

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses digitalisasi menyentuh aspek termasuk aspek kehidupan. Dimana, saat ini proses ini sudah sangat menjadi keterharusan. Termasuk aspek dalam bidang organisasi, tak luput dari sentuhan teknologi. Dengan adanya proses digitalisasi ini, pengelolaan organisasi juga menjadi terdampak atau menjadi berubah sistemnya. Salah satu yang berdampak adalah pada organisasi Unit Kegiatan Mahasiswa atau UKM [1].

Kehidupan akademik melingkupi kegiatan belajar mengajar dan penelitian, sedangkan non akademik meliputi kegiatan ekstrakurikuler mahasiswa pada unit-unit kegiatan mahasiswa menjadi suatu wadah penting bagi seluruh mahasiswa untuk menyalurkan hobi dan bakatnya. Sistem informasi akan mempermudah mahasiswa, pengurus dan perguruan tinggi dalam menjalankan dan memantau seluruh kegiatan. Selain itu dengan adanya sistem informasi pada unit-unit kegiatan mahasiswa dapat mengoptimalkan pengelolaan keanggotaan serta kepengurusan mahasiswa yang diperoleh melalui admin.

Pemahaman akan sistem informasi dan teknologi diperlukan bagi organisasi dalam penyebaran media informasi, karena pentingnya peran informasi mendorong suatu organisasi untuk membangun sistem informasi yang tepat untuk membantu pihak-pihak yang membutuhkan agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari organisasi tersebut. Pemanfaatan teknologi informasi suatu organisasi yang akan dibahas oleh penulis yakni organisasi kemahasiswaan yang juga sering disebut Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) [14].

Politeknik Negeri Bengkalis memiliki beberapa jenis unit kegiatan mahasiswa sebagai sarana bagi mahasiswa untuk mengembangkan bakat, minat dan kreatifitasnya. Sarana tersebut memfasilitasi berbagai bidang kegiatan diantaranya kesenian, keagamaan, olahraga dan sosial. Kepengurusan organisasi Politeknik Negeri Bengkalis berada dibawah koordinasi kepala bagian kemahasiswaan yang

akan bertanggung jawab.

Unit kegiatan mahasiswa di Politeknik Negeri Bengkalis saat ini masih belum memiliki sistem informasi seperti pendaftaran online, keanggotaan, profil kepengurusan, visi misi, dan program kerja. Bahkan kegiatan tetap yang akan dilakukan dalam 1 minggu juga belum pasti akan jadwalnya.

Hal ini berdampak pada kurangnya informasi yang didapatkan mahasiswa terkait unit kegiatan mahasiswa di Politeknik Negeri Bengkalis. Oleh karena itu, dibutuhkan usaha untuk membangun serta meningkatkan suatu sistem pertukaran informasi berbentuk aplikasi yang berbasis website untuk unit kegiatan mahasiswa yang dapat mengelola informasi dari tiap-tiap organisasi secara terintegrasi agar mampu mengatasi masalah-masalah tersebut.

Sistem informasi yang akan dibangun dan dikembangkan adalah aplikasi berbasis web sehingga mempermudah pengguna dalam mengakses informasi. Tidak hanya itu sistem informasi ini dapat berperan sebagai media promosi dari tiap-tiap masing-masing admin untuk dapat menarik minat para calon anggotanya dengan menampilkan informasi kepengurusan, visi misi, serta program kerja pada sistem, selain itu informasi ini juga menjadi acuan informasi kepada anggota baru tentang organisasi yang akan diikutinya.

1.2 Permasalahan

Dari latar belakang yang telah di rumuskan di atas menjelaskan kurangnya sistem informasi ini berdampak pada kesulitan mahasiswa dalam mendapatkan informasi yang jelas dan akurat terkait kegiatan . Informasi seperti profil organisasi, visi misi, program kerja, serta jadwal kegiatan, sulit diakses secara mudah dan cepat. Proses pendaftaran anggota yang masih dilakukan secara manual juga memperburuk efisiensi dalam mengelola keanggotaan. Tidak ada sistem yang memungkinkan mahasiswa untuk mendaftar secara online, yang tentu saja mempersulit proses administrasi.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka terdapat beberapa batasan masalah yang ditetapkan, yaitu:

1. Sistem yang dikembangkan mencakup Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Aplikasi berbasis web ini hanya mencakup fitur pendaftaran, pengelolaan data anggota, serta informasi kepengurusan, visi misi, dan program kerja.
3. Sistem ini tidak mencakup aspek keuangan, seperti pengelolaan anggaran dan pembukuan keuangan.
4. Pengelolaan data dilakukan oleh admin yang bertanggung jawab dalam memasukkan dan memperbarui informasi.
5. Pengguna sistem terdiri dari mahasiswa yang ingin mendaftar, pengurus yang mengelola data, serta administrator sebagai pengelola utama sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari proposal ini adalah untuk merancang serta mengatasi kesulitan mahasiswa dalam mengakses informasi yang jelas dan akurat mengenai kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa. Hal ini dapat dicapai dengan membangun sistem informasi berbasis web yang memungkinkan mahasiswa dengan mudah mengakses profil organisasi, visi misi, program kerja, serta jadwal kegiatan. Dengan adanya sistem informasi yang terintegrasi, informasi terkait yang dapat diperoleh secara cepat dan efisien tanpa hambatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memudahkan mahasiswa dalam mengetahui kepengurusan setiap Organisasi.
2. Dapat memudahkan penyampaian informasi terkait kegiatan anggota.
3. Dapat memudahkan mahasiswa dalam mengetahui Organisasi apa saja yang

ada di Politeknik Negeri Bengkalis.

4. Dapat melakukan pendaftaran di aplikasi berbasis web tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam skripsi akhir yang meliputi:

1. Bab 1 Pendahuluan

Jelaskan tentang apa saja yang dibahas pada Bab 1. Penjelasan memuat bagian-bagian penting pada Pendahuluan.

2. Bab 2 Kajian Pustaka

Jelaskan tentang apa saja yang dibahas pada Bab 2. Penjelasan memuat bagian-bagian penting pada Kajian Pustaka.

3. Bab 3 Deskripsi Sistem

Jelaskan tentang apa saja yang dibahas pada Bab 3. Penjelasan memuat bagian-bagian penting pada Desain Sistem.

4. Bab 4 Eksperimen dan Analisis

Jelaskan tentang apa saja yang dibahas pada Bab 4. Penjelasan memuat bagian-bagian penting pada Eksperimen dan Analisis.

5. Bab 5 Penutup

Jelaskan tentang apa saja yang dibahas pada Bab 5. Penjelasan memuat bagian-bagian penting pada Penutup.