

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman digital ini semua aktivitas manusia hampir semua sudah didukung dengan sistem informasi untuk mempermudah dan mempercepat kegiatan manusia dalam bekerja maupun sehari-hari termasuk dalam bidang pendidikan. Sistem informasi dapat menciptakan informasi yang cepat dan akurat, mengurangi kelemahan, kesalahan, dan efektivitas[1]. Namun dalam bidang pendidikan itu sendiri masih terdapat sistem informasi yang kurang didalamnya yaitu dalam kegiatan organisasi mahasiswa yang proses kegiatannya masih dilakukan dengan manual.

Beberapa kegiatan yang masih dilakukan secara manual yaitu pembuatan proposal, persetujuan proposal yang diajukan, peminjaman ruangan, peminjaman barang dan penyimpanan berkas dan dokumentasi. Cara tersebut sebenarnya tidak salah untuk dilakukan akan tetapi sering terjadi banyaknya kesalahan, keterlambatan, dan kurang cepat dalam proses kegiatan organisasi mahasiswa. Contoh kegiatan yang kurang efektif dan efisien adalah waktu adalah persetujuan proposal yang lama dan harus menuju gedung Mikael lantai 3, terlalu menggunakan banyak kertas, peminjaman dan pengecekan barang dan tempat yang masih dilakukan manual sehingga mengulur waktu dan informasi yang didapat tidak *real time*. Maka dari itu di era digital ini sudah sebaiknya penggunaan sistem informasi untuk mendukung dan membuat kegiatan organisasi mahasiswa menjadi efektif dan efisien mulai dilakukan, terutama di Unika Soegijapranata untuk memanfaatkan zaman digital ini dan menunjang kepentingan akademik lainnya seperti kebutuhan berkas proposal maupun dokumentasi yang digunakan untuk akreditasi, pencatatan, dan lain-lain.

Sebuah sistem informasi dapat menjadi solusi bagi peningkatan kinerja organisasi mahasiswa Unika Soegijapranata menjadi lebih baik. Dengan adanya sistem informasi yang mendukung aktivitas manusia, dapat menyebabkan perubahan pada sumber daya manusia. Contohnya dengan kebiasaan perubahan

peminjaman barang dan tempat yang harus menuju ke BAU (Biro Akademik Umum) yang di mana ruangan belum tentu tersedia berubah dengan adanya Sistem Informasi Organisasi Mahasiswa Soegijapranata dapat *request* ruangan dan barang yang dapat melihat ketersediaan ruangan atau barang yang diinginkan kapanpun dimanapun baik menggunakan perangkat *laptop* maupun *smartphone*. *Web base* sendiri dipilih karena sudah menjadi sistem informasi yang populer di era digital ini karena mudah diakses oleh setiap orang dan interaktif.

Pembuatan Sistem Informasi Organisasi Mahasiswa Soegijapranata sendiri diharapkan dapat memberikan pengaruh kepada organisasi mahasiswa Unika Soegijapranata menjadi lebih baik dan memberi pandangan baru kepada Unika Soegijapranata untuk memaksimalkan penggunaan teknologi sistem informasi untuk segala aspek serta menjadi pengaruh baik juga bagi warga Unika Soegijapranata khususnya pada organisasi mahasiswa yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat, yaitu :

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat mempermudah organisasi mahasiswa untuk melakukan prosedur pelaksanaan acara.
2. Bagaimana menciptakan sistem informasi Portal Ormawa dengan menerapkan analisa, perancangan, dan pembuatan menggunakan metode *waterfall*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan sistem yang mempunyai kemampuan, yaitu :

1. Pembuatan sistem informasi organisasi mahasiswa untuk mendukung aktivitas organisasi mahasiswa Unika Soegijapranata.
2. Sistem dirancang dalam metode *web base*.
3. Sistem hanya berfokus pada pengajuan proposal dan LPJ untuk Organisasi Mahasiswa.

4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *MySql, React, dan Node.JS*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari dibuatnya Sistem Informasi Organisasi Mahasiswa (SIFORMA) Ilmu Komputer Unika Soegijapranata adalah :

1. Untuk menciptakan sistem yang membantu meningkatkan pelayanan pada Universitas Katholik Soegijapranata khususnya dalam hal organisasi mahasiswa.
2. Menerapkan analisa, perancangan, dan pembuatan sistem informasi menggunakan metode waterfall.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari proposal skripsi Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Organisasi Mahasiswa Ilmu Komputer Unika Soegijapranata dengan metode Berbasis Web antara lain sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan untuk aktivitas organisasi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Unika Soegijapranata dengan menggunakan sistem informasi berbasis web.

