

**Aplikasi Manajemen Pelaporan Kegiatan Belajar Kampus Merdeka
Mahasiswa Menggunakan Metode Prototype
(Studi Kasus: Prodi Teknik Informatika Universitas Negeri Manado)**

*Management Application for Reporting Students' Independent Campus Learning
Activities Using the Prototype Method
(Case Study: Informatics Engineering Study Program, Manado State University)*

Olivia Marshela Christina Lasut¹, Parabelem T.D. Rompas², Vivi P. Rantung³

^{1,2,3} Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

Article Info	ABSTRAK
<p><i>Article history:</i> Received: Aug 20, 2024 Revised: Sep 18, 2024 Accepted: Sep 28, 2024</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi manajemen pelaporan kegiatan pembelajaran di kampus Merdeka dengan menggunakan metode prototype. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metodologi prototype yang meliputi beberapa tahap yaitu tahap pendengaran pelanggan, tahap pembuatan atau penyempurnaan prototipe, dan tahap pengujian pelanggan. Pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode black box. Penelitian ini mengintegrasikan prinsip interaksi manusia komputer ke dalam pengembangan antarmuka pengguna untuk membantu pengguna mengakses aplikasi dengan mudah. Desain aplikasi berfokus pada fungsionalitas pelaporan yang intuitif dan navigasi yang mudah. Implementasinya dilakukan dengan menggunakan teknologi web dan memungkinkan akses dari berbagai perangkat. Evaluasi dilakukan melalui uji lapangan dengan sampel mahasiswa peserta program kampus merdeka. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi pelaporan kegiatan pembelajaran dan mendapat feedback positif dari pengguna terkait kemudahan penggunaan dan kinerja. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya aplikasi pengelolaan laporan kegiatan pembelajaran ini dapat mendukung penerapan konsep kampus merdeka yang lebih efektif di lingkungan yang lebih tinggi.</p>
<p>Kata kunci Manajemen Pelaporan Kegiatan, Kampus Merdeka, Prototype</p>	<hr/> <p>ABSTRACT</p> <p><i>The aim of this research is to develop a management application for reporting learning activities on the Merdeka campus using the prototype method. This application development uses a prototype methodology which includes several stages, namely the customer listening stage, the prototype creation or refinement stage, and the customer testing stage. The test used in this research is the black box method. This research integrates the principles of human computer interaction into user interface development to help users access applications easily. The app design</i></p>

focuses on intuitive reporting functionality and easy navigation. The implementation is carried out using web technology and allows access from various devices. Evaluation was carried out through field tests with a sample of students participating in the independent campus program. The results of this evaluation show that the application developed is able to increase the efficiency of reporting learning activities and receive positive feedback from users regarding ease of use and performance. Therefore, it is hoped that this learning activity report management application can support a more effective implementation of the independent campus concept in a higher environment.

Corresponding Author:

Parabelem T. D Rompas

Teknik Informatika,

Universitas Negeri Manado,

Jl. Kampus Unima, Tonsaru, Kec. Tondano Selatan Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara

95618,

Email: parabelemrompas@unima.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan selalu menjadi topik yang menarik untuk dibahas. Dalam beberapa tahun terakhir, ada beberapa tren dan perubahan signifikan dalam pendidikan di berbagai belahan dunia. Pendidikan telah menjadi bagian penting dari perkembangan masyarakat sejak zaman kuno. Dari sistem pendidikan awal yang terfokus pada pembelajaran langsung dari guru ke murid, hingga sistem pendidikan formal yang lebih terstruktur seperti sekolah dan universitas, sejarah pendidikan mencerminkan evolusi cara manusia memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Dengan kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang pesat seiring dengan bertambahnya tahun menjadikan teknologi sangat dibutuhkan dan dapat dimanfaatkan oleh semua kalangan seperti masyarakat, organisasi pemerintahan, industri, dan komunitas untuk membantu memudahkan pekerjaannya, bisa juga untuk sarana hiburan, dan Pendidikan. Ada berbagai pendekatan filosofis terhadap pendidikan yang mempengaruhi praktik dan kebijakan pendidikan. Mulai dari pendekatan tradisional yang menekankan pembentukan karakter dan moralitas, hingga pendekatan progresif yang menekankan pengembangan kreativitas dan kemandirian, filosofi pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk tujuan dan metode pendidikan.

Kemajuan teknologi merujuk pada perkembangan dan inovasi dalam berbagai bidang teknologi yang terjadi seiring waktu. Ini meliputi perubahan dalam perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), serta sistem dan proses yang memungkinkan pencapaian baru dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Perkembangan teknologi yang pesat tidak dapat dielakan lagi karena dengan kemudahan akses yang bisa dijangkau dimanapun dan kapanpun. Apalagi di era sekarang dimana internet sangat mudah untuk diakses turut mendorong berbagai bidang instansi pemerintah maupun lembaga swasta untuk memanfaatkannya, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Salah satu bagian dari teknologi informasi yang paling berkembang saat ini adalah teknologi website. Pentingnya Kebutuhan Teknologi Informasi. Kebutuhan akan teknologi informasi terus berkembang seiring dengan

perkembangan teknologi dan kebutuhan organisasi dan individu untuk memanfaatkan informasi secara efektif dalam berbagai konteks.

Berikut beberapa hal kenapa kebutuhan teknologi informasi menjadi penting diantaranya. Pertama, efisiensi operasional teknologi informasi membantu meningkatkan efisiensi operasional dengan otomatisasi proses bisnis, pengelolaan inventaris, dan pengelolaan sumber daya manusia. Kedua, akses informasi dengan teknologi informasi, informasi dapat diakses lebih cepat dan lebih mudah dari berbagai sumber, memungkinkan pengguna untuk membuat keputusan yang lebih baik dan lebih cepat. Ketiga, komunikasi teknologi informasi memfasilitasi komunikasi yang lebih cepat dan lebih efektif melalui email, pesan instan, video konferensi, dan platform media sosial. Keempat inovasi bisnis pengembangan teknologi informasi memungkinkan perusahaan untuk mengembangkan produk dan layanan baru, menciptakan model bisnis yang inovatif, dan menyesuaikan diri dengan tren pasar yang berkembang. Kelima, keamanan informasi kebutuhan akan teknologi informasi juga terkait dengan perlindungan informasi dan data sensitif dari ancaman keamanan seperti peretasan, virus komputer, dan serangan siber lainnya.

Kebutuhan akan website sangat penting dalam konteks saat ini di mana internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam era digital ini, keberadaan online menjadi sangat penting. Sebagian besar informasi, layanan, dan transaksi bisnis dilakukan secara online. Sebuah website adalah representasi online dari organisasi, perusahaan, atau individu. Website memungkinkan informasi dan layanan untuk diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dari mana saja. Ini penting untuk mencapai audiens yang lebih luas dan memastikan keterjangkauan informasi.

Website memberikan kesempatan untuk membangun dan memperkuat merek serta reputasi. Desain website yang profesional dan konten yang informatif dapat meningkatkan citra suatu organisasi di mata pengunjung. Website adalah salah satu alat pemasaran paling efektif dalam strategi pemasaran digital. Dengan memiliki website, organisasi dapat mempromosikan produk, layanan, acara, atau kampanye secara online kepada audiens yang lebih luas. Website memungkinkan interaksi dua arah antara organisasi dan pelanggan. Melalui fitur seperti formulir kontak, chat langsung, atau forum diskusi, pelanggan dapat mengajukan pertanyaan, memberikan umpan balik, atau berpartisipasi dalam diskusi.

Teknologi website merujuk pada kumpulan alat, bahasa pemrograman, framework, dan infrastruktur yang digunakan untuk membuat, mengelola, dan menjalankan situs web. Ini mencakup semua komponen yang diperlukan untuk membangun sebuah situs web, dari sisi depan (frontend) yang terlihat oleh pengguna hingga sisi belakang (backend) yang berinteraksi dengan server dan database.

Manajemen pelaporan menjadi sangat penting karena dengan memahami pentingnya manajemen pelaporan, organisasi dapat memastikan bahwa mereka memiliki proses yang efektif dan efisien untuk memantau, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi yang relevan kepada berbagai pihak terkait. Berikut adalah beberapa alasan mengapa kebutuhan manajemen pelaporan sangat penting. Pertama, **transparansi dan akuntabilitas** manajemen pelaporan memastikan bahwa semua kegiatan dan keputusan yang diambil dalam suatu organisasi atau proyek terdokumentasi dengan baik. Ini membantu menciptakan transparansi dan akuntabilitas dalam tindakan organisasi tersebut. Kedua, **pemantauan kinerja** pelaporan yang teratur memungkinkan manajemen untuk memantau kinerja organisasi atau proyek secara berkala. Dengan membandingkan hasil aktual dengan target yang ditetapkan,

manajemen dapat mengidentifikasi area-area yang perlu perbaikan atau penyesuaian. Ketiga, **pengambilan keputusan yang informasional** Informasi yang terdokumentasi dengan baik dalam laporan memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih baik dan lebih terinformasi. Manajemen dapat menggunakan data yang dikumpulkan dalam pelaporan untuk merencanakan langkah-langkah strategis dan mengambil keputusan yang tepat. Keempat, **komunikasi yang efektif** pelaporan yang sistematis memfasilitasi komunikasi yang efektif antara berbagai pihak yang terlibat dalam suatu organisasi atau proyek. Ini memungkinkan berbagi informasi yang konsisten dan akurat di antara semua pemangku kepentingan. Kelima, **evaluasi dan pembelajaran** pelaporan memungkinkan organisasi untuk mengevaluasi hasil dari kegiatan atau proyek yang dilakukan. Dengan menganalisis laporan, organisasi dapat mengevaluasi kesuksesan implementasi strategi dan memperbaiki proses untuk masa depan. Keenam, **kepatuhan terhadap regulasi** dalam banyak kasus, organisasi diharuskan untuk mengikuti peraturan atau standar tertentu dalam pelaksanaan kegiatan mereka. Manajemen pelaporan membantu memastikan bahwa organisasi tetap patuh terhadap regulasi yang berlaku dengan menyediakan dokumentasi yang sesuai. Ketujuh, **memenuhi kebutuhan pihak terkait** pelaporan yang baik juga membantu memenuhi kebutuhan pemangku kepentingan eksternal, seperti investor, pelanggan, atau pihak berwenang. Informasi yang terdokumentasi dengan baik dalam laporan dapat meningkatkan kepercayaan dan kepuasan pemangku kepentingan tersebut.

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka adalah sebuah inisiatif yang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia untuk memajukan pendidikan tinggi di negara tersebut. Konsep ini bertujuan untuk memberikan lebih banyak kemerdekaan kepada mahasiswa dalam menentukan jalannya pendidikan, serta meningkatkan kualitas perguruan tinggi dengan memberikan otonomi yang lebih besar kepada institusi pendidikan.

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) merupakan sebuah inisiatif yang diumumkan oleh Presiden Republik Indonesia, Joko Widodo, pada tanggal 10 Agustus 2019 dalam pidato kenegaraan pada peringatan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia ke-74. Inisiatif ini diumumkan sebagai bagian dari upaya reformasi pendidikan tinggi di Indonesia. Setelah merumuskan kebijakan secara detail, pemerintah mulai mengimplementasikan MBKM.

Langkah-langkah implementasi ini meliputi penyusunan peraturan, panduan, dan pedoman teknis bagi perguruan tinggi, serta sosialisasi kepada mahasiswa dan stakeholders lainnya. Sebagai sebuah inisiatif yang baru, MBKM terus dievaluasi untuk melihat dampak dan efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan tinggi di Indonesia. Dari evaluasi tersebut, dilakukan penyesuaian kebijakan dan langkah-langkah implementasi untuk memastikan pencapaian tujuan yang diinginkan.

Universitas Negeri Manado adalah salah satu perguruan tinggi negeri yang ada di Sulawesi Utara yang memiliki mata kuliah wajib untuk diikuti oleh mahasiswa yaitu Kegiatan belajar kampus merdeka mahasiswa, tidak terkecuali mahasiswa yang ada di Program Studi Teknik Informatika dimana kegiatan belajar kampus.

Kegiatan kampus merdeka mahasiswa adalah suatu kegiatan pembelajaran di lapangan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan menumbuhkan kemampuan mahasiswa-mahasiswi dalam dunia kerja nyata. Pembelajaran ini dilaksanakan melalui hubungan yang intensif antara peserta program praktek kerja magang dan perusahaan/instansi pemerintahan.

Kegiatan belajar kampus mahasiswa juga merupakan salah satu kegiatan yang berperan penting dalam Program Studi Teknik Informatika (Universitas Negeri

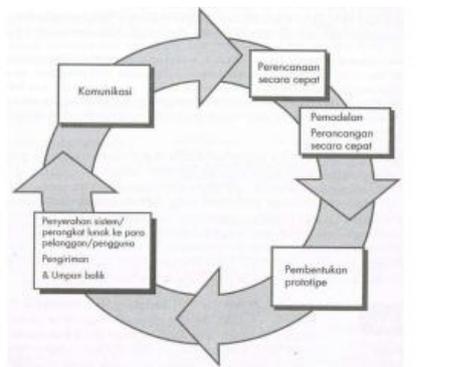
Manado) dan merupakan salah satu syarat kelulusan yang ditetapkan oleh Program Studi Teknik Informatika dikarenakan setelah menyelesaikan kerja praktek, mahasiswa diwajibkan untuk membuat laporan beserta hasil produk untuk instansi/perusahaan tempat mahasiswa melakukan kegiatan belajar kampus mahasiswa.

Kegiatan belajar kampus mahasiswa pada Program Studi Teknik Informatika sampai saat ini masih dilakukan secara manual dan juga terpisah seperti pada saat registrasi, mahasiswa akan diarahkan untuk mengisi data diri melalui tautan *google form* yang diberikan setelah itu untuk pengumpulan berkas dalam melengkapi syarat-syarat yang ditetapkan oleh Program Studi, mahasiswa akan mengumpulkan langsung ke bagian administrasi Program Studi.

Ada berbagai proses untuk mengelola pekerjaan langsung ini, termasuk mencari data mahasiswa dan fakultas, meringkas beban bimbingan dosen, dan membuat laporan magang berulang. Tentu saja, melakukan proses di atas secara manual membutuhkan waktu lebih lama dan lebih rawan kesalahan. Oleh karena itu, dukungan teknologi informasi dalam hal ini Manajemen Aplikasi (software) sangat diperlukan agar pelaksanaan proses kerja yang sebenarnya dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi untuk mengelola kegiatan belajar kampus mahasiswa Program Studi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode prototype. Metode prototype adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak di mana pengembang menciptakan model awal (prototipe) dari aplikasi atau sistem yang akan dibangun. Prototipe ini digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna atau pemangku kepentingan lainnya guna memahami dan mengidentifikasi kebutuhan sebenarnya.



Gambar 1. Metode Prototype

Berikut ini adalah tahap dan penjelasan dari Metode Prototype :

1. Komunikasi merupakan tahap pertama dalam model prototipe yang mengidentifikasi masalah yang ada serta informasi tambahan yang diperlukan untuk membangun aplikasi.
2. Pada fase perencanaan, spesifikasi pengembangan ditentukan berdasarkan kebutuhan aplikasi dan tujuan yang dihasilkan dari komunikasi, serta sumber daya yang dialokasikan untuk memastikan pengembangan sesuai dengan harapan.

3. Langkah selanjutnya setelah perencanaan adalah memodelkan aplikasi yang akan dikembangkan melalui proses perancangan menggunakan Unified Modeling Language (UML). Pada fase ini, sebuah prototipe dibuat dengan desain sementara dan dievaluasi oleh pelanggan untuk memeriksa apakah memenuhi keinginan mereka atau memerlukan penyesuaian. Setelah aplikasi dianggap memenuhi harapan pelanggan, langkah selanjutnya adalah menerjemahkan desain aplikasi ke dalam bahasa pemrograman menggunakan framework CodeIgniter dan database MySQL.
4. Pada tahap konstruksi, dilakukan pembuatan prototype serta pengujian terhadap aplikasi yang dikembangkan. Proses instalasi dan dukungan pengguna juga disediakan untuk memastikan sistem beroperasi dengan baik.
5. Penyerahan merupakan tahap akhir yang penting untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna berdasarkan evaluasi tahap sebelumnya serta implementasi aplikasi yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Saat ini proses registrasi kegiatan kerja praktek kampus merdeka yang dilakukan oleh mahasiswa adalah masih secara manual mulai dari pendaftaran yang dilakukan dengan cara mahasiswa menghubungi staff program studi untuk membuat surat rekomendasi dari program studi dan diteruskan ke instansi yang dituju. Setelah surat rekomendasi dari program studi telah disetujui, instansi akan membuat surat keterangan bahwa mahasiswa tersebut diterima di instansi untuk diberikan ke program studi dan mahasiswa bisa mengikuti pembekalan kegiatan kerja praktek kampus merdeka.

Hal ini merupakan proses manual untuk pendaftaran manajemen kegiatan kampus merdeka yang ada pada prodi Teknik Informatika. Proses ini dimulai dengan mahasiswa memasukkan data yang merupakan nama dan lokasi kegiatan kerja praktek kepada staff prodi dan akan di proses oleh pihak prodi, apakah sudah memenuhi syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak prodi. Setelah itu pihak prodi akan membuat dan mengeluarkan surat rekomendasi kepada instansi terkait dan memberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan. Berikutnya mahasiswa akan membawa dan memberikan surat rekomendasi kepada instansi terkait. Jika diterima maka pihak instansi akan memproses dan memberikan surat balasan kepada mahasiswa yang menandakan bahwa mahasiswa tersebut diterima untuk melakukan kegiatan kampus merdeka. Berikutnya mahasiswa akan memberikan surat balasan kepada staff prodi. Jika staff prodi sudah memproses maka staff prodi akan memberikan jadwal kepada mahasiswa untuk mengikuti kegiatan pembekalan dan pelepasan kegiatan kerja praktek kampus merdeka.

1. Mengidentifikasi masalah yang terjadi

- a. Proses manajemen kegiatan kampus merdeka yang masih manual.
- b. Mahasiswa harus menghubungi staff prodi untuk melakukan pendaftaran kegiatan kampus merdeka.

2. Mengusulkan penyelesaian masalah

Dengan adanya permasalahan yang ada, dibutuhkan aplikasi manajemen berbasis web yang dapat membantu dalam proses manajemen kegiatan kerja praktek kampus merdeka mahasiswa prodi Teknik Informatika.

3. Analisis kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional yaitu meliputi fitur dan fungsi yang disediakan atau diberikan oleh aplikasi untuk pengguna.

Berikut merupakan hasil analisis kebutuhan fungsional terhadap aplikasi yang akan dikembangkan :

- a. Halaman login untuk semua user
- b. Kelola data Mahasiswa aplikasi Kerja Praktek.
- c. Kelola periode aplikasi Kerja Praktek.
- d. Kelola jadwal ujian aplikasi Kerja Praktek.
- e. Pengumpulan laporan aplikasi Kerja Praktek.

B. Membangun/Memperbaiki Prototype

Berikut ini merupakan rancangan dari aplikasi yang akan dikembangkan.

1. Perancangna Aplikasi

a. Definsi actor

Tabel 1. Definisi Aktor

No.	Actor	Keterangan
1.	Admin	Dapat mengelola hak admin data mahasiswa.
2.	Mahasiswa	Mahasiswa adalah actor yang memiliki hak untuk mendaftar kegiatan belajar kampus merdeka dan mengunggah perubahan laporan

b. Definisi use case

Tabel 2. Definisi Use Case

No.	Use case	Keterangan
1.	Login	Merupakan proses hak akses pengguna yang akan menggunakan aplikasi Kerja Praktek
2.	Data mahasiswa	Proses yang dilakukan untuk membuka halaman data mahasiswa
3.	Tambah data	Proses untuk menambahkan data
4.	Ubah data	Proses untuk mengubah data
5.	Hapus data	Proses untuk menghapus data
	Periode	Proses untuk menambahkan rentang waktu kerja praktek
6.	Form pendaftaran	Proses menampilkan halaman form pendaftaran
7.	Unggah berkas form pendaftaran	Proses yang dilakukan oleh mahasiswa untuk mengunggah berkas form pendaftaran
8.	Unggah berkas surat balasan instansi	Proses yang dilakukan oleh mahasiswa untuk mengunggah surat balasan instansi
9.	Konfirmasi	Proses menyetujui Kegiatan Kampus Merdeka Belajar
10.	Jadwal pembekalan	Proses yang dilakukan oleh admin untuk mengatur jadwal pembekalan
11.	Simpan jadwal	Proses menyimpan jadwal pembekalan

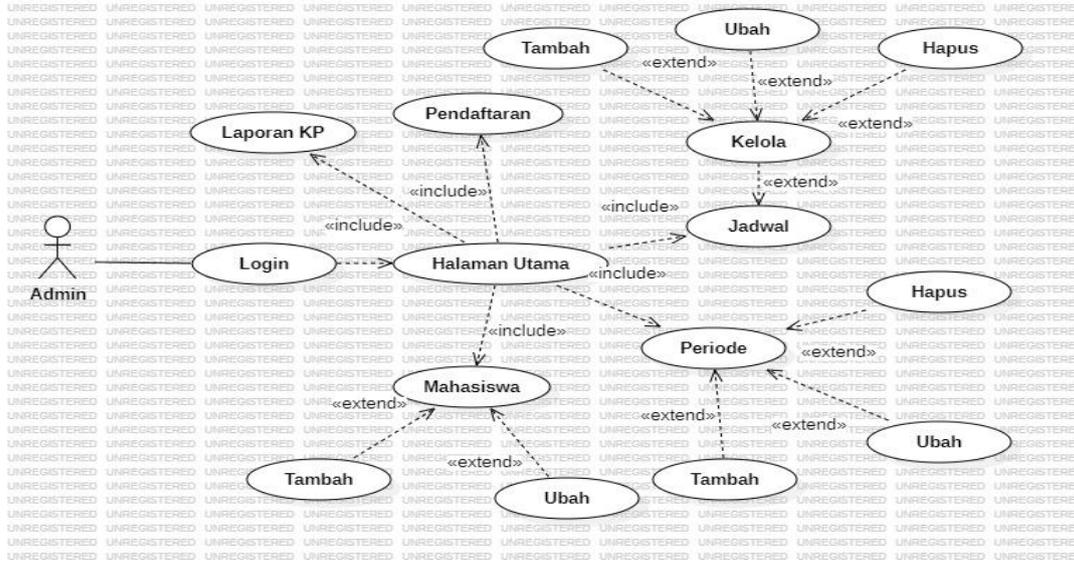
	pembekalan	
12.	Jadwal pelepasan	Proses dilakukan oleh admin untuk mengatur jadwal pelepasan
13.	Simpan jadwal pelepasan	Proses menyimpan jadwal pelepasan
14.	Jadwal penarikan	Proses dilakukan oleh admin untuk mengatur jadwal penarikan
15.	Siman jadwal penarikan	Proses menyimpan jadwal penarikan
16.	Jadwal ujian	Proses yang dilakukan oleh admin untuk mengatur jadwal ujian
17.	Simpan jadwal ujian	Proses menyimpan jadwal ujian
18.	Unggah laporan	Proses yang dilakukan oleh mahasiswa untuk mengunggah laporan
19.	Simpan unggahan laporan	Proses menyimpan unggahan laporan

c. *Use case scenario*

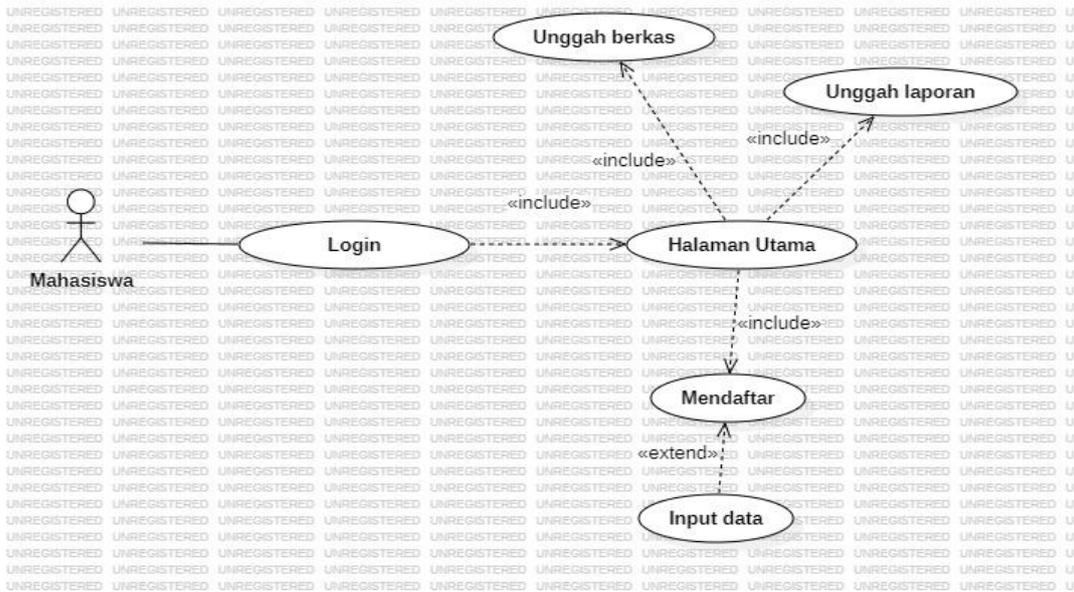
Tabel 3. Nama Use Case : Login

Actor	Reaksi Aplikasi
Skenario valid	
Memasukkan email dan password	Verifikasi email dan password
	Masuk ke halaman utama
Skenario Invalid	
Memasukkan email dan password	Verifikasi email dan password
	Menampilkan gagal masuk
Memasukkan email dan password yang valid	Verifikasi email dan password
	Masuk ke halaman utama

d. Use case diagram

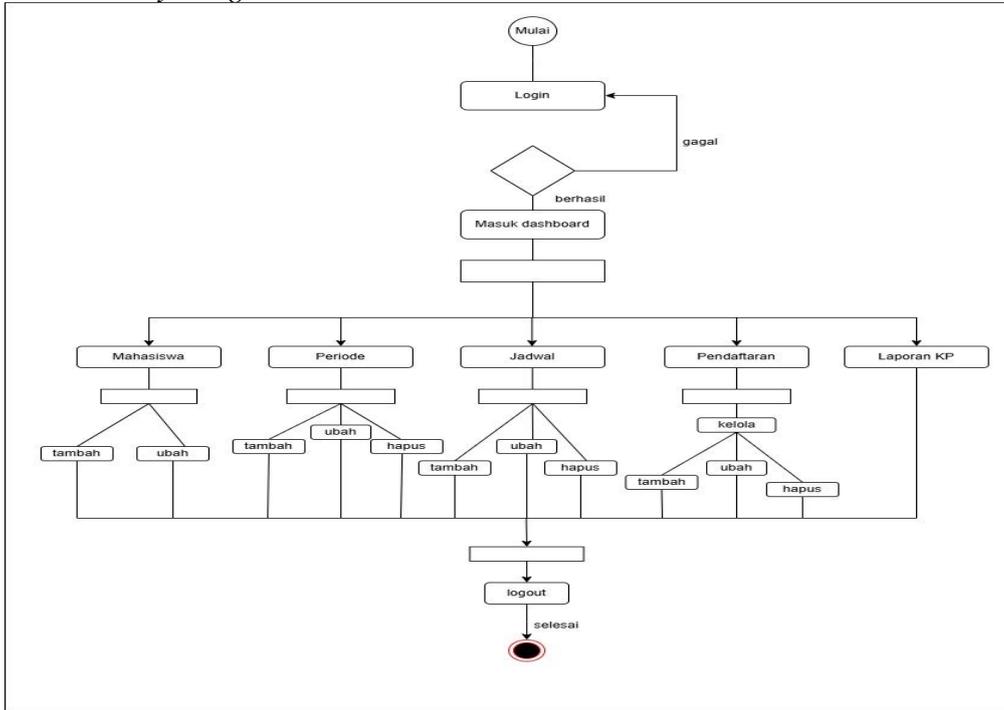


Gambar 2. Use case Diagram Admin

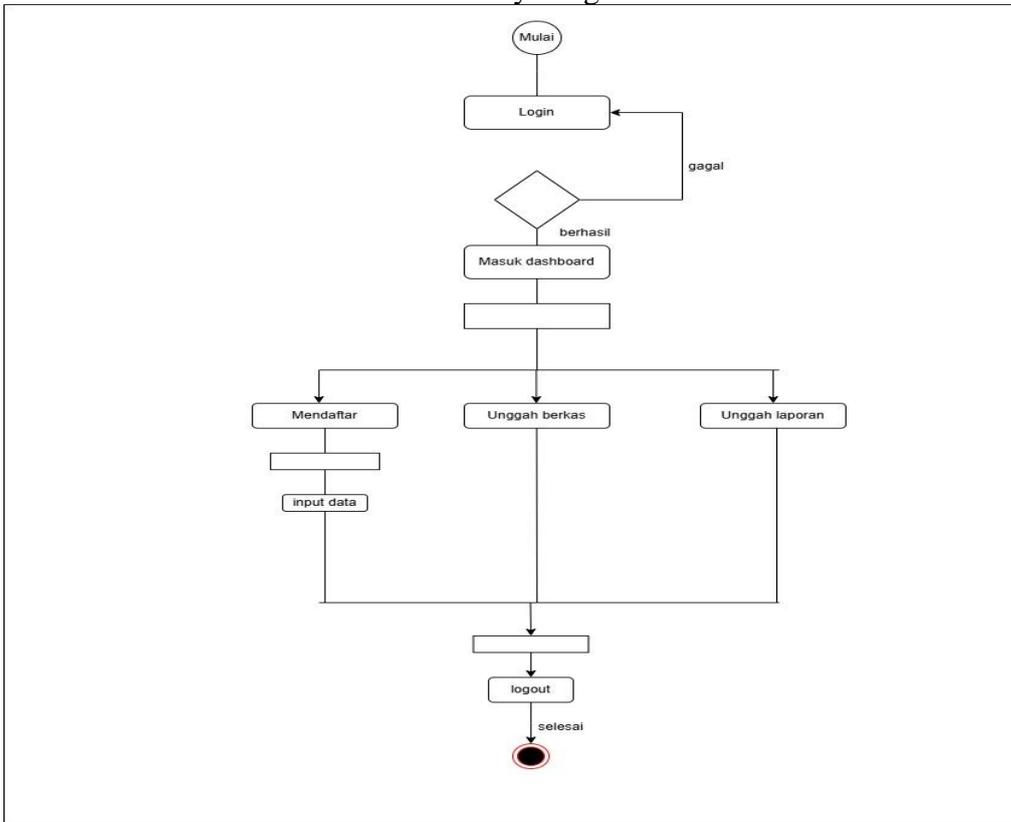


Gambar 3. Use Case Diagram Mahasiswa

e. *Activity Diagram*

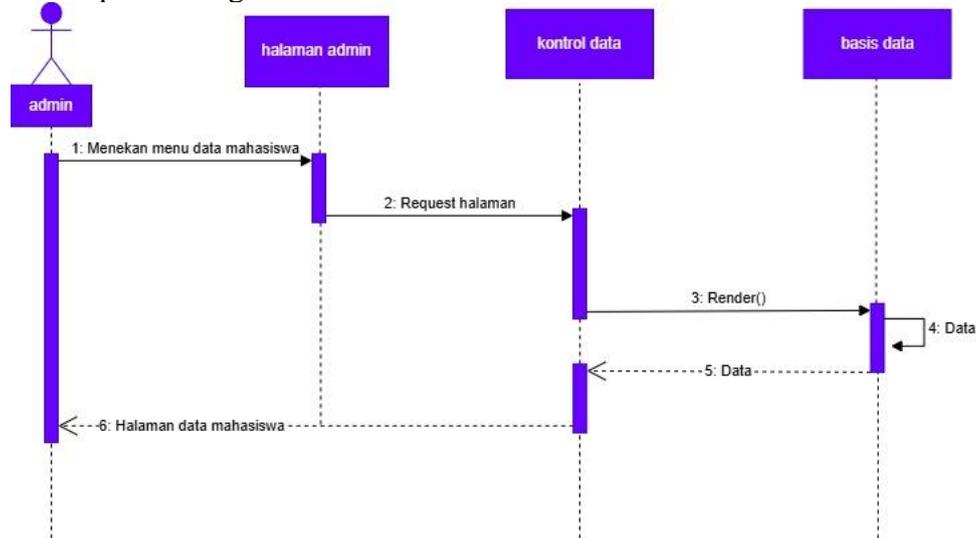


Gambar 4. Activity Diagram Admin

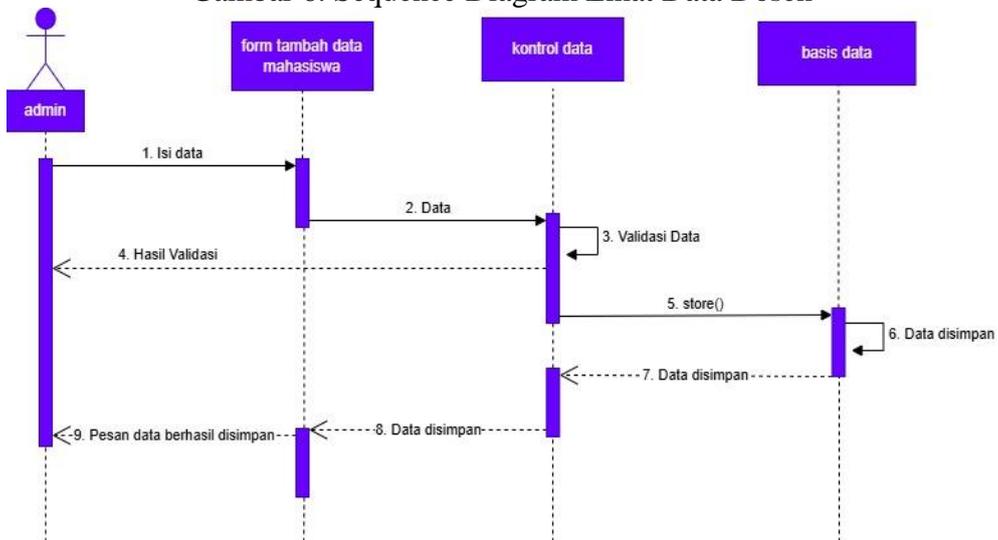


Gambar 5. Activity Diagram Mahasiswa

f. Sequence diagram



Gambar 6. Sequence Diagram Lihat Data Dosen



Gambar 7. Sequence Diagram Tambah Data Mahasiswa

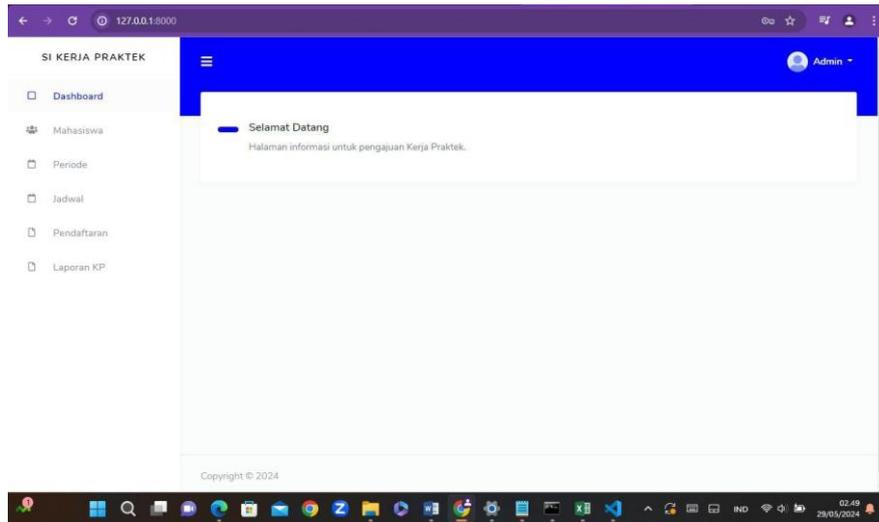
g. Pengkodean

Pengembang menggunakan Xampp Apache sebagai server local, MySQL untuk database, Framework Laravel, Visual Studio Code untuk teks editor dan Google Chrome untuk browser.

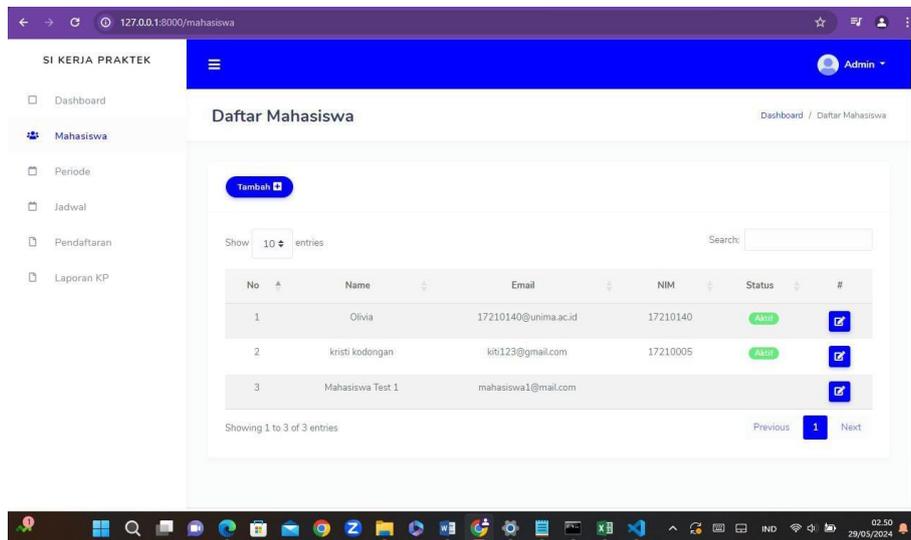
h. Pembuatan Prototype



Gambar 8. Pembuatan Prototype Halaman Login



Gambar 9. Pembuatan Prototype Dashboard Admin



Gambar 10. Pembuatan Prototype Daftar Mahasiswa

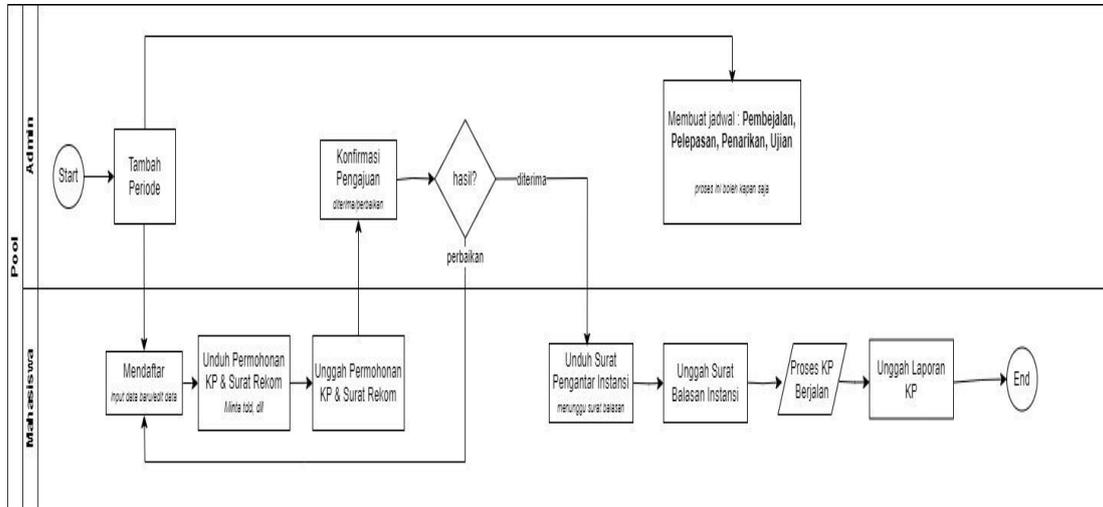
2. Pengujian Prototype

Berikut merupakan pengujian prototype menggunakan metode Black Box

Tabel 4. Pengujian Prototype menggunakan Black Box

No.	Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Sesuai	Tidak
1.	Lihat daftar mahasiswa	Klik menu mahasiswa	Aplikasi menampilkan halaman data pendaftaran mahasiswa	✓	
2.	Lihat pendaftaran	Klik menu pendaftaran	Aplikasi menampilkan halaman pendaftaran	✓	
3.	Lihat mendaftar	Klik menu mendaftar	Aplikasi menampilkan halaman mendaftar	✓	
4.	Lihat unggah berkas	Klik menu unggah berkas	Aplikasi menampilkan halaman unggah berkas	✓	

5.	Lihat laporan	unggah unggah laporan	Klik menu unggah laporan	Aplikasi menampilkan halaman unggah laporan	✓
----	---------------	-----------------------	--------------------------	---	---



Gambar 11. Proses Bisnis Aplikasi

Gambar di atas menjelaskan proses aplikasi manajemen pelaporan kegiatan kampus merdeka dengan menggunakan aplikasi kerja praktek. Proses ini dimulai dengan mahasiswa mengajukan pendaftaran, mengunduh permohonan KP dan surat rekomendasi, dan mengunggah kembali berkas permohonan KP dan surat rekomendasi. Admin memeriksa kelayakan berkas apakah diterima atau perbaikan. Jika kelayakan sudah diterima oleh admin bisa mengunduh surat pengantar ke instansi/perusahaan. Setelah menerima surat balasan dari instansi/perusahaan, proses kerja praktek dilakukan dan hasil akhir akan di unggah pada laporan KP.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, kesimpulan dalam meneliti ini adalah pengembangan Aplikasi Manajemen Pelaporan kegiatan belajar kampus merdeka yang terfokuskan untuk kerja praktek menggunakan metode prototype yang telah dikembangkan ini dapat mempermudah mahasiswa dalam proses registrasi kerja praktek di Program Studi Informatika Universitas Negeri Manado, pengujian aplikasi ini sesuai dan berhasil menggunakan black box testing . Dengan adanya aplikasi kerja praktek ini semua pihak yang terikat dapat menyampaikan atau mengakses informasi mengenai proses registrasi kerja praktek.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih diberikan pada pemberi dana penelitian serta pihak-pihak yang berjasa dalam membantu pelaksanaan penelitian. Uraikan secara detail sumber dana penelitian atau publikasi yang penulis dapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Adityatama, Y. B. Pengembangan Sistem Informasi Kerja Praktek/Magang Berbasis Web Untuk Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta. 2010. Phd Thesis. Uajy.

- Alda, M., Wanandi, B. S., Bancin, H., & Panjaitan, M. A. (2023). Implementasi Aplikasi Pencatatan Data Magang Mahasiswa Berbasis Mobile Menggunakan Kodular Menggunakan Metode Waterfall. *Bulletin Of Computer Science Research*, 4(1), 34-39.
- Antoni, Fiky; Putri, Ramalia Noratama. Sistem Informasi Monitoring Praktek Kerja Lapangan Menggunakan Metode Agile Unified Process. *Jurnal Santi-Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 2022, 2.1: 22-30.
- Apriani, Desy, Et Al. Kerja Lapangan Berbasis Website Untuk Sistem Informasi Manajemen Praktek (Studi Sistem Informasi Program Studi Kasus Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Mbkm) Universitas Raharja. *Adi Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2022, 3.1: 24-29.
- Haryanto, N. D., Susilo, D., & Al Haris, F. H. S. (2021). *Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Program Studi Informatika Universitas Sahid Surakarta* (Doctoral Dissertation, Universitas Sahid Surakarta).
- Hermanto, Agus; Kusnanto, Geri; Fadilah, Nurul. Pengembangan Model Sistem Informasi Dalam Kolaborasi Antar Perguruan Tinggi Untuk Mendukung Program Mbkm. *Proceeding Konik (Konferensi Nasional Ilmu Komputer)*, 2021, 5: 20-27.
- Khairan, A. R., Ahmad, N., Hadinegoro, A., & Ikramillah, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Kuliah Kerja Praktik Berbasis Website. *Information System Journal*, 6(02), 86-95.
- Munthe, Samuel Septa. Pengembangan Website Pendaftaran Rencana Studi Dan Laporan Hasil Studi Permata Isen Mulang.
- Novantara, P., Sugiharto, T., & Priantama, R. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Mbkm & Prestasi Mahasiswa Menggunakan Algoritma Lempel Ziv Welch (Lzw) Untuk Kompresi Citra Digital. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi (Jutin)*, 6(1), 331-339.
- Nugroho, Es (2022). *Sistem Presensi Mahasiswa Praktek Kerja Lapangan Dengan Fitur Location Base Service (Lbs) Menggunakan Metode Prototyping* (Disertasi Doktor, Universitas Pgrri Semarang).
- Nur, M. I. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Kegiatan Kemahasiswaan Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Berbasis Web* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Pato, M., Gani, H. A., & Idkhan, A. M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan Dalam Mendukung Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Mbkm) Di Perguruan Tinggi. *Cived*, 10(1), 176-189.
- Rasyid, A. K., Dewi, N. P., Said, B., & Ubaidi, U. (2023). Sistem Informasi Manajemen Kerja Praktek Dan Tugas Akhir Di Prodi Informatika Universitas Madura Berbasis Web. *Insand Comtech: Information Science And Computer Technology Journal*, 7(2).
- Salsabila, R. A. A., & Dermawan, D. A. Pengembangan Terhadap Pendokumentasian Magang Merdeka Berbasis Website Dengan Metodologi Prototype (Studi Kasus: Pt. Telkom Indonesia (Persero) Tbk.).
- Setiawan, A., Ananda, M. R. D., Alvario, R., Hidayah, T. N., & Riyanto, J. (2022). Pengujian Sistem Informasi Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Di Sman 1 Gunung Sindur Dengan White Box Testing. *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi Dan Masyarakat*, 2(1), 180-188.

- Setiawan, Eko Budi. Pembangunan Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktek Di Perguruan Tinggi. *Ultima Infosys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 2016, 7.1: 1-8.
- Siregar, Johannes Hamonangan, Et Al. Rancang Bangun Sistem Informasi Kegiatan Mahasiswa Pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. In: *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj*. 2022.
- Sudargo, T., & Tony, T. (2023). Implementasi Framework Laravel Dalam Perancangan Website Manajemen Kegiatan Mbkm Pada Ibikfti. *Intecom: Journal Of Information Technology And Computer Science*, 6(2), 1229-1236.
- Suprpto, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Kuliah Kerja Nyata Pada Iain Salatiga Dengan Metode Prototype. *Informal: Informatics Journal*, 5(1), 1-9.
- Utomo, A. R. S. P., Purwanto, H. L., & Setyaningsih, W. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Kuliah Kerja Nyata Merdeka Belajar Kampus Merdeka Pada Dppm Universitas Pgri Kanjuruhan Malang. *Rainstek: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 4(2), 131-143.
- Wicakono, K. P., & Syidada, S. (2021). Sistem Informasi Monitoring Kerja Praktek Di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. *Melek It: Information Technology Journal*, 7(2), 61-74.