

APLIKASI MONITORING BIMBINGAN SKRIPSI PADA PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER UMPR BERBASIS WEB

M.Haris Qamaruzzaman¹, Sutami²

¹Program Studi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Palangka Raya

²Program Studi Ilmu Komputer Universitas Muhammadiyah Palangka Raya

^{1,2}Jl. RTA Milono KM 1, 5, Langkai, Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73111,

Indonesia

e-mail:

[¹harisqamaruzzaman@yahoo.co.id](mailto:harisqamaruzzaman@yahoo.co.id)

[²tmy.tamy2@gmail.com](mailto:tmy.tamy2@gmail.com)

ABSTRAK

Permasalahan dari penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi Berbasis *web* untuk melakukan proses bimbingan skripsi. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu proses bimbingan dan membantu mahasiswa yang sedang mengambil skripsi dan dosen juga tetap bisa mengoreksi skripsi mahasiswa, sehingga proses bimbingan berjalan lancar hingga selesai. Selain itu aplikasi ini juga membantu dosen dalam memantau mahasiswa dalam melakukan bimbingan.

Metode-metode penulisan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data *observasi*, *interview* (wawancara), dan studi pustaka, metode pengembangan perangkat lunak menggunakan model *waterfall*, metode pengujian perangkat lunak menggunakan *Black Box Testing* dan metode untuk kelemahan sistem menggunakan metode *PIECES*.

Dalam implementasi sebuah Aplikasi Monitoring Bimbingan Skripsi Pada program studi ilmu komputer Universitas Muhammadiyah Palangka Raya Berbasis *Web* serta telah berhasil dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi tersebut. Dengan demikian aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa yang sedang melakukan bimbingan skripsi pada program studi.

Kata Kunci : Aplikasi, Monitoring, Bimbingan, Skripsi, *Framework*, *CodeIgniter*, PHP, MySQL

PENDAHULUAN

Di Program studi ilmu komputer bimbingan skripsi dilakukan mahasiswa dengan bertemu secara langsung dengan dosen pembimbingnya. Namun kadangkala proses bimbingan terjadi kendala seperti dosen pembimbingnya sedang keluar kota atau sedang ada kesibukan lain sehingga mahasiswa untuk melakukan bimbingan menjadi tertunda. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan menjadi salah satu solusi yang dapat membantu proses bimbingan dan membantu mahasiswa yang sedang mengambil skripsi dan dosen juga tetap bisa mengoreksi skripsi mahasiswa, sehingga proses bimbingan berjalan lancar hingga selesai. Selain untuk melakukan bimbingan, aplikasi ini juga digunakan untuk memonitoring mahasiswa yang sedang bimbingan, dengan begitu dosen dapat melihat keaktifan mahasiswa dalam melakukan bimbingan.

LANDASAN TEORI

1. Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi (*application software*), yaitu program yang ditulis dan diterjemahkan oleh *language software* untuk menyelesaikan suatu aplikasi tertentu (Jogiyanto, 2005:231).

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah: program siap pakai yang direkap untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

2. Monitoring

Monitoring merupakan pengidentifikasiannya kesuksesan atau kegagalan secara nyata maupun potensial sedini mungkin dan sewaktu-waktu bisa menyelesaikan operasionalnya dengan tujuan

meninjau kemajuan dan mengusulkan langkah supaya dijalankan untuk meraih dan mewujudkan tujuan untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu (Moritian, dkk., 2013:67).

Adapun beberapa tujuan dari monitoring adalah mengkaji apakah kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan telah sesuai dengan rencana, mengidentifikasi masalah yang timbul agar langsung dapat diatasi, melakukan penilaian apakah pola kerja dan manajemen yang digunakan sudah tepat untuk mencapai tujuan, mengetahui kaitan antara kegiatan dengan tujuan untuk memperoleh ukuran kemajuan.

3. Bimbingan Online

Bimbingan memiliki arti sebagai petunjuk (penjelasan) cara mengerjakan sesuatu, tuntunan atau pimpinan. Sedangkan kata *online* berasal dari bahasa Inggris yang dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang sedang menggunakan jaringan, terhubung dalam jaringan, satu perangkat dengan perangkat lainnya yang terhubung sehingga bisa saling berkomunikasi (Dwiyani, 2013:2).

Adapun tujuan dari bimbingan yaitu, merencanakan kegiatan penyelesaian studi, perkembangan karir serta kehidupannya di masa yang akan datang, mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin, menyesuaikan diri dengan lingkungan pendidikan, lingkungan masyarakat serta lingkungan kerjanya, mengatasi hambatan dan kesulitan yang dihadapi dalam studi, penyesuaian dengan lingkungan pendidikan, masyarakat, maupun lingkungan kerja

4. Skripsi

Skripsi atau tugas akhir adalah tugas *final* yang harus diselesaikan oleh seorang mahasiswa yang akan lulus dari jenjang pendidikan strata atau diploma di perguruan tinggi (Kandaga dan Felix, 2011:185).

Tujuan dari skripsi adalah melatih mahasiswa untuk melakukan penelitian secara utuh, mulai dari pemilihan topik dan penyusunan rencana, penelitian, pelaksanaan penelitian, evaluasi hasil penelitian, hingga penulisan laporan penelitian/skripsi dan mempertanggungjawabkan hasilnya secara akademik.

5. Website

Web Site atau *Website* (ditulis rapat) adalah bagian dari suatu web, dan biasa disingkat dengan Site saja. Tetapi ada juga yang menyebutnya dengan *Homepage* (Pardosi, 2001:15).

Situs *Web* (bahasa Inggris : *web site*) atau sering disingkat dengan istilah situs adalah sejumlah halaman *web* yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya (Dipanegara, 2011:1).

6. HTML

HTML kependekan dari *Hyper Text Markup Language*, dan dokumen HTML merupakan teks murni yang sering disebut dengan *web page*. Dokumen HTML berekstensi “.htm” atau “.html” (MADCOMS, 2009:21).

HTML merupakan dasar atau tulang punggung dalam pembuatan sebuah *web*. Dalam setiap file HTML akan selalu didahului dengan tag <HTML>. Tag ini akan membuat *web browser* mencoba untuk membaca file yang ada di dalam tag tersebut untuk ditampilkan dalam *web browser* (Aditya, 2011:34).

7. PHP

PHP merupakan singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*. Hasilnya yang akan dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser* (Kadir, 2008:2).

8. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multiuser*, dengan sekitar 6 juta instalasi diseluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi *GNU General Public License* (GPL) (Aditya, 2011:61).

9. Framework

Framework diartikan sebagai kumpulan potongan-potongan program (kelas dan fungsi) yang disusun dan diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga dapat digunakan kembali untuk membantu membuat aplikasi utuh tanpa harus membuat semua kodennya dari awal (Basuki, 2014:12).

Framework merupakan suatu kerangka kerja yang telah terinclude dengan kumpulan perintah dan fungsi dasar yang saling terintegrasi satu dengan yang lain sehingga dalam penggerjaan suatu aplikasi.

10. **CodeIgniter**

CodeIgniter (CI) adalah sebuah framework yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis web yang disusun dengan menggunakan bahasa PHP. Di dalam CI ini terdapat beberapa macam kelas yang berbentuk *library* dan *helper* yang berfungsi untuk membantu pemrograman dalam mengembangkan aplikasinya (Basuki, 2014:23).

11. **Object Oriented Programming (OOP)**

Pemrograman Berorientasi Objek (OOP) merupakan paradigma pemrograman yang menganggap semua benda adalah objek, yaitu menganggap segala sesuatu dalam bahasa pemrograman adalah objek, bahkan variabel pun dianggap sebagai suatu objek. Teknik pemrograman OOP bisa disebut juga sebagai teknik pemrograman modern (Saputra, 2012:15).

12. **Twitter Bootstrap**

Twitter Bootstrap adalah sebuah alat bantu untuk membuat sebuah tampilan halaman *website* yang dapat mempercepat pekerjaan seorang pengembang *website* ataupun pendesain halaman *website*. Sesuai namanya, *website* yang dibuat dengan alat bantu ini memiliki tampilan halaman yang sama / mirip dengan tampilan *Twitter* atau desainer juga dapat mengubah tampilan halaman *website* sesuai dengan kebutuhan.

13. **Unified Modelling Language (UML)**

Unified Modelling Language “bahasa standar untuk penulisan cetak biru perangkat lunak. UML dapat digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, mengonstruksi dan mendokumentasikan artifak-artifak suatu sistem *software-intensive*” (Pressman, 2010:987).

UML (*Unified Modeling Language*) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami (Nugroho, 2010:6).

Pemodelan UML digambarkan dengan :

- a. *Use Case diagram* adalah *diagram* yang menggambarkan *actor*, *use case* dan relasinya sebagai suatu urutan tindakan yang memberikan nilai terukur untuk aktor. Sebuah *use case* digambarkan sebagai elips horizontal dalam suatu diagram UML *use case*.
- b. *Class Diagram* *Class diagram* menggambarkan struktur statis dari kelas dalam sistem dan menggambarkan atribut, operasi dan hubungan antara kelas. *Class diagram* membantu dalam memvisualisasikan struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. Selama tahap desain, *class diagram* berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat.
- c. *Activity diagram* adalah diagram yang menggambarkan aktifitas-aktifitas, objek, *state*, transisi *state* dan *event*. Dengan kata lain kegiatan diagram alur kerja menggambarkan perilaku sistem untuk aktivitas.
- d. *Sequence diagram* menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya *sequence diagram* adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *use case* diagram.

ANALISIS DAN DESAIN

1. Analisis Kelemahan Sistem

Analisis yang digunakan untuk menganalisa sistem dalam mengenali penyebab masalah yaitu dengan metode *PIECES* (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Dengan analisa tersebut, maka dapat diperoleh beberapa penyebab masalah yang akhirnya dapat disimpulkan dengan jelas dan lebih spesifik pada titik permasalahannya sehingga membantu dalam membuat perancangan sistem baru yang lebih baik.

Tabel 1. Analisis *PIECES*

PIECES	Hasil Analisis Terhadap Sistem Lama	Hasil Yang Diharapkan Dari Sistem baru
<i>Performance</i> (Kinerja)	Mahasiswa harus bertemu dosen pembimbing	Mahasiswa tidak harus bertemu dosen
<i>Information</i> (Informasi)	Dosen tidak bisa melihat keaktifan mahasiswa dalam melakukan bimbingan	Dosen bisa melihat keaktifan mahasiswa dalam melakukan

		bimbingan dalam history.
Economy (Ekonomi)	Jika ada kesalahan harus memprint kembali.	Dapat mengirim data skripsi tanpa memprint terlebih dahulu
Control (Pengendalian)	Bimbingan dapat terpantau	Dosen dapat mengirim pesan untuk mahasiswa
Efficiency (Efisiensi)	Keterlambatan dalam menyelesaikan skripsi	Mempercepat proses bimbingan
Service (Pelayanan)	Saat akan bimbingan terkadang dosen sedang sibuk sehingga sulit untuk bertanya	Disediakan fasilitas chatting untuk mempermudah dosen pembimbing dan mahasiswa untuk bertanya jawab.

2. Desain Sistem

Desain sistem merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau peraturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Tujuan dari desain sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran kepada *user* dan manajemen tentang sistem yang baru, yang diusulkan dan memberi ilustrasi serta rekayasa yang lengkap pada programmer dan ahli teknis lain yang akan mengimplementasikan sistem dan dikomunikasikan kepada *user* non programmer.

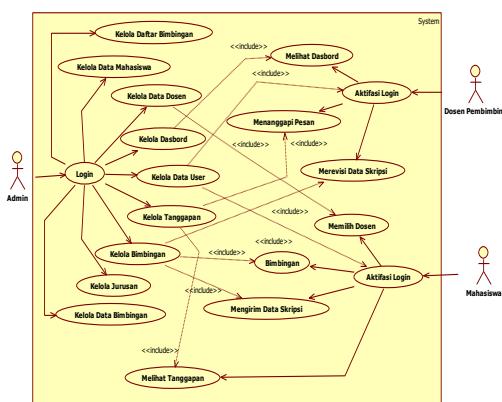
Tahap perancangan perangkat lunak merupakan proses yang berfokus pada beberapa atribut yang ada di perangkat lunak. Proses ini menerjemahkan kebutuhan ke dalam sebuah model perangkat lunak dan berdasarkan analisis sistem sebelumnya menghasilkan rancangan yang berisi UML, ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan desain antar muka.

b. Desain Proses

Dalam merancang proses pada aplikasi monitoring bimbingan skripsi peneliti menggunakan notasi UML sebagai case tool dalam merancang proses yang akan terjadi di dalam aplikasi, yakni dengan membuat *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, dan *activity diagram*.

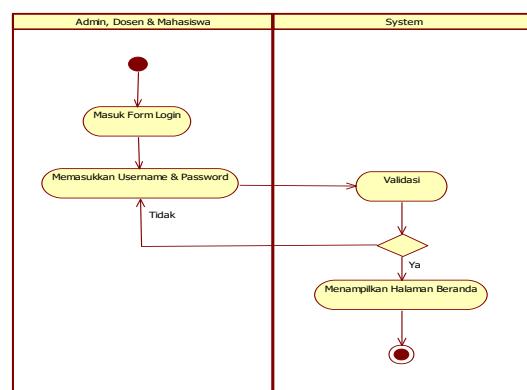
1) Use case diagram

Gambar 1. Use case diagram

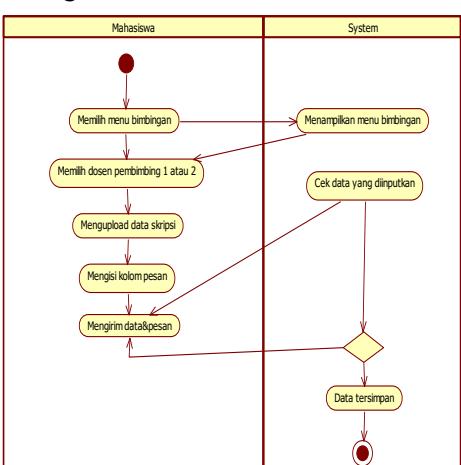


2)

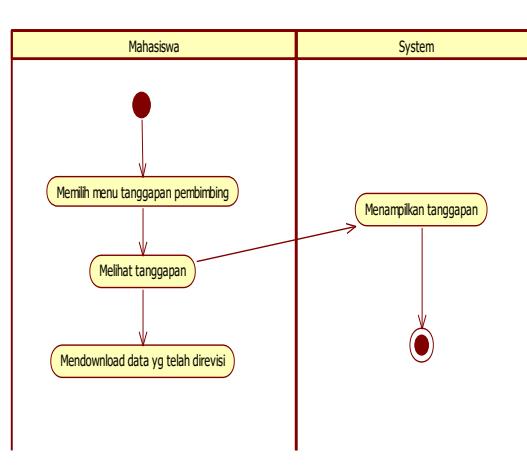
Gambar 2. Activity Diagram



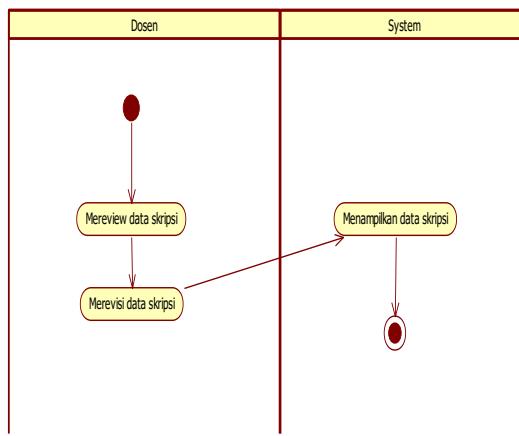
Gambar 3. Activity Diagram Aktivitas Login bimbingan



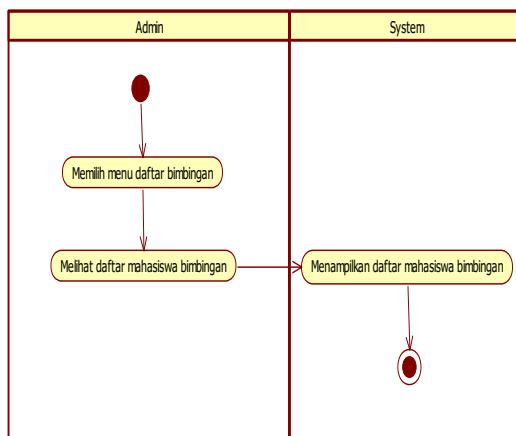
Gambar 4. Activity diagram



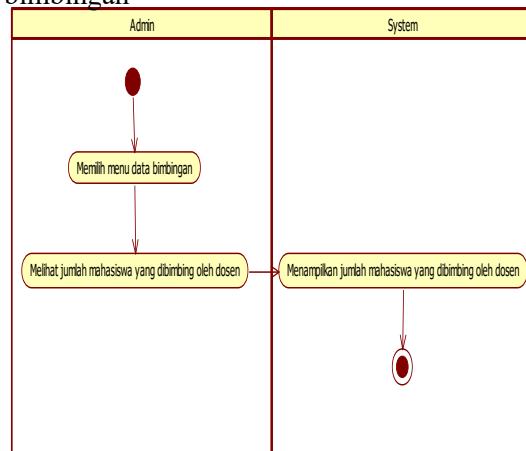
Gambar 5. Activity diagram melihat tanggapan skripsi



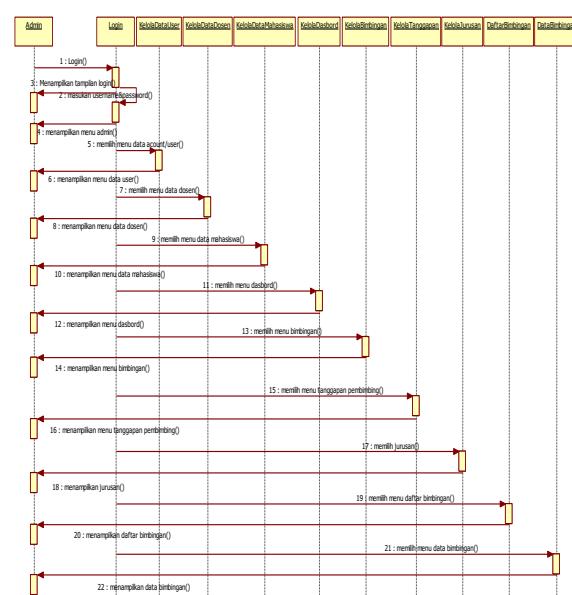
Gambar 6. Activity diagram merevisi data



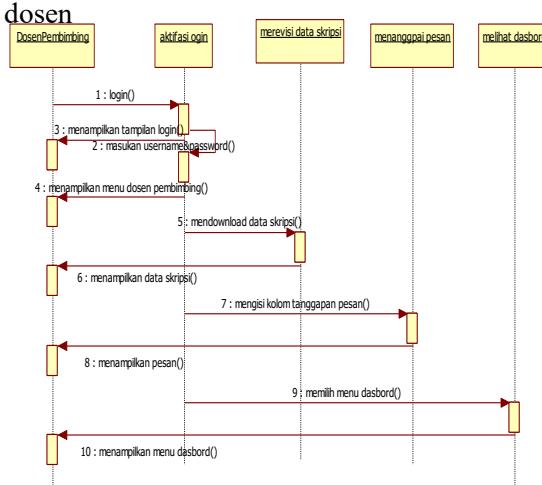
Gambar 7. Activity diagram daftar bimbingan



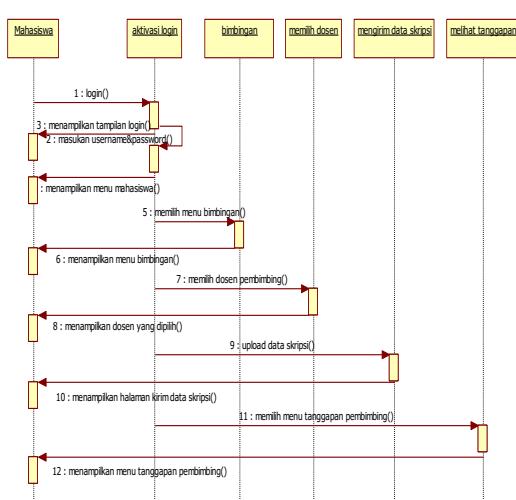
Gambar 8. Activity diagram data



Gambar 8. Sequence diagram admin

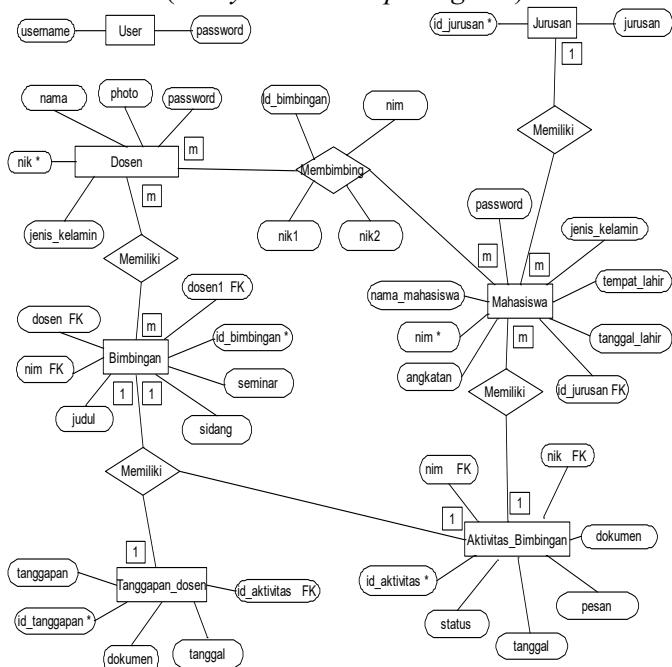


Gambar 9. Sequence diagram



c. Desain basis data

Gambar 12. Berikut adalah ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan desain *database*.



IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

1. Uji Coba Sistem Program

a. Pengujian Black box Testing

Pengujian dengan *black box testing* ini untuk menguji apakah komponen-komponen sudah dibuat sesuai seperti yang diharapkan oleh penulis.

Tabel 2. Rencana pengujian halaman dosen

Kelas Uji	Butir Uji	Halaman Admin
1	2	3
Pengujian tampilan awal menu dosen	Pada tampilan awal terdapat menu utama yang memiliki (<i>dasbord</i> dan halaman konsultasi)	<i>Black box testing</i>
Pengujian <i>dasbord</i>	Menampilkan data mahasiswa yang sedang bimbingan	<i>Black box testing</i>
Pengujian halaman konsultasi	Menampilkan data mahasiswa dan pesan dari mahasiswa untuk ditanggapi	<i>Black box testing</i>
Pengujian halaman monitoring	Menampilkan <i>history</i> mahasiswa yang telah melakukan bimbingan	<i>Black box testing</i>

Tabel 3. Rencana pengujian halaman mahasiswa

Tabel 3. Kerjakan pengujian halaman mahasiswa		
Kelas Uji	Butir Uji	Halaman Admin
1	2	3
Pengujian tampilan awal menu mahasiswa	Pada tampilan awal terdapat menu utama yang memiliki (halaman depan, bimbingan, tanggapan pembimbing dan cetak kartu konsultasi)	<i>Black box testing</i>
Pengujian halaman depan	Menampilkan halaman depan mahasiswa	<i>Black box testing</i>
Pengujian halaman bimbingan	Menampilkan pilihan dosen pembimbing dan menampilkan form untuk melakukan bimbingan.	<i>Black box testing</i>

Pengujian halaman tanggaan pembimbing	Menampilkan data skripsi yang telah ditanggapi oleh dosen.	Black box testing
Pengujian halaman cetak kartu konsultasi	Menampilkan hasil cetak kartu konsultasi.	Black box testing

Tabel 4. Rencana pengujian halaman admin

Kelas Uji	Butir Uji	Halaman Admin
1	2	3
Pengujian tampilan awal menu admin	Pada tampilan awal terdapat menu utama yang memiliki (<i>dasbord</i> , data mahasiswa, data <i>account/user</i> , data dosen dan data skripsi)	Black box testing
Pengujian halaman dasbord	Menampilkan menu pada admin berupa icon	Black box testing
Pengujian halaman daftar bimbingan	Menampilkan data mahasiswa yang sedang bimbingan skripsi	Black box testing
Pengujian halaman data mahasiswa	Menampilkan data mahasiswa, pilihan edit, pilihan hapus dan pilihan tambah mahasiswa.	Black box testing
Pengujian halaman data <i>account/user</i>	Menampilkan data mahasiswa, pilihan edit, pilihan hapus dan pilihan tambah user.	Black box testing
Pengujian halaman data dosen	Menampilkan data mahasiswa, pilihan edit, pilihan hapus dan pilihan tambah dosen.	Black box testing
Pengujian halaman data skripsi	Menampilkan data mahasiswa, pilihan edit, pilihan hapus dan pilihan tambah data skripsi	Black box testing
Pengujian data bimbingan	Menampilkan data mahasiswa yang sudah seminar, mahasiswa yang sudah siding dan mahasiswa yang sudah selesai.	Black box testing

b. Hasil Pengujian

Hasil Pengujian pada sistem ini merupakan tahapan apakah program yang diujikan sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

Tabel 5. Hasil pengujian halaman dosen

Pengujian	Hasil Pengujian				
	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Ket	
1	2	3	4	5	
Login	Nama dan kata sandi tidak diisi	Gagal login dan kembali ke halaman login	Dosen tidak dapat login dan kembali ke halaman login	Sesuai	
	Nama dan kata sandi tidak benar	Gagal login dan kembali ke halaman login	Dosen tidak dapat login dan kembali ke halaman login	Sesuai	
	Nama dan kata sandi benar	Berhasil login, muncul halaman dosen	Dosen berhasil masuk, halaman dosen muncul	Sesuai	
Halaman Dasbord	Dosen memilih menu dasbord	Muncul daftar mahasiswa bimbingan	Data ditampilkan	Sesuai	
Halaman konsultasi	Dosen memilih menu halaman konsultasi	Muncul data skripsi dan pesan dan mahasiswa yang akan ditanggapi	Pesan tampil dan data skripsi dapat didownload	Sesuai	
Halaman Monitoring	Dosen memilih menu halaman monitoring	Muncul history mahasiswa yang telah melakukan bimbingan	History dapat ditampilkan dan dicetak	Sesuai	

Tabel 6. Hasil pengujian halaman mahasiswa

Hasil Pengujian				
Pengujian	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Ket
1	2	3	4	5
Login	Nama dan kata sandi tidak diisi	Gagal login dan kembali kehalaman login	Mahasiswa tidak dapat login dan kembali kehalaman login	Sesuai
	Nama dan kata sandi tidak benar	Gagal login dan kembali kehalaman login	Mahasiswa tidak dapat login dan kembali kehalaman login	Sesuai
	Nama dan kata sandi benar	Berhasil login, muncul halaman depan mahasiswa	Mahasiswa berhasil masuk, halaman depan mahasiswa muncul	Sesuai
Menu utama	Mahasiswa berhasil masuk	Menu utama muncul	Menu utama tampil	Sesuai
Bimbingan	Mahasiswa memilih menu bimbingan	Pilihan dosen pembimbing muncul	bimbingan dengan dosen yang sudah dipilih	Sesuai
Tanggapan pembimbing	Mahasiswa melihat data skripsi yang telah direvisi pesan dari dosen	Pesan muncul dan data skripsi dapat didownload	Pesan muncul dan data skripsi dapat didownload	Sesuai
Cetak kartu konsultasi	Mahasiswa memilih menu cetak kartu konsultasi	Catatan dosen tampil dan dapat dicetak	Catatan dosen tampil dan dapat dicetak	Sesuai

Tabel 7. Hasil pengujian halaman admin

Hasil Pengujian				
Pengujian	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Ket
1	2	3	4	5
Login	Nama dan kata sandi tidak diisi	Gagal login dan kembali kehalaman login	Admin tidak dapat login dan kembali kehalaman login	Sesuai
	Nama dan kata sandi tidak benar	Gagal login dan kembali kehalaman login	Admin tidak dapat login dan kembali kehalaman login	Sesuai
	Nama dan kata sandi benar	Berhasil login, muncul halaman depan admin	Admin berhasil masuk halaman depan admin muncul	Sesuai
Menu utama	Admin berhasil masuk	Menu utama muncul	Menu utama tampil	Sesuai
Dasbord	Admin memilih menu dasbord	Tempil icon-icon menu pada halaman admin diunginkan	Icon di klik dan akan masuk pada halaman yang	Sesuai
Daftar Bimbingan	Admin memilih menu daftar bimbingan	Admin dapat melihat mahasiswa yang sedang bimbingan	Data data ditampilkan	Sesuai
Data mahasiswa	Admin menginputkan data mahasiswa baru	Data mahasiswa tersimpan	Data mahasiswa tersimpan	Sesuai
Data account/user	Admin menginputkan data account/user baru	Data account/user tersimpan	Data account/user tersimpan	Sesuai
Data dosen	Admin menginputkan data dosen baru	Data dosen tersimpan	Data dosen tersimpan	Sesuai
Data skripsi	Admin menginputkan data skripsi baru	Data skripsi tersimpan	Data skripsi tersimpan	Sesuai
Data Bimbingan	Admin memilih menu data bimbingan	Data ditampilkan	Data dapat dilihat	Sesuai

1. Login Sebagai Admin.



Sistem Skripsi Online

admin

username dan password diberikan melalui email masing masing yang telah disi. mahasiswa silahkan ajukan form ke fakultas

Masukkan akun dengan username ‘admin’ dan password ‘admin’.

2. Tambah Data Jurusan sebagai Admin

Sistem Skripsi Online

Selasa, 28 Oktober 2025 | Keluar

BERANDA

[Beranda](#) [Mahasiswa](#) [Dosen](#) [Pengaturan](#)

[Jurusan](#) 65 Ilmu Komputer

[Konsentrasi](#)

ID	Fakultas	Fakultas
4	Ilmu Komputer	
5	Sistem Informasi	

Inputkan ID (Kode Jurusan) dan Jurusan kemudian klik submit untuk menyimpan data Jurusan untuk menambahkan opsi jurusan pada saat menambah data mahasiswa dan dosen. Ketika ditambah juga maka data akan ditampilkan dibawah kolom konsentrasi.

3. Tambah Data Konsentrasi sebagai Admin

Sistem Skripsi Online

Selasa, 28 Oktober 2025 | Keluar

BERANDA

[Beranda](#) [Mahasiswa](#) [Dosen](#) [Pengaturan](#)

[Jurusan](#) 8973492174378 Rancang Bangun Perpus Ilmu Komputer Sutami

[Konsentrasi](#)

ID	Fakultas	Fakultas
4	Ilmu Komputer	
5	Sistem Informasi	

Inputkan ID (Kode Konsentrasi), Judul Konsentrasi Jurusan, Jurusan dan Nama Kaprodi kemudian submit. Sebagai catatan, jika ingin data kaprodi ada pada saat opsi input kaprodi, user harus menambahkan dosen berserta jurusan yang diampu oleh dosen tersebut.

4. Kelola Data Mahasiswa

Pada kelola data mahasiswa, admin dapat melakukan tambah dengan menginputkan ID, Nama, Jurusan, Konsentrasi Jurusan dan Email kemudian submit (Penambahan data ini sekalian menambahkan akun pengguna sebagai Mahasiswa dengan password 12345). User dapat melakukan hapus dan ubah pada data mahasiswa.

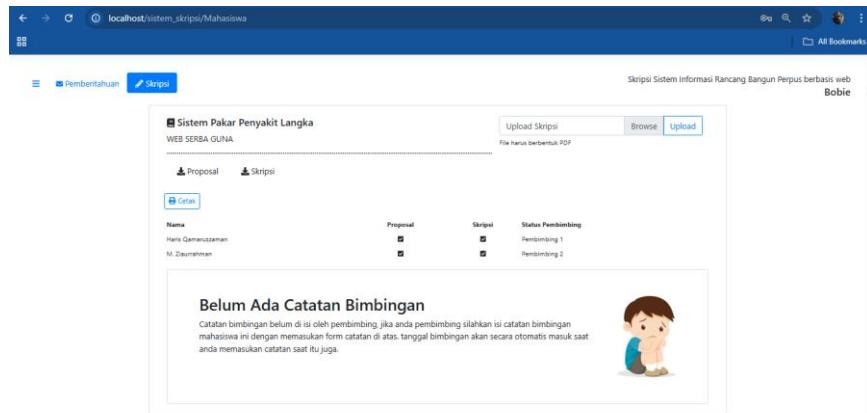
5. Kelola Data Dosen

Pada kelola data dosen, admin dapat melakukan tambah dengan menginputkan ID, Nama, Jurusan, Konsentrasi Jurusan dan Email kemudian submit (Penambahan data ini sekalian menambahkan akun pengguna sebagai Dosen dengan password 12345, ketika Dosen dipilih dan dimasukkan data di Konsentrasi maka levelnya akan diubah sebagai Kaprodi). User dapat melakukan hapus dan ubah pada data dosen.

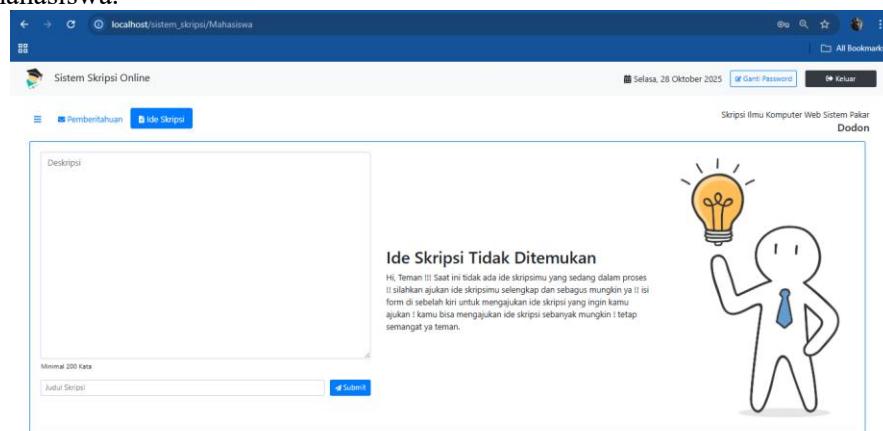
6. Masuk Sebagai Mahasiswa

Berikut adalah ketika data skripsi diterima oleh dosen pembimbing.

7. Fitur Skripsi

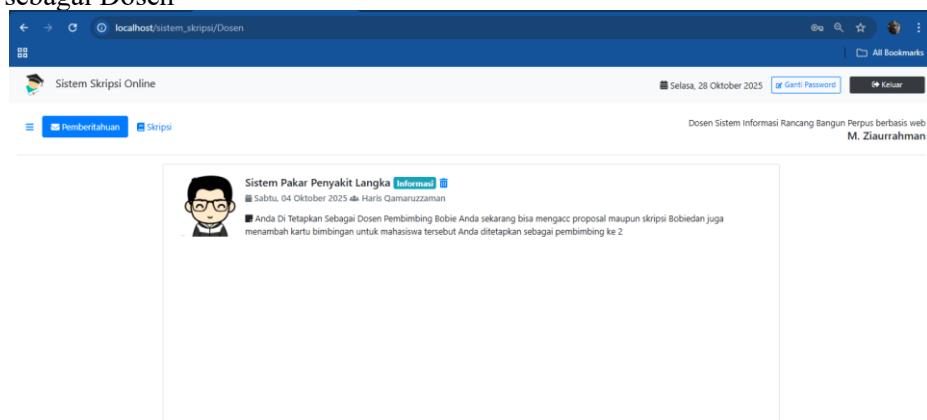


Pada fitur ini, mahasiswa dapat melihat ketika dosen sudah memeriksa dan merevisi skripsi mahasiswa. Mahasiswa dapat melakukan upload skripsi untuk di konsultasikan kepada dosen pembimbing dan Kartu Bimbingan juga dapat dicetak untuk mengetahui proses pengerjaan skripsi mahasiswa.



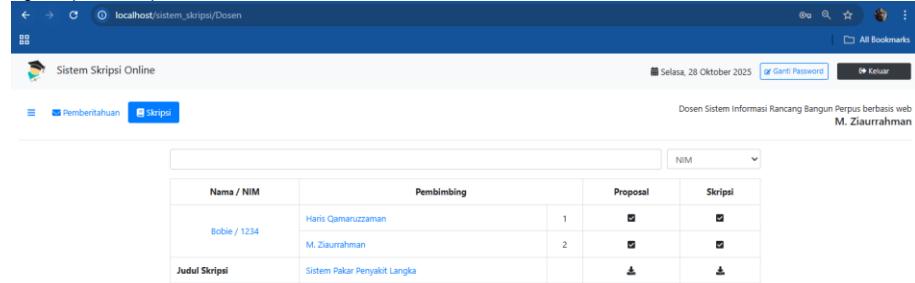
Namun, jika mahasiswa belum mengajukan skripsi maka tampilannya seperti pada gambar diatas. Maka mahasiswa harus menginputkan Deskripsi atau sinopsis minimal 200 kata dan judul skripsinya. Data pengajuan skripsi mahasiswa akan masuk ke pengguna dosen dan kaprodi.

8. Masuk sebagai Dosen



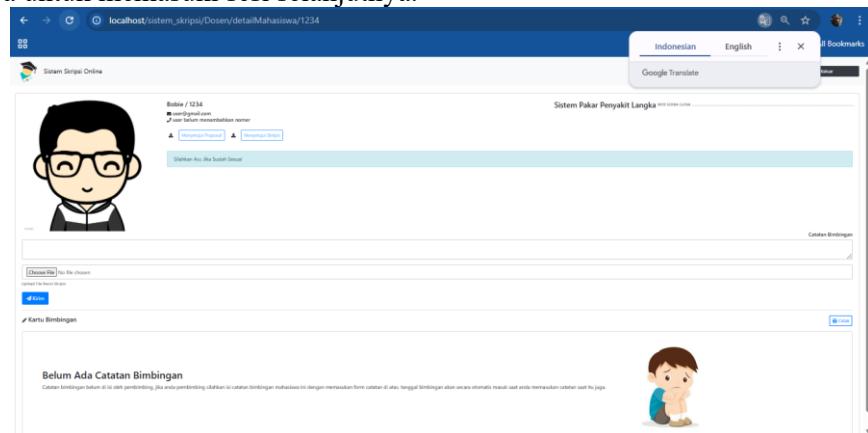
Ketika masuk sebagai dosen, jika ada tampilan seperti gambar diatas maka, dosen tersebut telah dipilih Kaprodi sebagai pembimbing skripsi yang telah diajukan oleh mahasiswa.

9. Fitur Skripsi (Dosen)



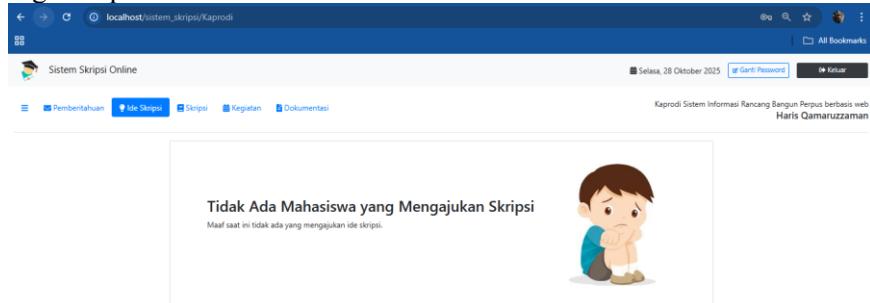
Nama / NIM	Pembimbing	Proposal	Skripsi
Bobie / 1234	Haris Qamaruzzaman M. Ziaurrahman	1 2	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Judul Skripsi	Sistem Pakar Penyakit Langka		<input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="↓"/>

Ini adalah tampilan dari fitur skripsi, jika ingin melakukan konsultasi maka klik nama mahasiswa untuk memasuki sesi selanjutnya.

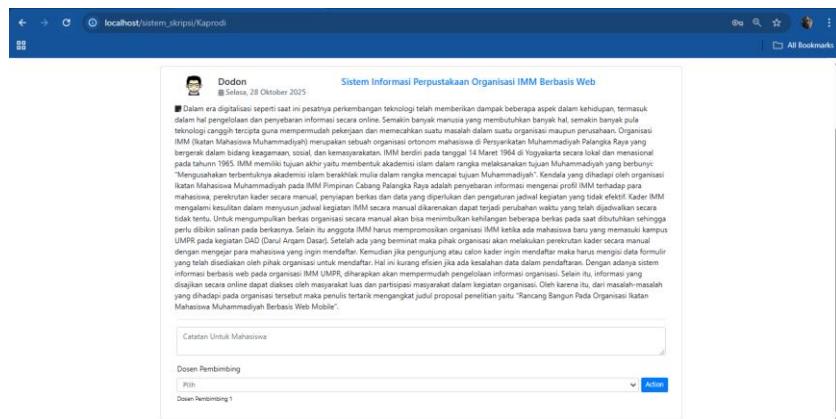


Pada sesi ini, dosen dapat melakukan konsultasi dengan mengecek file skripsi yang telah diupload mahasiswa dan memberikan catatan, dan mengupload hasil revisi pada mahasiswa. Kartu bimbingan juga dapat dicetak untuk mengetahui proses pengembangan skripsi mahasiswa.

10. Masuk Sebagai Kaprodi

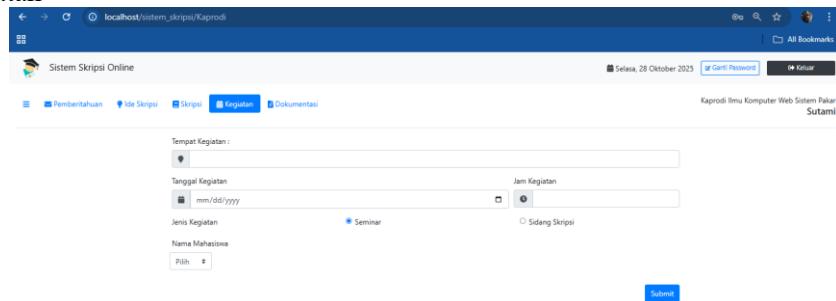


Pada sesi ini, Kaprodi dapat memilih skripsi dan memilih dosen pembimbing untuk skripsi yang mahasiswa ajukan seperti contoh berikut.



Data ini akan tampil dengan catatan jurusan yang diambil oleh mahasiswa sesuai dengan kaprodi yang mengampunya dan dosen pembimbing yang mengampunya.

11. Fitur Kegiatan



Pada fitur ini Kaprodi dapat menentukan jadwal seminar proposal dan sidang skripsi berdasarkan mahasiswa dengan judul yang dibawakan dan dosen yang membimbing hingga yang menguji skripsinya, sehingga dapat terlaksananya kegiatan sesuai yang ditentukan oleh kaprodi.

V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari pemaparan diatas seperti analisis, implementasi dan pengujian dari aplikasi yang dibangun ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dapat memberi kemudahan kepada mahasiswa dalam melakukan bimbingan meskipun tidak bertemu dengan dosen pembimbingnya dan dosen dapat memonitoring mahasiswa dalam melakukan bimbingan. Ketua Program studi sebagai admin dapat melihat daftar mahasiswa yang sedang bimbingan dan juga dapat melihat jumlah mahasiswa yang dibimbing oleh dosen serta dapat melihat data bimbingan setiap bulannya.
2. Dari hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa aplikasi monitoring bimbingan skripsi ini berada pada kategori yang baik karena nilai persentase sebanyak 79,75% atau kategori baik.

B. Saran

1. *Web* ini masih dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur penilaian sehingga nilai mahasiswa juga dapat dilihat dalam aplikasi ini dan fitur dosen pengganti sehingga dosen yang tidak aktif tidak ditampilkan dihalaman bimbingan mahasiswa.
2. Aplikasi ini diharapkan mempunyai fasilitas *video call*, misalnya dosen dan mahasiswa dapat melakukan komunikasi secara tatap muka meskipun berjarak jauh.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Aditya, N. A. 2011. *Jago PHP & MySQL*, Dunia Komputer, Bekasi.
[2] Aresuki, Dimas. 2014. Pengertian Twitter

Bootstrap Fungsi Kelebihan dan Kekurangannya.
<http://www.dimasaresuki.com/2014/06/pengertian-twitter-bootstrap-fungsi.html> Diakses pada tanggal 14 April 2015.

- [3] Achyarudin, Y. dkk. 2013. *Sistem Informasi Akademik Berbasis Android Pada STMIK Global Informatika Multi Data Palembang*, 1-7.
- [4] Basuki, A. P. 2014. *Proyek Membangun Website dengan CodeIgniter*, Lokomedia, Yogyakarta.
- [5] Dipanegara, A. 2011. *Langsung Jago Bikin Website-Gratis dengan Web*, Agogos Publishing, Jakarta.
- [6] Dwiyani, A. , 2013. *Perancangan Sistem Pendukung Bimbingan Online Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika*, 1-5.
- [7] Guritno, S., dkk. 2011. *Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*, ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- [8] Jogiyanto H. M. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, Andi, Yogyakarta.
- [9] Jurnal Informatika Mulawarman, Volume 6 Nomor 1 bulan Februari 2011, *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*, Haviluddin, 3-7.
- [10] Jurnal Algoritma, Volume 11 Nomor 1 2014 ISSN 2302-7339, *Perancangan Aplikasi Penjualan Sparepart Pada Bengkel Fajar Motor Menggunakan Metode Berorientasi Objek*, Muhammad Rangga Perkasa, dkk., 3.
- [11] Jurnal Sistem Informasi, Volume 6 Nomor 2 bulan September 2011, *Pembuatan Aplikasi Pengelolaan Tugas Akhir Online Berbasis Web Studi Kasus Jurusan Teknik Informatika UKM*, Tjatur Kandaga dan Vinsensius Felix, 185-197.
- [12] Jurnal Sistem Informasi, JSIKA 2 2013, *Analisis Kelayakan Investasi Dan Monitoring Usaha Budidaya Ikan Bandeng Secara Intensif Berbasis Web Di Sidayu Kabupaten Gresik*, Dio Ichwandoko Moritian, dkk., 67.
- [14] Jurnal Ultimatics, Volume VII Nomor 1 bulan Juni 2015, *Review Perangkat Lunak StarUML Berdasarkan Faktor Kualitas McCall*, Ni Made Satvika Iswari,73.
- [15] Jurnal Skripsi, 2014, *Configuration Management System (CMS) Pada PT Radiant Utama Interinsco TBK*, Ridwan Attaufiq, 73.
- [16] Komputer, Wahana. 2012. *Mudah Membuat Portal Berita Online dengan PHP dan MySQL*, ANDI OFFSET dan Wahana, Yogyakarta dan Semarang.
- [17] Kadir, A. 2008. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, ANDI, Yogyakarta.
- [18] MADCOMS, 2011. *Membongkar Misteri Adobe Dreamweaver CS6 dengan PHP & MySQL*, ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- [19] MADCOMS, 2009. *Menguasai XHTML,CSS, PHP & MySQL Melalui Dreamweaver*, ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- [20] Mukti, S. E. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Bimbingan Akademik Berbasis Web dan Android pada Program Studi Manajemen SI STIE MDP*, 1-10.
- [21] Nugroho, Adi. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*, ANDI OFFSET,Yogyakarta.
- [22] Nugroho, Bunafit. 2004. *PHP dan MySQL dengan Editor Dreamweaver MX*, ANDI, Yogyakarta
- [23] Pardosi, M. 2001. *Bimbingan Belajar Internet*, "INDAH" Surabaya, Surabaya.
- [24] Primasetya, G. 2013. *Aplikasi Pengajuan Skripsi Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi Universitas Gunadarma Berbasis Android*, 1-13
- [25] Riyanto, 2011. *Membuat sendiri aplikasi e-commerce dengan PHP & MySQL menggunakan CodeIgniter & Jquery*, ANDI OFFSET,Yogyakarta.
- [26] Saputra, A. 2012. *Trik Dahsyat Menjadi Web Master dengan Framework CakePHP*, ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- [27] Pressman, S. R. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*, ANDI, Yogyakarta.
- [28] Sitorus, I. 2012. *Panduan Mudah Menjadi Programmer Web Menggunakan HTML, XHTML, dan CSS3*, ANDI, Yogyakarta.
- [29] Simarmata, J. 2010. *Rekayasa Web*, Andi, Yogyakarta.
- [30] STMIK Palangkaraya, 2014. *Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi Teknik Informatika*. Palangkaraya.
- [31] Wahidin, 2010. *Aplikasi SMS dengan PHP untuk Orang Awam*, Maxikom, Palembang.