

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI
KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
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

2024

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI
KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
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
2024

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : JERREMIE ALDO LEOFORD RANSOEN

NIM : C1957201015

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 20 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan,



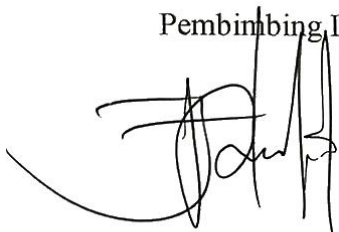
JERREMIE ALDO

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA

Tugas akhir ini disetujui untuk diujikan.

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

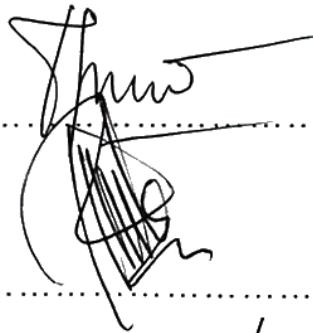
Tim Penguji Sidang Tugas Akhir

1. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI
Ketua Penguji



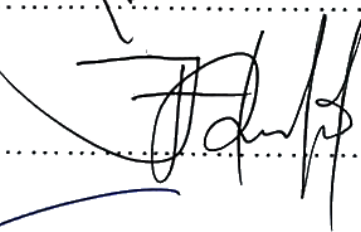
.....

2. Herman S. Pakpahan, S.Si., M.PFis.
Sekretaris



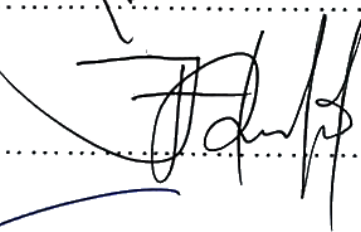
.....

3. Rommi Kaestria, M.Kom.
Anggota



.....

4. Hafiz Riyadli, M.Kom
Anggota



.....

5. Suparno, M.Kom.
Anggota



.....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Amsal 19:20

“Dengarkanlah nasihat dan terimalah didikan, supaya engkau menjadi bijak di masa depan”

Tugas Akhir ini saya untuk orang-orang yang mendukung setiap proses saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Teruntuk:

-Orang tua saya yang telah memperjuangkan masa depan saya

-Teman-teman yang sudah menemani dan memberikan pengalaman di masa-masa kuliah

INTISARI

Jerremie Aldo Leoford Ransoen, C1957201015, 2024. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA, Pembimbing I Hafiz Riyaldi, M.Kom., Pembimbing II Suparno, M.Kom.

Sistem Informasi merupakan salah satu jurusan yang terdapat di STMIK Palangkaraya. Jurusan ini menjadi salah satu jurusan yang cukup diminati di STMIK Palangkaraya. Namun dalam proses belajar mengajar ada beberapa dosen yang kurang memperhatikan waktu mengajar dan kurang lengkap memberikan materi. Yang mengakibatkan adanya rasa ketidakpuasan dalam pelayanan akademik dan pembelajaran.

Adapun dalam permasalahan yang dibahas maka penulis merancang sistem yang berjudul Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Survei Kepuasan Mahasiswa Pada STMIK Palangkaraya. Dalam penelitian ini diperlukan perangkat lunak yaitu *Figma dan Draw.IO*, dan untuk metode penelitian yang digunakan yaitu Deskriptif Kualitatif, dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada mahasiswa jurusan Sistem Informasi di STMIK Palangkaraya, rancangan sistem ini dapat digunakan sebagai oleh mahasiswa untuk melakukan penilaian terhadap kualitas pembelajaran dan akademik.

Kata kunci: Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya, Survei Kepuasan

ABSTRACT

Jerremie Aldo Leoford Ransoen, C1957201015, 2024. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA, Advisor I Hafiz Riyaldi, M.Kom., Advisor II Suparno, M.Kom.

Information Systems is one of the majors at STMIK Palangkaraya. This major is one of the majors that is quite popular at STMIK Palangkaraya. However, in the teaching and learning process there are some lecturers who do not pay attention to teaching time and provide incomplete material. Which results in a feeling of dissatisfaction in academic and learning services.

As for the problems discussed, the author designed a system entitled Analysis and Design of Information Systems for Student Satisfaction Surveys at STMIK Palangkaraya. In this research, software is required, namely Figma and Draw.io, and the research method used is Descriptive Qualitative, and the data collection techniques used are Observation, Interview and Documentation.

From the results of the questionnaire that was distributed to students majoring in Information Systems at STMIK Palangkaraya, this system design can be used by students to assess the quality of learning and academics.

Keywords: Information Systems, STMIK Palangkaraya, Satisfaction Survey

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jerremie Aldo Leoford Ransoen
Nim : C1957201015
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya. Hak Bebas Royalti Non Ekstusif (*Non exclusive-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURVEI
KEPUASAN MAHASISWA PADA STMIK PALANGKARAYA

Dengan Hak Bebas Royalti Non Ekstusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palangka Raya
Pada tanggal : 20 Juni 2024

Yang menyatakan



(Jerremie Aldo)

KATA PENGANTAR

Yang pertama-tama penulis ucapkan terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat, kekuatan, dan perlindungan yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Survei Kepuasan Mahasiswa pada STMIK Palangkaraya”.

Adapun maksud dan tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk membuat Rancangan Sistem Informasi Survei kepuasan pada STMIK Palangkaraya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Suparno, M.Kom., sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya.
2. Norhayati, M.Kom, selaku Ketua Prodi SI yang sudah membantu penelitian dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
3. Hafiz Riyadli, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I karena telah memberikan bimbingan mengenai materi atau konten pada penelitian Tugas Akhir ini.
4. Suparno, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II karena telah memberikan bimbingan dalam teknik penulisan, ataupun atikel jurnal dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga serta teman-teman yang selalu memberikan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir.

Palangkaraya, 20 Juni 2024

Penulis

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	5
2.1.4 Survei	5
2.1.5 Kepuasan	6
2.1.6 Mahasiswa.....	6
2.1.7 Figma.....	6
2.1.8 Draw.Io.....	7
2.1.9 Use Case Diagram.....	7
2.1.10 Activity Diagram.....	10
2.1.11 Sequence Diagram.....	12
2.1.12 Class Diagram	13
2.1.13 PIECES.....	15
2.1.14 Kualitatif.....	17
2.1.15 Basis data (Data base)	18
2.2 Penelitian Yang Relevan	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1 Tinjauan Umum	21
3.2 Jenis Penelitian.....	21
3.3 Desain Penelitian.....	22
3.4 Metode Pengumpulan data	23
3.4.1 Observasi	24
3.4.2 Wawancara	24
3.4.3 Dokumentasi.....	24
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data	24
3.5.1 Teknik Analisis	24
3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data	25
3.6 Analisis Kebutuhan	26
3.6.1 Kebutuhan Pengguna.....	26
3.6.2 Analisis sistem yang berjalan.....	26
3.7 Desain Sistem.....	28

3.7.1	Desain Proses	28
3.7.2	Basis data.....	44
3.7.3	Desain Interface.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Hasil.....	53
4.1.1	Halaman login	53
4.1.2	Halaman Registrasi	54
4.1.3	Halaman Admin	54
4.1.4	Halaman Petunjuk Survei Admin.....	55
4.1.5	Halaman Survei Pelayanan Akademik (Admin)	55
4.1.6	Halaman Survei Pembelajaran (Admin).....	56
4.1.7	Halaman Hasil Survei (Admin).....	57
4.1.8	Halaman Mahasiswa	58
4.1.9	Halaman Petunjuk Survei.....	58
4.1.10	Halaman Survei Pelayanan Akademik (Mahasiswa)	59
4.1.11	Halaman Survei Pembelajaran (Mahasiswa).....	59
4.2	Pembahasan.....	60
BAB V PENUTUP.....		64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Use Case Diagram	10
Gambar 2. 2 Activity Diagram.....	12
Gambar 2. 3 Sequence Diagram.....	13
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	22
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	29
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login Admin	30
Gambar 3. 4 Activity Diagram Petunjuk Survei Admin	31
Gambar 3. 5 Activity Diagram Pernyataan Survei Admin.....	32
Gambar 3. 6 Activity Diagram Hasil Survei Admin.....	33
Gambar 3. 7 Activity Diagram Login Mahasiswa	34
Gambar 3. 8 Activity Diagram Petunjuk Survei Mahasiswa	35
Gambar 3. 9 Activity Diagram Pernyataan Survei Mahasiswa.....	36
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Login Admin	37
Gambar 3. 11 Squence Diagram Petunjuk Survei Admin.....	38
Gambar 3. 12 Squence Diagram Survei Admin	39
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Hasil Survei Admin.....	40
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Hasil Survei Admin.....	41
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Petunjuk Survei Mahasiswa	42
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Survei Mahasiswa	43
Gambar 3. 17 Class diagram	44
Gambar 3. 18 Perancangan Halaman Login.....	46
Gambar 3. 19 Perancangan Halaman Lupa Password.....	46
Gambar 3. 20 Perancangan Halaman Registrasi	47
Gambar 3. 21 Perancangan Halaman Utama Admin	47
Gambar 3. 22 Perancangan Halaman Petunjuk Survei Admin	48
Gambar 3. 23 Perancangan Halaman Survei Admin.....	48
Gambar 3. 24 Perancangan Halaman Survei Pembelajaran Admin.....	49
Gambar 3. 25 Perancangan Halaman Hasil Survei Akademik Admin.....	49
Gambar 3. 26 Perancangan Halaman Hasil Survei Pembelajaran Admin	50
Gambar 3. 27 Perancangan Halaman Utama Mahasiswa.....	50
Gambar 3. 28 Perancangan Halaman Petunjuk Survei Mahasiswa.....	51
Gambar 3. 29 Perancangan Halaman Survei Pelayanan Akademik Mahasiswa...	51
Gambar 3. 30 Perancangan Halaman Survei Pembelajaran Mahasiswa	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Use Case Diagram.....	8
Tabel 2. 2 Activity Diagram.....	11
Tabel 2. 3 Sequence Diagram.....	13
Tabel 2. 4 Class Diagram	14
Tabel 2. 5 Penelitian Yang Relevan.....	19
Tabel 3. 1 Analisis PIECES	27
Tabel 3. 2 Admin.....	44
Tabel 3. 3 Mahasiswa.....	45
Tabel 3. 4 Petunjuk.....	45
Tabel 3. 5 Pernyataan	45
Tabel 3. 6 Pilihan jawaban	45
Tabel 3. 7 Laporan.....	45

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 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 di kehidupan 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 tolok ukur kualitas kampus tersebut.

Kampus STMIK Palangkaraya sendiri sudah memiliki sistem survei sendiri yaitu EDOM, namun sistem tersebut bisa dibilang memiliki kendala dalam penyimpanan dan alur sistemnya yang masih cukup terbuka. Hal ini bisa saja menghasilkan data yang tidak akurat, karena sistem ini berkemungkinan diakses oleh pihak luar.

Oleh karena itu sistem yang sedang dirancang oleh penulis yaitu, Analisis dan perancangan sistem informasi survei kepuasan mahasiswa pada STMIK Palangkaraya, ingin menerapkan sistem yang alurnya lebih tertutup.

1.2 Perumusan Masalah

Pada penelitian ini terdapat rumusan permasalahan yang menjadi titik utama yaitu, bagaimana membuat sistem survei yang lebih tertutup prosesnya.

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 salah satu patokan 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 tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa Bab yaitu :

Adapun sistematika penulisan dalam penulisan 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 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 Sutyono & 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.

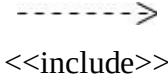
2.1.9 Use Case Diagram

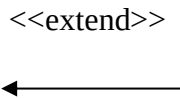
Menurut Rozi & Khomsatun (2019) Use Case diagram adalah salah satu jenis diagram yang terdapat pada Unified Modeling Language (UML). Dimana Use Case diagram akan mendeskripsikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem yang akan dibuat. Sehingga dengan menggunakan Use Case diagram dapat mempermudah 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 pendeskripsin sebuah hubungan antara pengguna dengan sistemnya yang menjabarkan aksi-aksi yang dilakukan oleh sistem tersebut.

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram

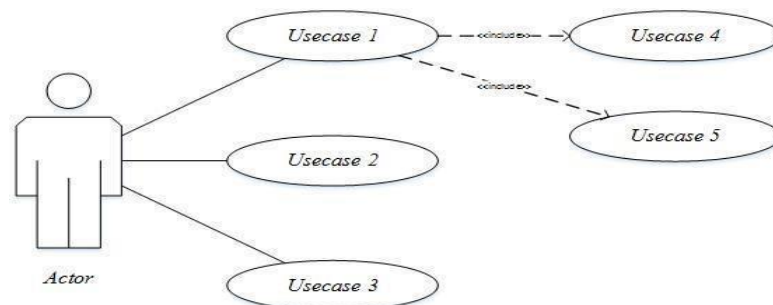
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri.
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen 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).

No	Gambar	Nama	Keterangan
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Sumber : www.decoding.com

- Aktor: Yaitu orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.
- 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

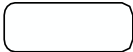
2.1.10 Activity Diagram

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.

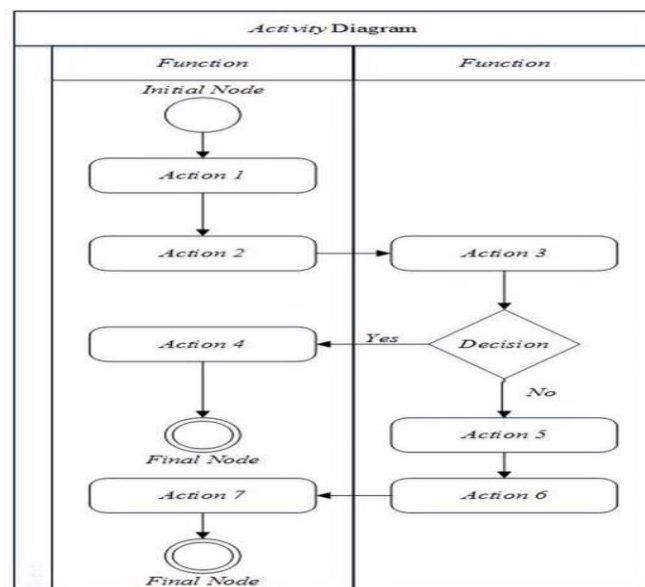
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram

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
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:



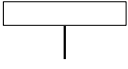
Gambar 2. 2 Activity Diagram

2.1.11 Sequence Diagram

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

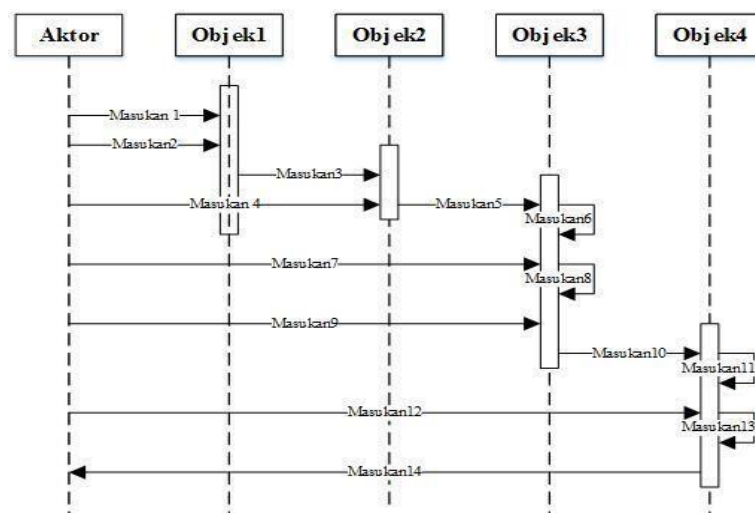
Sedangkan menurut Dian (2020) Sequence Diagram merupakan salah satu yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan; message (pesan) apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya. Diagram ini diatur berdasarkan waktu. Objek-objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri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

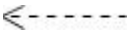
2.1.12 Class Diagram

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.
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 memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri

No	Gambar	Nama	Keterangan
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 penelitian ini berupa Aplikasi Survei Kepuasan Mahasiswa berbasis kuesioner online untuk memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan proses pengisian survei sehingga mahasiswa bisa mengisi

No	Penulis	Judul	Penjelasan
			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 akademik 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.

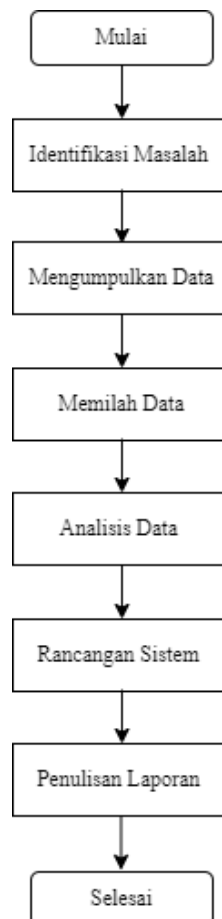
3.2 Jenis Penelitian

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 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.
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

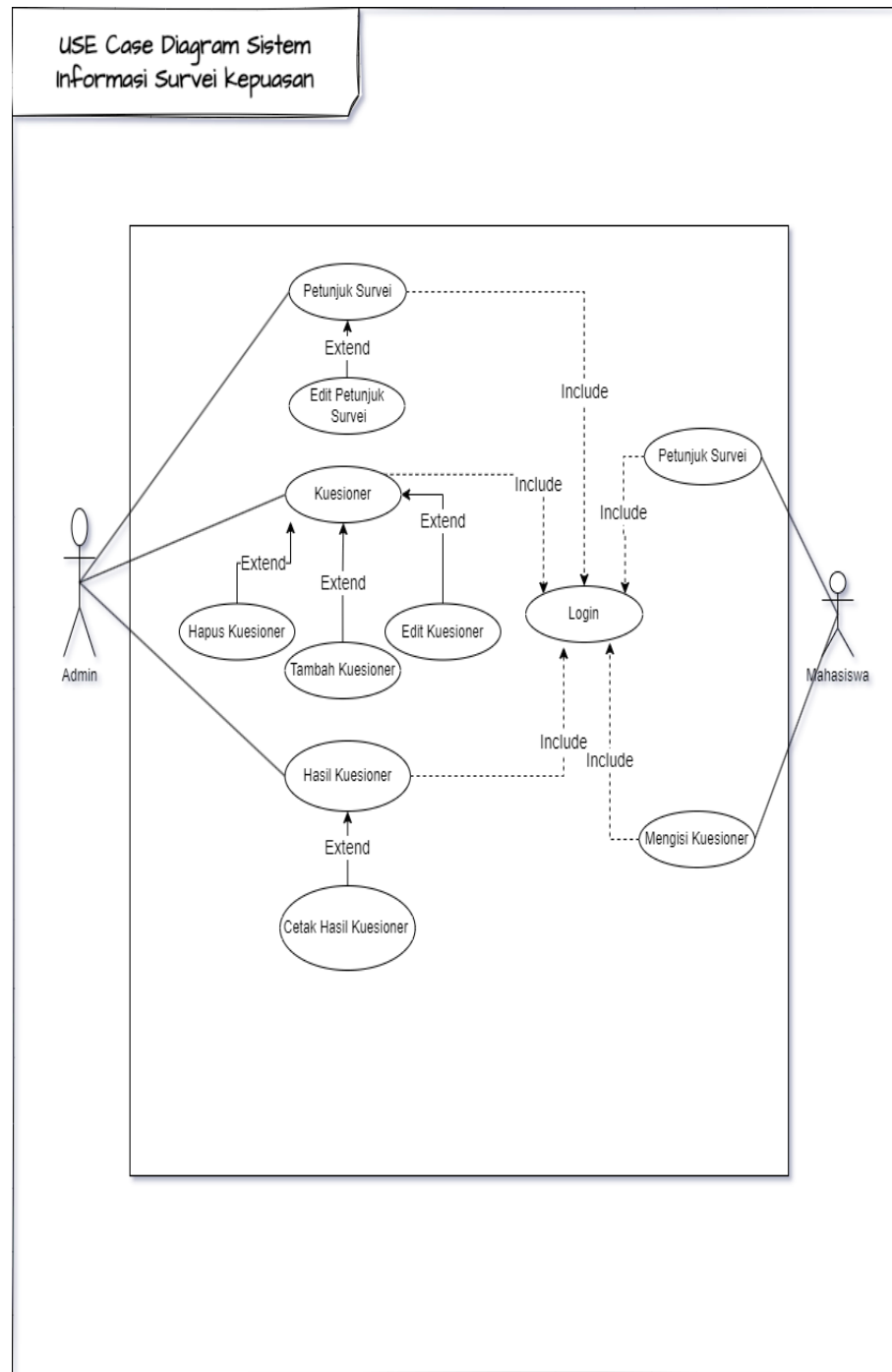
No	Kriteria	Sistem yang sedang berjalan	Sistem yang ditawarkan
5.	Efesiensi (<i>Efficiency</i>)	Kurang efisien, dikarenakan penggunaan survei jangka panjang yang mana jika menggunakan google form perlu membuat kuesioner baru.	Rancangan yang saya buat menyimpatis pertanyaan yang sudah dibuat dan bisa 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 :



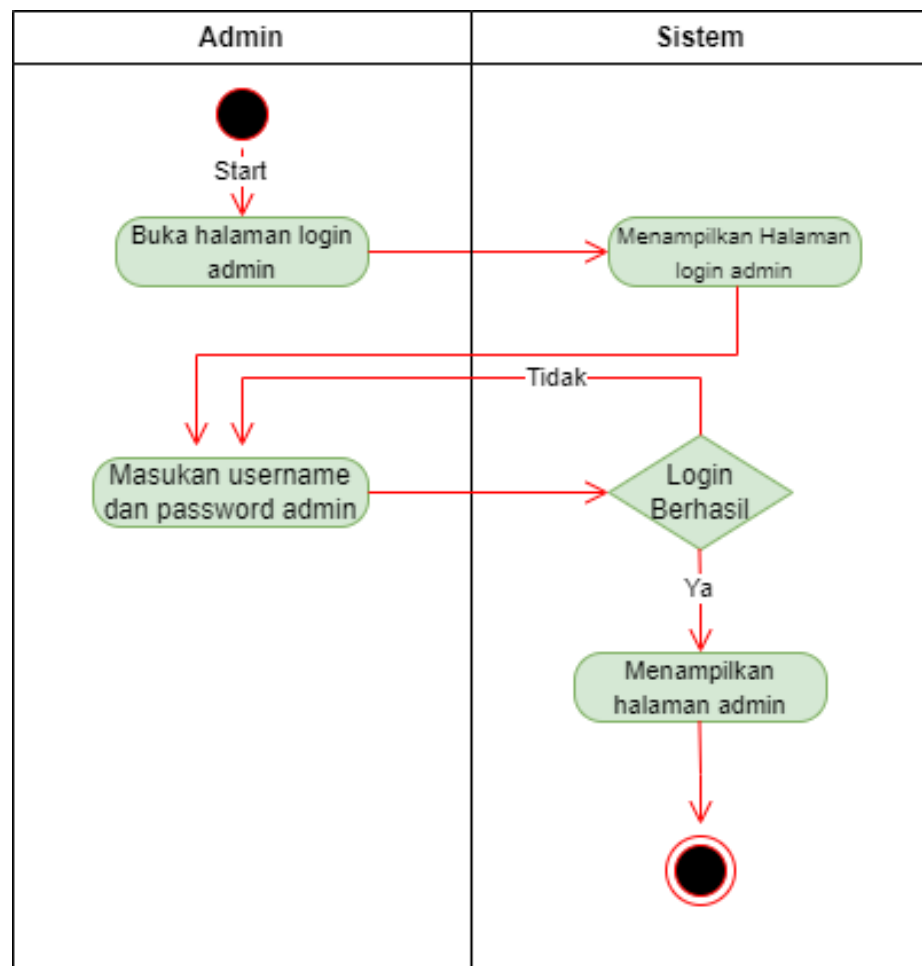
Gambar 3. 2 Use Case Diagram

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

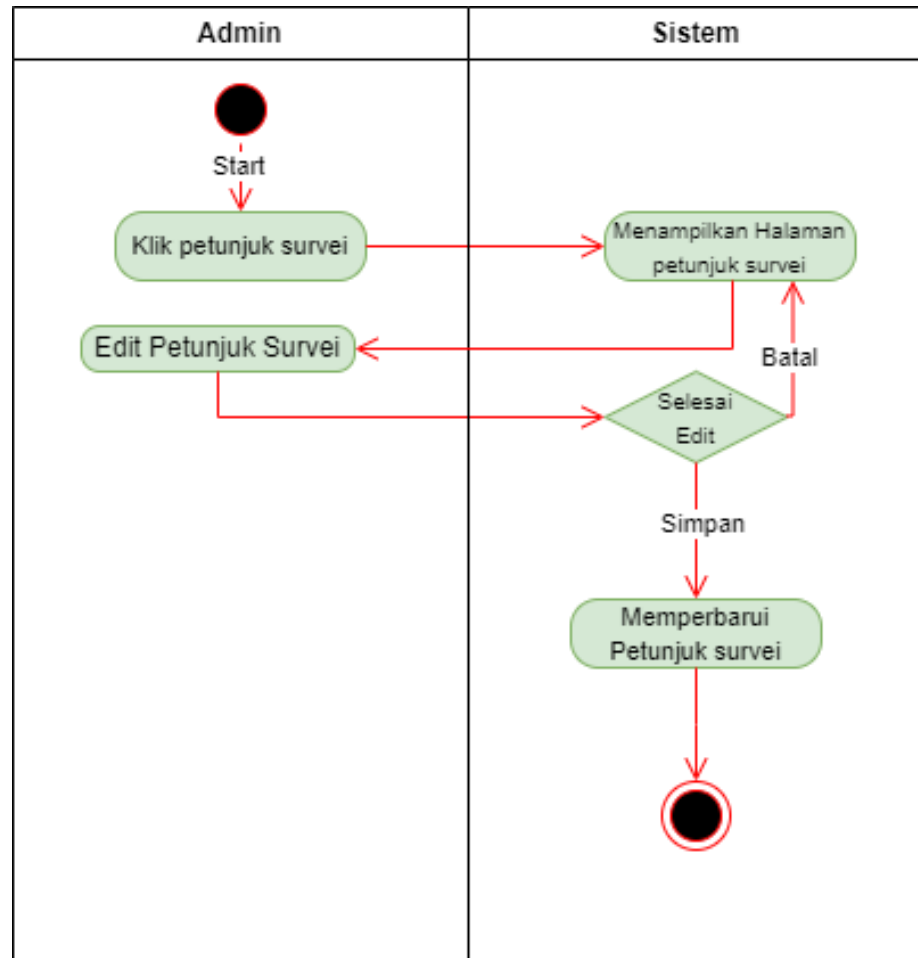


Gambar 3. 3 Activity Diagram Login Admin

Gambar di atas merupakan aktivitas login, saat sistem diakses akan menampilkan halaman login kemudian admin memasukkan 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.

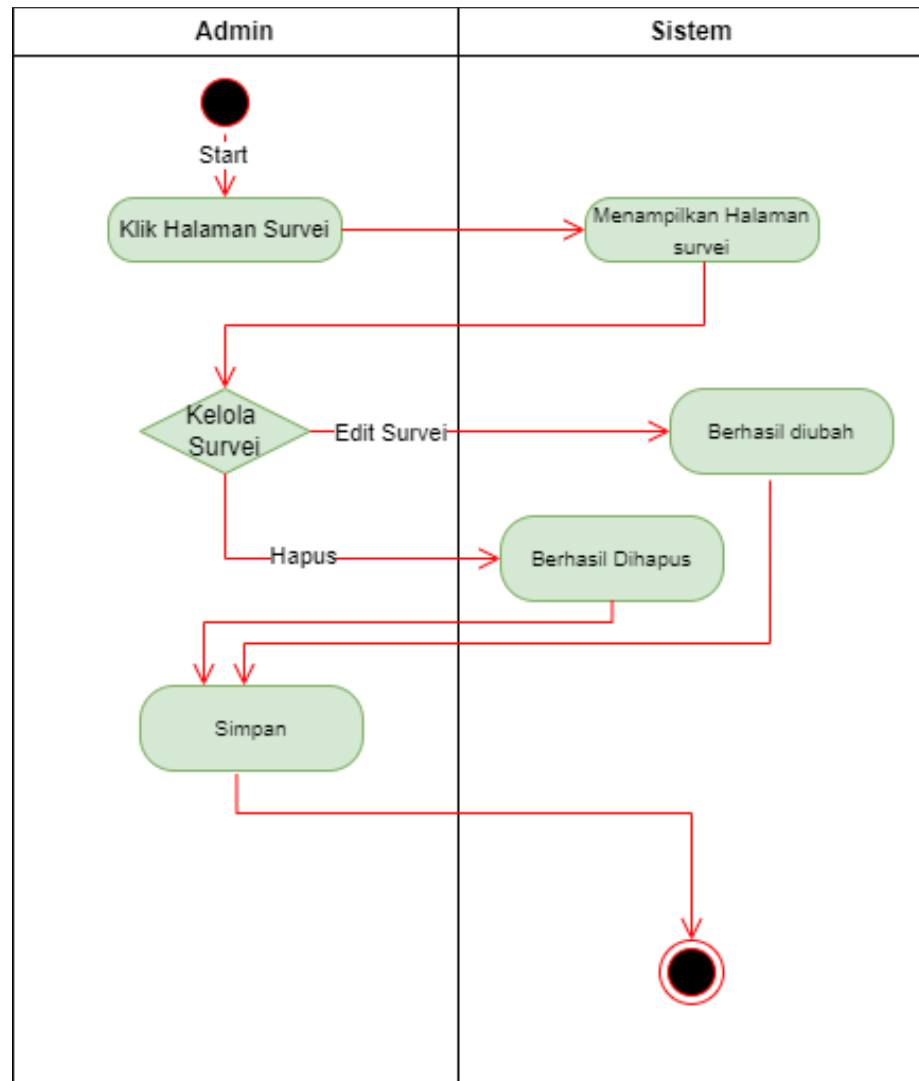
2) Activity Diagram Petunjuk Survei Admin



Gambar 3. 4 Activity Diagram Petunjuk Survei Admin

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk petunjuk survei. Aktivitas ini dimulai dengan mengisi username dan password yang benar dan memilih petunjuk, dan sistem akan menampilkan petunjuk survei, dan admin dapat mengedit petunjuk survei.

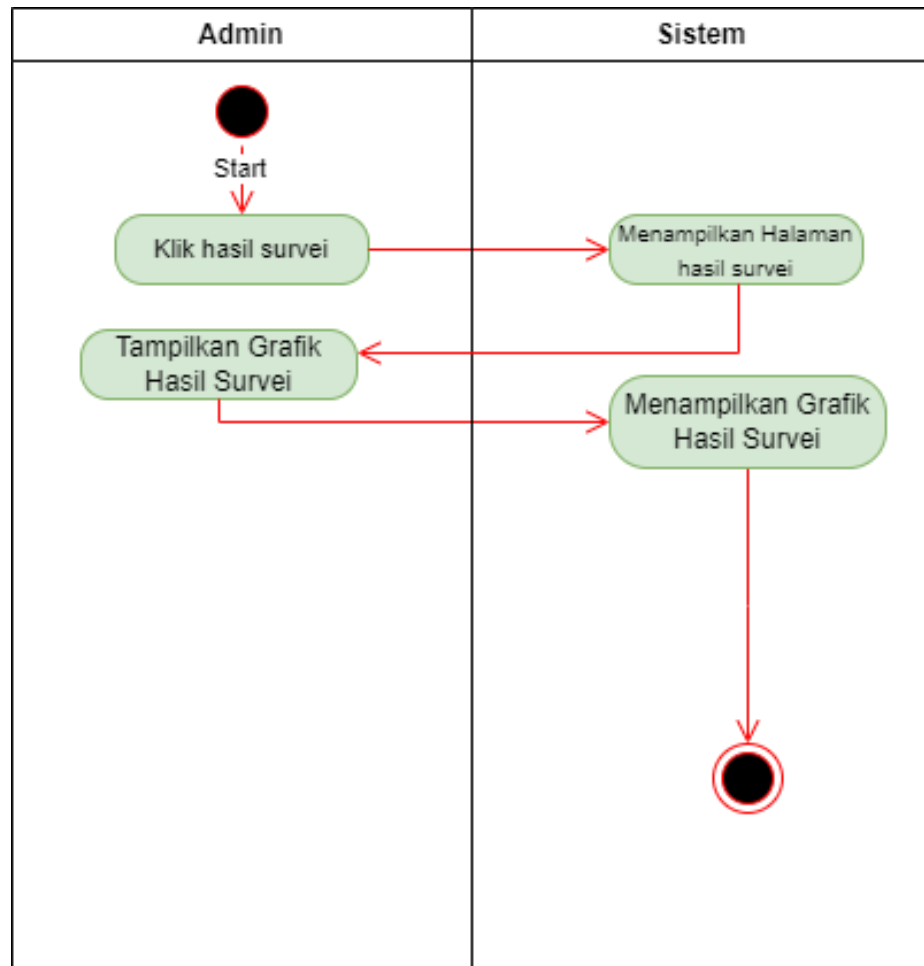
3) Activity Diagram Kelola Survei Admin



Gambar 3. 5 Activity Diagram Pernyataan 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.

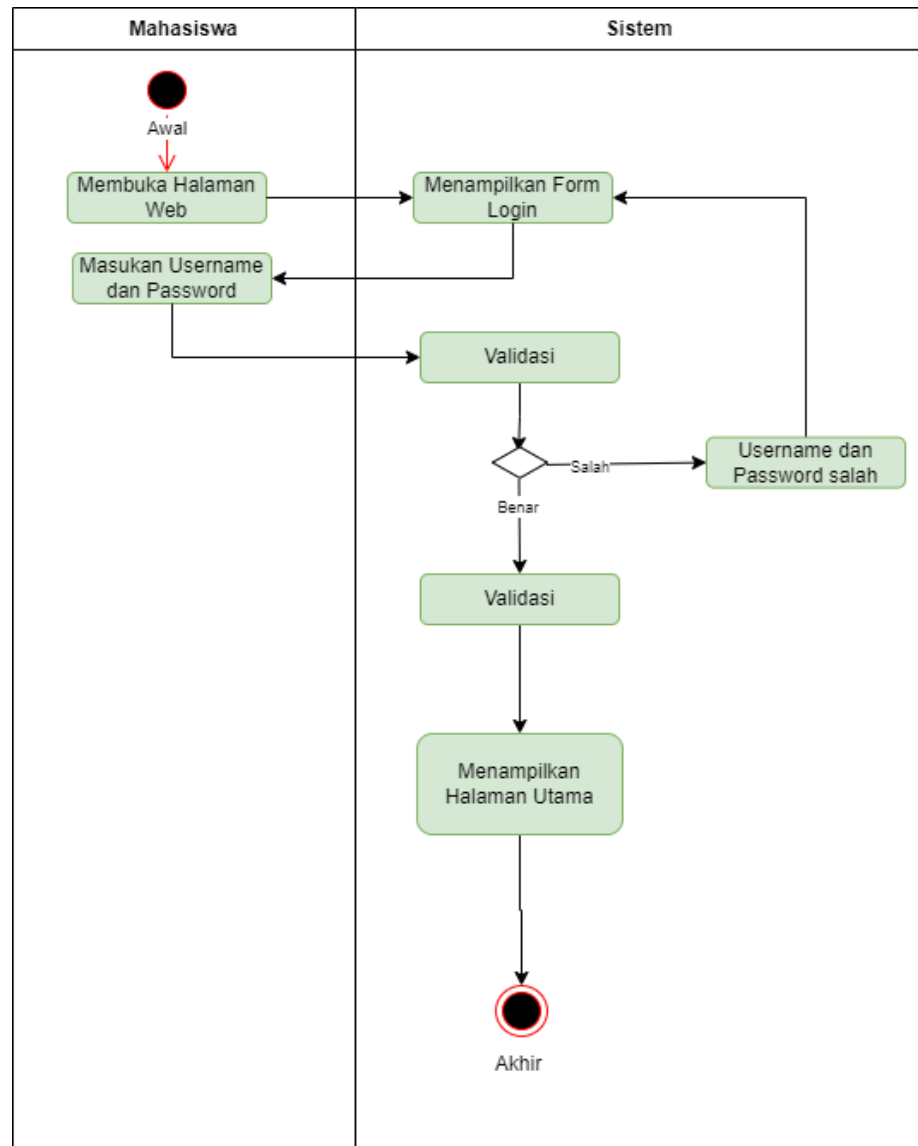
4) Activity Diagram Hasil Survei Admin



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.

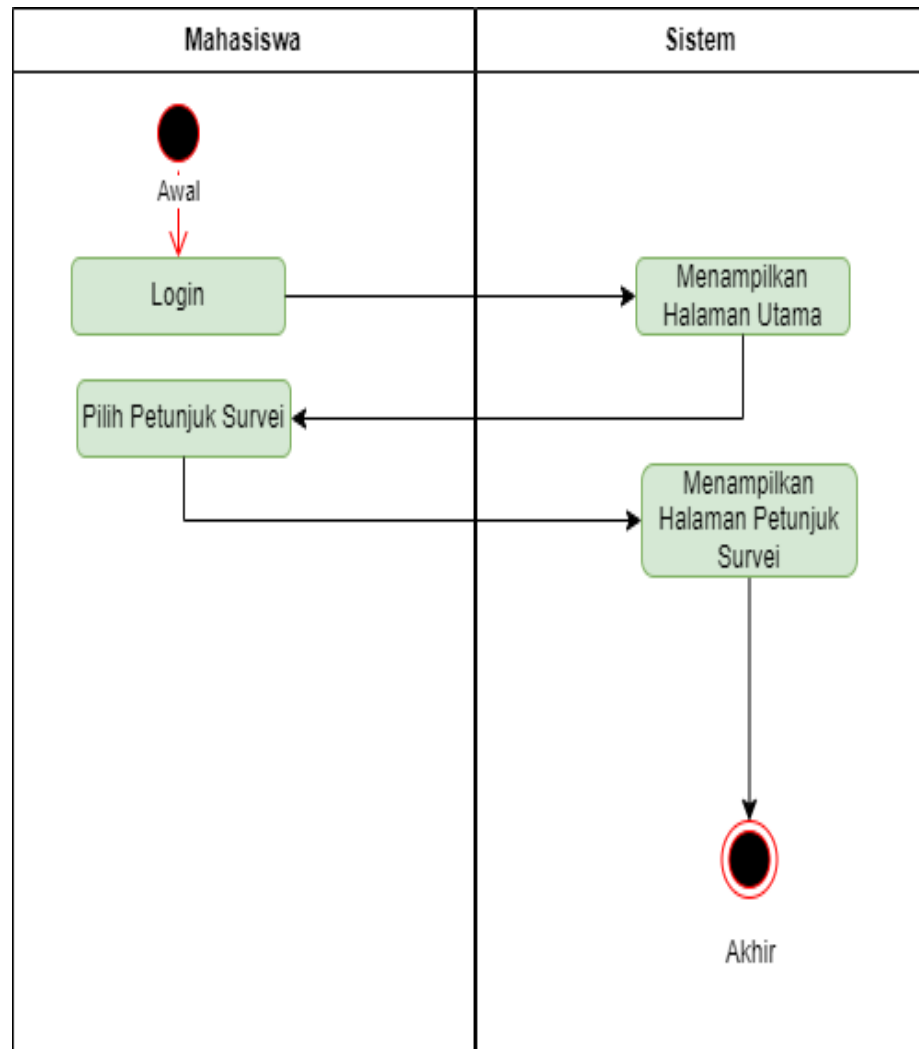
5) Activity Diagram Login Mahasiswa



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.

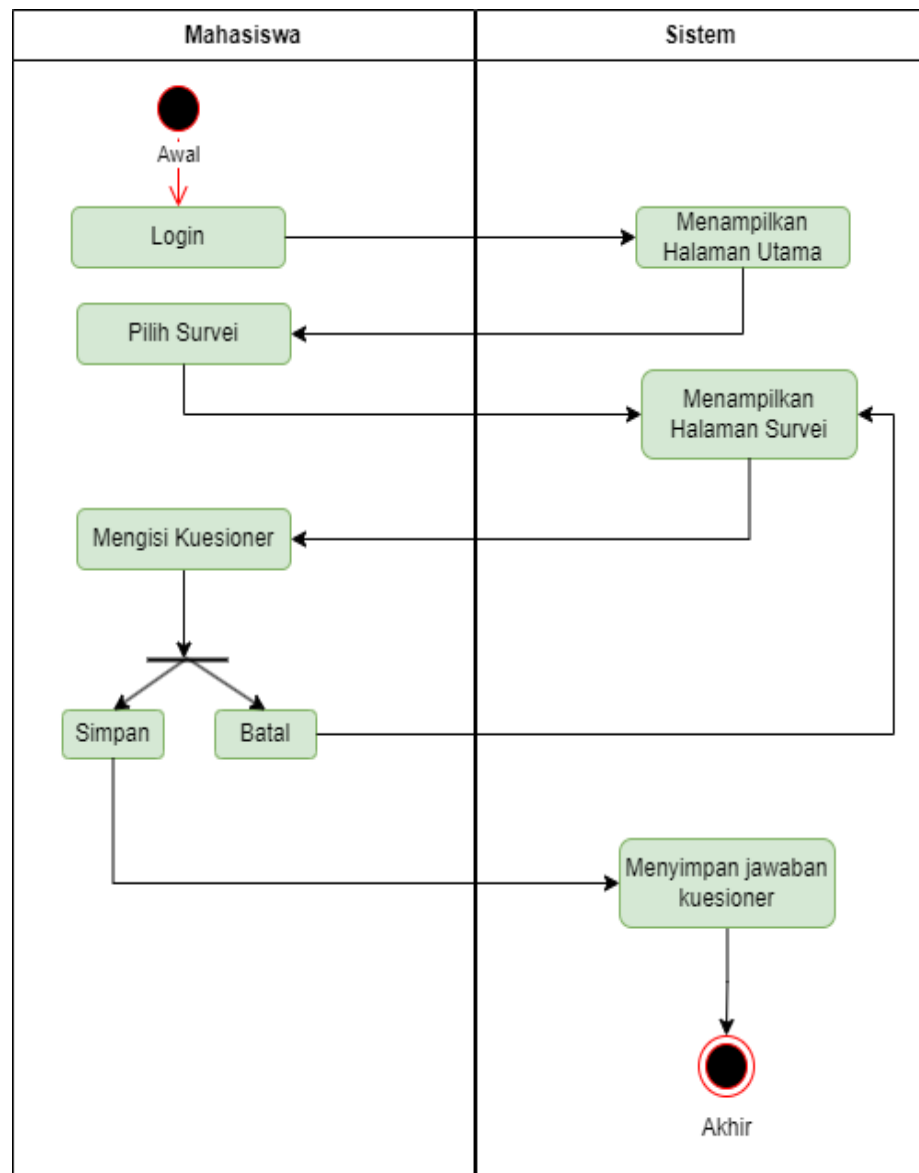
6) Activity Diagram Petunjuk Survei Mahasiswa



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

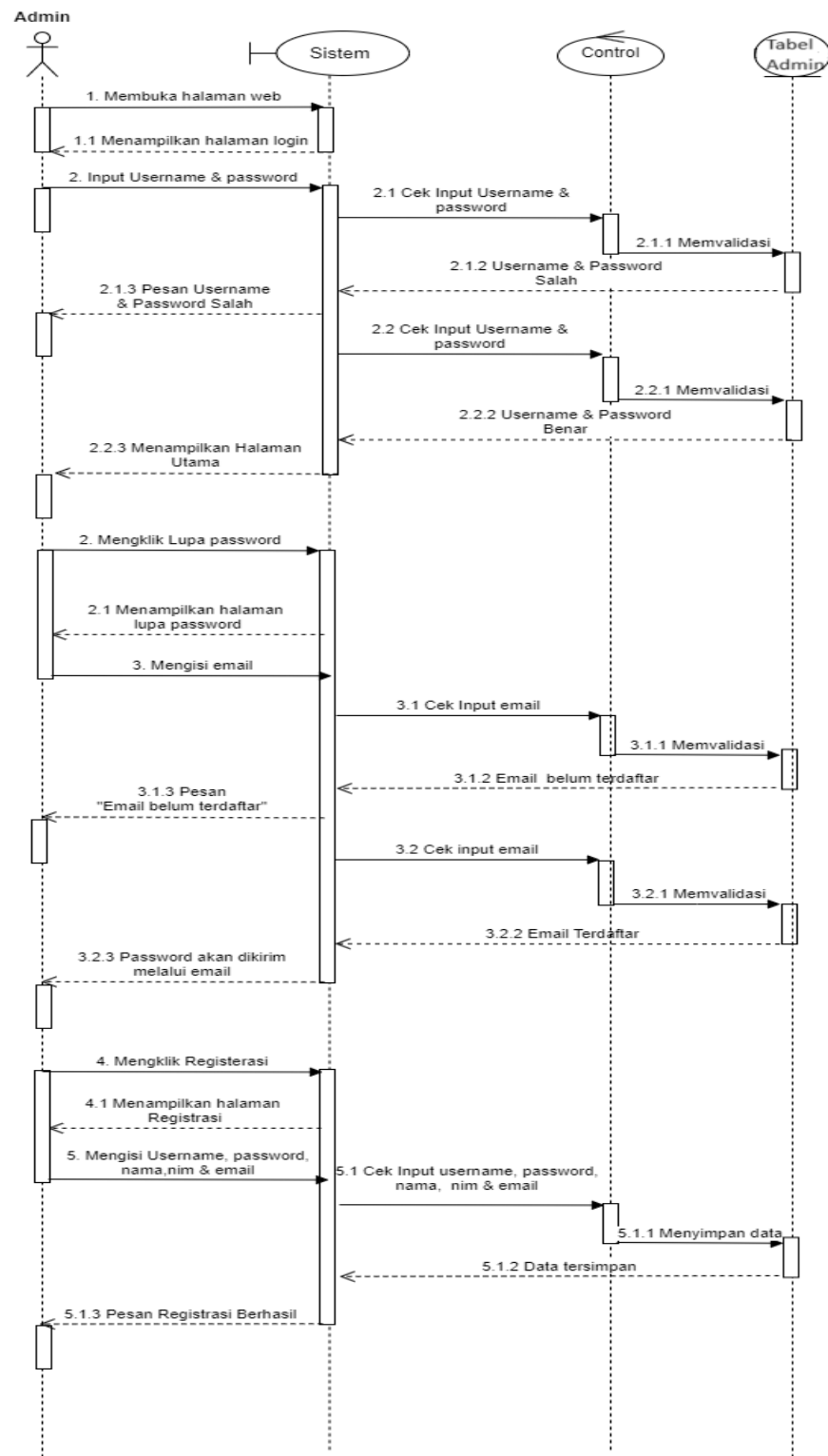


Gambar 3. 9 Activity Diagram Pernyataan Survei Mahasiswa

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

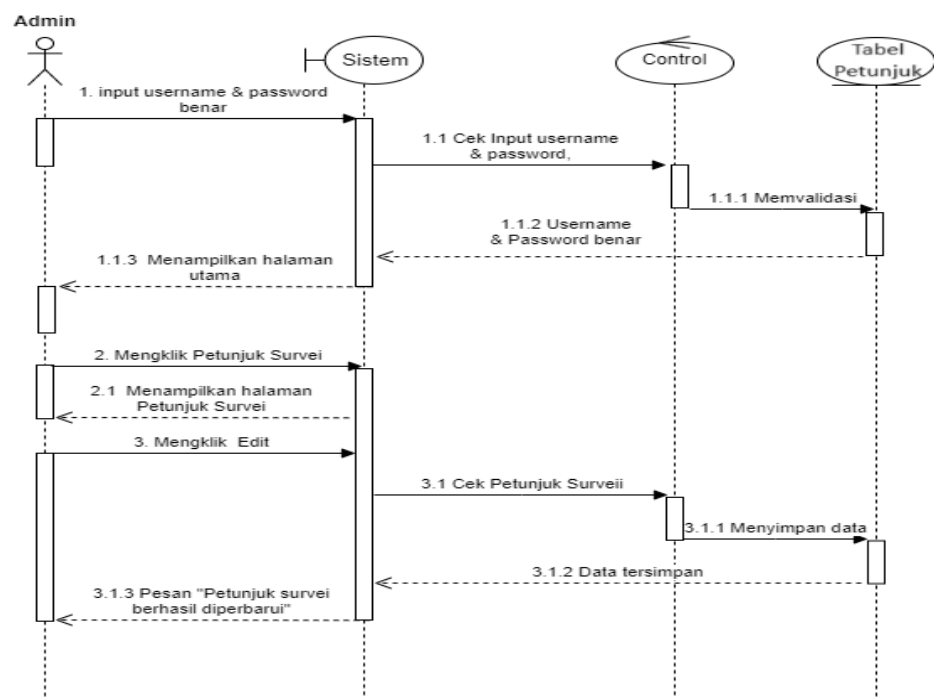


Gambar 3. 10 Sequence Diagram Login Admin

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) Squence Diagram Petunjuk Survei Admin

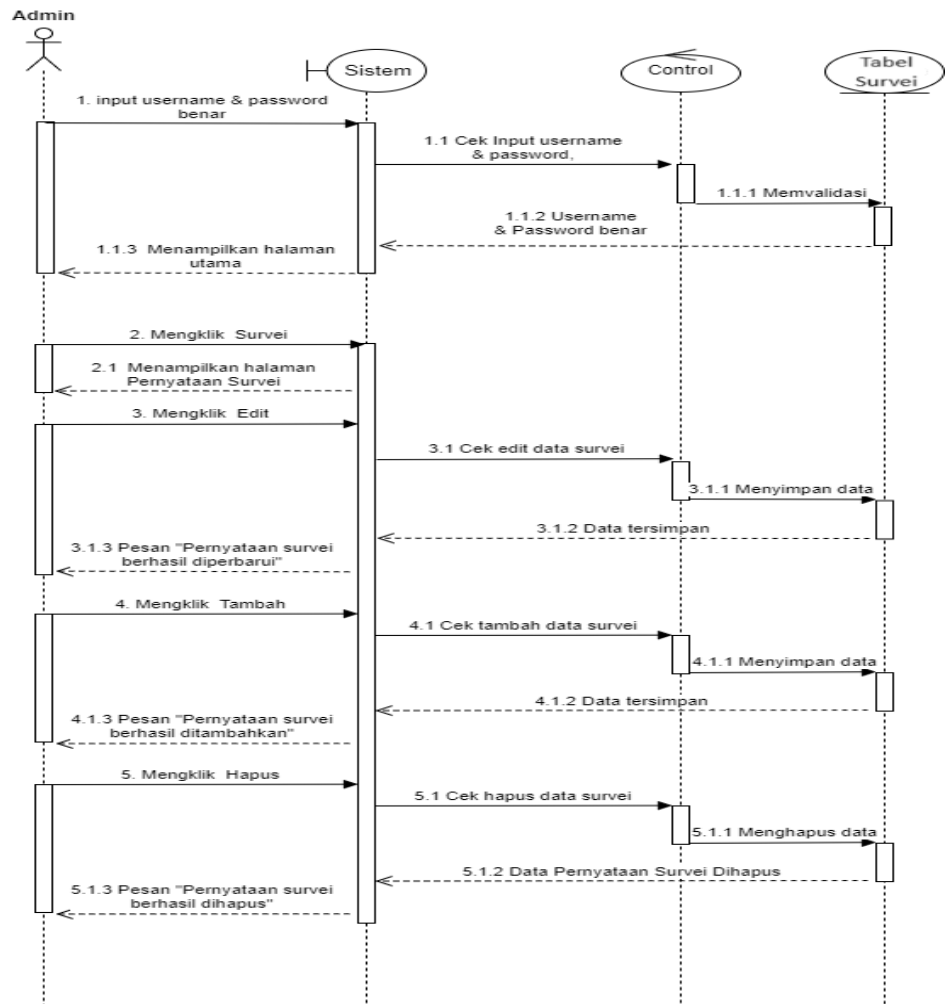


Gambar 3. 11 Squence Diagram Petunjuk Survei Admin

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

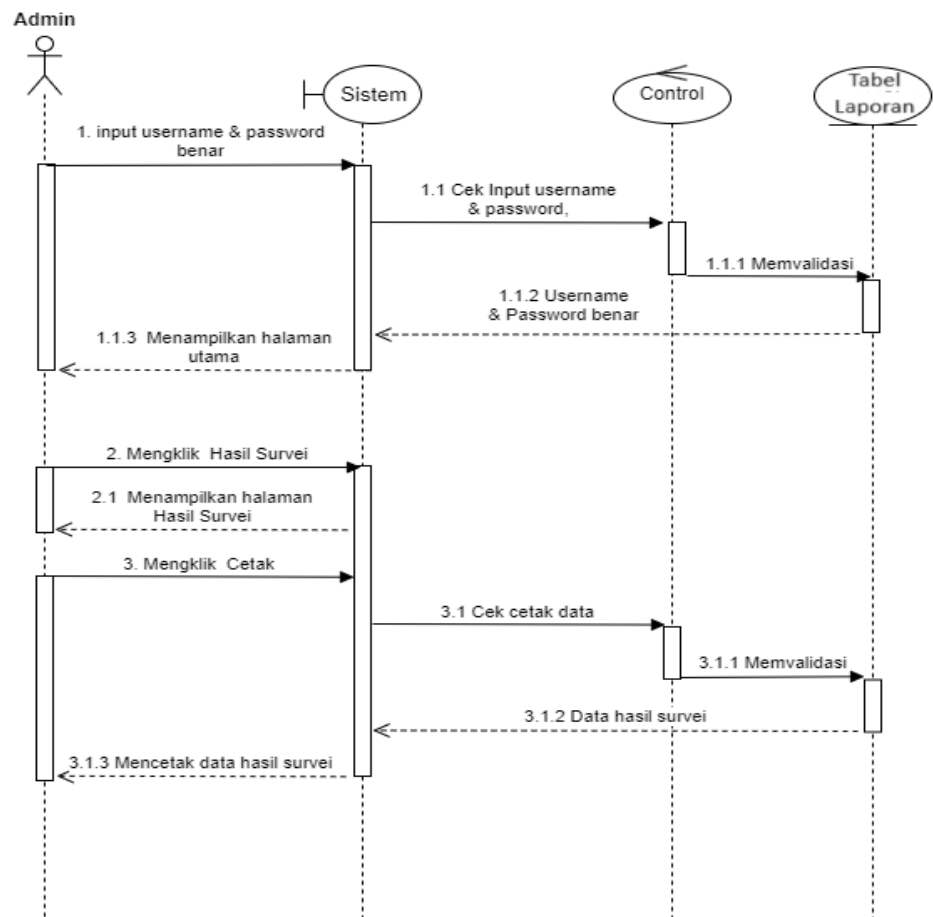


Gambar 3. 12 Squence Diagram Survei Admin

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 menyimpna data perubahan kedalam database dan mengirim pesan “pernyataan survei berhasil diperbarui”. Dihalaman survei damin dapat menambah pernyataan, setelah itu sistem akan menyimpan data yang ditambah kedalam databse 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”.

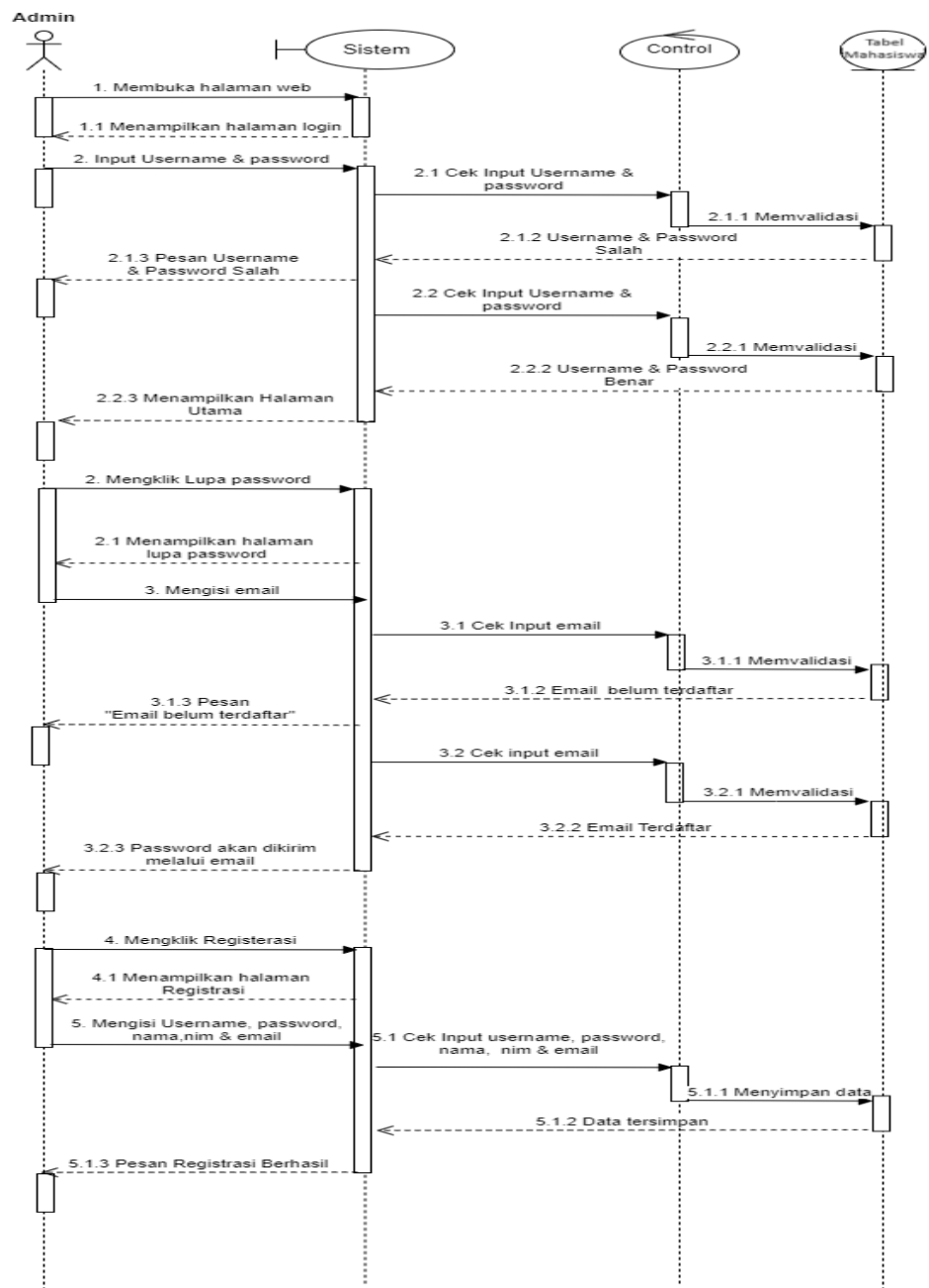
4) Sequence Diagram Hasil Survei Admin



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, di halaman 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

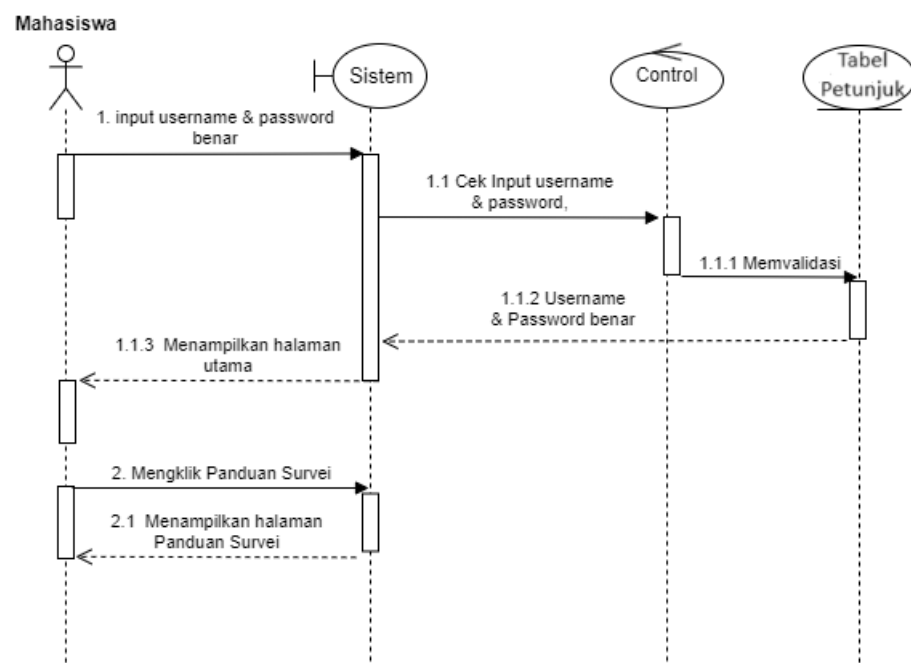
Mahasiswa membuka halaman web dan mengakses halaman login dan halaman login akan ditampilkan. Mahasiswa mengisi *username* dan *password*, dan sistem akan melakukan pengecekan apakah *username* dan *password* terdaftar dalam database. Jika benar maka akan

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”.

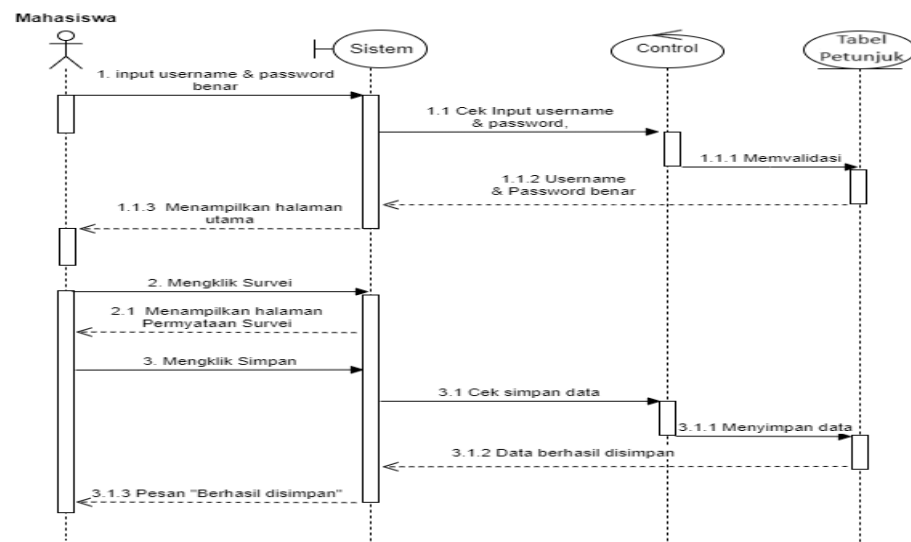
6) Sequence Diagram Petunjuk Survei Mahasiswa



Gambar 3. 15 Sequence Diagram Petunjuk Survei Mahasiswa

Mahasiswa memasukan 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

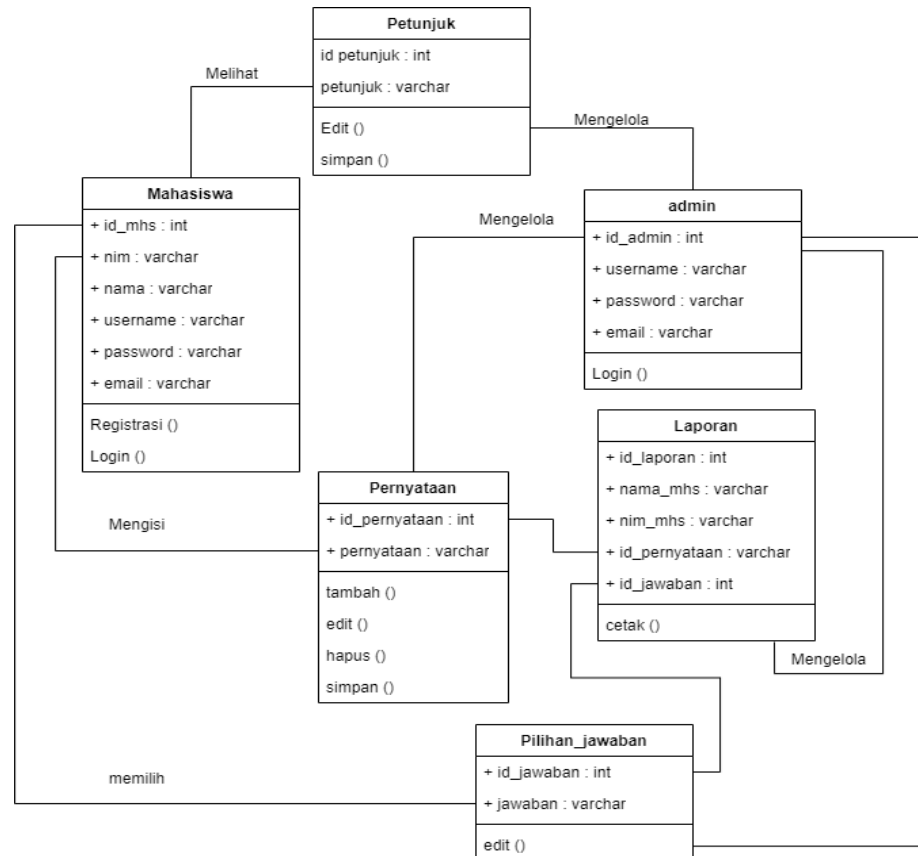


Gambar 3. 16 Sequence Diagram Survei Mahasiswa

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.



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 : Survei

Primary key : id_survei

Tabel 3. 6 Pilihan jawaban

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

f) Nama tabel : Laporan

Primary key : id_Laporan

Tabel 3. 7 Laporan

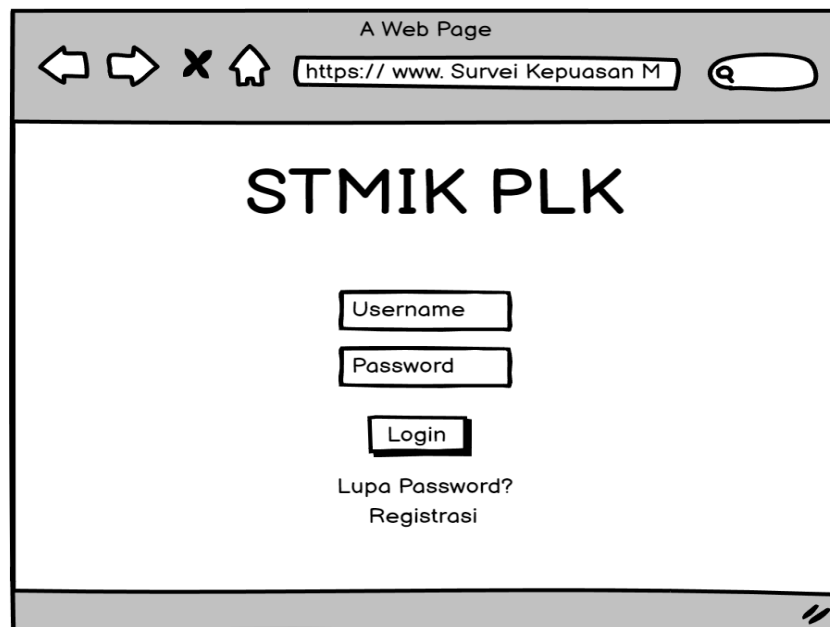
No	Field name	type	Size	Keterangan
1	id_laporan	int	12	<i>Auto Increment (Primary Key)</i>
2	nim_mhs	varchar	25	Nim mahasiswa
3	nama_mhs	varchar	50	Nama mahasiswa

No	Field name	Type	Size	Keterangan
4	id_pernyataan	int	12	Pernyataan survei
5	id_jawaban	int	12	Jawaban survei

3.7.3 Desain Interface

a. Desain Interface Halaman Login

1) Halaman Login



A Web Page

https:// www. Survei Kepuasan M

STMIK PLK

Username

Password

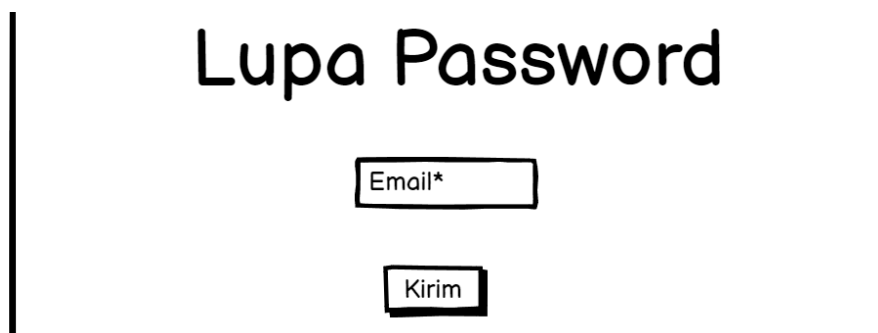
Login

Lupa Password?

Registrasi

Gambar 3. 18 Perancangan Halaman Login

2) Halaman Lupa Password



Lupa Password

Email*

Kirim

Gambar 3. 19 Perancangan Halaman Lupa Password

3) Halaman Registrasi



A Web Page

https:// www. Survei Kepuasan Mahasiswa St

REGISTRASI

Nama*

NIM*

Username*

Password*

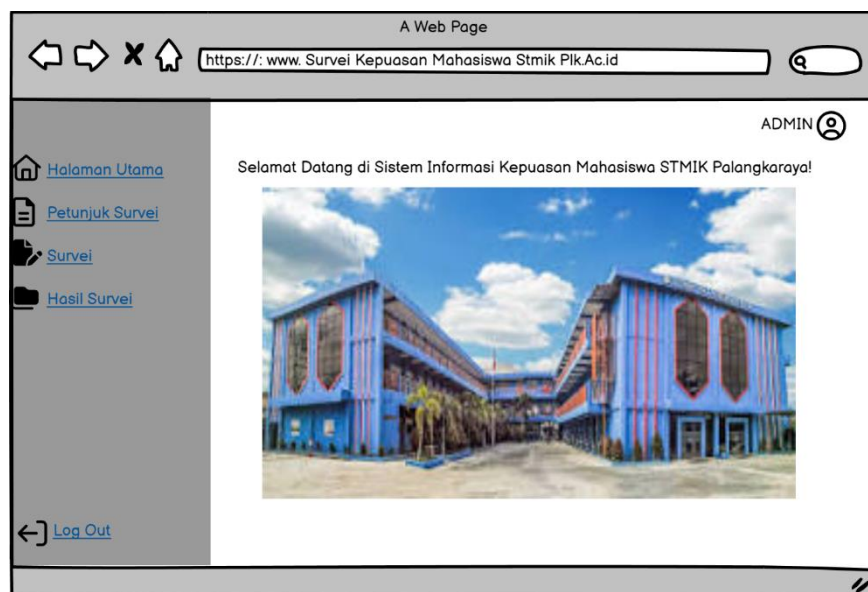
Email*

Registrasi

Gambar 3. 20 Perancangan Halaman Registrasi

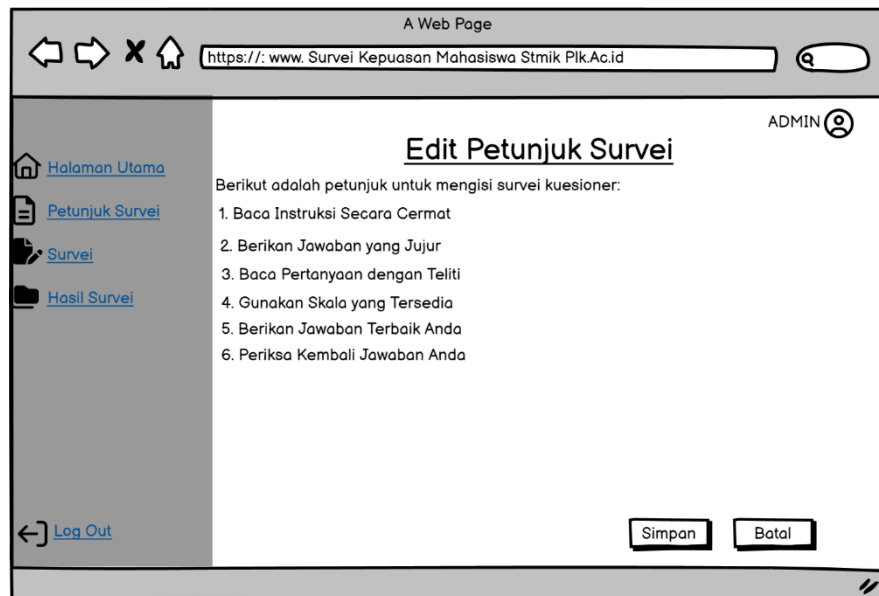
b. Desain Interface Halaman Admin

1) Halaman Utama (Admin)



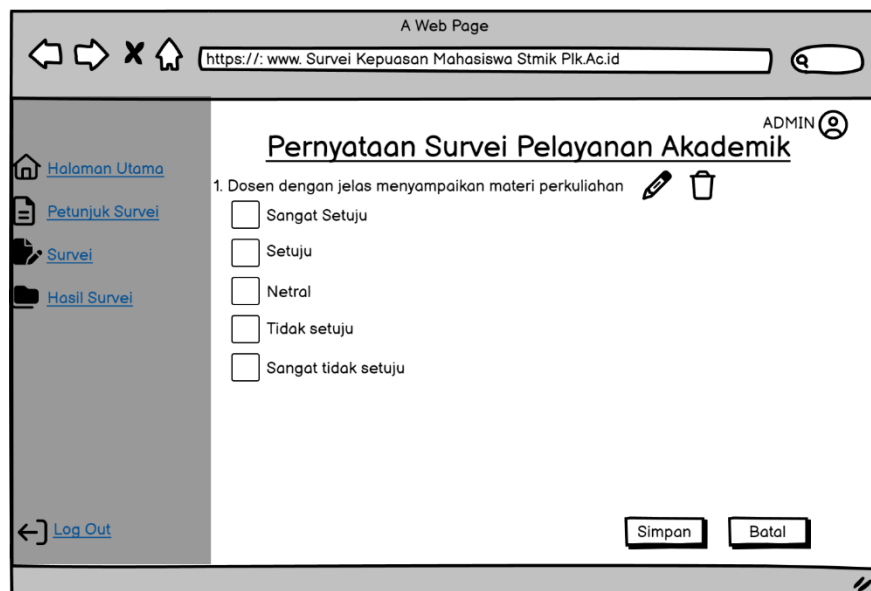
Gambar 3. 21 Perancangan Halaman Utama Admin

2) Halaman Petunjuk Survei (Admin)



Gambar 3. 22 Perancangan Halaman Petunjuk Survei Admin

3) Halaman Survei Pelayanan Akademik (Admin)



Gambar 3. 23 Perancangan Halaman Survei Admin

4) Perancangan Survei Pembelajaran (Admin)

https://: www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik PkAc.id

ADMIN

Pernyataan Survei Pembelajaran

1. Saya sangat puas dengan materi yang di sampaikan

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Netral
☐ Tidak setuju
☐ Sangat tidak setuju

Simpan Batal

Log Out

Gambar 3. 24 Perancangan Halaman Survei Pembelajaran Admin

5) Perancangan Hasil Survei Pelayanan Akademik (Admin)

A Web Page

https://: www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik PkAc.id

ADMIN

Hasil Survei Pelayanan Akademik

Cetak

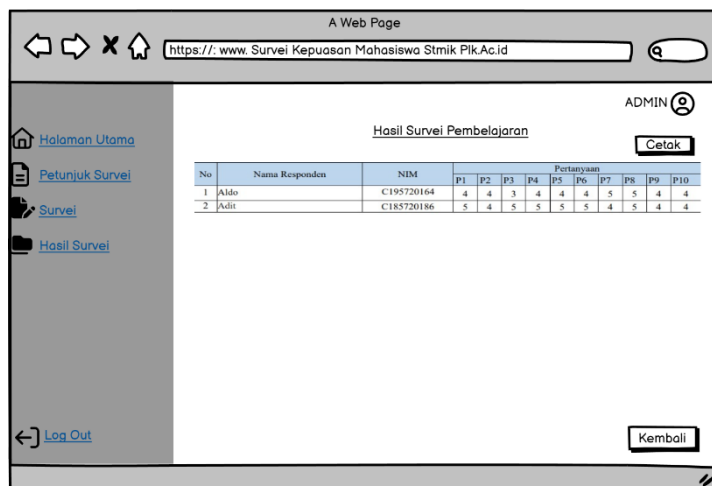
No	Nama Responden	NIM	Pertanyaan									
			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Aldo	C195720164	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4
2	Adit	C185720186	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4

Kembali

Log Out

Gambar 3. 25 Perancangan Halaman Hasil Survei Akademik Admin

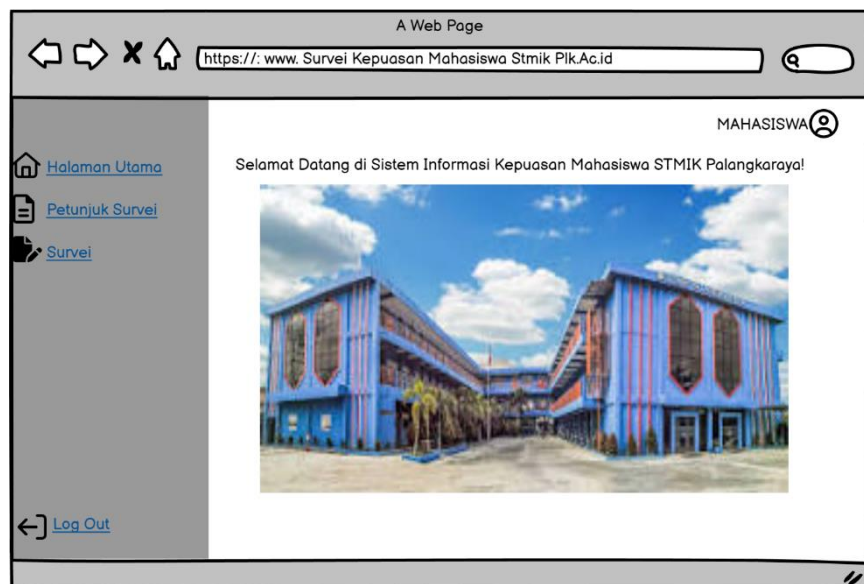
6) Perancangan Hasil Survei Pembelajaran (Admin)



Gambar 3. 26 Perancangan Halaman Hasil Survei Pembelajaran Admin

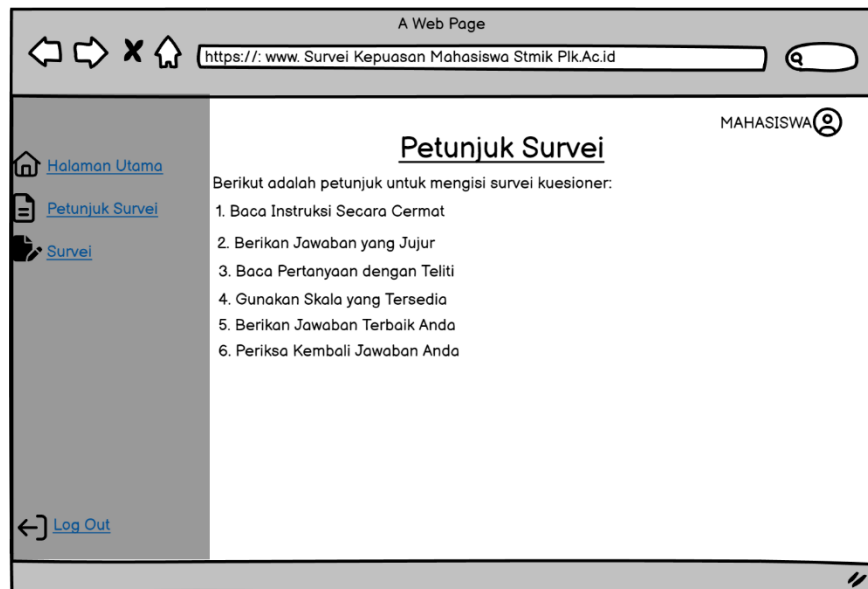
b. Desain Interface Halaman Mahasiswa

1) Halaman Utama (Mahasiswa)



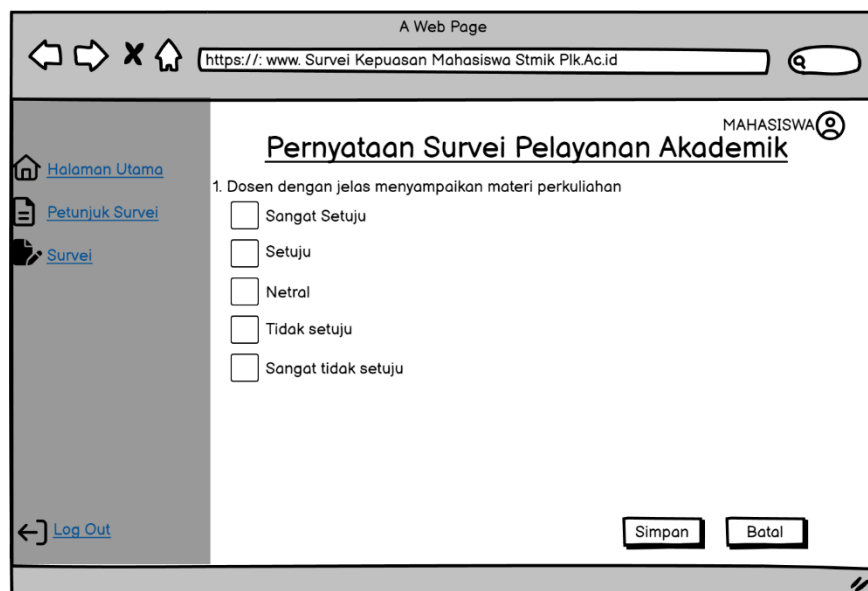
Gambar 3. 27 Perancangan Halaman Utama Mahasiswa

2) Halaman Petunjuk Survei (Mahasiswa)



Gambar 3. 28 Perancangan Halaman Petunjuk Survei Mahasiswa

3) Perancangan Halaman Survei Pelayanan Akademik (Mahasiswa)



Gambar 3. 29 Perancangan Halaman Survei Pelayanan Akademik Mahasiswa

4) Perancangan Halaman Survei Pembelajaran (Mahasiswa)

A Web Page

https://: www.Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik PkAc.id

MAHASISWA

Pernyataan Survei Pembelajaran

1. Saya sangat puas dengan materi yang di sampaikan

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Netral

☐ Tidak setuju

☐ Sangat tidak setuju

[Log Out](#)

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

Gambar 3. 30 Perancangan Halaman Survei Pembelajaran Mahasiswa

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Penulis merancang implementasi desain tampilan, bagian yang akan ditampilkan adalah screen capture dari hasil rancangan yaitu sebagai berikut.

4.1.1 Halaman login

Halaman login adalah halaman dimana admin harus memasukan *username* dan *password* yang sudah terdaftar di database untuk dapat mengakses dan mengelola sistem, langkah tersebut juga dilakukan oleh user namun user tidak dapat mengelola sistem.



LOGIN

[Lupa Password ?](#)
[Regestrasi](#)

Gambar 4.1 Halaman login

4.1.2 Halaman Registrasi

Halaman registrasi adalah halaman dimana mahasiswa dapat mendaftarkan diri sebagai user untuk dapat melakukan akses untuk melakukan survei

REGISTRASI

Gambar 4.2 Halaman Registrasi

4.1.3 Halaman Admin

Berikut adalah halaman yang akan ditampilkan setelah admin mengakses melalui halaman login



Gambar 4.3 Tampilan halaman admin

4.1.4 Halaman Petunjuk Survei Admin

Di halaman ini terdapat beberapa petunjuk survei yang dapat di edit oleh admin, admin dapat menambah, menghapus dan menyimpan data yang telah di ubah.

Http : www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik Plk.Ac.id

ADMIN 

Edit Petunjuk survei

Berikut adalah petunjuk untuk mengisi survei kuesioner:

1. Baca Instruksi Secara Cermat:
Mulailah dengan membaca instruksi survei secara keseluruhan sebelum memulai mengisi kuesioner. Pastikan Anda memahami tujuan survei dan petunjuk yang diberikan. Jika ada istilah atau konsep yang tidak jelas, cari penjelasan tambahan sebelum melanjutkan.
2. Berikan Jawaban yang Jujur:
Berikan jawaban yang jujur dan reflektif sesuai dengan pengalaman, pendapat, dan preferensi Anda. Jangan takut untuk menyatakan pendapat Anda sendiri. Ingatlah bahwa survei ini dirancang untuk mengumpulkan data yang akurat dan bermanfaat, jadi berikan tanggapan yang jelas dan tepat.
3. Baca Pertanyaan dengan Teliti:
Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat sebelum memberikan jawaban. Pastikan Anda memahami pertanyaan dengan baik sebelum membuat keputusan jawaban. Jika ada istilah yang tidak familiar, carilah definisi atau klarifikasi sebelum menjawab.
4. Gunakan Skala yang Tersedia:
Jika survei menggunakan skala likert atau skala rating, gunakan skala yang tersedia secara konsisten. Perhatikan apakah skala tersebut menggambarkan pernyataan positif ke negatif atau sebaliknya. Jangan ragu untuk memberikan peringkat yang jujur berdasarkan pandangan atau pengalaman Anda.
5. Berikan Jawaban Terbaik Anda:
Meskipun survei dapat membatasi pilihan jawaban atau tidak mencakup semua konteks yang mungkin, berikan jawaban terbaik yang Anda miliki berdasarkan pemahaman dan pengalaman Anda sendiri. Jika ada ruang untuk memberikan tanggapan lebih lanjut atau masukan, manfaatkan kesempatan tersebut untuk menyampaikan pendapat atau pengalaman tambahan yang mungkin relevan.
6. Periksa Kembali Jawaban Anda:
Sebelum mengirimkan atau mengembalikan kuesioner, luangkan waktu sejenak untuk memeriksa kembali jawaban Anda. Pastikan Anda tidak melewatkan pertanyaan mana pun dan tidak ada kesalahan pengetikan atau kesalahan jawaban yang tidak disengaja.

Semoga panduan ini membantu Anda dalam mengisi survei kuesioner dengan tepat dan memberikan tanggapan yang berharga.

Simpan Batal

Gambar 4.4 Halaman Petunjuk Survei (Admin)

4.1.5 Halaman Survei Pelayanan Akademik (Admin)

Berikut adalah halaman dimana admin dapat mengedit (Tambah dan hapus) pertanyaan yang ditampilkan pada halaman tersebut.

Http : www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik Plk.com

ADMIN 

Pernyataan Survei Pelayanan Akademik

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 4.5 Halaman Pertanyaan Survei Pelayanan Akademik(Admin)

4.1.6 Halaman Survei Pembelajaran (Admin)

Sama halnya dengan dengan halaman di atas, namun objek pada halaman ini adalah pembelajaran.

Http : www.SurveiKepuasanMahasiswaStmikPlk.ac.id

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

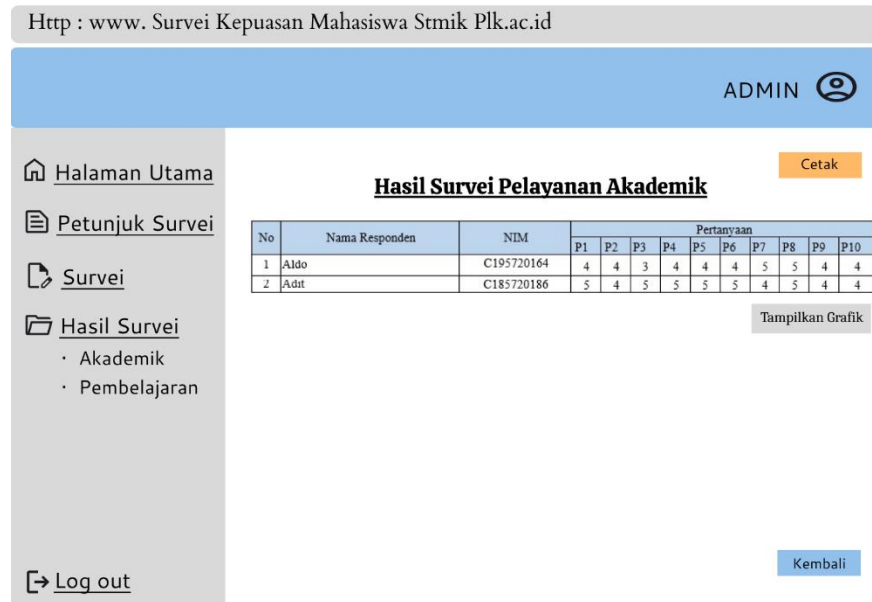
[Simpan](#) [Batal](#)

Gambar 4.6 Halaman Survei Pembelajaran (Admin)

4.1.7 Halaman Hasil Survei (Admin)

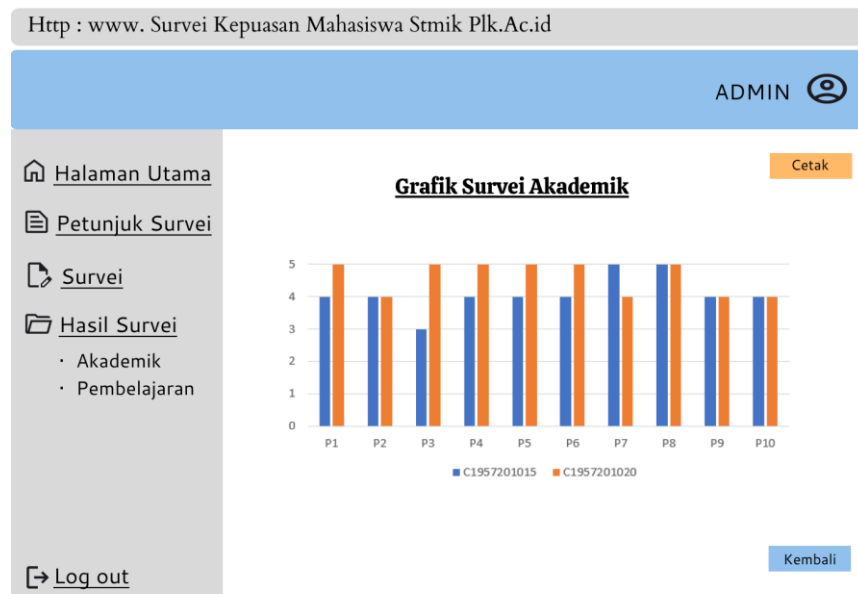
Berikut adalah hasil survei yang masuk ke database dan hanya dapat diakses oleh admin.

1. Hasil Survei



Gambar 4.7 Halaman Hasil Survei

2. Grafik Pengisian Survei



Gambar 4.8 Halaman Grafik Pengisian Survei

4.1.8 Halaman Mahasiswa

Halaman yang akan tampil setelah user memasukan *username* dan *password* di halaman login.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Mahasiswa

4.1.9 Halaman Petunjuk Survei

Halaman ini berisi panduan pengisian survei yang ditujukan untuk user.



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Petuunjuk Survei

4.1.10 Halaman Survei Pelayanan Akademik (Mahasiswa)

Halaman ini berisi beberapa pernyataan terkait pelayanan akademik yang jawabannya akan di isi oleh mahasiswa (Sangat tidak setuju – Sangat Setuju).

Http : www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik Plk.com

ADMIN

Pernyataan Survei Pelayanan Akademik

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 4.11 Tampilan Halaman Survei Pelayanan Akademik (Mahasiswa)

4.1.11 Halaman Survei Pembelajaran (Mahasiswa)

Halaman ini berisi pernyataan terkait pembelajaran.

Http : www. Survei Kepuasan Mahasiswa Stmik Plk.com

MAHASISWA

Pernyataan Survei Pembelajaran

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 4.12 Tampilan Halaman Survei Pembelajaran (Mahasiswa)

4.2 Pembahasan

Untuk melakukan evaluasi terhadap perancangan yang sudah dibuat, maka akan dilakukan penyebaran kuesioner terhadap mahasiswa STMIK Palangkaraya dan diukur dengan skala Guttman untuk mengetahui apakah sistem yang dirancang oleh penulis telah sesuai dengan harapan pengguna.

Pertanyaan yang diajukan untuk mengetahui tanggapan responden adalah:

1. Rancangan pada design aplikasi bersifat *user friendly* (P1)
2. Rancangan layak dikembangkan menjadi sebuah sistem (P2)
3. Rancangan desain sistem sudah baik dari segi tampilan dan warna (P3)
4. Rancangan ini dapat membantu dalam penyampaian informasi bagi mahasiswa jika nantinya dijadikan sebuah sistem (P4)
5. Rancangan desain halaman input admin mudah dipahami (P5)
6. Rancangan pada halaman hasil survei sudah cukup jelas (P6)
7. Rancangan pada halaman registrasi mudah dipahami (P7)
8. Rancangan pada halaman lupa password mudah dipahami (P8)
9. Rancangan pada halaman login baik dan mudah dipahami (P9)
10. Menu pada rancangan sudah cukup lengkap (P10)
11. Fitur dalam rancangan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna (P11)

Jawaban “Ya” Diberi Skor 1 dan jawaban “Tidak” diberi skor 0

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11
1.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5.	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11
24.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
33.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
36.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
38.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
39.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
40.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Total	40	40	36	40	39	39	40	39	40	38	39

Rata-rata	39,1
------------------	------

Untuk mengetahui posisi presentasi jawaban “Ya” yang diperoleh dari kuesioner maka dihitung terlebih dahulu kemudian ditempatkan dalam rentang skala presentase sebagai berikut:

Nilai Jawaban “Ya” : 1

Nilai Jawaban “Tidak” : 0

Dikonversikan dalam presentase :

Jawaban “Ya” : $1 \times 100\% = 100\%$

Jawaban “Tidak” : $0 \times 100\% = 0\%$ (sehingga tidak perlu dihitung) Perhitungan Jawaban “ya” dari kuesioner :

Jawaban “Ya” rata-rata: $39,1/40 \times 100\% = 98\%$

Dari analisis Skala Guttman, titik kesesuaian diatas 50% yaitu 98% sehingga dapat dikatakan bahwa perancangan sistem informasi survei kepuasan mahasiswa pada STMIK Palangkaraya telah mengikuti kebutuhan sistem pengguna.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Setelah melakukan observasi, maka peneliti merancang sistem yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian terhadap kualitas pembelajaran dan pelayanan di program studi Sistem Informasi, yang hanya bisa diakses oleh mahasiswa/i dari STMIK Palangkaraya saja, karena registrasinya yang menggunakan NIM.

5.2 Saran

Adapun beberapa masukan dan saran penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk peneliti selanjutnya, Analisis dan perancangan sistem informasi survei kepuasan ini diharapkan nantinya dapat dikembangkan lagi dalam sebuah bentuk aplikasi berbasis web sehingga menjadi bahan pertimbangan dan masukan untuk perkembangan sistem pada Prodi Sistem informasi pada STMIK Palangkaraya.
2. Kiranya rancangan ini bisa dikembangkan menjadi sebuah aplikasi agar mendapatkan hasil yang optimal dan berguna untuk kedepannya.

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 Abdurrahman Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrahman 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 (SI)
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

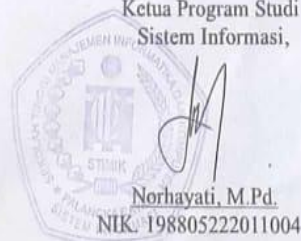
- a. Apakah di Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya memiliki sistem untuk survei kepuasan mahasiswa ?
- b. Bagaimana alur atau proses sistem surveinya bekerja ?
- c. Bagaimana proses penyimpanan jawaban hasil survei ?
- d. Hasil survei ini nanti diperlukan untuk apa ?
- e. Apakah survei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

JAWABAN

- a. Untuk sistem sementara ini belum ada, tetapi sudah ada sistem yang berjalan yaitu EDOM (Evaluasi Dosen Oleh Mahasiswa).
- b. 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.
- c. Hasil dari survei disimpan di google drive dalam bentuk Dokumen *Spreadsheet*.
- d. Hasil dari survei digunakan untuk evaluasi yang diadakan dalam rapat manajemen guna meningkatkan kualitas pengajaran dan pelayanan di STMIK Palangkaraya.
- e. Untuk setiap semester survei dibuat ulang agar tidak terjadi penumpukan data saat melakukan penyimpanan
- f. Satu bulan

Palangka Raya, Agustus 2023

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Lampiran 5 Kartu Kegiatan Konsultasi 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 : 093724015
 No. Hp : 081353339799
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul :
 Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Survey
Kerjasama Mahasiswa pada STMIK Palangkaraya

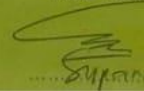
No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		17/6-23	- Perbaiki lagi batasan masalah - Perbaiki format penulisan sesuai pedoman referensi di bab 2 diperbaiki (tiap sub bab/sub bab/sub bab) minimal ada 3 referensi - lengkapi ref. terbitan dan buku/guru - lengkapi hasil penelitian yg relevan	JH
		18/6-23	- perbaiki bab 1 & 2 sesuai arahan, - lanjut bab 3	JH
		22/6-23	- Perbaiki & lengkapi bab III, lengkapi laporan proposal di bab. Sampul & d. layout	JH
		27/6-23	- Gunakan pedoman penulisan utk aturannya & ellah kutipan gambar dan tabel Acc Senora	JH
		27/6-23	- Perbaiki semua arahan pd bab yang ditanda	
		27/6-23	- Pembahasan draftan pustaka disematkan - Lampiran utk Registrasi Mhs ditambahkan - Acc Senora	
		01/07-23		

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



Dosen Pembimbing II,



Lampiran 6 Foto Kegiatan observasi



