

Sistem Informasi Pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi Pada Universitas Peradaban Menggunakan Framework Codeigniter

Asih Tri Indriyani¹, Yusuf Yudhistira² Mukrodin³

¹Universitas Peradaban

²Universitas Peradaban

³Universitas Peradaban

Email: ¹asihtriindriyani5@gmail.com, ²yudhis96@yahoo.com, ³mukrodins@gmail.com

Abstrak

Universitas Peradaban merupakan salah satu Perguruan Tinggi Swasta yang ada di Kabupaten Brebes dan salahsatu Universitas yang ada di Bumiayu yang dalam hal ini memiliki tujuan yaitu menciptakan lulusan yang beriman, bertaqwa dan menguasai IPTEK. Untuk mencapai tujuan itu, Universitas harus memperhatikan subsistem yang ada didalamnya yang harus saling terkait. Salah satunya dalam proses bisnis dalam pelaksanaan pengelolaan dan administrasi untuk kegiatan Praktek Kerja Lapangan, Kuliah Kerja Nyata serta Skripsi masih menggunakan manual yaitu masih menggunakan proses pengisian formulir sehingga memakan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses administrasi dan data pun rentan hilang serta terjadi *redudansi* data. Maka dari itu penulis membuat Sistem Informasi Pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi Pada Universitas Peradaban Menggunakan *Framework Codeigniter* yang dapat menghasilkan dalam membantu dari proses pendaftaran, bimbingan sampai pengujian dengan lebih cepat. Dalam pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah *Metode Unified Process* didalamnya terdapat tahapan dan *workflow*. Tahapan nya yaitu *Inception, Elaboration, Construction, Transition*. Sedangkan *workflow* nya terdiri dari *Requirement, Analysis, Design, Implementation*, dan *Test*. Pengujian pada penelitian ini menggunakan Black Box Testing untuk mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik kemudian dilakukan pengujian menggunakan UAT (User Acceptance Testing) agar peneliti mengetahui sistem sudah memenuhi pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah dapat mempermudah dan membantu penyelesaian beberapa kendala yang dihadapi oleh pihak-pihak terkait proses administrasi pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi pada Universitas Peradaban berbasis *website*.

Keyword: *Sistem Informasi, PKL, KKN, dan Skripsi, Framework Codeigniter, Metode Unified Process, UAT (User Acceptance Testing), Black Box Testing.*

I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini kebutuhan akan teknologi informasi semakin meningkat. Adanya keinginan manusia untuk membuat pekerjaannya lebih cepat dan praktis, maka hal tersebut mendorong kreativitas untuk menciptakan alat pendukung teknologi yang mampu membuat pekerjaan manusia lebih cepat, mudah dan praktis. Dengan permasalahan yang ada kita dituntut untuk menyelesaikan permasalahan ini. Pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kecepatan, ketepatan dan keakuratan dalam memberi informasi sehingga pekerjaan akan mendapat hasil yang optimal serta maksimal.

Website adalah metode untuk menampilkan informasi di internet, baik itu berupa teks, gambar, video dan suara maupun interaktif memiliki keuntungan yang menghubungkan (*link*) dari dokumen dengan yang lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui *browser*. Salah satu manfaat dari *website* yaitu mempermudah dalam memberikan informasi kepada *user*.

Universitas Peradaban (UP) adalah salah satu Perguruan Tinggi Swasta yang ada di Kabupaten Brebes. Perguruan Tinggi tersebut juga merupakan pengembangan dari STIE (Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi) dan STKIP (Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Islam Bumiayu hingga menjadi Universitas Peradaban (UP). Didirikan oleh Yayasan Wakaf Ta'allumul Huda Bumiayu berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor: 427/E/O/2014. Kampus Universitas Peradaban yang terletak di Jl. Raya Pagojengan KM.3, Paguyangan, Kabupaten Brebes tersebut diresmikan oleh Direktur Kelembagaan Perguruan Tinggi, mewakili Mendiknas RI didampingi oleh Bupati Brebes Hj. Idza Priyanti, A.Md., S.E. serta mantan Mendiknas RI selaku rektor Universitas Peradaban Prof. Dr. H. Yahya A. Muhaimin pada tanggal 18 Oktober 2014. Universitas Peradaban memiliki 4 Fakultas diantaranya Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan (FKIP), Fakultas Ekonomika dan Bisnis (FEB), Fakultas Sains dan Teknologi (FST), Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP).

Proses pengelolaan data dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan, Kuliah Kerja Nyata dan Skripsi masih

belum menggunakan sistem informasi yang berbasis komputer, artinya data masih dikelola secara manual. Kegiatan yang kurang optimal dialami oleh bagian panitia pelaksanaan kegiatan PKL, KKN, dan Skripsi pada saat ini yaitu : pencatatan dan penyimpanan data kurang terstruktur dan kurang tersimpan rapi, memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses pencarian data mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan dan mahasiswa yang sudah melaksanakan kegiatan tersebut pada tahun sebelumnya, pemborosan ruang sehingga memerlukan tempat yang cukup besar untuk menyimpan data kegiatan mahasiswa serta adanya *redudansi* data.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukannya sebuah sistem yang berfungsi untuk memudahkan dan mempercepat sistem pengelolaan data administrasi kegiatan PKL, KKN, dan Skripsi.

Sistem informasi pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi yang akan dibuat pada Universitas Peradaban, peneliti menggunakan Framework Codeigniter, Framework Codeigniter ini merupakan salah satu framework yang sering digunakan dalam pembuatan sistem. Salah satu keunggulan yang dimiliki Framework Codeigniter yaitu performanya yang cepat dibandingkan framework yang lain, selain itu konfigurasi yang sederhana merupakan keunggulan lain yang dimiliki framework PHP ini dan membuat banyaknya orang menggunakan framework ini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2005), *Sistem* adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima input serta menghasilkan *output* dalam proses transformasi yang teratur.[1]

Menurut Hanif, AlFatta. (2007), *Informasi* adalah suatu hasil yang didapatkan dari suatu proses pengolahan data terorganisir yang disajikan dalam suatu bentuk yang dapat berupa nilai yang mudah dipahami yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan berguna atau lebih dapat dipahami bagi penerimanya yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengambilan keputusan yang lebih akurat.[2]

Menurut Jogiyanto (2005), *Sistem Informasi* adalah suatu *sistem* di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat majerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Berdasarkan beberapa kajian diatas dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau elemen yang bekerja sama antar yang lain di hubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melakukan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan dalam sebuah organisasi.

B. Pengertian UML

UML adalah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Adapun tujuan utama UML antara lain untuk memberikan model yang siap pakai, bahasa visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti

secara umum, memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa dan menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan.[3]

Berikut dibawah ni beberapa *diagram UML (Unified Manipulation Language)* antara lain sebagai berikut:

1. Diagram Use Case (Use Case Diagram)

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case diagram* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *aktor* dengan sistem informasi yang akan dibuat.

2. Activity diagram

Diagram aktivitas menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah *sistem* atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah *diagram aktivitas* menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh *sistem*.

3. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu pada Universitas Peradaban, dimana penulis mengamati tentang pelaksanaan kegiatan PKL, KKN dan Skripsi secara langsung pada Universitas Peradaban. Dengan menggunakan proses secara manual yang ada hubungannya dengan masalah yang sedang diteliti dan sebagai referensi pembuatan sistem yang akan dirancang.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung kepada pejabat atau pihak-pihak yang terkait dengan obyek penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan secara lisan sehingga penulis mendapat penjelasan-penjelasan serta pengarahan secara langsung kepada bapak niko selaku staff fakultas sains dan teknologi di Universitas Peradaban.

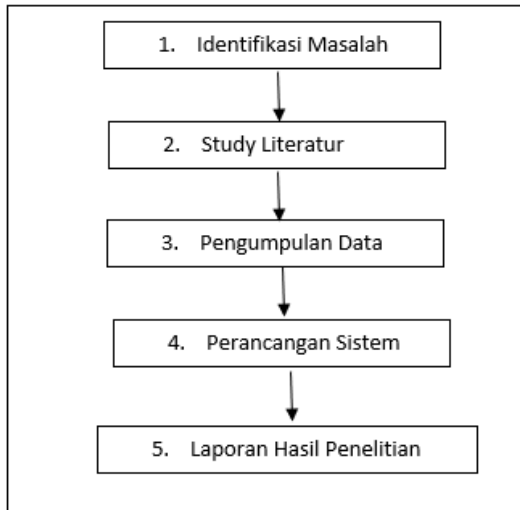
3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang diperoleh bersumber dari buku buku, laporan skripsi dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapatkan dasar-dasar teori yang diperlukan.

4. Pengumpulan Dokumen

Metode yang dilakukan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen yang digunakan pada proses bisnis saat ini.

B. Tahapan Penelitian

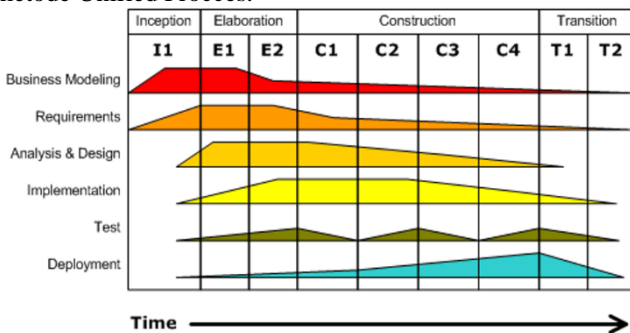


Gambar 1 Tahapan Penelitian

Tahap penelitian penulis dapat menguraikan beberapa tahapan yang menjadi dasar pada penyusunan penelitian, adapun tahapan penelitian yang penulis uraikan adalah bagian dari proses yang penulis hadapi dilapangan maupun didalam penulisan penelitian yang digunakan sebagai pedoman penulis dalam pelaksanaan penelitian agar hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

C. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan metode Unified Procces.



Gambar 2 Metode Pengembangan Sistem

D. Metode Pengujian Sistem

1. Black Box Testing

Pendekatan *black box testing* merupakan tahap yang berfokus pada pernyataan fungsional perangkat lunak. *Test case* ini bertujuan untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak tentang cara pengoperasiannya. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui fungsi, masukan, dan keluaran apakah sudah sesuai spesifikasi keperluan dari *software*. [4]

2. Pengujian UAT (User Acceptance Testing)

Metode *user acceptance testing (UAT)* berguna untuk mengetahui tanggapan dari seorang responden atau *user* terhadap sistem yang telah dibangun yang itu dengan cara

menggunakan *kuesioner*. Dalam *riset* berupa *survei* dan memberikan pertanyaan kepada *responden* atau *user*. [5]

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dengan melakukan pengamatan/observasi dan wawancara kepada staff fakultas.

B. Perancangan Sistem

Untuk membangun atau mengembangkan sistem informasi dilakukan penyelidikan dan analisa mengenai alasan timbulnya atau gagasan dalam membangun dan mengembangkan sistem informasi. Metode pengembangan sistem Unified Procces mempunyai beberapa tahapan dan alur kerja (work flow).

Tahapan Metode *Unified Process* :

1. Fase Insepsi (*Inception*)

Analisis kebutuhan dilakukan pada tahap ini, menganalisis hasil wawancara, pengamatan dari dokumen yang dikumpulkan pada tahap pengumpulan data.

1.a. Studi Literatur

Studi Literatur ini yang diperoleh dari artikel, jurnal, skripsi, buku-buku dan internet yang berkaitan dengan pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi, Farmework Codeigniter dan Metode Pengembangan sistem.

1.b. Observasi dan Wawancara

Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan dengan Bapak Niko Setyo Pambudi. Selaku Staff Akademik Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Peradaban. Observasi dan wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi tentang proses bisnis pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi di Universitas Peradaban. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis didapatkan informasi sebagai berikut:

- Kegiatan administrasi pelaksanaan PKL, KKN, Skripsi masih manual menggunakan kertas.
- Pendaftaran dan Bimbingan PKL, KKN, Skripsi masih manual.

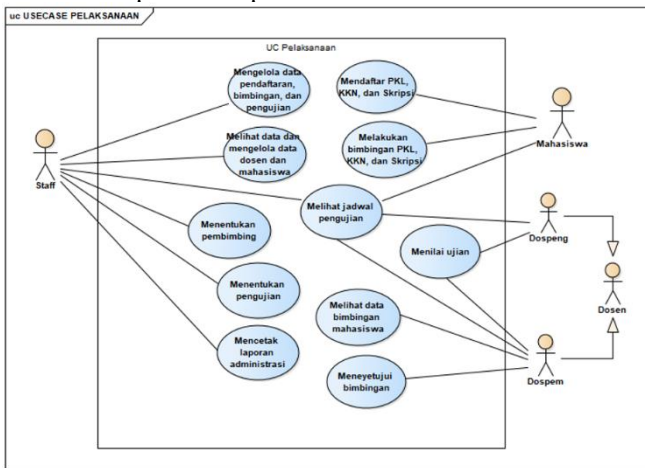
1.c. Deskripsi Produk

Sistem Informasi Pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi merupakan sistem informasi yang dikembangkan untuk membantu dalam kegiatan pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi pada Universitas Peradaban. Staff mengelola data pendaftaran sampai pengujian. Melalui sistem ini mahasiswa dapat melakukan pendaftaran sampai pengujian menggunakan sistem. Dosen juga bisa melakukan bimbingan dan memberikan penilaian terhadap mahasiswanya. Staff dapat mencetak semua laporan dan disimpan sebagai arsip.

1.d. Business Modelling

Setelah mendapat alur pelaksanaan kegiatan PKL, KKN, dan Skripsi, maka dilanjutkan dengan pembentukan business case berdasarkan kegiatan dalam alur kegiatan. Diagram *Use Case* menggambarkan aktivitas (*use case*) yang dilakukan oleh *aktor*. Aktor pada kegiatan PKL, KKN, dan Skripsi

terdiri dari tiga yaitu Staff, Dosen dan Mahasiswa. Diagram Use Case dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Diagram Use Case

2. Fase Elaborasi (Elaboration)

Pada *business modelling* tahap *elaboration* ini, dilakukan penjabaran deskripsi produk dan *use case* untuk sistem informasi pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi. Selanjutnya dijabarkan menjadi langkah alur *use case*.

Tahapan ini diperlukan beberapa analisis kebutuhan untuk membangun sebuah sistem yaitu:

2.a. Deskripsi Produk

Kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan sistem lebih dalam. Menghasilkan identifikasi aktor, kata kerja, kata benda, dan masalah. Berikut deskripsi sistem:

Sistem informasi pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi berbasis komputer merupakan sistem informasi yang dikembangkan untuk membantu kegiatan administrasi pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi. Secara keseluruhan staff mengendalikan sistem ini, meliputi pengelolaan, jurusan, mahasiswa, dosen, data PKL, KKN, dan Skripsi dan jadwal ujian serta mencetak laporan administrasi. Dosen memonitoring bimbingan mahasiswa dalam sistem. Dosen menilai ujian. Melalui sistem ini mahasiswa dapat melakukan pendaftaran, bimbingan, dan pengujian serta melihat jadwal ujian menggunakan komputer.

2.b. Use Case Diagram

Use case diagram dimodelkan berdasarkan *automation scope* dan deskripsi produk yang telah diperoleh. *Use Case* yang terlibat dalam Sistem Informasi Pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi ini yaitu Staff, Mahasiswa, dan Dosen.

2.c. Requirements

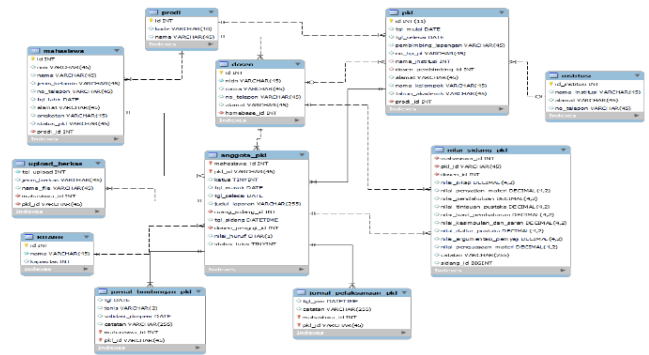
Kegiatan ini menjelaskan lebih detail kebutuhan *fungsi sistem* berbasis website. Kegiatan ini dilakukan agar kegiatan desain dan penulisan *kode program* lebih terfokus. Berikut hasil kebutuhan *fungsi sistem* yang telah diperoleh:

- a. Terdapat pembagian *level user*/pengguna meliputi staff, dosen, dan mahasiswa. Setiap pengguna memiliki *hak akses* dan fungsi yang berbeda.
- b. Mekanisme *login* dan pembatasan fungsi pada setiap *level* pengguna.

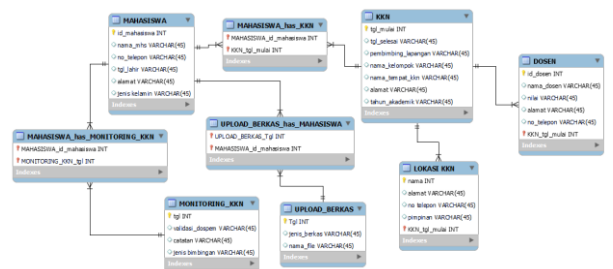
- 1) Fungsi *level* pengguna staff diantaranya mengendalikan sistem ini, meliputi pengelolaan, jurusan, mahasiswa, dosen, data PKL, KKN, dan Skripsi dan jadwal ujian serta mencetak laporan administrasi.
- 2) Fungsi *level* pengguna Dosen diantaranya memonitoring bimbingan mahasiswa dalam sistem dan menilai ujian.
- 3) Fungsi *level* pengguna Mahasiswa diantaranya dapat melakukan pendaftaran, bimbingan, dan pengujian serta melihat jadwal ujian menggunakan komputer.
- 4) *Analysis & Design*

2.d. Class Diagram

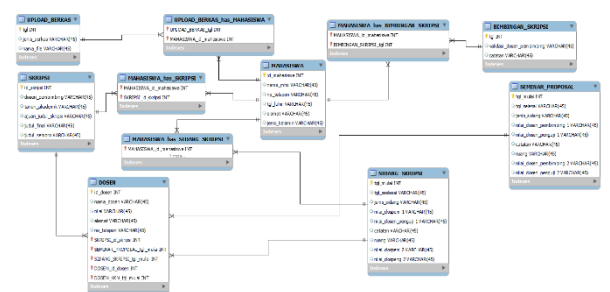
Pembentukan *class diagram* mengacu pada *use case* dan konsep *pengkodean* pada *framework Codeigniter* yang menggunakan standar *CRUD (Create, Read, Update, Delete)* sebagai standar model yang digunakan.



Gambar 4 Class Diagram PKL



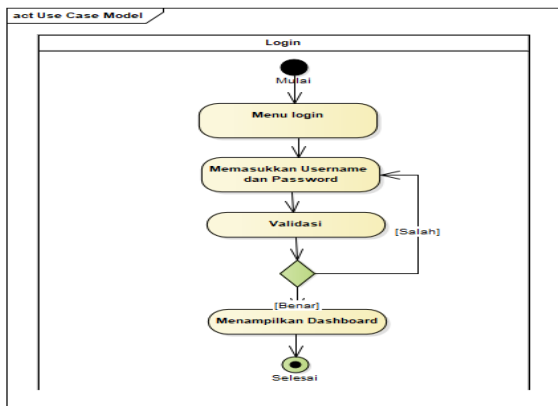
Gambar 5 Class Diagram KKN



Gambar 6 Class Diagram SKRIPSI

2.e. Activity Diagram

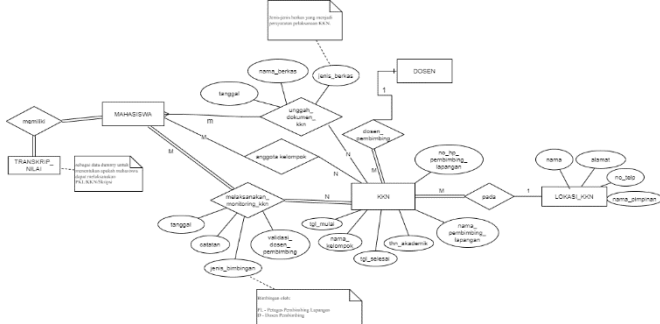
Activity diagram menggambarkan aktivitas yang terjadi antara aktor dan sistem. Activity diagram dibuat berdasarkan use case yang telah dibuat.



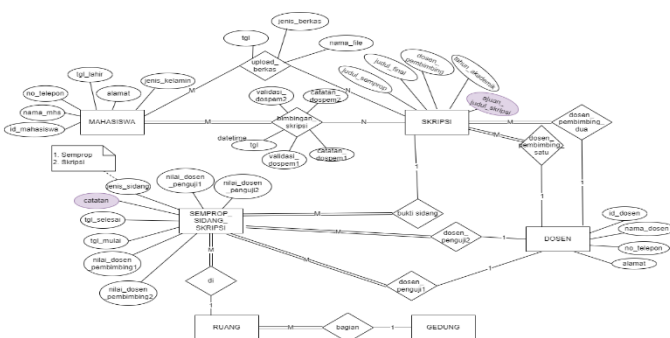
Gambar 7 Activity Diagram proses Login

2.f. Desain database

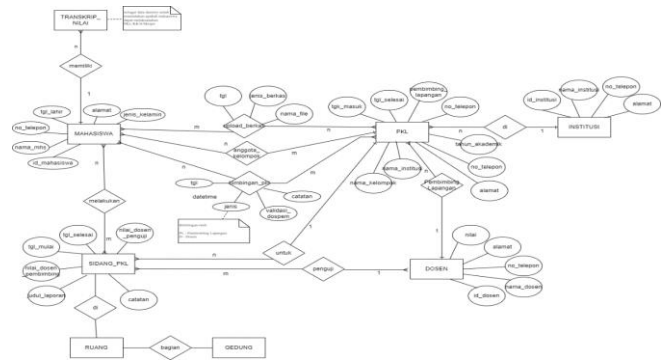
Kegiatan desain database ini bertujuan menghasilkan desain tabel beserta relasinya yang nantinya akan diimplementasikan pada database MySQL. Desain database menggunakan model ERD (Entity Relationship Diagram) yang memodelkan hubungan antar objek (class) dalam basis data.



Gambar 8 Model ERD PKL



Gambar 9 Model ERD KKN



Gambar 10 Model ERD SKRIPSI

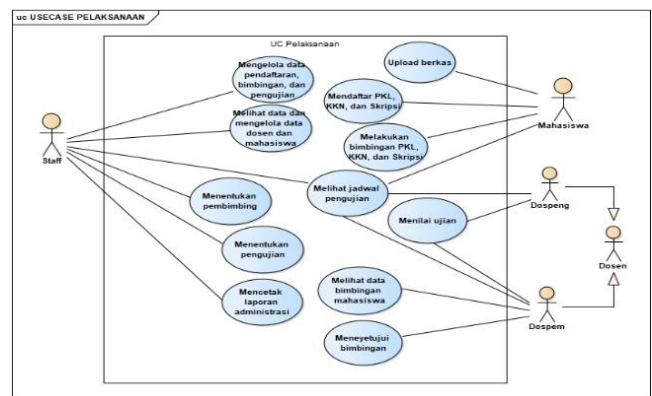
3. Fase Kontruksi (Construction)

3.a. Requirement

Berdasarkan peninjauan ulang kebutuhan fungsional sistem bersama dosen pembimbing diperoleh tambahan fitur sebagai berikut: Metode unggah laporan KKN mahasiswa dalam bentuk PDF.

3.b. Analisis dan desain

Pada kegiatan ini, dilakukan modelling kembali terhadap fitur tambahan yang diperoleh pada kegiatan requirements tahap construction.



Gambar 11 Hasil Perbaikan Use Case

4. Fase Implementasi (Implementation)

Implementasi kode program menggunakan framework Codeigniter dengan text visual studio code. Penulisan kode program mengacu pada desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

Penulisan kode program menggunakan konsep MVC yang terdiri dari Model, View, Controller, dan Routes.

a. Model

Model berfungsi sebagai bentuk objek yang merepresentasikan struktur basis data pada database. Model ini mewakili tiap tabel pada database.

b. Controller

Controller merupakan kumpulan dari kode program yang berfungsi untuk mengolah logika dan data yang akan ditampilkan pada view.

c. View

View merupakan kumpulan dari kode program yang berfungsi untuk menunjukkan tampilan atau user interface kepada pengguna.

d. Routes

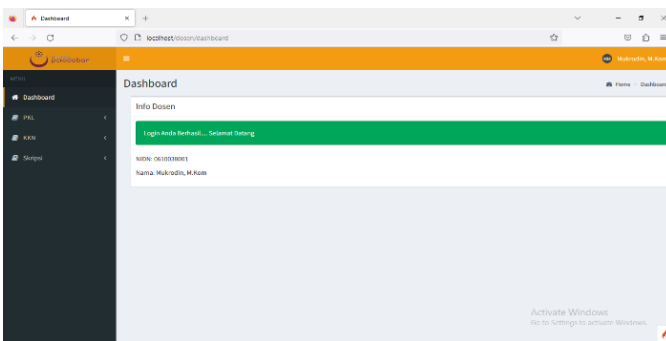
Tujuan dari pembuatan *routes* adalah memetakan antara alamat *website* ke *controller* yang sesuai.

4.a. Implementasi Halaman login



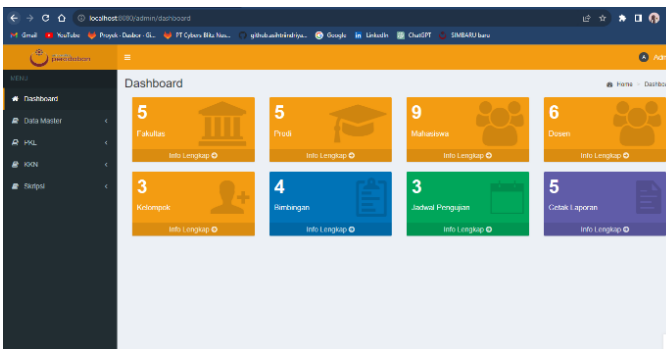
Gambar 12 Implementasi Halaman *Login*

4.b. Implementasi Beranda Admin



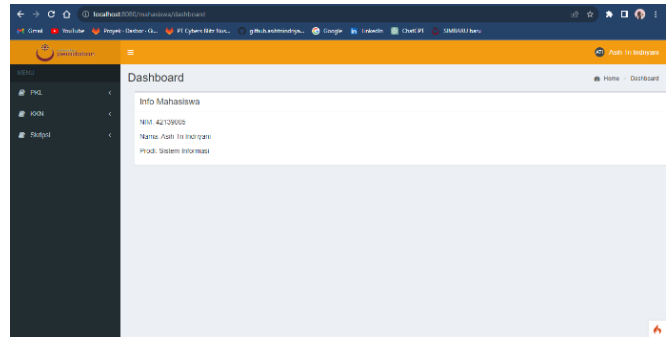
Gambar 13 Implementasi Beranda Admin

4.c. Implementasi Tampilan Beranda Mahasiswa



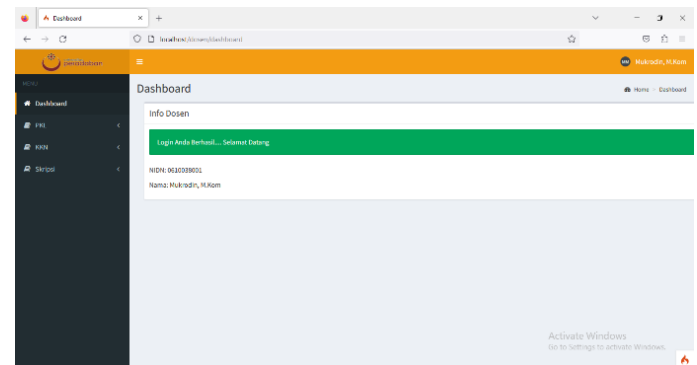
Gambar 14 Implementasi Tampilan Beranda Mahasiswa

4.d. Implementasi Tampilan Beranda Dosen Pembimbing



Gambar 15 Implementasi Tampilan Beranda Dosen Pembimbing

4.e. Implementasi Tampilan Beranda Dosen Penguji



Gambar 16 Implementasi Tampilan Beranda Dosen Penguji

5. Fase Transisi (Transition)

5.a. Black Box Testing

Adalah teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional perangkat lunak.

Tabel 1. Daftar Pengujian *Blackbox*

No	Nama	Luaran yang diharapkan	Keterangan
1.	Login	Sistem menerima akses <i>login</i> dan menampilkan tampilan <i>dashboard</i>	Valid
2.	Data <i>Users</i>	Sistem dapat menampilkan data <i>users</i> , tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid
3.	Data Mahasiswa	Sistem dapat menampilkan data <i>users</i> , tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid
4.	Data Dosen	Sistem dapat menampilkan data <i>users</i> , tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid
5.	Data Fakultas	Sistem dapat menampilkan data	Valid

No	Nama	Luaran yang diharapkan	Keterangan
		<i>users</i> , tambah, <i>edit</i> , dan hapus	
6.	Data Prodi	Sistem dapat menampilkan data <i>users</i> , tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid
7.	Data Instansi	Sistem dapat menampilkan data <i>users</i> , tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid
8.	Data Lokasi KKN	Sistem dapat menampilkan data <i>users</i> , tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid
9.	Data Tempat Sidang	Sistem dapat menampilkan data <i>users</i> , tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid
10.	Data Kelompok PKL	Sistem dapat menampilkan data kelompok PKL, tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid
11.	Data Kelompok KKN	Sistem dapat menampilkan data kelompok PKL, tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid
12.	Data Jurnal Pelaksanaan	Sistem dapat menampilkan data Jurnal pelaksanaan, tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid
13.	Data Jurnal Bimbingan	Sistem dapat menampilkan data Jurnal bimbingan, tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid
14.	Data Laporan PKL	Sistem dapat mencetak laporan Data PKL	Valid
15.	Data Laporan KKN	Sistem dapat mencetak laporan Data PKL	Valid
16.	Data Ajuan Skripsi	Sistem dapat menampilkan data Ajuan Skripsi, tambah, <i>edit</i> , dan hapus	Valid

No	Nama	Luaran yang diharapkan	Keterangan
17.	Data Jadwal Sidang PKL, Seminar Proposal, dan Sidang Skripsi	Sistem dapat menampilkan data Jadwal Sidang PKL, Seminar Proposal dan Sidang Skripsi.	Valid

5.b. User Acceptance Testing (UAT)

Berdasarkan hasil *pengujian UAT (User Acceptance Testing)* pada Sistem Informasi Pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi pada Universitas Peradaban Menggunakan Framework Codeigniter memperoleh hasil 85.94%. Maka dapat disimpulkan bahwa sistem ini sangat baik dan layak untuk diimplementasikan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi telah berhasil dirancang dan dibangun dengan berbasis web menggunakan *pengujian Blackbox* dan *UAT (User Acceptance Testing)*. Sistem ini untuk membantu mempermudah dan mempercepat untuk proses administrasi kegiatan PKL, KKN, dan Skripsi pada Universitas Peradaban. Pengembangan sistem informasi ini dikembangkan dengan menggunakan *Metode Unified Procces*, karena memudahkan pembuatan sistem informasi pelaksanaan PKL, KKN, dan Skripsi melalui tahapan-tahapan seperti *Inception, Elaboration, Construction, Transition*. Sedangkan *workflow* nya terdiri dari *Requirement, Analysis, Design, Implementation, dan Test*. Berdasarkan hasil *pengujian UAT (User Acceptance Testing)* sistem ini memperoleh hasil 85.94%. Maka dapat disimpulkan bahwa sistem ini sangat baik dan layak untuk diimplementasikan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Skripsi, "Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri," pp. 1–14, 2016.
- [2] M. Rizka, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Tracer Study Berbasis WEB," vol. 3, no. 2, pp. 69–73, 2018.
- [3] D. E. Profesi, "KEPEGAWAIAN MENGGUNAKAN UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML) Analysis And Design Of Employee Information System Use Unified Modeling Language (UML) Abstrak," vol. 7, no. 1, pp. 22–33, 2018.
- [4] A. Rouf and E. Riyanto, "Pengujian perangkat lunak dengan menggunakan metode white box dan black box," pp. 1–7.
- [5] M. A. Bastari and D. P. Rakhmadani, "Sistem Informasi Jasa Cuci Interior Rumah dan Mobil Menggunakan Metode User Acceptance Test," vol. 9, no. 2, pp. 305–315, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3926.