

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGADUAN PELAYANAN AKADEMIK PADA
MAHASISWA
(Studi Kasus Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun)**

Kristyamin¹, Fatim Nugrahanti²
Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun
Kristyamin9f@yahoo.co.id

ABSTRAK

Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun (UNIPMA) merupakan salah satu fakultas yang terdiri dari banyak mahasiswa, sehingga wajar saja jika Fakultas Teknik UNIPMA mendapatkan banyak aspirasi atau keluhan tentang sarana atau prasarana yang ada serta pelayanan akademik secara khusus. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam melakukan pengaduan sehingga aduan yang dibuat oleh mahasiswa dapat sampai dan teratasi dengan cepat. Model proses dalam pengembangan perangkat lunak ini yaitu pendekatan berbasis sekuensial linier (Waterfall). Model pengembangan perangkat lunak ini menggunakan analisis, design, coding, maintance.. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan penelitian kepustakaan untuk mendapatkan data dan informasi yang valid. Dengan adanya Aplikasi Pengaduan ini dapat membantu dalam proses menanggapi aduan mahasiswa dengan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan cara manual.

Kata Kunci : pengaduan mahasiswa, pengelolaan pengaduan

PENDAHULUAN

Fakultas Teknik UNIPMA mendapatkan banyak aspirasi atau keluhan tentang sarana atau prasarana yang ada serta pelayanan akademik secara khusus. Fakultas Teknik UNIPMA dapat berupaya menerima keluhan melalui kotak saran atau mendengar dari mahasiswa secara langsung. Kritikan, keluhan, masukan, atau saran yang disampaikan bisa ditanggapi dengan penjelasan atau ditampung karena membutuhkan banyak langkah untuk menyelesaikan. Karena waktunya terbatas, sehingga kemungkinan besar banyak mahasiswa yang ingin menyampaikan tidak diberi kesempatan untuk menyampaikan sepenuhnya. Jika hal-hal yang disampaikan mahasiswa harus ditampung terlebih dahulu perlu adanya sistem yang sesuai. Sistem ini harus mampu menampung kritikan, keluhan, masukan, atau saran dari mahasiswa secara mudah. Selain itu, sistem ini harus mudah digunakan, mampu mencatat keluhan, mampu menampilkan kemajuan atau tindakan apa yang telah dilakukan oleh program studi.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari penelitian yang dilakukan Arsyia Yoga Pratama, Iman Ardhi Prabowo dan Alifah Normassari tahun 2017 yang berjudul Aplikasi Pengaduan Masyarakat Untuk Melaporkan Kejadian Pungutan Liar Di Kabupaten Kudus Berbasis Android. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan salah satu solusi yang dapat digunakan dalam menangani permasalahan di Kabupaten Kudus dengan membuat aplikasi ALPUKAT, ALPUKAT adalah suatu sistem aplikasi pengaduan masyarakat berbasis Android yang berfungsi untuk melaporkan terjadinya pungutan liar di kabupaten kudus. Dalam hal ini kami sebagai peneliti juga telah melakukan penelitian tentang Aplikasi Pengaduan Pelayanan Akademik Berbasis Android untuk mempermudah admin dan mahasiswa dalam melakukan pengecekan maupun pengaduan agar terorganisir dan terstruktur.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Aplikasi

Aplikasi menurut Pranama adalah perangkat lunak yang diciptakan untuk mengoperasikan kebutuhan beberapa aktifitas seperti system perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau proses yang dilakukan oleh manusia. [1]

Pengertian Pelayanan Akademik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pelayanan adalah upaya untuk melayani keperluan orang lain dengan mendapatkan upah (berupa uang); jasa. Pelayanan Akademik kadang disebut dengan pelayanan kurikuler, meliputi: peraturan akademik, perkuliahan, kurikulum, bimbingan

/konsultasi akademik, praktikum, tugas akhir, evaluasi, terkandung dalam alat bantu perkuliahan seperti perpustakaan, OHP, laboratorium, dan lain-lain. [2]

Pengertian Android Studio

Menurut Mayasari, dkk Android Studio adalah sebuah IDE untuk Android Development yang diperkenalkan google pada acara Google I/O 2013. Android Studio melambangkan pengembangan dari Eclipse IDE, dan dibuat berlandaskan IDE Java populer, yaitu IntelliJ IDEA. Android Studio merupakan IDE yang resmi untuk pembangunan aplikasi Android. Sebagai pengembangan dari Eclipse, Android Studio mempunyai banyak fitur-fitur baru dibandingkan dengan Eclipse IDE. Berbeda dengan Eclipse yang memakai Ant, Android Studio menggunakan Gradle sebagai build environment. [3]

MySQL

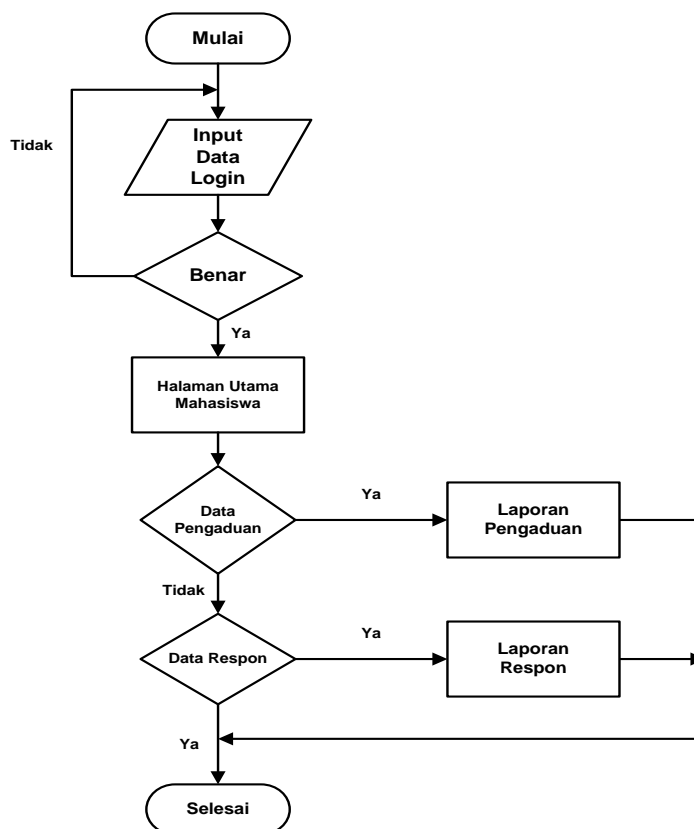
Menurut Syaifudin, dkk, MySQL adalah program database yang sanggup mengirim dan menerima data dengan cepat dan *multiuser*. MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *free software* dan *shareware*. MySQL yang *free software* bebas dipergunakan untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa perlu membeli atau membayar lisensi, yang berada di bawah lisensi GNU/GPL (*general public license*). (Syaifudin, Purnama, & Wardati, Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Toko Winscom Kabupaten Pacitan, 2013)

METODE PENELITIAN

Model Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan menggunakan prosedur pengembangan model Waterfall. Model ini menjalankan pendekatan secara sistematis dan teratur mulai dari level kebutuhan sistem lalu mengarah pada tahap analisis, desain, coding, testing / verification, dan maintenance. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui wajib menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Bagan Alir (Flowchart) Mahasiswa



Gambar 1 Flowchart Mahasiswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Analisa Sistem Lama

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung dan wawancara yang dilakukan dengan dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun diperoleh informasi tentang sistem pengaduan yaitu:

1. Pengaduan masih dilakukan secara manual yaitu hanya melalui kotak saran atau berbicara secara langsung kepada dosen, dengan berbicara secara langsung di hadapan dosen tentu saja memiliki keterbatasan waktu dalam penyampaian sehingga membuat mahasiswa kurang nyaman dalam menyampaikan keluhan.
2. Dalam melakukan penulisan saran atau keluhan mahasiswa terkadang melakukan kesalahan dalam mencatat sehingga harus mengganti dan mengulang catatannya kembali.
3. Saran yang disampaikan secara langsung atau yang dimasukkan dalam kotak saran masih memerlukan banyak tahap untuk menyelesaikannya.

Analisa Sistem Baru

Sistem yang dibangun memiliki 2 pengguna yaitu admin dan mahasiswa, sistem menggunakan hak akses tunggal dimana admin harus memasukkan *username* dan *password* untuk melakukan proses login agar dapat memiliki hak akses penuh pada web server Sistem Aplikasi Pengaduan berbasis mobile, sedangkan mahasiswa memasukkan *username* dan *password* untuk melakukan proses login agar dapat melakukan pengaduan pada Sistem Aplikasi Pengaduan berbasis mobile. Hal ini diterapkan supaya pengguna yang telah terdaftar sajalah yang dapat mengolah data dan melakukan pengaduan pada Sistem Pengaduan berbasis mobile. Admin melakukan *login* untuk memasuki menu utama yang terdapat beberapa menu yaitu menu Data Pengaduan, Data Respon, Data Kategori, Data Mahasiswa, dan Laporan, sedangkan mahasiswa melakukan login dan memasuki menu utama yang terdapat beberapa menu yaitu Tambah aduan, Log Aduan, Biodata, dan Respon.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada Bab sebelumnya maka diperoleh beberapa kesimpulan dari penulisan skripsi yang berjudul rancang bangun aplikasi pengaduan pelayanan akademik pada mahasiswa ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan mahasiswa dalam melakukan pengaduan masalah kerusakan ataupun pelayanan akademik sehingga admin dapat segera melaporkan permasalahan agar cepat teratasi.
2. Dengan adanya Aplikasi Pengaduan Pelayanan Akademik ini, dapat membantu optimalisasi sistem pengaduan yang lebih terorganisir karena aplikasi dan sistem pengaduan dapat dijalankan pada *platform mobile phone*. Serta lebih cepat, praktis dan efisien dalam proses pengaduan.
3. Aplikasi Pengaduan Pelayanan Akademik ini dapat membantu institusi untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhammad Soleh Ferdiansyah, Mohammad Jasri, and Widjianto, "APLIKASI QUICK RESPONSE DALAM MELAYANI PENGADUAN ," *Prosiding SENTIA*, vol. 8, pp. 152-157, 2016.
- [2] Sheny Puspita Indriyani and Dede Kurniadi, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PELAYANAN UNIT SISTEM ," *Jurnal STT-Garut All Right Reserved*, vol. 14, no. 2, pp. 88-96, 2017.
- [3] Tri Oktavia Mayasari, Edita Rosana Widasari, and Hurriyatul Fitriyah, "Desain Interaksi Aplikasi Pengendali Smart Home Menggunakan ," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 139-147, 2017.
- [4] Syaifudin, Bambang Eka Purnama, and Indah Uly Wardati, "Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Toko Winscom Kabupaten Pacitan ," *Indonesian Journal on Networking and Security*, pp. 1-7, 2013.