

## Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Kerja Praktek Pada Rupbasan Kelas I Denpasar Berbasis Web

Sri Ayuning Radharani<sup>1</sup>, I Gusti Ayu Desi Saryanti<sup>2</sup>, Putu Devi Novayanti<sup>3</sup>

Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: [rannisaaa@gmail.com](mailto:rannisaaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [desi@stikom-bali.ac.id](mailto:desi@stikom-bali.ac.id)<sup>2</sup>, [devinovayanti@stikom-bali.ac.id](mailto:devinovayanti@stikom-bali.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Rumah Penyimpanan Benda Simpanan Negara Kelas I Denpasar adalah satu-satunya rumah penyimpanan benda sitaan negara yang ada di Provinsi Bali. RUPBASAN Kelas I Denpasar adalah salah satu badan yang berdiri dibawah Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia yang berdiri sejak 2001. Salah satu organisasi pemerintah tersebut yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam menjalankan aktivitas adalah RUPBASAN Kelas I Denpasar. Permasalahan yang dihadapi adalah dalam praktek penerimaan mahasiswa kerja praktek masih dilakukan secara manual dan terkadang masih mengalami kendala. Karena metode manual masih memunculkan banyak permasalahan yang kompleks seperti data yang hilang atau rusak, serta menyulitkan pencarian data di kemudian hari. Solusi untuk pemecahan masalah yang dibutuhkan dapat dilakukan dengan suatu sistem informasi yang membantu dalam melakukan pendataan penerimaan mahasiswa kerja praktek tersebut. Pengolahan data dengan jumlah besar dapat menjadi alat bantu dengan tingkat kecepatan perhitungan dan penyampaian data yang tinggi dengan sistem Informasi penerimaan mahasiswa kerja praktek pada RUPBASAN kelas I Denpasar berbasis web. Setelah diterapkannya sistem tersebut, sistem dapat melakukan pendataan mahasiswa pelamar kerja praktek dengan lebih terperinci dan tersimpan dalam database perusahaan sehingga meminimalisir resiko kehilangan data.

**Kata kunci:** Sistem informasi, Mahasiswa Kerja Praktik, Website.

### 1. Pendahuluan

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi makin pesat seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi informasi menjadi semakin penting. Dorongan manusia untuk membuat segala sesuatu menjadi lebih praktis menginspirasi mereka untuk berkreasi dan mengembangkan instrumen teknis yang dapat memudahkan dan mempercepat aktivitas manusia. Akibatnya, untuk mendapatkan hasil terbaik, kita harus menggunakan teknologi informasi yang canggih untuk memecahkan kesulitan yang ada.

Rumah Penyimpanan Benda Simpanan Negara Kelas I Denpasar adalah satu-satunya rumah penyimpanan benda sitaan negara yang ada di Provinsi Bali. RUPBASAN Kelas I Denpasar adalah salah satu badan yang berdiri dibawah Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia yang berdiri sejak 2001. Sebagai unit pelaksana teknis, RUPBASAN Kelas I Denpasar melaksanakan tugas pengadministrasian, pemeliharaan, dan perawatan benda sitaan dan barang rampasan negara; melakukan tugas pengamanan dan pengelolaan RUPBASAN; serta surat-menyurat dan kearsipan. Salah satu organisasi pemerintah yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk menjalankan operasional di lembaganya adalah RUPBASAN Kelas I Denpasar. Namun meski begitu dalam praktek penerimaan mahasiswa kerja praktek masih dilakukan secara manual dan terkadang masih mengalami kendala. Mahasiswa yang mengikuti Kerja Praktek (KP) secara mandiri melakukan observasi dan orientasi di perusahaan atau instansi. Meskipun perekrutan mahasiswa KP merupakan aspek kecil dalam pelaksanaan program organisasi, namun akan lebih baik jika dilakukan serius agar tidak mengalami hambatan. Karena metode manual masih memunculkan banyak permasalahan yang kompleks seperti data yang hilang atau rusak, serta menyulitkan pencarian data di kemudian hari.

Karena masalah-masalah yang disebutkan di atas, sistem informasi yang membantu pengumpulan data diperlukan untuk data penerimaan mahasiswa KP tersebut. Pembuatan sistem informasi ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan sistem yang lengkap. Sistem informasi penerimaan Mahasiswa KP ini merupakan sebuah sistem yang diolah untuk mempermudah dalam pendataan dan pencarian data diri Mahasiswa KP. Pemrosesan data dalam jumlah besar memerlukan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak serta kemampuan penghitungan dan transmisi data berkecepatan tinggi.

Sistem adalah gabungan dari beberapa elemen, komponen atau variabel yang saling terintegrasi guna untuk membentuk sebuah satu kesatuan sehingga dapat tercapainya suatu tujuan dan sasaran [1]. Di sisi lain, sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari sejumlah subsistem informasi untuk pemrosesan data yang mengumpulkan, mengubah, dan mendistribusikan informasi di dalam perusahaan untuk membantu pengambilan keputusan.

Situs *web* adalah istilah untuk kumpulan halaman *web* yang biasanya merupakan bagian dari nama domain atau subdomain di *World Wide Web (WWW)* Internet. Istilah ini sering disingkat menjadi *website* atau situs [2]. Halaman *web* adalah dokumen dengan format *HTML (Hyper Text Markup Language)* yang hampir selalu dapat diakses melalui *HTTP*. *HTTP* adalah protokol yang mengirimkan data dari server situs *web* untuk ditampilkan kepada pengguna melalui peramban web baik secara statis maupun dinamis. Halaman-halaman ini terhubung satu sama lain untuk membentuk jaringan bangunan yang saling berhubungan yang dikenal sebagai *hyperlink*.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipakai saat melakukan pengumpulan data penelitian ini adalah:

1. Metode observasi

Di kantor RUPBASAN Kelas I Denpasar, metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data, bersama dengan mencatat kejadian nyata..

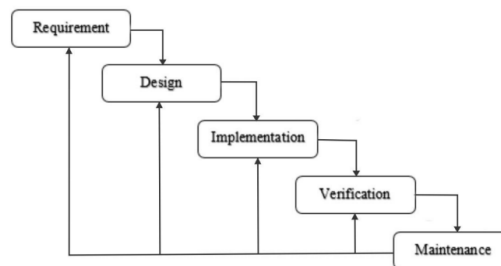
2. Metode Studi Pustaka

Mempelajari buku, jurnal, karya ilmiah, dan sumber-sumber lain dalam rangka mengumpulkan informasi untuk laporan kerja praktik adalah bentuk metode studi pustaka.

3. Metode Dokumentasi

Pengumpulan menggunakan catatan dan dokumen di lokasi penelitian.

### 2.2 Metode Waterfall



Gambar 1. Metode Waterfall

1. *Requirement*

Disini, pengembang sistem perlu berkomunikasi dengan pengguna untuk menentukan jenis perangkat lunak yang mereka inginkan. Survei langsung, diskusi, dan wawancara dapat digunakan untuk mengumpulkan data ini. Dan informasi tersebut dievaluasi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pengguna.

2. *Design*

Pada langkah *design*, untuk menentukan perangkat keras dan persyaratan sistem serta arsitektur sistem secara keseluruhan, pengembang membuat desain sistem.

3. *Implementation*

Sistem pada awalnya dibangun pada tahap ini sebagai program-program kecil yang dikenal sebagai unit, yang kemudian digabungkan ke dalam langkah berikutnya. *Unit testing* adalah proses mengembangkan dan mengevaluasi setiap unit untuk mengetahui fungsionalitasnya.

4. *Verification*

Dilakukan verifikasi dan pengujian pada sistem apakah sistem memenuhi persyaratan sistem.

5. *Maintenance*

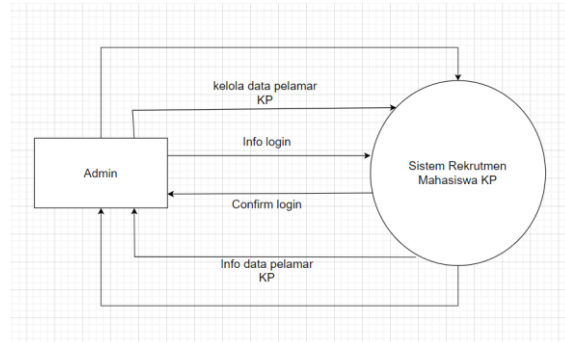
Dalam tahap akhir ini, perangkat lunak yang sudah selesai lalu dijalankan, dan kita juga melakukan pemeliharaan (memperbaiki cacat yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Flowchart

Flowchart adalah representasi visual dari tahapan dan urutan operasi dalam suatu program. Flowchart biasanya berdampak pada pemecahan masalah, yang memerlukan penelitian dan analisis lebih lanjut. [3].

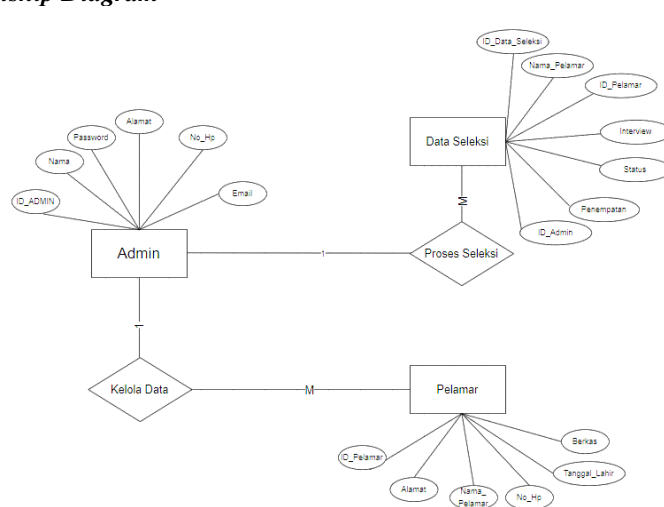
##### 3.1.1 Diagram Konteks



Gambar 2. Diagram Konteks

Diagram konteks yang ditampilkan menunjukkan aliran data yang terjadi pada proses penerimaan mahasiswa kerja praktek di RUPBASAN Kelas I Denpasar. Admin dapat melakukan kegiatan login dan sistem akan menampilkan data seleksi, serta dapat mengelola data rekrutmen mahasiswa KP.

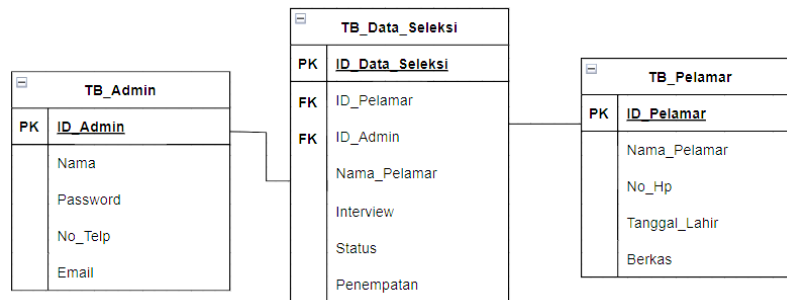
##### 3.1.2 Entity Relationship Diagram



Gambar 3. ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh Sistem analis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem [4].

### 3.1.3 Konseptual Database

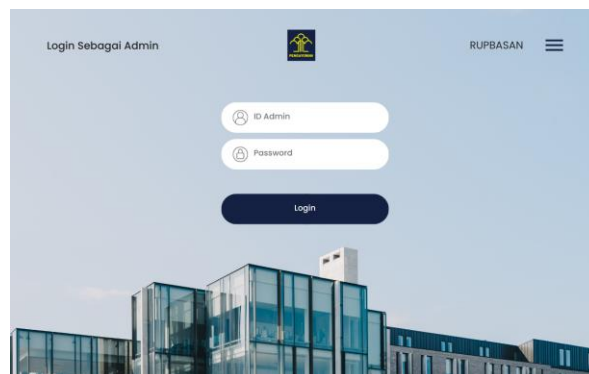


Gambar 4. Konseptual Database

Konseptual *database* berfungsi untuk tempat penyimpanan data yang telah diinput ke dalam sistem, dimana didalam database akan ada beberapa tabel.

## 3.2 Tampilan Implementasi Sistem

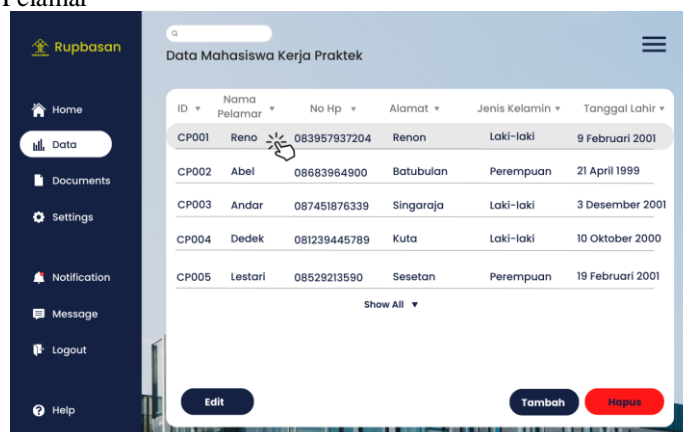
### 1. Halaman Login



Gambar 5. Halaman Login

*Form input* ini berfungsi untuk tempat melakukan *login* seperti gambar diatas, yang dimana pada form ini terdapat satu tombol dan dua *textbox* yaitu tombol *login* dan *textbox* inputan *ID\_Admin* dan *Password*.

### 2. Halaman Data Pelamar



Gambar 6. Halaman Data Pelamar

Form ini digunakan untuk melihat data pelamar yang seperti ditampilkan pada gambar diatas, dimana pada form data pelamar ini terdapat tiga buah tombol yaitu tambah, edit, hapus. Terdapat kolom pencarian pada atas tabel. Serta tombol *show all* untuk melihat keseluruhan data mahasiswa.

### 3.3 Pengujian *Blackbox*

Tabel 1. Pengujian *Blackbox*

Test ID	Deskripsi	Hasil yang diharapkan	Status
BD1	Mengetikkan ID Admin, <i>password</i> dengan benar	Masuk ke halaman data pelamar	Berhasil
BD2	Tekan Tambah, lalu memasukkan ID Pelamar pada kolom ID, Nama pada kolom Nama Pelamar, Nomer handphone pada kolom No Hp, Alamat pada kolom Alamat, dan Tanggal lahir pada kolom Tanggal Lahir. Pilih salah satu dari jenis kelamin perempuan atau laki-laki, lalu klik simpan.	Data yang telah diisi akan disimpan oleh sistem ke dalam <i>database</i> .	Berhasil
BD3	Tekan edit, lalu masukkan data pada kolom Nomer, Alamat. Lalu tekan tombol simpan.	Data yang diubah akan disimpan oleh sistem dalam <i>database</i> .	Berhasil

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan uraian penelitian ini dihasilkan sistem yang dapat melakukan pendataan mahasiswa pelamar kerja praktek dengan lebih terperinci dan tersimpan dalam database perusahaan sehingga dapat meminimalisir resiko kehilangan data. Sistem yang dibuat ini harapannya dapat membantu serta mempermudah RUPBASAN Kelas I Denpasar dalam menjalankan pekerjaannya di perusahaan. Sistem ini berupa sistem informasi penerimaan mahasiswa kerja praktek pada RUPBASAN Kelas I Denpasar yang berbasis *web* dan pembuatan implementasi sistem yang menggunakan aplikasi *figma*.

### Daftar Pustaka

- [1] H. Andrianof, "Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi dan Penjualan pada Toko Ruminansia Berbasis Web," *J. PTI (Pendidikan Dan Teknol. Informasi) Fak. Kegur. Ilmu Pendidik. Univ. Putra Indones. YPTK" Padang*, pp. 11–19, 2018.
- [2] R. Harminingtyas, "ANALISIS LAYANAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI, MEDIA TRANSAKSI DAN MEDIA INFORMASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP BRAND IMAGE PERUSAHAAN PADA HOTEL CIPUTRA DI KOTA SEMARANG," *J. STIE SEMARANG, VOL 6*, vol. 42, no. 03, pp. 41–50, 2014.
- [3] M. Y. P. Ilham Budiman, Sopyan Saori, Ramdan Nurul Anwar, Fitriani, "ANALISIS PENGENDALIAN MUTU DI BIDANG INDUSTRI MAKANAN (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi)," *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 0.1101/2021.02.25.432866, pp. 1–15, 2021.
- [4] R. Sihotang, H. Saputro, and S. Novari, "Sistem Informasi Penggajian LKP English Academy Menggunakan Embarcadero XE2 Berbasis Clie Server," *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 04, no. 1, pp. 28–36, 2021.