	33
Gambar 3. 5 Activity Diagram Pernyataan Survei Admin.....	34
Gambar 3. 6 Activity Diagram Hasil Survei Admin.....	35
Gambar 3. 7 Activity Diagram Login Mahasiswa	36
Gambar 3. 8 Activity Diagram Petunjuk Survei Mahasiswa	37
Gambar 3. 9 Activity Diagram Pernyataan Survei Mahasiswa	38
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Login Admin	39
Gambar 3. 11 Squence Diagram Petunjuk Survei Admin.....	40
Gambar 3. 12 Squence Diagram Survei Admin.....	41
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Hasil Survei Admin.....	42
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Hasil Survei Admin.....	43
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Petunjuk Survei Mahasiswa	45
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Survei Mahasiswa	45
Gambar 3. 17 Class diagram	46
Gambar 3. 18 Perancangan Halaman Login.....	49
Gambar 3. 19 Perancangan Halaman Lupa Password.....	49
Gambar 3. 20 Perancangan Halaman Registrasi	49
Gambar 3. 21 Perancangan Halaman Utama Admin.....	50
Gambar 3. 22 Perancangan Halaman Petunjuk Survei Admin.....	50
Gambar 3. 23 Perancangan Halaman Survei Admin.....	51
Gambar 3. 24 Perancangan Halaman Survei Pembelajaran Admin.....	51
Gambar 3. 25 Perancangan Halaman Hasil Survei Akademik Admin.....	52
Gambar 3. 26 Perancangan Halaman Hasil Survei Pembelajaran Admin.....	52
Gambar 3. 27 Perancangan Halaman Utama Mahasiswa.....	53
Gambar 3. 28 Perancangan Halaman Petunjuk Survei Mahasiswa.....	53
Gambar 3. 29 Perancangan Halaman Survei Pelayanan Akademik Mahasiswa....	54
Gambar 3. 30 Perancangan Halaman Survei Pembelajaran Mahasiswa	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Use Case Diagram.....	9
Tabel 2. 2 Activity Diagram.....	11
Tabel 2. 3 Sequence Diagram.....	13
Tabel 2. 4 Class Diagram	14
Tabel 2. 5 Penelitian Yang Relevan.....	20
Tabel 3. 1 Analisis PIECES	29
Tabel 3. 2 Admin.....	47
Tabel 3. 3 Mahasiswa.....	47
Tabel 3. 4 Petunjuk.....	47
Tabel 3. 5 Pernyataan	48
Tabel 3. 6 Pilihan jawaban	48
Tabel 3. 7 Laporan.....	48
Tabel 3. 8 Jadwal Penelitian.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian

Lampiran 3 Lembar Observasi

Lampiran 4 Lembar Wawancara

Lampiran 5 Kartu Kegiatan Konsultasi Proposal Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi setiap orang. Pendidikan adalah proses bagi seseorang untuk mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku yang mana akan diterapkan dikehidupan sehari-hari. Saat ini sudah banyak badan yang menyediakan jasa untuk memberikan pendidikan salah satunya adalah kampus. Kampus pun tidak hanya menyediakan pendidikan yang berfokus untuk meningkatkan kemampuan seseorang tetapi juga menjadi tempat untuk membentuk diri baik dari etika dan akhlak untuk menjadikan pribadi yang lebih baik. Untuk itu orang yang ingin mendaftar pada suatu kampus pastinya membutuhkan rekomendasi agar dapat memilih kampus yang tepat, salah satu caranya adalah dengan menilai kampus tersebut berdasarkan survei kepuasan mahasiswa dari kampus tersebut, karena pengalaman dari mahasiswa merupakan nilai penting yang dapat menjadi tolak ukur kualitas kampus tersebut.

Tugas Kampus adalah mewujudkan terselenggaranya pendidikan terbaik yang dibutuhkan oleh mahasiswa. Hal ini menjadi alasan penting mengapa calon mahasiswa harus melakukan penilaian terhadap kampus yang menjadi tujuan mahasiswa tersebut.

Pada era sekarang ini penilaian merupakan hal yang sangat penting dan menjadi tolak ukur untuk menentukan kualitas suatu objek. Adapun faktor yang mempengaruhi kepuasan suatu layanan seperti halnya kualitas layanan tersebut. Maka dari itu survei kepuasan bisa menjadi penilaian

penting terhadap suatu badan atau perusahaan, yang mana survei ini diberikan kepada orang yang pernah mendapatkan layanan jasa dari badan tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Pada penelitian ini terdapat rumusan permasalahan yang menjadi titik utama yaitu, bagaimana melakukan analisis dan perancangan sistem informasi survei kepuasan mahasiswa pada STMIK Palangkaraya

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibuat oleh penulis untuk penilitan ini adalah sebagai berikut :

- a) Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Survei Kepuasan Mahasiswa Pada STMIK Palangkaraya ini hanya digunakan untuk melakukan penilaian terhadap kualitas pembelajaran dan pelayanan akademik di program studi Sistem Informasi.
- b) Perancangan dilakukan menggunakan UML dan Figma sebagai UI

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini yang akan dicapai adalah menghasilkan perancangan sistem informasi survei kepuasan mahasiswa pada STMIK Palangkaraya.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari Analisis dan perancangan sistem informasi survei kepuasan mahasiswa pada STMIK Palangkaraya ini adalah :

- a. Bagi STMIK Palangkaraya

Data dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur untuk melakukan evaluasi terhadap kualitas pembelajaran dan pelayanan akademik program studi Sistem Informasi di STMIK Palangkaraya.

b. Bagi Penulis

Mendapat ilmu dan pengalaman tentang bagaimana cara menganalisa dan merancang sistem informasi survei kepuasan mahasiswa.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan Proposal tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa Bab yaitu :

Adapun sistematika penulisan dalam penulisan proposal tugas akhir ini terdiri dari beberapa Bab dan masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda. Sebagai gambaran disini penulis menyertakan garis-garis besarnya yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian Bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka yang diambil dari penelitian yang relevan beserta susunan kajian teori yang disesuaikan dengan tema Proposal Tugas Akhir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan dari hasil yang di dapat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk pengembang selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, permodelan yang digunakan, dan perangkat lunak yang digunakan.

2.1.1 Analisis

Menurut Septiani, dkk (2020) analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan atau memecahkan suatu permasalahan dari unit menjadi unit terkecil.

Sedangkan menurut Azwar (2019) pengertian analisis adalah memecahkan atau menguraikan sesuatu unit menjadi unit terkecil.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah memecahkan dan menguraikan suatu masalah, dari unit hingga menjadi unit terkecil.

2.1.2 Perancangan

Menurut Aziz & Pribadi (2020) perancangan adalah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Perancangan merupakan langkah pertama dalam perencanaan suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru (Sitorus & Sakban, 2021).

Menurut Siregar, dkk. (2018) perancangan didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu

perangkat, suatu proses atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah langkah pertama dalam membangun sistem yang baru, dengan menggunakan teknik yang bervariasi untuk menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan tujuan dan melihat sejauh mana hambatan yang terjadi pada tahap perancangan.

2.1.3 Sistem Informasi

Menurut Lidiawati, dkk. (2018) menyatakan bahwa, “Sistem informasi merupakan kumpulan dari sub-sub sistem yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan.

Sedangkan menurut Sutiyono & Santi (2020) sistem informasi adalah alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian, operasional sebuah perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa system informasi adalah kumpulan sub-sub sistem yang saling terhubung, dan alat yang menyajikan atau menampilkan informasi kepada penerima untuk mengambil keputusan.

2.1.4 Survei

Survei merupakan metode yang dapat menyediakan sumber data serta wawasan, jenis umum survei ini adalah kuesioner tertulis, wawancara dengan sambungan telepon, tatap muka, survei elektronik dan lainnya (Bagaskara, 2023).

Survei adalah suatu metode yang memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi/data berupa jawaban dalam sebuah pertanyaan yang diberikan kepada peneliti untuk subjek yang diteliti. Di dalam dunia penelitian, metode survei ini sangat populer (Anjaswari & Irmanda, 2021).

Menurut Kurnia (2023) survei adalah suatu metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data melalui wawancara atau kuesioner kepada responden. Tujuan dari survei adalah untuk memperoleh data mengenai topik atau hal tertentu.

2.1.5 Kepuasan

Kepuasan menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah puas, merasa senang, perihal (hal yang bersifat puas, kesenangan, kelegaan dan sebagainya). Kepuasan dapat diartikan sebagai perasaan puas, rasa senang dan kelegaan seseorang dikarenakan mengkonsumsi suatu produk atau jasa untuk mendapatkan pelayanan suatu jasa.

Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap jasa pelayanan pendidikan yang diterima dapat diketahui dengan cara membandingkan antara harapan dengan kenyataan (Wijana & Rusiawati, 2021).

2.1.6 Mahasiswa

Menurut Rifda (2022) mahasiswa adalah sebutan untuk seseorang yang tengah menempuh pendidikan di sebuah universitas, sekolah tinggi, hingga akademi.

Menurut Anggarawati, dkk (2021) mahasiswa adalah siswa yang belajar di perguruan tinggi dimana pada struktur pendidikan di Indonesia memegang status pendidikan tertinggi di antara yang lain.

2.1.7 Figma

Menurut Muhyidin, dkk. (2020) Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile,

desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis.

Sedangkan menurut Pramudita & Arifin (2021) Figma adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh UI atau UX designer dalam membuat tampilan antarmuka untuk website ataupun mobile apps.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa figma adalah aplikasi atau design tool yang digunakan untuk membuat desain antarmuka.

2.1.8 Draw.Io

Menurut Priantoro (2018) Draw.io adalah aplikasi untuk menggambar diagram secara online. Jika browser anda mendukung HTML 5, IE dari versi 6 sampai 8, iOS dan Android maka anda bisa menggunakan aplikasi ini. Yang dibutuhkan selain browser tentu saja adanya koneksi internet.

Sedangkan menurut Arianto, dkk. (2021) Draw io adalah website dan software yang digunakan untuk membuat flowchat, draw io berguna untuk merancang User.

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa draw.io adalah suatu aplikasi online yang digunakan untuk menggambar sebuah diagram dengan menggunakan koneksi internet untuk mengaksesnya.

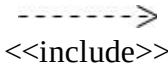
2.1.9 Use Case Diagram

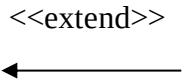
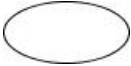
Menurut Rozi & Khomsatun (2019) Use Case diagram adalah salah satu jenis diagram yang terdapat pada Unified Modeling Language (UML). Dimana Use Case diagram akan mendeskripsikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem yang akan dibuat. Sehingga dengan menggunakan Use Case diagram dapat mempermudah memetakan kebutuhan fungsional yang diperoleh mulai dari tahap analisis.

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Widarma & Rahayu, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa *use case diagram* adalah pendeskripsian sebuah hubungan antara pengguna dengan sistemnya yang menjabarkan aksi-aksi yang dilakukan oleh sistem tersebut.

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram

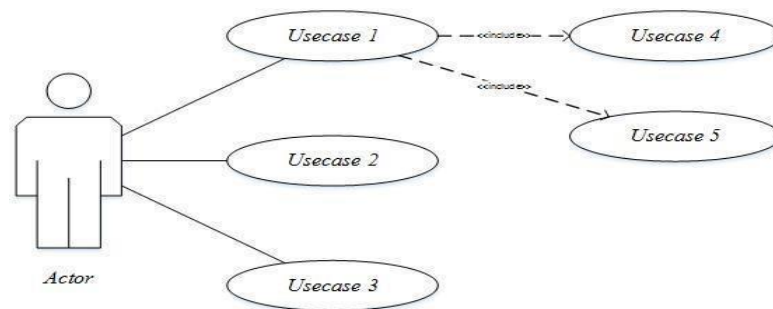
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri.
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang
4		<i>Include</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya.

No	Gambar	Nama	Keterangan
5		<i>Extend</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
6		<i>Association</i>	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemenelemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Sumber : www.decoding.com

- a. Aktor: Yaitu orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.
- b. Use Case: Yaitu fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Simbol – simbol

tersebut jika digunakan dalam Use Case Diagram dapat digambar dalam contoh sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Use Case Diagram

2.1.10 Activity Diagram

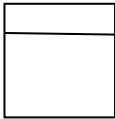
Menurut Hutabri & Putri (2019) Diagram aktivitas (activity diagram) mendeskripsikan aliran kerja (workflow) atau aktivitas sistem atau proses bisnis atau menu yang terdapat di dalam sistem atau perangkat lunak.

Sedangkan menurut Tonato (2020) *Activity Diagram* adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, atau pengulangan. Dalam *Unified Modeling Language* (UML), diagram aktivitas dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer maupun alur aktivitas dalam organisasi. Selain itu diagram aktivitas juga menggambarkan alur kontrol secara garis besar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa activity diagram adalah bentuk visual dari alur kerja diagram, diagram aktifitas (activity diagram) juga menggambarkan alur kontrol secara garis besar.

Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram

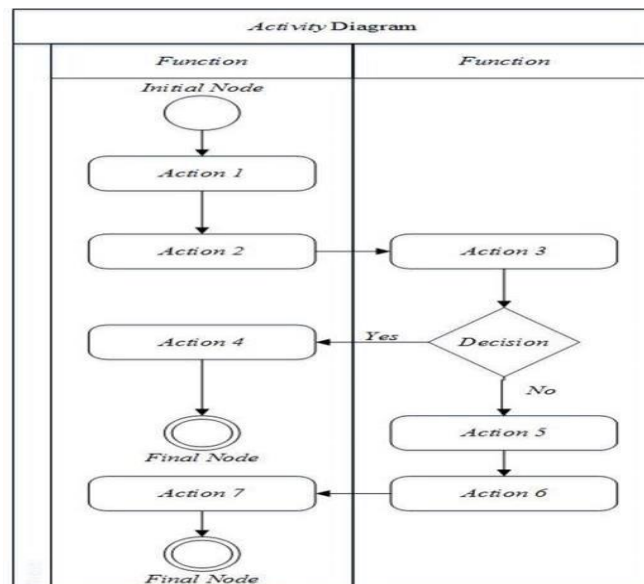
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Action</i>	State dari sistem pencerminan eksekusi dari suatu aksi
2		<i>Initial Node</i>	Bagaimana suatu objek dibentuk

No	Gambar	Nama	Keterangan
3		<i>Final Node</i>	Bagaimana suatu objek dibentuk dan diakhiri
4		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.
5		<i>Join/Penggabungan</i>	Penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Sumber : www.decoding.com

Diagram aktivitas ialah salah satu tipe *Unified Modelling Language* yang menggambarkan pola seluruh proses yang berlaku dalam sistem. Diagram aktivitas dapat juga menarangkan proses paralel yang berjalan sejauh eksekusi.

Simbol – simbol *Activity Diagram* jika digunakan dapat digambarkan dalam contoh sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Activity Diagram

2.1.11 Sequence Diagram

Menurut Rachman (2018) Sequence diagram merupakan diagram yang menjelaskan alur proses dari setiap use case yang sudah dibuat.

Sedangkan menurut Dian (2020) Sequence Diagram merupakan salah satu yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan; message (pesan) apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya. Diagram ini diatur berdasarkan waktu. Objek-objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut.

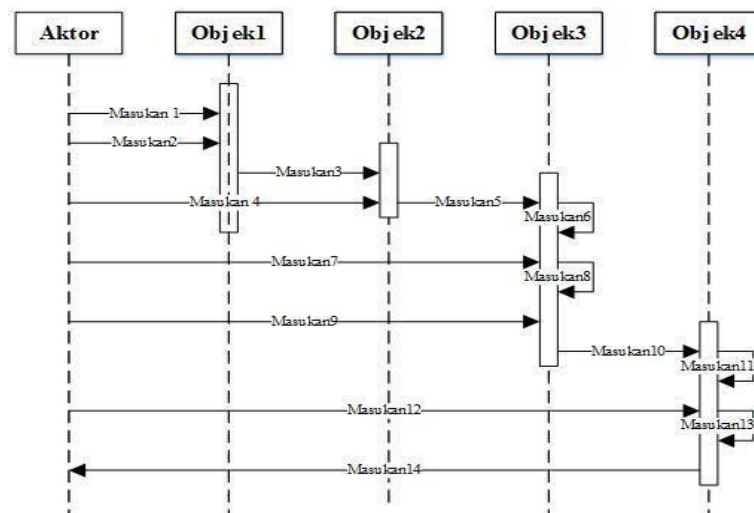
Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Lifeline</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang berinteraksi antar satu dengan lainnya.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi yang berawal dari komunikasi antar objek dan dapat memuat informasi dari aktivitas yang sedang berjalan.
3		<i>Activation</i>	Menyatakan waktu aktif

No	Gambar	Nama	Keterangan
4		<i>Self Message</i>	Yang menunjukkan relasi ini sedang memanggil dirinya sendiri.

Sumber : www.decoding.com

Simbol – simbol *Diagram Sequence* tersebut jika digunakan dalam diagram:



Gambar 2. 3 Sequence Diagram

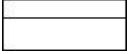
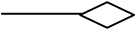
2.1.12 Class Diagram

Menurut Puspita (2017) Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

Sedangkan menurut Oktriwina (2021) *Class diagram* disebut jenis diagram struktur karena menggambarkan apa yang harus ada dalam sistem yang dimodelkan dengan berbagai komponen. Berbagai komponen tersebut dapat mewakili kelas yang akan diprogram, objek utama, atau interaksi antara kelas dan objek. *Class* sendiri merupakan istilah yang mendeskripsikan sekelompok objek yang semuanya memiliki peran serupa dalam sistem.

Tabel 2. 3 Simbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Association</i>	Hubungan antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.

No	Gambar	Nama	Keterangan
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objekobjek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umumk husus) dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
7		<i>Agregasi/aggregation</i>	Hubungan antar kelas dengan makna semuabagian (<i>whole part</i>)

Sumber : www.decoding.com

2.1.13 PIECES

Menurut Yulis Nuryanti (2017) PIECES adalah sebuah kerangka untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pengguna system.

Sedangkan menurut Anwardi & Hartati (2020) Analisis PIECES yaitu metode analisis yang terdiri dari 6 indikator penilaian yaitu Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, dan Service. Analisis ini merupakan cara untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang terjadi pada suatu sistem yang berjalan. Dari analisis ini akan menghasilkan identifikasi masalah utama dari suatu sistem serta

memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Analisis ini dilakukan untuk melihat kelemahan pada sistem yang telah dijalankan dan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dikembangkan dengan pendekatan 6 indikator PIECES.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan Analisis *PIECES* ini sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama. Dalam menganalisis sebuah sistem biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan *PIECES* (*Performance, Informatin, Economy, Control, Efficiency and Service*).

1) Performance (kinerja)

Peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) sistem yang baru sehingga lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari throughput dan response time. Throught adalah jumlah dari pekerja yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. Response time adalah rata-rata waktu yang tertunda diantara dua tansaksi atau pekerjaan ditambah dengan waktu response untuk menangani pekerjaan tersebut.

2) Information (informasi)

Informasi dan data yang disajikan ataupun dibutuhkan oleh perusahaan merupakan salah satu faktor penting untuk kemajuan suatu perusahaan. Informasi yang dihasilkan sistem informasi harus benarbenar memiliki nilai yang berguna untuk pengambilan keputusan oleh manajemen perusahaan dan peningkatan terhadap kualitas informasi yang disajikan.

3) Economic (ekonomi)

Variabel *economics* menjadi suatu parameter apakah dengan pengorbanan perusahaan untuk mengaplikasikan sistem informasi yang saat ini digunakan sepadan dengan hasil yang diperoleh perusahaan. Dan peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.

4) Control (pengendalian)

Sebaik-baiknya suatu sistem jika tidak disertai dengan pengendalian dan pengamanan yang baik, akan menjadi suatu sistem yang sangat lemah sehingga pihak dari luar sistem sangat mudah untuk masuk dan mengacaukan sistem tersebut. Oleh karena itu perlu adanya suatu pengendalian dan pengamanan terhadap suatu sistem informasi dengan memperhatikan hal-hal yang terkait pengendalian dan pengamanan sistem dan peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kecurangan yang akan terjadi.

5) Efficiency (efisiensi)

Peningkatan terhadap efisiensi operasi, efisiensi berbeda dengan ekonomi. Bila ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumberdaya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efisiensi dapat diukur dari outputnya dibagi dengan inputnya.

6) Service (Pelayanan)

Pelayanan terhadap konsumen sangatlah penting, pada penelitian ini yang dimaksud sebagai konsumen adalah pengguna sistem informasi. Kemajuan juga ditentukan dari variabel ini, apakah para pengguna

tersebut tertarik dan merasa puas dengan pelayanan yang dimiliki perusahaan, sehingga memungkinkan para pengguna untuk tidak beralih ke pesaing-pesaing bisnis yang lain peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem.

2.1.14 Kualitatif

Menurut Kallesta, dkk (2018) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Menurut Kusumastuti & Khoiron (2019) Penelitian kualitatif meliputi analisis dan pemahaman mengenai perilaku dan proses sosial masyarakat yang spesifik dan teratur sebagai misinya, penelitian kualitatif juga menyiratkan penekanan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat dari sisi kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensinya.

Dari pengertitian diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu kegiatan menganalisis sesuatu untuk mengetahui dan mengumpulkan data untuk tujuan tertentu.

2.1.15 Basis data (Data base)

Menurut Sitinjak dan dkk (2020) database merupakan sistem penyimpanan yang menyimpan kumpulan informasi yang disusun sehingga mudah untuk diakses.

Menurut Daniel, dkk. (2020) basis data atau database adalah sekumpulan tabel-tabel yang berisikan sekumpulan data yang fakta sebagai sumber informasi yang disimpan dalam media penyimpanan secara digital dan dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer yang berguna untuk memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Agar dapat menambahkan, mengakses, dan memproses data yang tersimpan dalam database komputer, dibutuhkan sistem manajemen basis data (database management system). Selain pengertian database diatas, terdapat pengertian lain dari database yaitu sebuah sistem yang berguna untuk mengumpulkan file, arsip, atau tabel yang disimpan dan terhubung dalam berbagai media elektronik yang ada.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah tempat atau wadah tersimpannya sekumpulan data seperti file arsip dan tabel yang dikelola dengan sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu, yang saling berkaitan sehingga memudahkan dalam pengelolaannya misalnya untuk mencari data, memasukan data, dan menghapus data.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian yang berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relavan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah berhasil dihimpun oleh penulis, yang dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 2. 4 Penelitian Yang Relevan

No	Penulis	Judul	Penjelasan
1	Anggraini, Prabowo dan Arumi (2020)	Perancangan dan Implementasi Survei Kepuasan Stakeholder Alumni Berbasis Web	Penulis menggunakan model penelitian waterfall dimana tahapan penelitian dimulai dengan pengumpulan data yang diperoleh dari alumni yang telah bekerja, kemudian analisis sistem, desain sistem, pembuatan program menggunakan PHP dengan database MySQL, uji coba akan dilakukan menggunakan dua (2) hal, yaitu pengujian system dan pengujian oleh responden, tahap terakhir yaitu analisis hasil sistem
2	Kristy & Kusuma (2018)	Analisis Tingkat Kepuasan dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Malang	Penulis menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, Hasil dari penelitian ini adalah sebuah dokumen kelemahan sistem informasi yang dapat dijadikan rekomendasi perbaikan. Skala perhitungan yang digunakan adalah skala likert
3	Kurniadi & Islami (2018)	Perancangan Aplikasi Survei Kepuasan Mahasiswa Berbasis Kuesioner Online	Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode berorientasi objek yang digambarkan dalam bentuk Work Breakdown Structure. Hasil dari

No	Penulis	Judul	Penjelasan
			penelitian ini berupa Aplikasi Survei Kepuasan Mahasiswa berbasis kuesioner online untuk memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan proses pengisian survei sehingga mahasiswa bisa mengisi survei dimana saja dan kapan saja tanpa ada batasan ruang dan waktu.
4	Kisworo, Utsman, Iiyas & Siswanto (2018)	Kepuasan Mahasiswa dan Pengguna Lulusan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Semarang	Penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif, penelitian ini merupakan jenis survei, terhadap kepuasan mahasiswa PLS lulusan angkatan 2015-2018. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan dekskriptif persentase dengan software SPSS 23.0.
5	Shabri & Yanti (2020)	Analisis Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pelayanan Akademik Prodi Sastra Inggris Universitas Dharma Andalas Padang	Penulis menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, dan penelitian ini memfokuskan pada gambaran tingkat kepuasan akadenik mahasiswa dan faktor apa yang paling dominan mempengaruhi kepuasan mahasiswa, dapat dilihat dari aspek yang membangun kepuasan tersebut.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Untuk menentukan seberapa maksimal kualitas pembelajaran yang diberikan tentunya mahasiswa harus menilai sendiri berdasarkan in pengalaman yang diberikan. Adanya rancangan sistem informasi survei kepuasan dapat membantu mahasiswa dalam menilai kualitas pembelajaran terutama untuk program studi Sistem Informasi.

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Survei Kepuasan Mahasiswa ini nantinya akan menampilkan informasi seperti halaman login, halaman panduan survei dan halaman pernyataan survei.

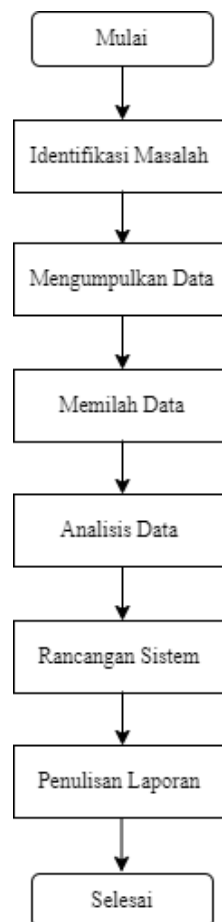
3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki suatu kondisi, keadaan, atau peristiwa lain, mengumpulkan data, menganalisis, kemudian hasilnya akan dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian untuk mengetahui nilai suatu variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Artinya penelitian ini hanya ingin mengetahui bagaimana proses dari hasil Analisis dan Perancangan sistem informasi survei kepuasan mahasiswa pada STMIK Palangkaraya. Secara garis besar menurut Sudarwan Danim dan Darwis (2003:80) dalam Dr. Drs. Ismail Nurdin & Dra. Sri Hartati, (2019) tahapan penelitian jenis kualitatif adalah sebagai berikut.

1. Merumuskan masalah sebagai fokus penelitian
2. Mengumpulkan data di lapangan
3. Menganalisis data
4. Merumuskan hasil studi.
5. Menyusun rekomendasi untuk pembuatan keputusan.

3.3 Desain Penelitian

Penelitian deskriptif kualitatif dilakukan adalah dengan pengamatan secara langsung untuk mengetahui permasalahan yang ada, dampak, dan cara menyelesaikannya. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan cara untuk menemukan solusi, menjelaskan sebuah kondisi keberadaan. Berikut adalah desain penelitian yang akan dilaksanakan:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Adapun penjabaran dari kerangka penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Penulis melakukan penelitian di STMIK Palangkaraya, penulis mengidentifikasi masalah yang diangkat yaitu bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi survei kepuasan mahasiswa pada STMIK Palangkaraya

b. Mengumpulkan Data

Penulis melakukan observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

c. Memilah Data

Penulis menentukan dan memilah data-data yang diperlukan dari lapangan untuk melakukan penelitian, jika data kurang maka penulis akan kembali melakukan observasi dan wawancara.

d. Analisis Data

Penulis melakukan analisis kelemahan dan kebutuhan sistem yang lama serta merancang sistem baru yang lebih baik.

e. Rancangan Sistem

Penulis merekomendasikan hasil rancangan kepada pihak STMIK Palangkaraya sebagai referensi agar dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya menjadi sebuah aplikasi.

f. Penulisan Laporan

Penulis melakukan penulisan hasil laporan terhadap hasil kegiatan penelitian yang telah dilakukan.

3.4 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan memperoleh data agar penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat dilakukan dengan mudah. Metode pengumpulan data penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan obeservasi. Dalam melakukan wawancara penulis membutuhkan sebuah pedoman wawancara yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang hendak diajukan kepada narasumber dalam bentuk jawaban singkat maupun panjang. Dalam melakukan observasi, penulis langsung turun ke objek penelitian untuk meneliti secara langsung proses atau sistem yang sedang berjalan pada objek tersebut.

Untuk mendapatkan data-data dari objek penelitian, maka digunakan metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

3.4.1 Observasi

Dalam observasi kegiatan penelitian ini, peneliti dengan melakukan pengumpulan data dan mengamati secara langsung pada STMIK Palangkaraya khususnya pada bidang program studi Sistem Informasi guna mendapatkan data yang diperlukan.

3.4.2 Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan untuk mengumpulkan data dengan cara bertanya secara langsung kepada kepala program studi sistem informasi STMIK Palangkaraya yang berupa permasalahan-permasalahan yang

terjadi, cara kerja yang sedang berjalan, serta apa saja yang yang dibutuhkan pada sistem, dan yang perlu dikembangkan pada sistem.

3.4.3 Dokumentasi

Pada tahap ini dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan bukti hasil dari penelitian berupa foto-foto kegiatan dan transkrip wawancara, sebagaimana terlampir pada lampiran.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu hal dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunannya untuk dikaji lebih lanjut. Analisis dan perancangan sistem informasi survei kepuasan mahasiswa pada STMIK Palangkaraya ini perlu dilakukan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan serta hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan- kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat disusulkan suatu perbaikan ataupun pengembangan.

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya teknik analisis, penulis menggunakan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*) untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan sehingga nantinya dapat memberikan usulan untuk perancangan sistem yang digunakan.

3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

Adapun prosedur penulis dalam melakukan pengumpulan data antara lain :

a. Metode Observasi

Tahapan-tahapan untuk observasi adalah sebagai berikut. Pertama-tama penulis mengurus surat izin, yang kedua penulis mengantarkan surat izin ke tempat objek penelitian, selanjutnya membuat janji kapan penulis akan melakukan observasi, setelah itu penulis melakukan pengamatan, melakukan validasi terhadap apa yang diamati, kemudian data yang dikumpulkan dianalisis.

b. Metode Dokumentasi

Tahapan-tahapan untuk dokumentasi adalah sebagai berikut. Pertama penulis meminta izin terlebih dahulu untuk pengambilan berupa foto atau dokumen lainnya dengan pihak penelitian untuk dipilah dan di analisis untuk dibuatkan perancangan, tujuan dari dokumentasi ini untuk sebagai bukti melakukan penelitian.

c. Metode Wawancara

Tahapan-tahapan untuk wawancara adalah sebagai berikut. Pertama penulis menanyakan kepada pihak penelitian untuk menentukan narasumber untuk diwawancarai, kemudian meminta izin dan menghubungi narasumber, penulis memperkenalkan diri kepada narasumber dan memulai wawancara dengan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan oleh penulis, dan setelah melakukan wawancara penulis mengucapkan terima kasih kepada narasumber dan pihak penelitian.

3.6 Analisis Kebutuhan

3.6.1 Kebutuhan Pengguna

Pengguna pada sistem informasi ini adalah *Admin* (Prodi Sistem Informasi) dan mahasiswa STMIK Palangkaraya.

a. Admin

- 1) *Admin* diharuskan *login* terlebih dahulu untuk dapat masuk dan mengakses kedalam *halaman utama admin*.
- 2) Didalam *halaman utama* menampilkan menu panduan survei, pernyataan survei dan laporan (jawaban survei), dan *logout*.
- 3) Pada halaman petunjuk survei, *admin* dapat mengedit deskripsi petunjuk survei dan menyimpan kembali perubahan yang telah diedit.
- 4) Pada halaman pernyataan survei, *admin* dapat menambah, mengedit, menghapus pernyataan dan jawaban survei, dan menyimpan kembali perubahan yang telah diedit.
- 5) Pada halaman laporan survei, *admin* dapat melihat dan mencetak jawaban survei dan data mahasiswa yang mengisi survei.

b. Mahasiswa

- 1) *Mahasiswa* yang ingin mengisi survei harus registrasi terlebih dahulu jika belum memiliki akun, apabila sudah memiliki akun maka mahasiswa harus *login* terlebih dahulu agar bisa masuk kehalaman utama mahasiswa.
- 2) Didalam *halaman utama* menampilkan menu petunjuk survei dan menu pernyataan survei.
- 3) Pada halaman petunjuk survei, *mahasiswa* dapat melihat petunjuk untuk mengisi survei.

- 4) Pada halaman pernyataan survei, *mahasiswa* dapat melihat pernyataan dan mengisi jawaban survei.

3.6.2 Analisis sistem yang berjalan

Sistem yang berjalan pada STMIK Palangkaraya saat ini dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3. 1 Analisis PIECES

No	Kriteria	Sistem yang sedang berjalan	Sistem yang ditawarkan
1.	Kinerja (<i>Performance</i>)	Layanan survei yang digunakan adalah google form, yang mana pembuatan pertanyaan untuk survei akan memakan waktu yang lebih banyak	Pembuatan pertanyaan untuk survei lebih cepat karena hanya perlu mengubah pertanyaan atau menambahkan pertanyaan yang sudah ada.
2.	Informasi (<i>Information</i>)	Data hasil survei akan sulit dicari karena data yang tersimpan di spreadsheet mungkin bisa tercampur dengan data lain yang ada di drive.	Data hasil survei akan mudah didapatkan karena tidak akan tercampur, dikarenakan penyimpanan data hanya berkaitan dengan pengisian survei.
3.	Ekonomi (<i>Economy</i>)	Penggunaan Google Form adalah pilihan yang ekonomis karena gratis dan mudah diakses. Namun, mengintegrasikan dan menganalisis data dari berbagai sumber memerlukan waktu dan tenaga tambahan yang dapat meningkatkan biaya keseluruhan.	Penerapan sistem informasi survei kepuasan mahasiswa mungkin memerlukan investasi awal yang lebih besar, tetapi dengan efisiensi yang lebih tinggi dalam analisis data dan manajemen keseluruhan, dapat menghemat biaya jangka panjang.

No	Kriteria	Sistem yang sedang berjalan	Sistem yang ditawarkan
4.	Pengendalian (<i>Control</i>)	Data yang tersimpan di spreadsheet mungkin akan sulit dicari karena tersimpan dengan data – data lainnya	Data yang ada di rancangan ini akan lebih mudah dicari karena tidak tersimpan dengan data atau dokumen lain
5.	Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Kurang efisien, dikarenakan penggunaan survei jangka panjang yang mana jika menggunakan google form perlu membuat kuesioner baru.	Rancangan yang saya buat menyimpatis otomatis pertanyaan yang sudah dibuat dan bisa diubah sewaktu – waktu, serta bisa diakses kapanpun
6.	Layanan (<i>Service</i>)	Data yang ada di google form akan tersimpan di spreadsheet dan ada kemungkinan tercampur data lainnya sehingga membutuhkan waktu untuk mencari data tersebut sewaktu–waktu bila diperlukan	Sistem yang sedang dirancang sekarang hanya terfokus untuk survei kepuasan sehingga data yang ada hanya berkaitan dengan pengisian survei dan tidak tercampur dokumen lain

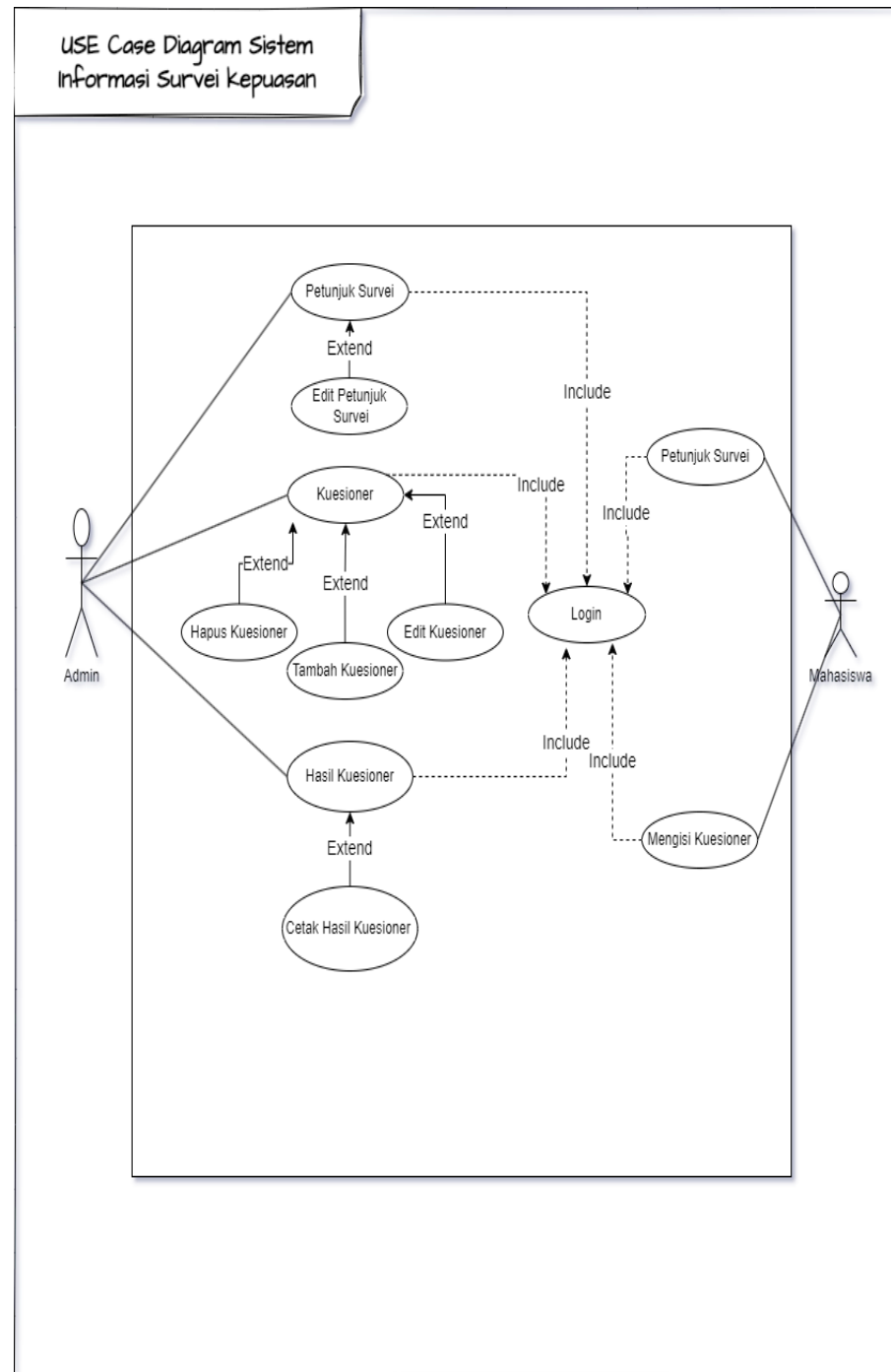
3.7 Desain Sistem

3.7.1 Desain Proses

a. Use Case Diagram

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Berikut gambar 3.2 yang menjelaskan use case diagram pada sistem informasi survei kepuasan mahasiswa :



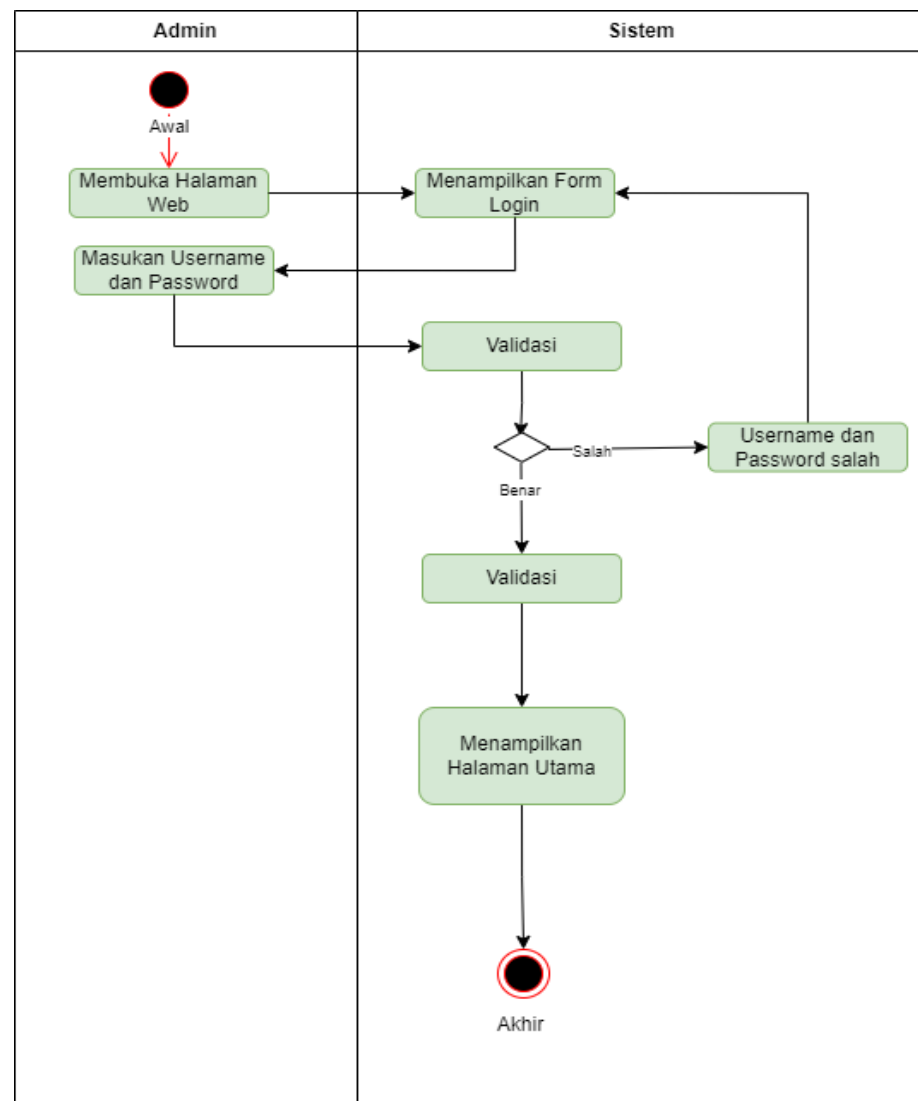
Gambar 3. 2 Use Case Diagram

Pada use case diagram ini dapat diketahui bahwa admin dapat mengedit panduan survei, dapat menambah, mengedit, dan menghapus pernyataan, dan dapat mencetak hasil kuesioner kedalam bentuk pdf.

b. Activity Diagram

Pada pemodelan UML, Activity Diagram dapat digunakan untuk menjelaskan bisnis dan alur kerja operasional secara step by step dari komponen suatu sistem. Activity Diagram menunjukkan keseluruhan dari aliran control. Berikut adalah Activity Diagram dari sistem yang dirancang.

1) Activity Diagram Login Admin

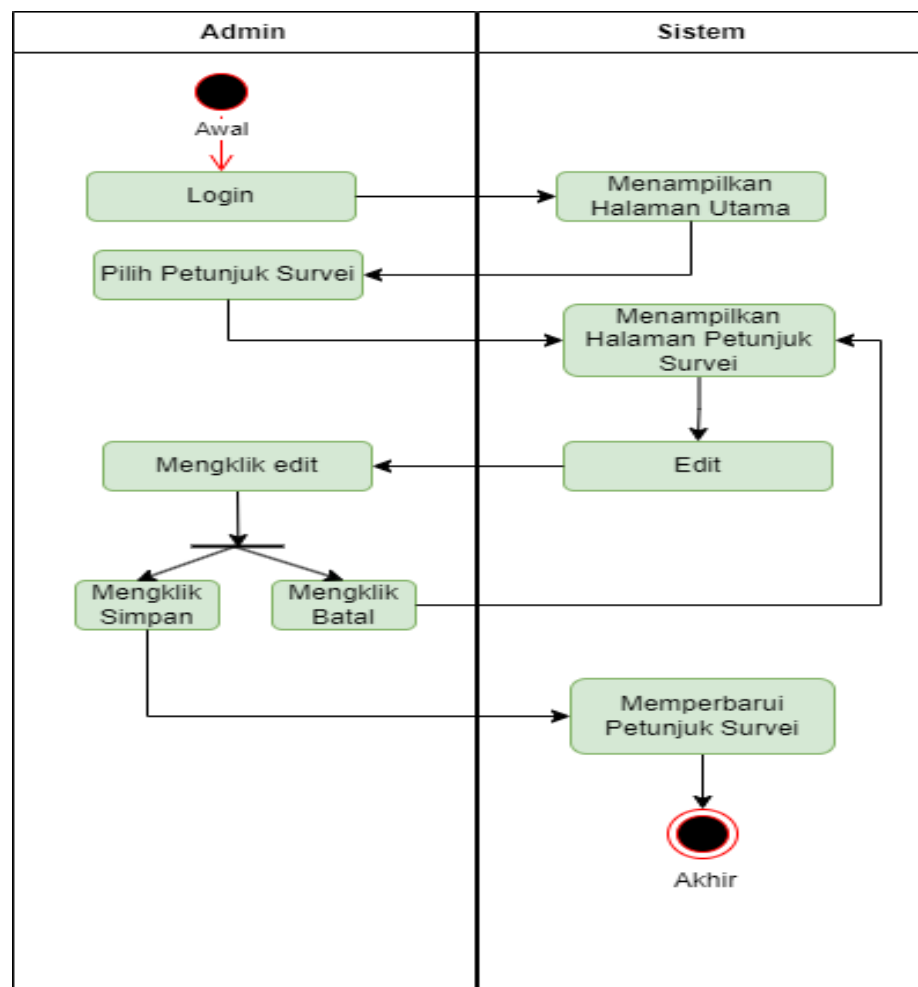


Gambar 3. 3 Activity Diagram Login Admin

Gambar di atas merupakan aktivitas login, saat sistem diakses akan menampilkan halaman login kemudian admin memasukan username dan password selanjutnya klik tombol login, setelah itu sistem melakukan pengecekan dan memberikan balasan dengan 2 opsi yaitu benar

apabila nama username dan password akan menampilkan halaman utama sebaliknya apabila bernilai salah maka akan dikembalikan kembali ke halaman login dengan menampilkan pesan kesalahan.

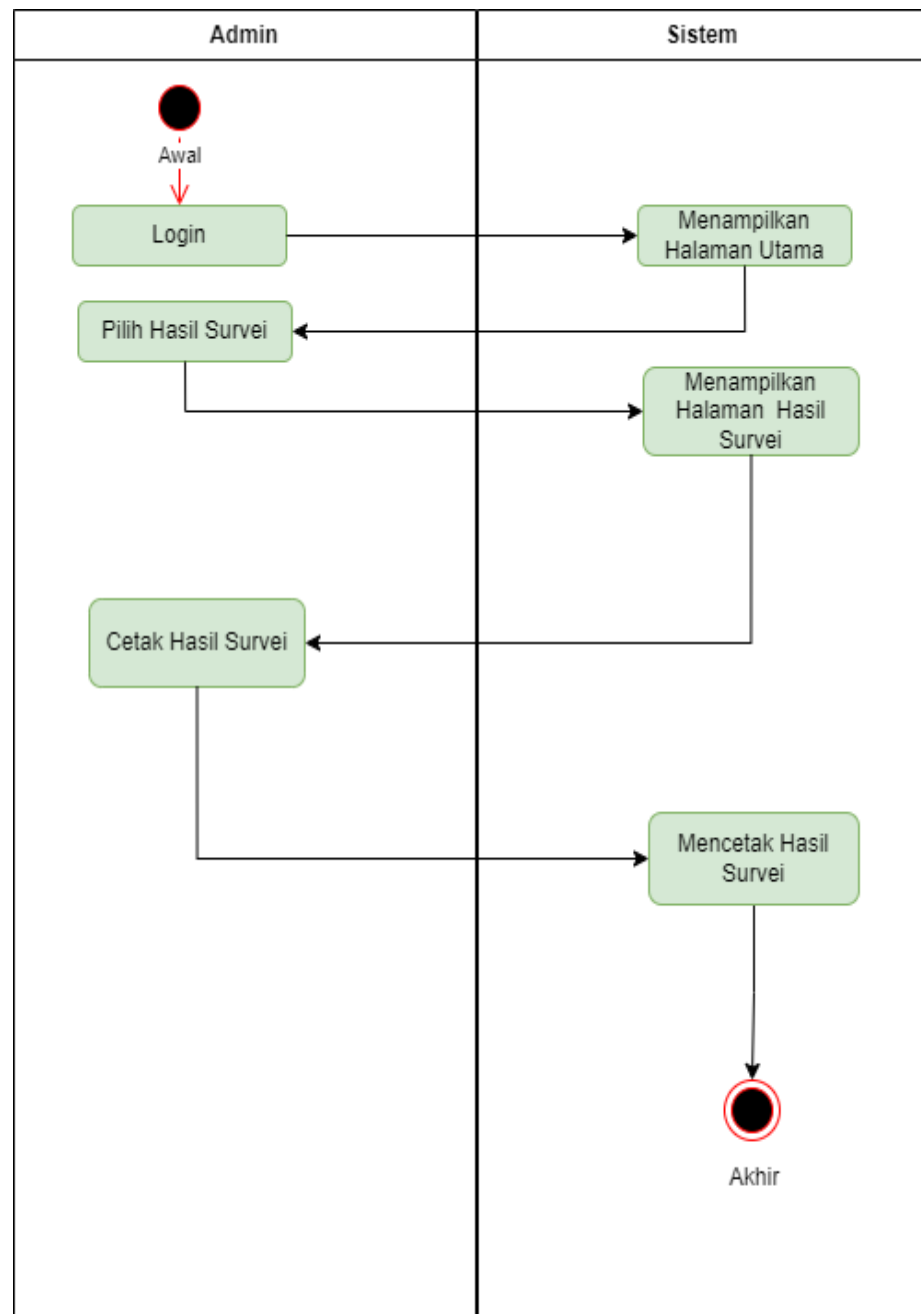
2) Activity Diagram Petunjuk Survei Admin



Gambar 3. 4 Activity Diagram Petunjuk Survei Admin

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk pernyataan survei. Aktivitas ini dimulai dengan mengisi username dan password yang benar dan memilih pernyataan kuesioner, dan sistem akan menampilkan pernyataan survei. Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus pernyataan survei.

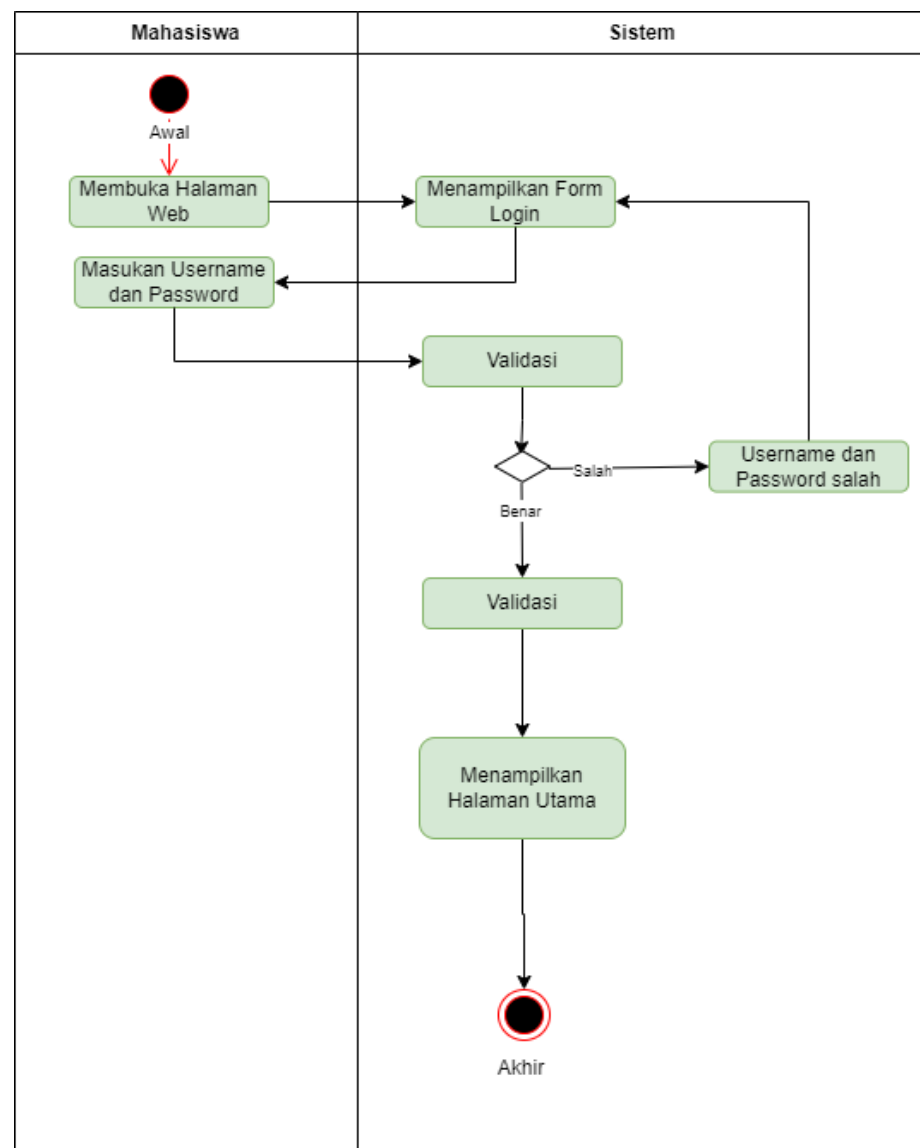
4) Activity Diagram Hasil Survei Admin



Gambar 3. 6 Activity Diagram Hasil Survei Admin

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk hasil survei. Aktivitas ini dimulai dengan mengisi username dan password yang benar dan memilih hasil kuesioner, dan sistem akan menampilkan hasil kuesioner dalam bentuk tabel, admin dapat mencetak hasil survei dalam bentuk file pdf.

5) Activity Diagram Login Mahasiswa

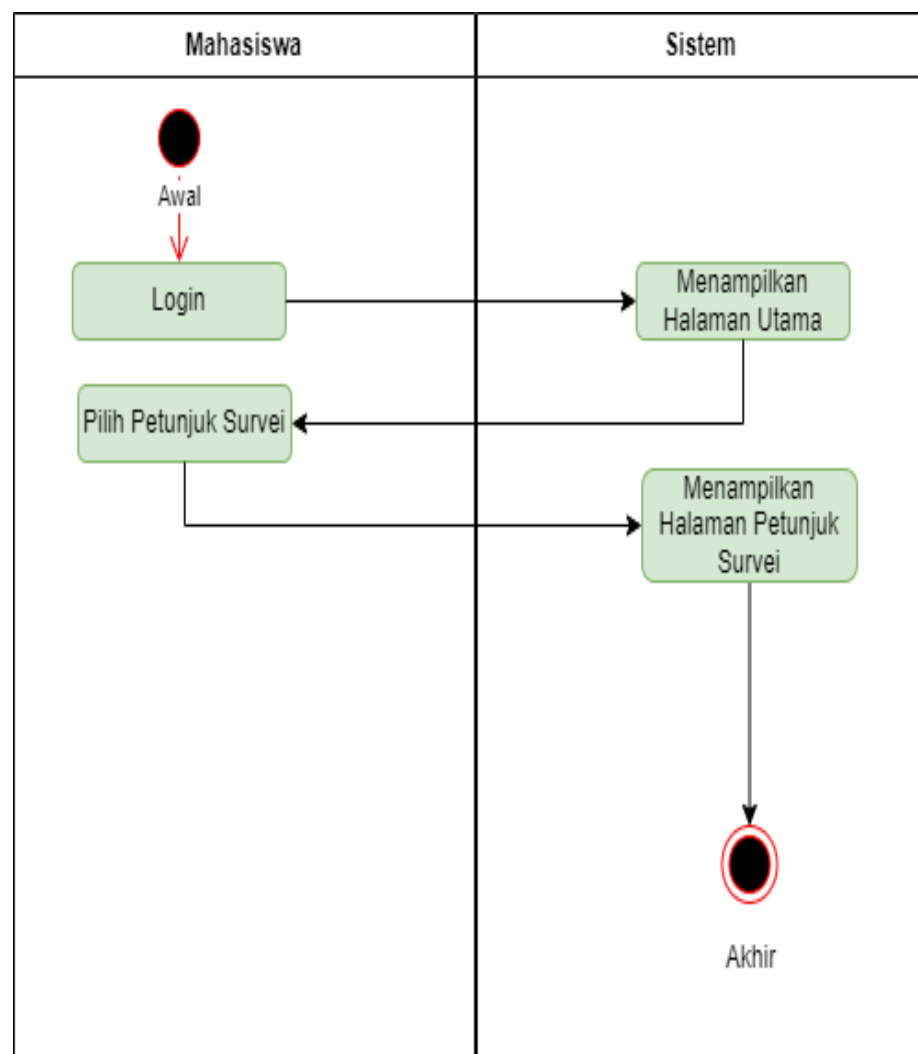


Gambar 3. 7 Activity Diagram Login Mahasiswa

Gambar di atas merupakan aktivitas login, saat sistem diakses akan menampilkan halaman login kemudian mahasiswa memasukan

username dan password selanjutnya klik tombol login, setelah itu sistem melakukan pengecekan dan memberikan balasan dengan 2 opsi yaitu benar apabila nama username dan password akan menampilkan halaman utama sebaliknya apabila bernilai salah maka akan dikembalikan kembali ke halaman login dengan menampilkan pesan kesalahan.

6) Activity Diagram Petunjuk Survei Mahasiswa

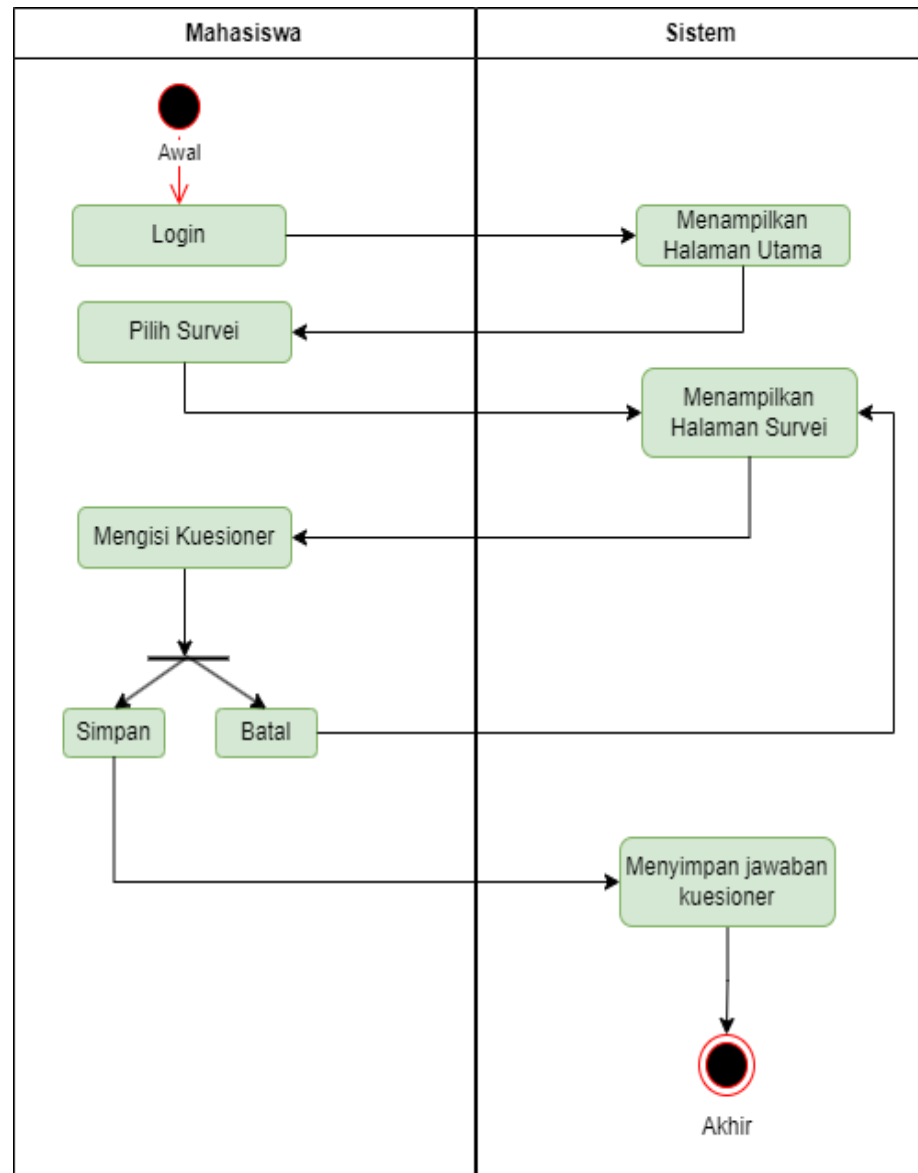


Gambar 3. 8 Activity Diagram Petunjuk Survei Mahasiswa

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk petunjuk survei. Aktivitas ini dimulai dengan mengisi username dan password yang

benar dan memilih petunjuk survei, dan sistem akan menampilkan petunjuk untuk survei.

7) Activity Diagram Pernyataan Survei Mahasiswa

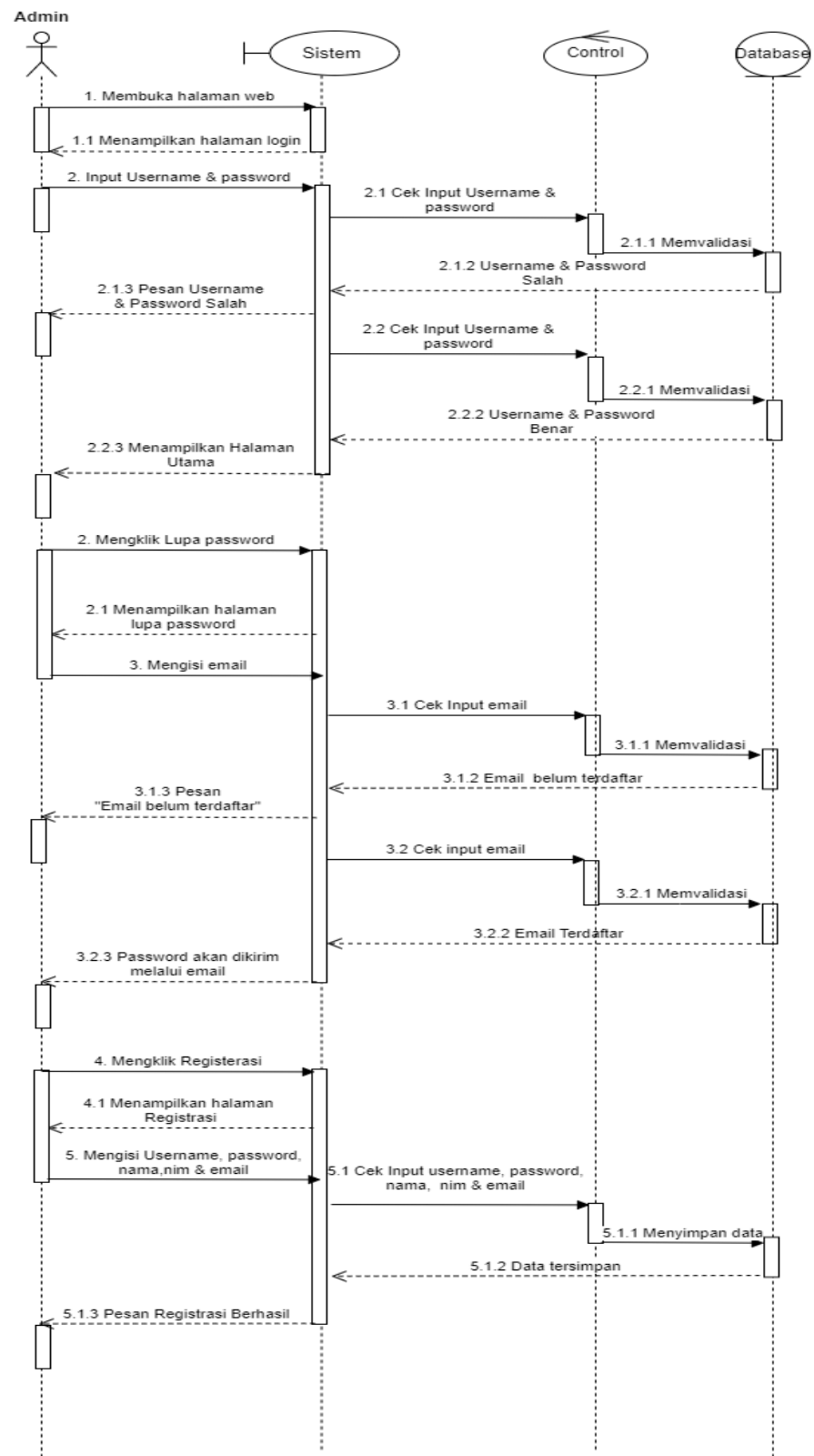


Gambar 3. 9 Activity Diagram Pernyataan Survei Mahasiswa

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk pernyataan survei. Aktivitas ini dimulai dengan mengisi username dan password yang benar dan memilih pernyataan kuesioner, dan sistem akan menampilkan pernyataan survei, lalu mahasiswa mengisi kuesioner.

c. Sequence Diagram

1) Sequence Diagram Login

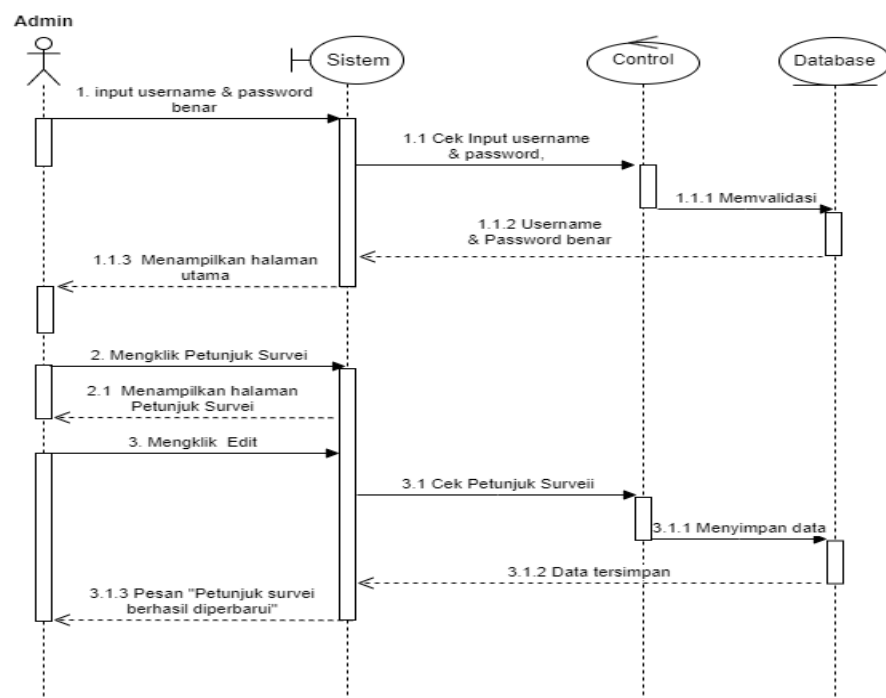


Gambar 3. 10 Sequence Diagram Login Admin

Admin membuka halaman web dan mengakses halaman login dan halaman login akan ditampilkan. Admin mengisi *username* dan *password*, dan sistem akan melakukan pengecekan apakah *username* dan *password* terdaftar dalam database. Jika benar maka akan menampilkan halaman menu utama admin, jika tidak maka sistem akan menampilkan pesan *username* dan *password* salah.

Admin mengklik lupa password maka sistem akan menampilkan halaman lupa password, setelah itu admin mengisi email dan password sistem akan mengecek dan memvalidasi apakah email dan password tersebut terdaftar atau belum terdaftar jika belum terdaftar maka sistem memberikan pesan “email belum terdaftar” dan apabila email dan password tersebut terdaftar maka sistem akan langsung mengirim password admin.

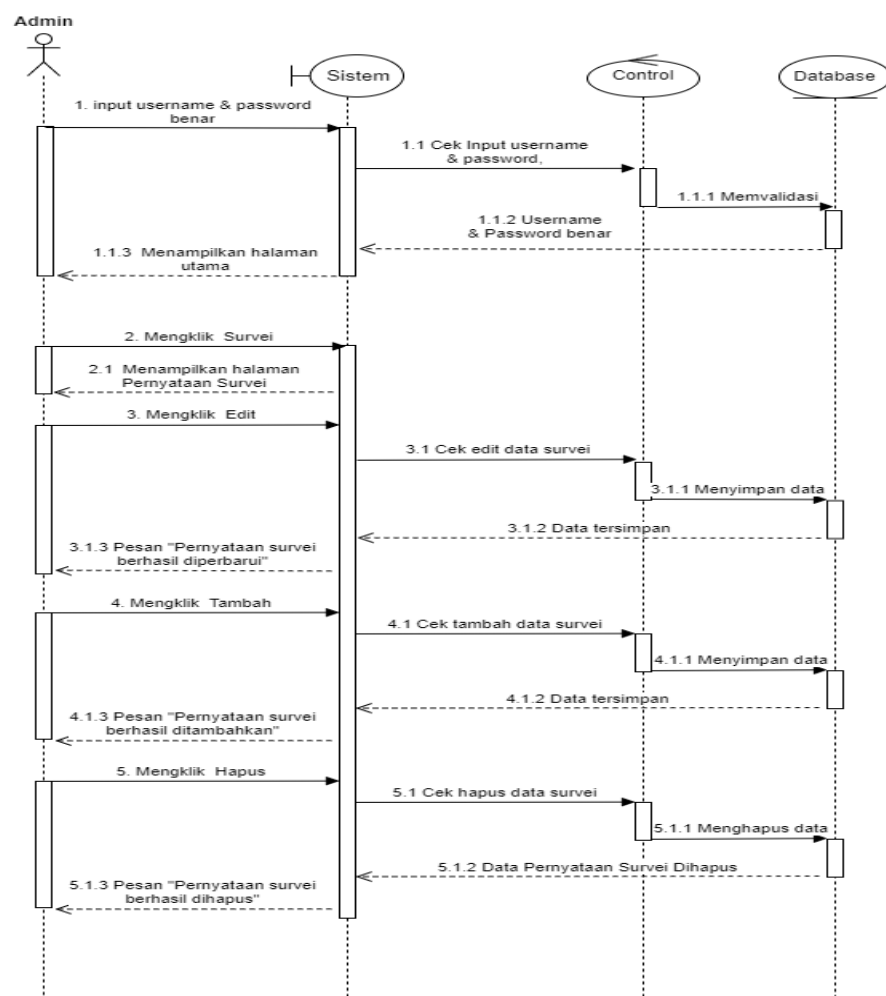
2) Sequence Diagram Petunjuk Survei Admin



Gambar 3. 11 Sequence Diagram Petunjuk Survei Admin

Admin memasukkan username dan password benar dan sistem menampilkan halaman utama admin, admin mengklikn halaman petunjuk survei, sistem menampilkan halaman petunjuk survei, pada halaman petunjuk survei admin dapat mengubah petunjuk survei, setelah mengklik simpan petunjuk survei sistem akan menyimpan data kedalam database dan mengirim pesan “petunjuk survei berhasil diperbarui”.

3) Sequence Diagram Survei Admin

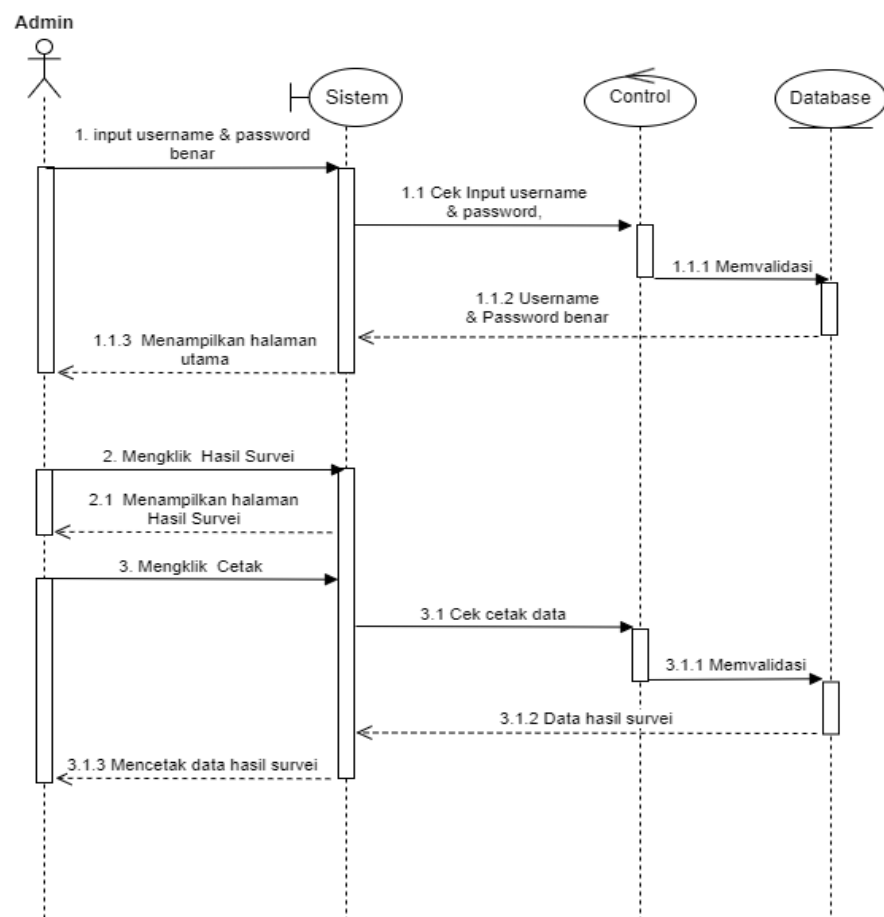


Gambar 3. 12 Squence Diagram Survei Admin

Admin memasukkan username dan password benar dan sistem menampilkan halaman utama admin, admin mengklikn halaman survei,

sistem menampilkan halaman pernyataan survei, pada halaman survei admin dapat mengedit pernyataan survei, dan sistem akan menyimpan data perubahan kedalam database dan mengirim pesan “pernyataan survei berhasil diperbarui”. Di halaman survei admin dapat menambah pernyataan, setelah itu sistem akan menyimpan data yang ditambah kedalam database dan mengirim pesan “pernyataan survei berhasil ditambahkan”. Di halaman survei admin dapat menghapus pernyataan survei, setelah admin mengklik hapus pernyataan survei, maka sistem akan menghapus data yang ditentukan didalam database, dan menampilkan pesan “pernyataan survei berhasil dihapus”.

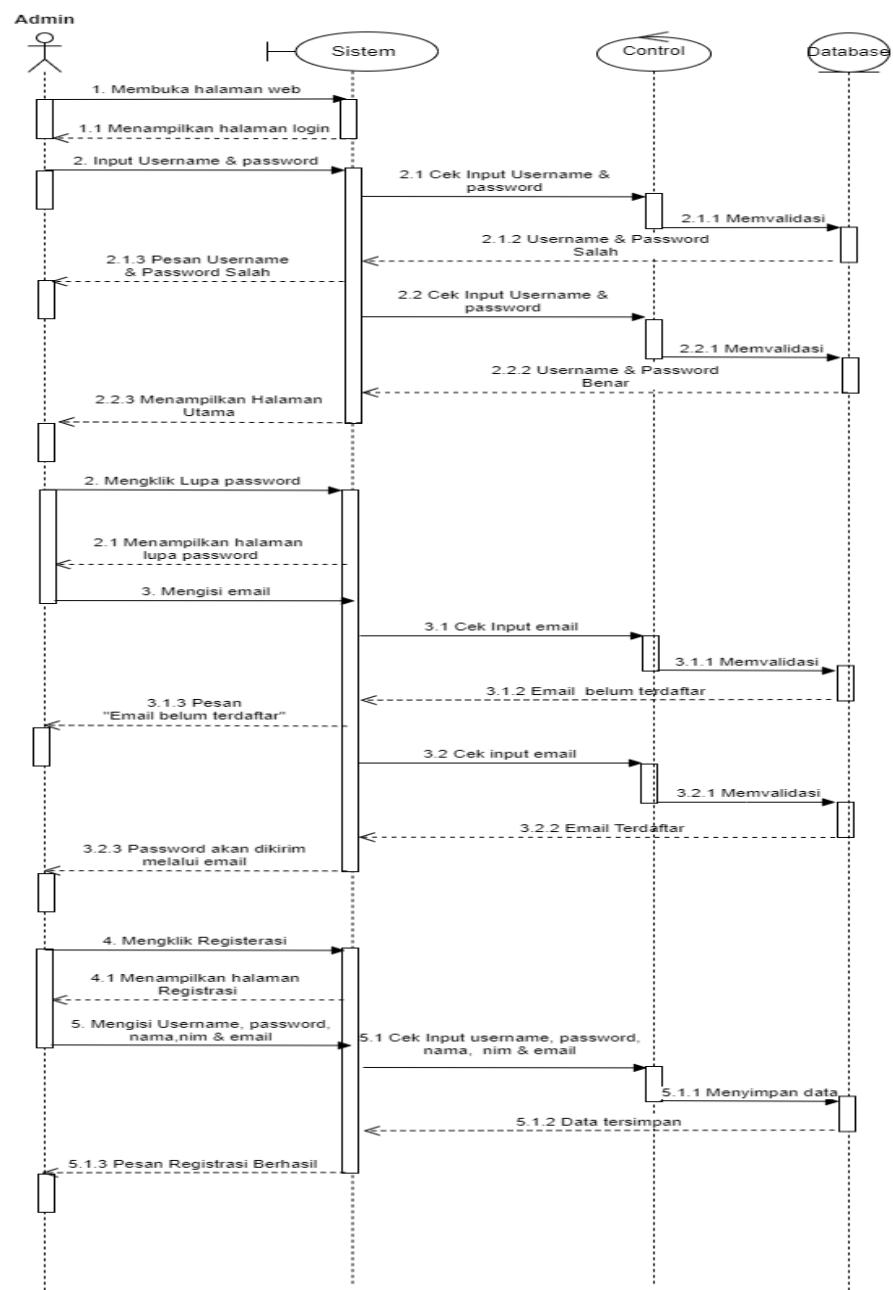
4) Sequence Diagram Hasil Survei Admin



Gambar 3. 13 Sequence Diagram Hasil Survei Admin

Admin memasukkan username dan password benar dan sistem menampilkan halaman utama admin, admin mengklik halaman panduan hasil survei, sistem menampilkan halaman hasil survei, dihalaman hasil survei admin dapat mencetak hasil survei, dan sistem akan cek data, dan mencetak hasil survei yang ada.

5) Sequence Diagram Login Mahasiswa



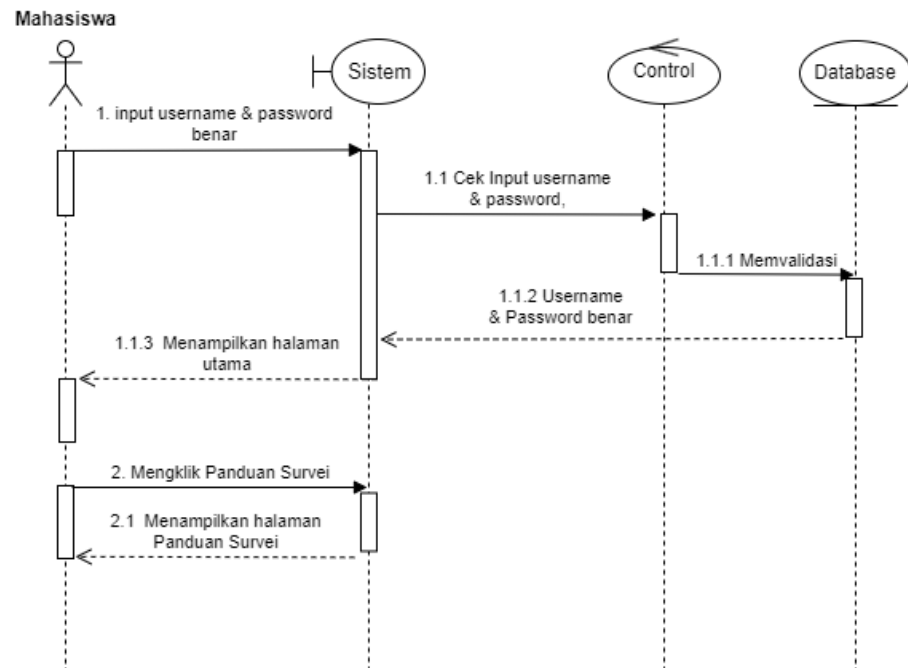
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Hasil Survei Admin

Mahasiswa membuka halaman web dan mengakses halaman login dan halaman login akan ditampilkan. Mahasiswa mengisi *username* dan *password*, dan sistem akan melakukan pengecekan apakah *username* dan *password* terdaftar dalam database. Jika benar maka akan menampilkan halaman menu utama mahasiswa, jika tidak maka sistem akan menampilkan pesan *username* dan *password* salah.

Mahasiswa mengklik lupa password maka sistem akan menampilkan halaman lupa password, setelah itu mahasiswa mengisi email dan password sistem akan mengecek dan memvalidasi apakah email dan password tersebut terdaftar atau belum terdaftar jika belum terdaftar maka sistem memberikan pesan “email belum terdaftar” dan apabila email dan password tersebut terdaftar maka sistem akan langsung mengirim password mahasiswa.

Mahasiswa mengklik registrasi, sistem menampilkan halaman registrasi, setelah itu mahasiswa mengisi username, password, nama, nim, dan email, setelah itu sistem mengecek inputan registrasi dan menyimpan data kedalam database, dan sistem mengirim pesan “registrasi berhasil”.

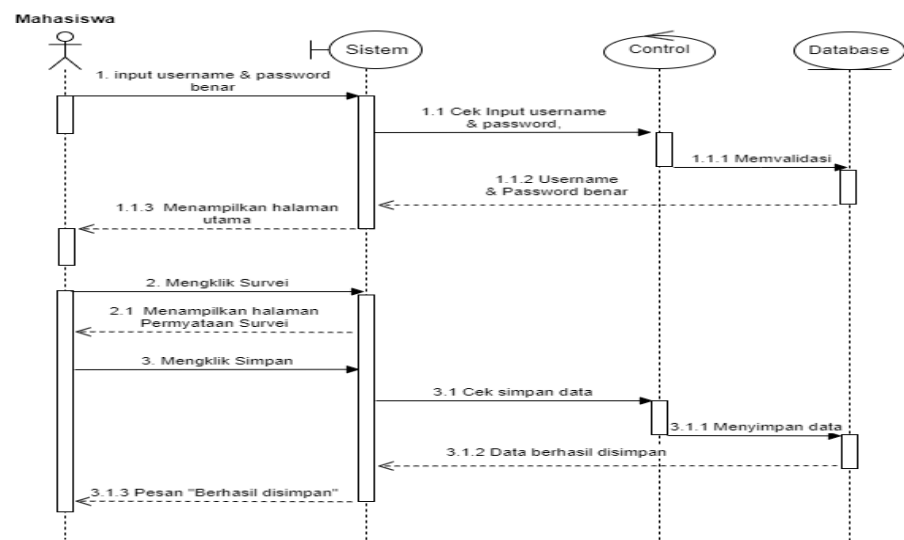
6) Sequence Diagram Petunjuk Survei Mahasiswa



Gambar 3. 15 Sequence Diagram Petunjuk Survei Mahasiswa

Mahasiswa memasukkan username dan password benar dan sistem menampilkan halaman utama mahasiswa, mahasiswa mengklik halaman petunjuk survei, sistem menampilkan halaman petunjuk survei mahasiswa.

7) Sequence Diagram Survei Mahasiswa

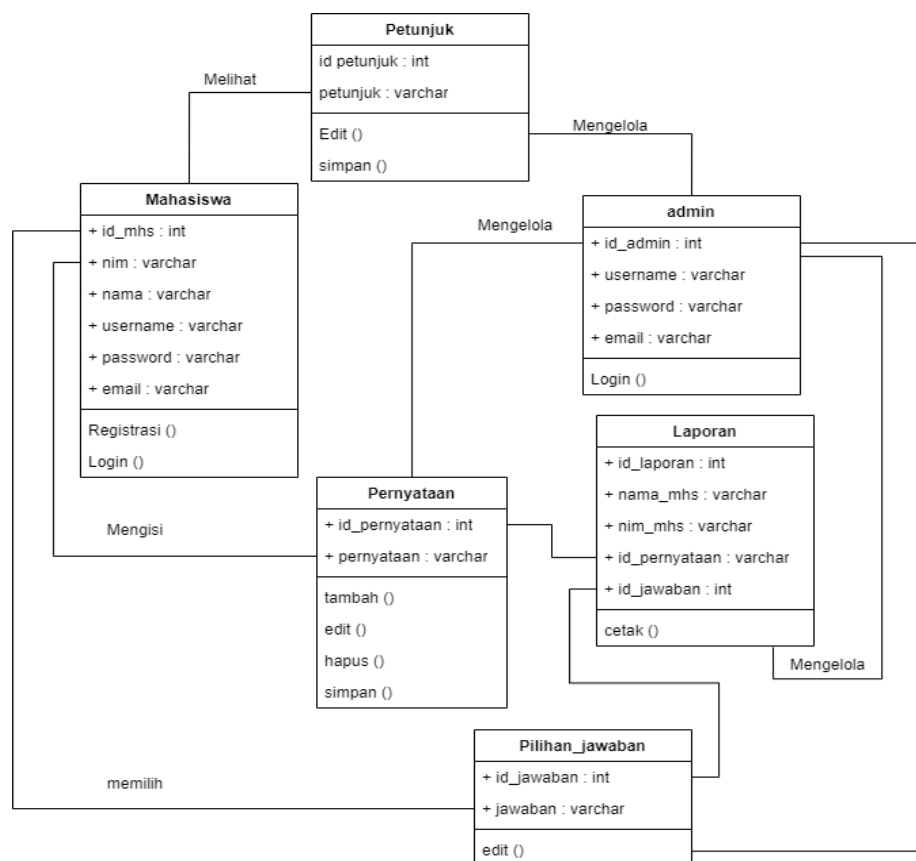


Gambar 3. 16 Sequence Diagram Survei Mahasiswa

Mahasiswa memasukkan username dan password benar dan sistem menampilkan halaman utama mahasiswa, mahasiswa mengklik halaman survei, sistem menampilkan halaman survei mahasiswa, pada halaman survei mahasiswa dapat melihat pernyataan dan memberikan pilihan jawaban dan dapat menyimpan jawaban survei, setelah itu sistem akan menyimpan data kedalam database dan mengirim pesan “berhasil disimpan.

d. Class diagram

Class Diagram merupakan gambaran struktur sistem dari segi definisi kelas-kelas yang dibuat untuk membangun sistem. Berikut ini class diagram Analisis dan Perancangan sistem informasi survei kepuasan mahasiswa pada STMIK Palangkaraya. Palangkaraya.



Gambar 3. 17 Class diagram

3.7.2 Basis data

Desain basis data dengan nama database *dbsurvei* ini adalah database yang dibuat untuk menyimpan data-data yang digunakan dalam proses pengolahan data rancangan sistem informasi survei kepuasan mahasiswa. Berikut adalah desain dari tabel-tabel yang di buat dalam database

a) Nama tabel : Admin

Primary key : id_admin

Tabel 3. 2 Admin

No	Field name	type	size	Keterangan
1	id_admin	int	12	<i>Auto Increment (Primary Key)</i>
2	username	varchar	50	Username
3	password	varchar	50	Password
4	email	varchar	100	Email

b) Nama tabel : Mahasiswa

Primary key : id_mhs

Tabel 3. 3 Mahasiswa

No	Field name	type	size	Keterangan
1	Id_mahasiswa	int	12	<i>Auto Increment (Primary Key)</i>
2	nim	varchar	25	Nim mahasiswa
3	nama	varchar	50	Nama mahasiswa
4	username	varchar	50	Username
5	password	varchar	50	Password
6	email	varchar	50	Email

c) Nama tabel : Petunjuk

Primary key : id_panduan

Tabel 3. 4 Petunjuk

No	Field name	type	size	Keterangan
1	id_petunjuk	int	12	<i>Auto Increment (Primary Key)</i>
2	petunjuk	varhcar	200	Isi petunjuk

d) Nama tabel : Pernyataan

Primary key : id_pernyataan

Tabel 3. 5 Pernyataan

No	Field name	type	size	Keterangan
1	id_pernyataan	int	12	<i>Auto Increment (Primary Key)</i>
2	pernyataan	varchar	200	Pernyataan survei

e) Nama tabel : Pilihan_jawaban

Primary key : id_jawaban

Tabel 3. 6 Pilihan jawaban

No	Field name	type	size	Keterangan
1	id_jawaban	int	12	<i>Auto Increment (Primary Key)</i>
2	jawaban	varchar	25	jawaban survei

f) Nama tabel : Laporan

Primary key : id_Laporan

Tabel 3. 7 Laporan

No	Field name	type	size	Keterangan
1	id_laporan	int	12	<i>Auto Increment (Primary Key)</i>
2	nim_mhs	varchar	25	Nim mahasiswa
3	nama_mhs	varchar	50	Nama mahasiswa
4	id_pernyataan	int	12	Pernyataan survei
4	id_jawaban	int	12	Jawaban survei

3.7.3 Desain Interface

a. Desain Interface Halaman Login

1) Halaman Login



LOGIN

Username

Password

[Lupa Password ?](#)

[Registrasi](#)

Gambar 3. 18 Perancangan Halaman Login

2) Halaman Lupa Password

←

LUPA PASSWORD

Email *

Gambar 3. 19 Perancangan Halaman Lupa Password

3) Halaman Registrasi

REGISTRASI

Nama *

Nim *

Username *

Password *

Email *

Gambar 3. 20 Perancangan Halaman Registrasi

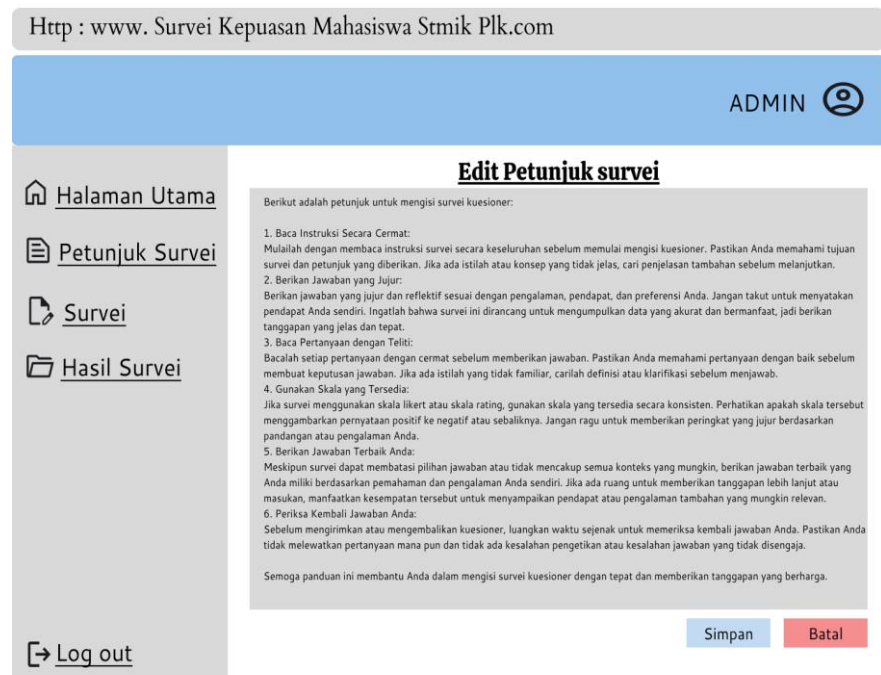
b. Desain Interface Halaman Admin

1) Halaman Utama (Admin)



Gambar 3. 21 Perancangan Halaman Utama Admin

2) Halaman Petunjuk Survei (Admin)



Gambar 3. 22 Perancangan Halaman Petunjuk Survei Admin

3) Halaman Survei Pelayanan Akademik (Admin)

Http : www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik Plk.com

ADMIN 

Pernyataan Survei Pelayanan Akademik

 [Halaman Utama](#)

 [Petunjuk Survei](#)

 [Survei](#)

- Akademik
- Pembelajaran

 [Hasil Survei](#)

 [Log out](#)

1. Dosen dengan jelas menyampaikan materi perkuliahan  

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Netral

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

2. Dosen menggali dan memahami pertanyaan mahasiswa dengan baik  

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Netral

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

[Simpan](#) [Batal](#)

Gambar 3. 23 Perancangan Halaman Survei Admin

4) Perancangan Survei Pembelajaran (Admin)

Http : www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik Plk.com

ADMIN 

Pernyataan Survei Pembelajaran 

 [Halaman Utama](#)

 [Petunjuk Survei](#)

 [Survei](#)

- Akademik
- Pembelajaran

 [Hasil Survei](#)

 [Log out](#)

1. Saya sangat puas dengan kualitas materi pembelajaran yang disampaikan dosen  

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Netral

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

2. Saya merasa materi pembelajaran relevan dengan kebutuhan dan pembelajaran saya  

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Netral

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

[Simpan](#) [Batal](#)

Gambar 3. 24 Perancangan Halaman Survei Pembelajaran Admin

5) Perancangan Hasil Survei Pelayanan Akademik (Admin)

Http : www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik Plk.com

ADMIN 

[Halaman Utama](#)

[Petunjuk Survei](#)

[Survei](#)

[Hasil Survei](#)

- Akademik
- Pembelajaran

[Log out](#)

[Cetak](#)

Hasil Survei Pelayanan Akademik

No	Nama Responden	NIM	Pertanyaan									
			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Aldo	C195720164	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4
2	Adit	C185720186	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4

[Kembali](#)

Gambar 3. 25 Perancangan Halaman Hasil Survei Akademik Admin

6) Perancangan Hasil Survei Pembelajaran (Admin)

Http : www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik Plk.com

ADMIN 

[Halaman Utama](#)

[Petunjuk Survei](#)

[Survei](#)

[Hasil Survei](#)

- Akademik
- Pembelajaran

[Log out](#)

[Cetak](#)

Hasil Survei Pembelajaran

No	Nama Responden	NIM	Pertanyaan									
			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Aldo	C195720164	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4
2	Adit	C185720186	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4

[Kembali](#)

Gambar 3. 26 Perancangan Halaman Hasil Survei Pembelajaran Admin

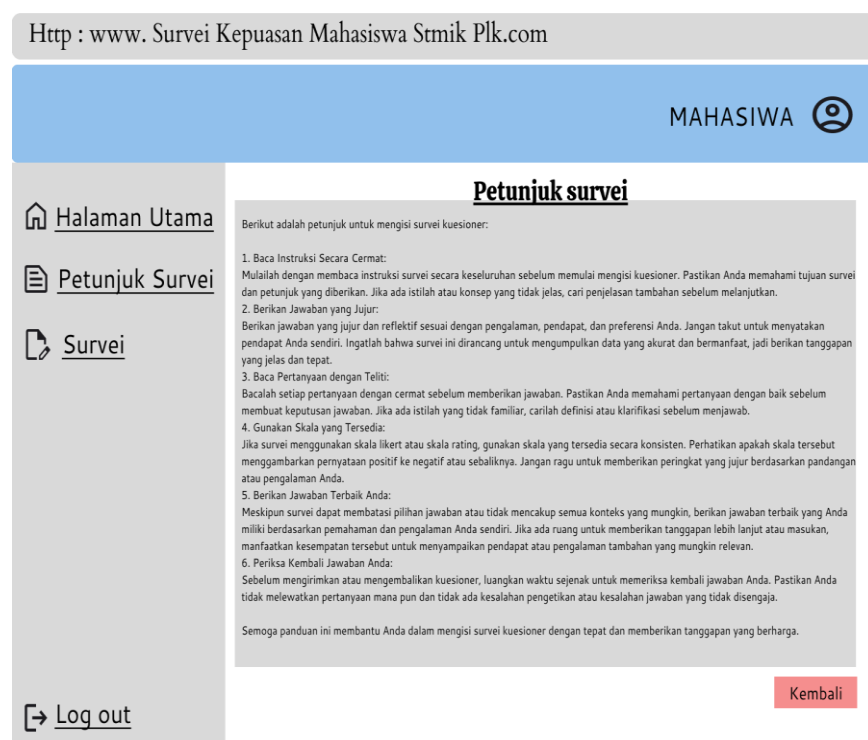
b. Desain Interface Halaman Mahasiswa

1) Halaman Utama (Mahasiswa)



Gambar 3. 27 Perancangan Halaman Utama Mahasiswa

2) Halaman Petunjuk Survei (Mahasiswa)



Gambar 3. 28 Perancangan Halaman Petunjuk Survei Mahasiswa

3) Perancangan Halaman Survei Pelayanan Akademik (Mahasiswa)

Http : www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik Plk.com

MAHASISWA 

Pernyataan Survei Pelayanan Akademik

 [Halaman Utama](#)

 [Petunjuk Survei](#)

 [Survei](#)

- Akademik
- Pembelajaran

 [Log out](#)

- Dosen dengan jelas menyampaikan materi perkuliahan
 - ☐ Sangat Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Netral
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
- Dosen menggali dan memahami pertanyaan mahasiswa dengan baik
 - ☐ Sangat Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Netral
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Sangat Tidak Setuju

[Simpan](#) [Batal](#)

Gambar 3. 29 Perancangan Halaman Survei Pelayanan Akademik Mahasiswa

4) Perancangan Halaman Survei Pembelajaran (Mahasiswa)

Http : www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik Plk.com

MAHASISWA 

Pernyataan Survei Pembelajaran

 [Halaman Utama](#)

 [Petunjuk Survei](#)

 [Survei](#)

- Akademik
- Pembelajaran

 [Log out](#)

- Saya sangat puas dengan kualitas materi pembelajaran yang disampaikan dosen
 - ☐ Sangat Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Netral
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa materi pembelajaran relevan dengan kebutuhan dan pembelajaran saya
 - ☐ Sangat Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Netral
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Sangat Tidak Setuju

[Simpan](#) [Batal](#)

Gambar 3. 30 Perancangan Halaman Survei Pembelajaran Mahasiswa

3.8 Jadwal Penelitian

Tabel 3. 8 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	2022	2023					
		Agustus	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November
1	Pengajuan Judul							
2	Identifikasi Masalah							
3	Mengumpulkan Data							
4	Memilah Data							
5	Teknik Analisis							
6	Rancangan Sistem							
7	Seminar Proposal							
8	Revisi							

Daftar Pustaka

- Anggarawatia, T., Lestari, D. T., Ananda, E. W. & Selvianad, D., 2021. Efektivitas Terapi Expressive Writing Dengan Terapi Tertawa untuk Menurunkan Stress pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *Jurnal Sisthana*, Volume 6.
- Anggraini, W., Prabowo, N. A. & Arumi, E. R., 2020. Perancangan dan Implementasi Survei Kepuasan Stakeholder Alumni Berbasis Web. *Techno.COM*, 19(1), pp. 24-33.
- Anjaswari, L. E. & Irmanda, H. N., 2021. Sistem Informasi Survei Kepuasan Masyarakat. *Journal Informatika*, p. 133.
- Anwardi & Hartati, M., 2020. Analisis PIECES dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Rekayasa Sistem dan Industri*, Volume 7, pp. 57-65.
- Arianto, R., Anam, A. K. A., Devi, B. & Rachman, A., 2021. Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Inventory pada CV WIJAYA LAS KEDIRI Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal SAINTIKOM*, pp. 73-83.
- Aziz, N. & Pribadi, G., 2020. Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH informatika*, Volume 4, pp. 1-5.
- Azwar, 2019. Analisis Kualitas Layanan Sistem Manajemen Apartur Responsif Terpadu Menggunakan Metode Servqual. *Universitas Muhammadiyah Riau*.
- Bagaskara, 2023. *Survei Adalah: Pengertian, Tujuan, Manfaat, Jenis dan Contohnya*. [Online]
Available at: <https://mutucertification.com/pengertian-tujuan-survei-adalah/>
[Accessed Selasa 10 2023].
- Daniel Dido Jantce TJ Sitinjak, Maman & Suwita, J., 2020. Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus. *Jurnal IPSIKOM*, p. 19.
- Homaedi, R., Mafruhah & Yuliana, A. T., 2021. Profile Mahasiswa Dengan Tugas Ganda Kuliah dan Bekerja. *SHINE : Jurnal Bimbingan dan Konseling*.

- Hutabri, E. & Putri, A. D., 2019. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable*, pp. 57-64.
- Kallesta, K. S., Yahya, F. & Erfan, M., 2018. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar IPA Fisika pada Materi Bunyi Kelas VIII SMP Negeri 1abuhan Badas Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Inovasi Pembelajaran* , p. 54.
- Kurnia, F., 2023. *Survei: Pengertian, Ciri, Tujuan, dan Macamnya*. [Online] Available at: <https://dailysocial.id/post/survei-pengertian-ciri-tujuan-dan-macamnya> [Accessed Senin 10 2023].
- Kusumastuti, A. & Khoiron, A. M., 2019. Metode Penelitian Kualitatif. Semarang:Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Lidiawati, Suwita, J. & Iskandar, J., 2018. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Pasien Umum Pada Klinik ART Medika. *Jurnal IPSIKOM*, pp. 1-18.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A. & Sevtiana, A., 2020. Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi akademik Mahasiswa Menggunakan Apliaksi Figma. *Digital*, pp. 208-2019.
- Oktriwina, A. S., 2021. *Apa Itu Class Diagram dan Fungsinya dalam*. [Online] Available at: <https://glints.com/id/lowongan/class-diagram-adalah> [Accessed Minggu 6 2023].
- Pramudita, R. & Arifin, . R. W., 2021. Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *jurnal UPB Karawang*, pp. 149-154.
- Prianto, A., 2018. *Aplikasi diagram versi online*. [Online] Available at: <https://pituruh.com/2013/07/05/draw-io-aplikasi-diagram-versi-online/> [Accessed Minggu juni 11 2023].
- Puspita, D., 2017. Sistem Informasi Akademik (SIKAD) SMP Negeri 1 Pajar Bulan Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Betrik*, pp. 13-22.
- Rachman, A. N., 2018. Sistem Informasi Wisata di Ampera Waterpark. *Jurnal Siliwangi*, pp. 87-92.
- Rifda, A., 2022. *Apa Itu Mahasiswa? Ini Pengertian dan Peranannya*. [Online] Available at: <https://www.gramedia.com/best-seller/apa-itu->

mahasiswa/
[Accessed Selasa 10 2023].

- Septiani, Y., Arribbe, E. & Diansyah, R., 2020. Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrah Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru). *Jurnal Teknologi dan Open Source*, Volume 3, pp. 131 - 143.
- Siregar, H., Siregar, Y. & Melani, 2018. Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Teknologi Informasi*, pp. 1-9.
- Sitinjak, D. D. J. T., Mamaan & Suwita, j., 2020. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris pada Intensive English Course di Ciledug Tangerang. *Jurnal IPSIKOM* , p. 6.
- Sitorus, J. H. P. & Sakban, M., 2021. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, Volume 5, pp. 3-4.
- Sutiyono, S. M. & Santi, 2020. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course di Ciledug Tangerang. *Jurnal IPSIKOM*, pp. 1-19.
- Widarma, A. & Rahayu, 2018. Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada PT. PP London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Malayu Estate - Kabupaten Asaha. *Jurnal Teknologi Informasi*, pp. 166 - 173.
- Wijana, K. & Rusiawati, R. T. H. D. T. H. D., 2021. Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Mutu Pelayanan. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Volume 26, p. 268.
- Yulis, N. M., 2017. Kajian Penerapan Sistem Informasi Akademik Dengan Menggunakan Metode Pieces Dalam Meningkatkan Kepuasan Civitas Akademika STIE-STMIK Insan Pembangunan. *Jurnal IPSIKOM*, pp. 1-18.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Kepada

Yth. **Ketua STMIK Palangkaraya**

Jl. G. Obos No. 114, Menteng, Kec. Jekan Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (SI) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	: JERREMIE ALDO LEOFORD RANSOEN
NIM	: C1957201015
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	: 2022/2023 (8)
Lama Penelitian	: 15 Juli 2023 s.d 15 Agustus 2023
Tempat Penelitian	: STMIK Palangkaraya

Dengan Judul Tugas Akhir:

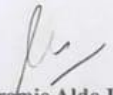
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 15 Juli 2023

Mahasiswa


Jerremie Aldo Leoford
Ransoen

NIM. C1957201015

Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G.Obos No.114 Telp.(0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id - website:www.stmikplk.ac.id

Nomor : 502/STMIK-C.1/AK/VII/2023
Lampiran : -
Perihal : **Pemberian Ijin Penelitian Untuk Penyusunan Tugas Akhir**

Kepada :
Yth. Saudara **Jerremie Aldo Leoford Ransoen**
Di -
Palangka Raya

Berdasarkan surat permohonan Saudara tanggal 15 Juli 2023, mengenai permohonan ijin penelitian untuk penyusunan Tugas Akhir, maka bersama ini Ketua STMIK Palangkaraya memberikan ijin penelitian sebagaimana dimaksud sebagai berikut:

Nama : **Jerremie Aldo Leoford Ransoen**
NIM : C1957201015
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S-1)
Tahun Akad. (Semester) : 2022/2023 (8)
Tempat Penelitian : STMIK Palangkaraya
Lama Penelitian : 20 Juli s/d 20 Agustus 2023
Judul Tugas Akhir :

"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Survei Kepuasan Mahasiswa Pada STMIK Palangkaraya"

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 20 Juli 2023



Ketua

Suparno, M.Kom

NIK/196901041995105

Tembusan :

1. Yth.Kaprodi Sistem Informasi;
2. Yth. Kasubag Kemahasiswaan dan Alumni;
3. Arsip.

Lampiran 3 Lembar Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data mengenai:

No.	Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
1	Minggu pertama bulan januari	Proses pembuatan survei EDOM menggunakan google form
2	Minggu pertama sampai dengan minggu ke empat bulan mei	Link pengisian EDOM dibagikan kepada setiap mahasiswa melalui grup Program Studi
3	Minggu ketiga dan keempat bulan juni	Alur pengolahan data di Program Studi Sistem Informasi
4	Minggu ketiga bulan juni	Pengamatan pembahasan hasil rekapitulasi EDOM

Lampiran 4 Lembar Wawancara

WAWANCARA

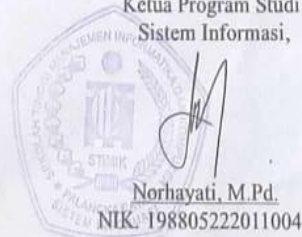
- Apakah di Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya memiliki sistem untuk survei kepuasan mahasiswa ?
- Bagaimana alur atau proses sistem surveinya bekerja ?
- Bagaiman proses penyimpanan jawaban hasil survei ?
- Hasil survei ini nanti diperlukan untuk apa ?
- Apakah survei dibuat ulang saat pergantian semester ?
- Berapa lama proses evaluasi setelah pengisian survei?

JAWABAN

- Untuk sistem sementara ini belum ada, tetapi sudah ada sistem yang berjalan yaitu EDOM (Evaluasi Dosen Oleh Mahasiswa).
- Untuk proses sistemnya bekerja, adanya kegiatan belajar mengajar, lalu di akhir semester EDOM akan dibagikan kepada seluruh mahasiswa via link google form, dalam satu bulan setelah dibagikan hasil dari survei akan dianalisis.
- Hasil dari survei disimpan di google drive dalam bentuk Dokumen *Spreadsheet*.
- Hasil dari survei digunakan untuk evaluasi yang diadakan dalam rapat manajemen guna meningkatkan kualitas pengajaran dan pelayanan di STMIK Palangkaraya.
- Untuk setiap semester survei dibuat ulang agar tidak terjadi penumpukan data saat melakukan penyimpanan
- Satu bulan

Palangka Raya, Agustus 2023

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

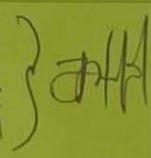
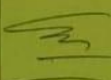
Lampiran 5 Kartu Kegiatan Konsultasi Proposal Tugas Akhir



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Derranir Aldo L.R.
 NIM : 0193724015
 No. Hp : 081353339799
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul : _____
 Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Survei
Kekayaan Mahasiswa pada STMIK Palangkaraya

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		17/6-23	- Perbaiki lagi batasan masalah - Perbaiki format penulisan sesuai pedoman referensi di bab 2 diperbaiki (tiap sub bab/sub bab/sub bab) minimal ada 3 referensi - Perbaiki ref. footnote dan bibliography - Perbaiki hasil penelitian yg relevan	
		18/6-23	- Perbaiki bab 1 & 2 sesuai arahan, - lagi bab 3	
		22/6-23	- Perbaiki & lengkapi bab III, lengkapi laporan proposal di bab. Sampul 1/2 laporan - Gunakan pedoman penulisan cite atuvay & ellis kutipan gambar dan tabel	
		27/6-23	Acc Seminar	
		27/6-23	- Perbaiki semua arahan pd bagian yg ditanda - Perbaikan daftar pustaka disematkan - Kampanye utk Registrasi Mhs di Facebook	
		01/7-23	Acc Seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



Dosen Pembimbing II,

