

APLIKASI PENGELOLAAN KEGIATAN DAN KEUANGAN ORMAWA UNISKA BERBASIS WEB

Sidik¹, Gita Ayu Syafarina², Budi Setiadi³

¹Teknik Informatiks, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NPM16630987

²Teknik Informatiks, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NIDN1118019101

³Teknik Informatiks, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NIDN0011107501

E-mail:sidik270594@gmail.com

ABSTRAK

Perguruan Tinggi Kampus (UNISKA) Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari merupakan sebuah perguruan tinggi Swasta Terbaik di Banjarmasin Kalimantan Selatan, Akan tetapi dalam hal pengelolaan administrasi organisasi mahasiswanya masih menggunakan sistem manual sehingga menyulitkan lembaga untuk mengetahui dan memberikan penilaian terhadap kondisi organisasi mahasiswa. Organisasi Mahasiswa di UNISKA saat ini dalam hal pengelolaan administrasinya seperti pengajuan proposal, pengajuan LPJ dan lain sebagainya masih menggunakan sistem manual yang banyak menggunakan kertas sehingga rentan terhadap kekeliruan penyimpanan data dan memerlukan banyak pengeluaran biaya. Pengelolaan secara manual tidak memungkinkan institusi untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi ormawa dengan akurat, cepat, dan mudah. Untuk itu, diperlukan sistem terkomputerisasi guna mendapatkan informasi yang efektif dan efisien. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menetapkan judul skripsi adalah “APLIKASI PENGELOLAAN KEGIATAN DAN KEUANGAN ORAMAWA UNISKA BERBASIS WEB”. berperan sebagai sarana pendukung jalannya keorganisasian secara digital dengan berbagai fitur layanan yang saling terintegritas antar satu dengan yang lainnya. Sistem informasi ini dapat memudahkan setiap organisasi mahasiswa dalam mempercepat proses pengajuan proposal dan lain-lain. Sistem hanya dapat diakses oleh Organisasi, Admin dan Bagian Kemahasiswaan, administrasi organisasi mahasiswa dapat dilakukan secara digital atau terkomputerisasi, Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja asalkan terhubung pada jaringan internet.

Kata Kunci: Aplikasi, Pengelolaan Kegiatan, Keuangan, Ormawa Uniska, Web, MySQL, PHP

ABSTRACT

The Campus College (UNISKA) of the Kalimantan Islamic University Muhammad Arsyad Al-Banjari is the best private university in Banjarmasin, South Kalimantan, however, in managing student organizations, it still uses a manual system, making it difficult for institutions to provide guarantees for the condition of student organizations. Currently, the Student Organization at UNISKA in administrative management such as submission proposals, LPJ submissions and others, still uses a manual system that uses a lot of paper so that it is prone to errors in data storage and requires a lot of money. Manual management is not an apparatus for information about the condition of the ormawa accurately, quickly, and easily. For that, a computerized system is needed in order to obtain information that is effective and efficient. Therefore, the authors are interested in determining the title of the thesis is "THE APPLICATION OF WEB-BASED ORAMAWA UNISKA MANAGEMENT OF FINANCE. acts as a means of supporting the way organization digitally with various service features that are integrated with one another. This information system can make it easier for each student organization to speed up the process of submitting proposals and others. The system can only be accessed by the Organization, Admin and Student Affairs Section, the administration of the student organization can be done digitally or computerized, this application can be used anywhere as long as it is connected to the internet network.

Keywords: Activity Management; Finance, Application, Ormawa Uniska, Web, MySQL, PHP

PENDAHULUAN

Perguruan Tinggi Kampus (UNISKA) Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari merupakan sebuah perguruan tinggi Swasta Terbaik di Banjarmasin Kalimantan Selatan, akan tetapi dalam hal pengelolaan administrasi Organisasi Mahasiswanya masih menggunakan sistem manual sehingga menyulitkan lembaga untuk mengetahui dan memberikan penilaian terhadap kondisi Organisasi Mahasiswa. Jumlah Organisasi Mahasiswa di UNISKA berjumlah 21 dengan masing-masing kewenangan dan tugas pokoknya. Pelayanan dari Organisasi Mahasiswa menentukan karakter dan kualitas dari mahasiswa karena dalam berorganisasi akan melatih jiwa kepemimpinan mahasiswa, melatih mental, mampu menyelesaikan masalah, bekerja sama dalam tim, dan lain sebagainya yang sangat bermanfaat untuk perkembangan kemampuan dari Mahasiswa. Kualitas dari sebuah Organisasi bisa terlihat dari tata kelola administrasinya sehingga memungkinkan pelaksana organisasinya menjadi lebih bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya dalam berorganisasi. Organisasi Mahasiswa di UNISKA saat ini dalam hal pengelolaan administrasinya seperti surat-menyurat, pengajuan proposal, pengajuan LPJ dan lain sebagainya masih menggunakan sistem manual yang banyak menggunakan kertas sehingga rentan terhadap kekeliruan penyimpanan data dan memerlukan banyak pengeluaran biaya. Selanjutnya, untuk dapat melaksanakan pembinaan secara optimal, institusi memerlukan informasi mengenai kondisi organisasi mahasiswa. Pengelolaan secara manual tidak memungkinkan institusi untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi ormawa dengan akurat, cepat, dan mudah. Untuk itu, diperlukan sistem terkomputerisasi guna mendapatkan informasi yang efektif dan efisien. Sistem Informasi Organisasi Mahasiswa berperan sebagai sarana pendukung jalannya keorganisasian secara digital dengan berbagai fitur layanan yang saling terintegritas antar satu dengan yang lainnya. Sistem informasi ini dapat memudahkan setiap ormawa dalam penyebaran informasi, kedisiplinan organisasi kemahasiswaan dalam hal administrasi, juga mempercepat proses pengajuan proposal.

METODE

Dalam pengumpulan data diperoleh dari informasi yang ada di Kampus UNISKA dengan mengamati secara langsung bagaimana cara kerja disana, untuk memperoleh data laporan dengan cara bertanya dengan pegawai yang bersangkutan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Agar observasi yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil yang maksimal, maka perlu dilengkapi format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Dalam pelaksanaan observasi, peneliti bukan hanya sekedar mencatat, tetapi juga harus mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam suatu skala bertingkat.

Seorang peneliti harus melatih dirinya untuk melakukan pengamatan. Banyak yang dapat kita amati di dunia sekitar kita dimanapun kita berada. Hasil pengamatan dari masing-masing individu akan berbeda, disinilah diperlukan sikap kepekaan calon peneliti tentang realitas diamati. Boleh jadi menurut orang lain realitas yang kita amati, tidak memiliki nilai dalam kegiatan penelitian, akan tetapi menurut kita hal tersebut adalah masalah yang perlu diteliti.

Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu observasi partisipasi dan non-partisipan. Observasi partisipasi dilakukan apabila peneliti ikut terlibat secara langsung, sehingga menjadi bagian dari kelompok yang diteliti. Sedangkan observasi non partisipan adalah observasi yang dilakukan dimana peneliti tidak menyatu dengan yang diteliti, peneliti hanya sekedar sebagai pengamat.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi yang sangat menentukan dalam proses penelitian. Dengan wawancara data yang diperoleh akan lebih mendalam, karena mampu menggali pemikiran atau pendapat secara detail. Oleh karena itu dalam pelaksanaan wawancara diperlukan keterampilan dari seorang peneliti dalam berkomunikasi dengan responden. Seorang peneliti harus memiliki keterampilan dalam mewawancarai, motivasi yang tinggi, dan rasa aman, artinya tidak ragu dan takut dalam menyampaikan wawancara. Seorang peneliti juga harus bersikap netral, sehingga responden tidak merasa ada tekanan psikis dalam memberikan jawaban kepada peneliti.

Secara garis besar ada dua macam pedoman wawancara, yaitu:

- a. Pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Dalam hal ini perlu adanya kreativitas pewawancara sangat diperlukan, bahkan pedoman wawancara model ini sangat tergantung pada pewawancara.
- b. Pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci sehingga menyerupai *checklist*. Pewawancara hanya tinggal memberi tanda (check). Dalam pelaksanaan penelitian dilapangan, wawancara biasanya dilaksanakan dalam bentuk "semi structured". Dimana interviewer menanyakan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dalam menggali

keterangan lebih lanjut. Dengan model wawancara seperti ini, maka semua variabel yang ingin digali dalam penelitian akan dapat diperoleh secara lengkap dan mendalam.

4. Studi Kepustakaan

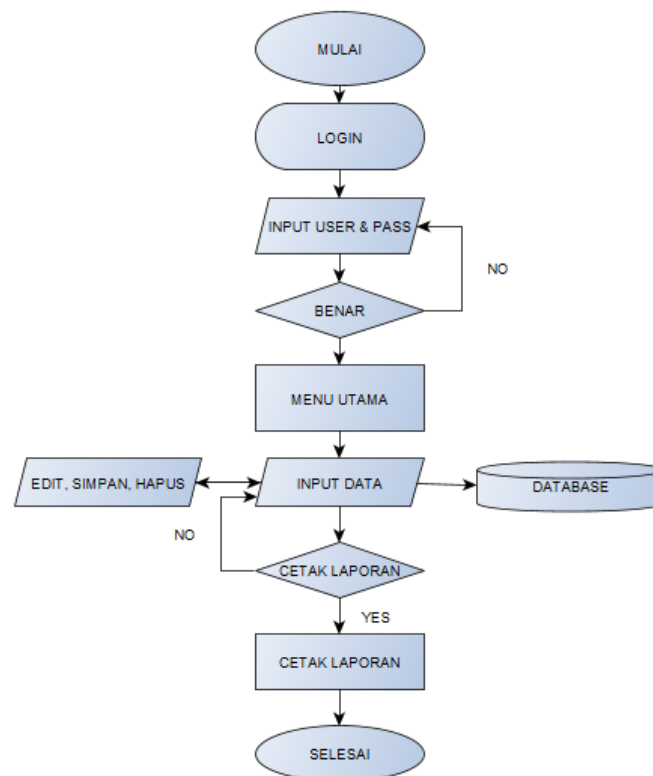
Proses pengembangan aplikasi dalam penelitian ini membutuhkan bantuan kepastakaan yang memadai menyangkut teknologi komputer dan pemrograman. Hal ini dilakukan guna melengkapi referensi yang diperlukan dengan membaca dan mengutip berbagai literatur, jurnal, bahan-bahan terbitan publikasi yang berhubungan dengan skripsi ini. Untuk mendukung pembuatan program ini dilakukan studi pustaka dengan mengumpulkan bahan-bahan dari beberapa sumber, seperti media internet, buku-buku yang membahas tentang cara-cara pembuatan program.

5. Studi Dokumentasi

Data dalam penelitian kualitatif kebanyakan diperoleh dari sumber manusia atau *human resources*, melalui observasi dan wawancara. Sumber lain yang bukan dari manusia (*non-human resources*), diantaranya dokumen, foto dan bahan statistik. Dokumen terdiri bisa berupa buku besar, laporan berkala, jadwal kegiatan, surat-surat dan lain sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu Aplikasi Manajemen Penyewaan dan Grafik Penyewaan dan Pendapatan pada UPT Taman Budaya Banjarmasin, untuk pemesanan panggung dan gedung di UPT Taman Budaya Banjarmasin.



Gambar 1. 1 Flowchart Alur

Alur sistem yang berjalan sebagai berikut:

1. Mulai admin memasukkan menu login.
2. Memasukan password dan username.
3. Jika benar masuk kehalaman utama jika salah akan Kembali lagi ke menu login.
4. Jika benar admin menginput data dari pegawai ataupun dari masyarakat yang meajukan ke admin kelurahan.
5. Jika sudah akan di proses oleh sistem dan di cetak oleh admin.
6. Jika selesai klik logout maka akan keluar dari sistem.



Gambar 1. 2 Use Case Diagram

Tampilan Antarmuka Masukan Sistem

Adapun hasil dari implementasi tampilan menu antar muka masukan sisten sebagai berikut :

1. Tampilan *Form* Login Admin dan User Ormawa



Gambar 1. 3 Tampilan Login Admin dan User Ormawa

Tampilan Form Login terdiri dari 2 field yaitu username dan password yang mana digunakan untuk login atau masuk administrator dan User Ormawa.

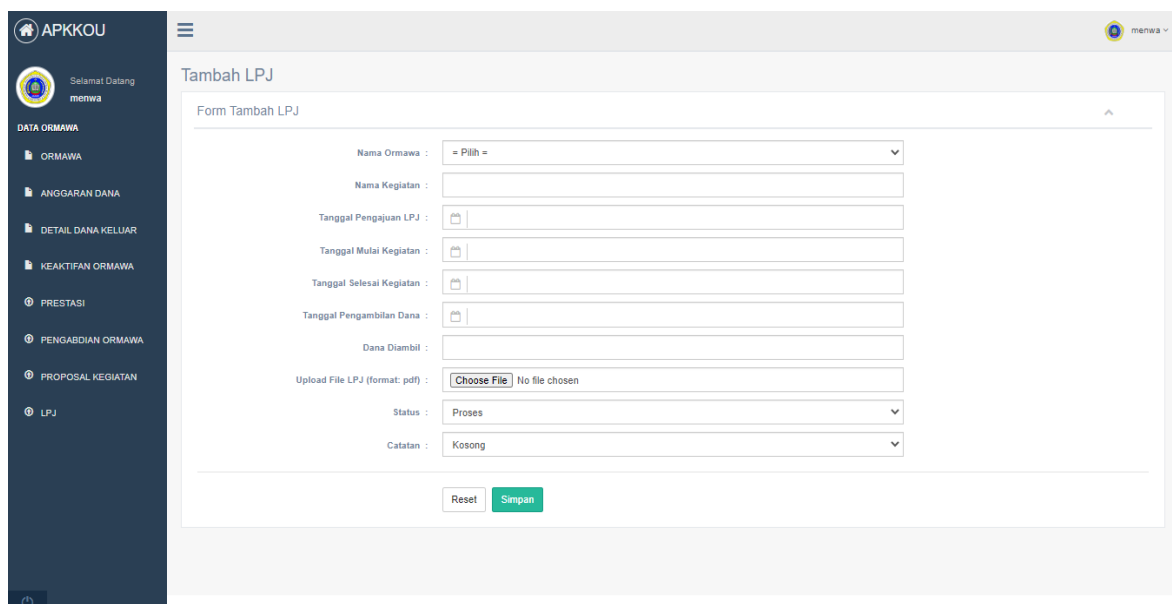
1. Tampilan Form Halaman Menu Utama



Gambar 1. 4 Tampilan Halaman Utama

Tampilan Menu Utama atau *dashboard* ialah tampilan pertama setelah admin berhasil login yang mana terdiri dari beberapa submenu aplikasi.

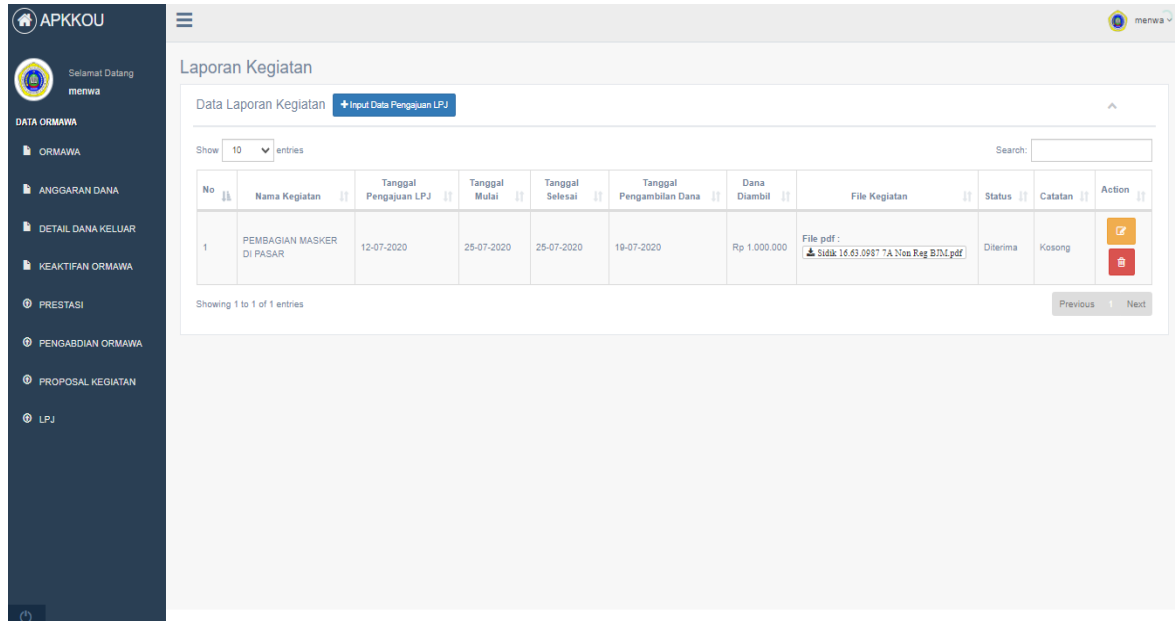
3. Form Tampilan Inputan Data Pengajuan LPJ dari Ormawa



Gambar 1. 5 Tampilan Inputan Data Pengajuan LPJ dari Ormawa

Form Input Data Pengajuan Proposal yang di isi dari Masing-masing Ormawa.

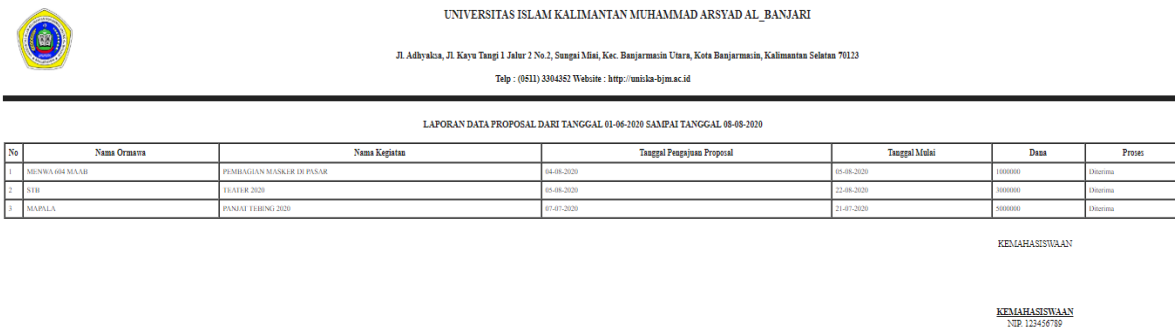
4. Form Tampilan Data LPJ dari Ormawa



Gambar 1. 6 Tampilan Data LPJ dari Ormawa

Menampilkan data Pengajuan LPJ Ormawa dari Inputan Masing-masing Ormawa.

5. Form Tampilan Laporan Data Pengajuan LPJ



Gambar 1. 6 Tampilan Laporan Data Pengajuan LPJ

Tampilan laporan data Pengajuan LPJ yang berisi informasi semua data Pengajuan LPJ Ormawa.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian Aplikasi maka dari itu dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem hanya dapat diakses oleh Organisasi dan Admin Bagian Kemahasiswaan.
 2. Mengefektifkan pengajuan proposal dengan cara tidak menggunakan kertas (*paper less*) sebelum disetujui.
 3. Mempercepat proses persetujuan dan penyampaian proposal.
 4. Memudahkan pengarsipan dokumen dan mempercepat pencarian data ORMAWA.
 5. Setiap Organisasi Mahasiswa bisa langsung mempublikasikan setiap kegiatannya karena memiliki hak akses masing-masing, sehingga Informasi kegiatan dapat diketahui oleh Badan Kemahasiswaan.
 6. Administrasi ORMAWA dapat dilakukan secara digital atau terkomputerisasi.
- Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja asalakan terhubung pada jaringan internet.

2. Saran

Penelitian yang dibuat masih terdapat kekurangan, penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya, sebagai saran dibawah :

1. Diharapkan ada penambahan grafik di halaman dashboard.

2. Bisa menambahkan pemberitahuan atau undangan di halaman dashboard dari Badan Kemahasiswaan.
3. Diharapkan penelitian selanjutnya membuat aplikasi ini menjadi berbasis android.

Aplikasi ini masih ada kekurangannya maka bisa ditambahkan fitur-fitur lainnya.

REFERENSI

- Anhar. (2010). PHP & MySql Secara Otodidak. Jakarta: PT TransMedia.
- Aplikasi, W. E. B., Desa, P., & Purbalingga, K. A. B. (2015). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI DESA TERPADU BERBASIS WEB APLIKASI PADA DESA SIDAKANGEN, KAB. PURBALINGGA. 8(1), 73–79.
- Ardhana. (2012). Menyelesaikan Website 30 Juta ! Jakarta: Jasakom.
- Aulia, M. R., Aksad, H., & Eka, C. K. (n.d.). Sistem Informasi Administrasi Pelayanan Publik Intelkam Polres Hulu Sungai Selatan Berbasis Web.
- Eka Choliviana 1), L. Y. 2). (1979). PEMBUATAN SISTEM PENDAFTARAN ANGGOTA SECARA ONLINE PADA ORGANISASI HIMPUNAN MAHASISWA ISLAM (HMI) KABUPATEN PACITAN. 9330, 1–8.
- Faridl, M. (2015). Fitur Dasyat Sublime Text 3. Lug Stikom, 1–12.
- Fauzi. (2008). Pengantar Teknologi Informas Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ferdiyanto, Y. A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemerintahan Berbasis Web Studi Kasus Kantor Kelurahan Sumur Batu. XXI(1), 2017–2020. <https://doi.org/10.31294/p.v20i2>
- Hafizd, K. A., & Herlisa, H. (2016). Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kepegawaian Berbasis Web pada Badan Kepegawaian dan Diklat Kabupaten Tanah Laut. 2, 107–111.
- Irawan. (2011). Modul Kuliah Sistem Multimedia. Jurusan Teknik Informatika. UNIKOM.
- Pohan. (2012). Pemograman Web Dengan HTML. Bandung: Informatika.
- Rizky Pratama Lubis, S. (2018). BELAJAR DENGAN “XAMPP?MySQL.”Sanjaya. (2015). Pengertian Aplikasi Aplikasi. <http://eprints.polsri.ac.id/4305/3/File III-BAB>.
- Sibero. (2013). Web Programming Power Pack. Yogyakarta: Mediakom.
- Simarmata, J. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta.
- Toni. (2010). Membuat Website Canggih dengan JQuery untuk Pemula. Jakarta: Mediakita.
- Zaki. (2008). 36 Menit Belajar Komputer PHP dan MySQL. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.