

Sistem Pengelolaan Kerja Praktik Mahasiswa Berbasis Website di Universitas Bina Insani

Nada Aura Wansa ^{1,*}, Nadya Safitri ²

¹ Sistem Informasi; Universitas Bina Insani; Jl. Raya Siliwangi No. 6, Sepanjang Jaya, Kec. Rawa Lumbu, Kota Bekasi, Jawa Barat, (021) 82400924; e-mail: nadaooiinyan@gmail.com.

² Rekayasa Perangkat Lunak; Universitas Bina Insani; Jl. Siliwangi No 6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia, Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail: nadyasafitri@binainsani.ac.id

* Korespondensi: e-mail: nadyasafitri@binainsani.ac.id

Diterima: 18 Juli 2023 ; Review: 15 November 2023; Disetujui: 15 Desember 2023

Cara sitasi: Wansa NA, Safitri N. 2023. Sistem Pengelolaan Kerja Praktik Mahasiswa Berbasis Website di Universitas Bina Insani. Informatics for Educators and Professionals : Journal of informatics.. Vol.8 (2) : 101 – 112.

Abstrak: Universitas Bina Insani merupakan salah satu perguruan tinggi yang terletak di Kota Bekasi. Dalam kegiatan kerja praktik mahasiswanya, universitas ini bekerja sama dengan program-program ternama seperti MSIB (Magang dan Studi Independen Bersertifikat) dari Kampus Merdeka dan MAGENTA (Magang Generasi Bertalenta) dari Forum Human Capital Indonesia. Selain program-program tersebut, mahasiswa juga bisa melakukan kerja praktik di berbagai perusahaan yang diinginkan. Namun, terdapat beberapa kesulitan yang sering dialami oleh dosen pembimbing serta Bagian Administrasi dan Akademik Kampus (BAAK) dalam mengelola kegiatan kerja praktik. Beberapa kesulitan tersebut meliputi kurangnya konfirmasi mengenai status pemagangan mahasiswa, tidak adanya pencatatan kegiatan kerja praktik, proses monitoring hasil bimbingan yang masih menggunakan kertas fisik dengan risiko kehilangan dan kerusakan data, serta pencatatan laporan kerja praktik yang masih manual berpotensi menimbulkan keterlambatan dalam pelaporan dan penilaian. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan, maka dibuatlah sebuah *website system* informasi pengelolaan kerja praktik mahasiswa Universitas Bina Insani menggunakan *framework Laravel*. Metode yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *Extreme Programming (XP)*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website yang diharapkan dapat mempermudah BAAK, dosen pembimbing dan mahasiswa dalam melakukan konfirmasi status pemagangan, melakukan pencatatan kegiatan kerja praktik mahasiswa, *monitoring* hasil bimbingan dengan dosen pembimbing serta proses pencatatan laporan kerja praktik semakin lebih cepat.

Kata kunci: *Extreme Programming*, Kerja Praktik Mahasiswa, *Laravel*, Sistem Informasi. *Website*

Abstract: *Bina Insani University is a tertiary institution located in Bekasi City. In its students' practical work activities, this university collaborates with well-known programs such as MSIB (Certified Independent Study and Internship) from the Merdeka Campus and MAGENTA (Talented Generation Internship) from the Indonesian Human Capital Forum. Apart from these programs, students can also do work practice in various companies of their choice. However, there are several difficulties that are often experienced by supervisors and the Campus Administration and Academic Department (BAAK) in managing practical work activities. Some of these difficulties include the absence of confirmation regarding student apprenticeship status, the absence of recording of practical work activities, the process of monitoring guidance results which still uses physical paper with the risk of data loss and damage, and the recording of practical work reports which is still manual, potentially causing limitations in reporting and evaluation. Based on the problems that have been explained, an information system website for*

managing practical work for students at Bina Insani University was created using the Laravel framework. The method that will be used in this research uses the Extreme Programming (XP) method. The result of this research is a website which is expected to make it easier for BAAK, supervisors and students to confirm apprenticeship status, record student practical work activities, monitor the results of guidance with supervisors and speed up the process of recording practical work reports.

Keywords: *Extreme Programming, Information System, Laravel, Student Internship, Website.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini memegang peran krusial dalam mendukung aktivitas manusia sehari-hari. Teknologi informasi yang terdapat pada sebuah organisasi mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan organisasi, termasuk dalam konteks pengembangan karir di Indonesia. Dengan kepadatan penduduk yang tinggi, masalah umum yang sering dihadapi adalah menurunnya kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, perkembangan teknologi dalam bidang pengembangan karir menjadi solusi potensial untuk mengatasi permasalahan ini.

Dari perspektif pendidikan tinggi, program tambahan untuk mahasiswa selama studi perkuliahan, seperti kerja praktik di perusahaan atau kegiatan pemagangan, dapat membantu menghasilkan mahasiswa yang benar-benar terampil, berbakat, dan siap bekerja setelah lulus. [1]

Selain itu, kerja praktik merupakan komponen dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu di lembaga pelatihan. Mahasiswa atau siswa bekerja secara langsung di bawah bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja yang lebih berpengalaman dari perusahaan. [2]

Universitas Bina Insani atau biasa disebut BiU (*Bina Insani University*) merupakan perguruan tinggi yang berlokasi di Kota Bekasi. Universitas Bina Insani juga sangat mendukung para mahasiswanya untuk melakukan kegiatan kerja praktik melalui banyak program seperti program MSIB (Magang dan Studi Independen Bersertifikat *by* Kampus Merdeka), MAGENTA (Magang Generasi Bertalenta *by* FHCI) dan magang reguler. Namun saat ini Universitas Bina Insani belum menggunakan sistem informasi terkomputerisasi untuk melakukan pengelolaan kerja praktek mahasiswa. Oleh karena itu muncul beberapa permasalahan yang meliputi kurangnya konfirmasi mengenai status pemagangan mahasiswa, tidak adanya pencatatan kegiatan kerja praktik, proses monitoring hasil bimbingan yang masih menggunakan kertas fisik dengan risiko kehilangan dan kerusakan data, serta pencatatan laporan kerja praktik yang masih manual berpotensi menimbulkan keterlambatan dalam pelaporan dan penilaian. Sehingga pada penelitian ini dilakukan pengembangan sebuah perangkat lunak berbasis website yang bertujuan untuk memudahkan seluruh pihak yang terlibat dalam pelaksanaan dan pengelolaan kegiatan kerja praktik di Universitas Bina Insani. Diharapkan sistem ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan program kerja praktik.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah sebuah langkah atau prosedur sistematis yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sebuah penelitian. Tujuan dari metode penelitian yaitu untuk mendapatkan data yang reliabel, valid dan dapat diandalkan sehingga dapat diambil kesimpulan yang dapat dipercaya. Dalam proses pengumpulan data ada beberapa teknik yang digunakan yaitu

1) Observasi

Observasi merupakan sebuah kegiatan untuk mengamati dan mengumpulkan data dari seluruh kegiatan alur proses kerja praktik mahasiswa pada Universitas Bina Insani yang berlokasi di Jl. Raya Siliwangi Sepanjang Jaya, Kota Bekasi.

2) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu Teknik yang digunakan dengan langsung bertanya jawab dengan narasumber untuk mendapatkan data-data yang benar serta akurat,

wawancara dilakukan secara langsung kepada bagian akademik/pendidikan Universitas Bina Insani.

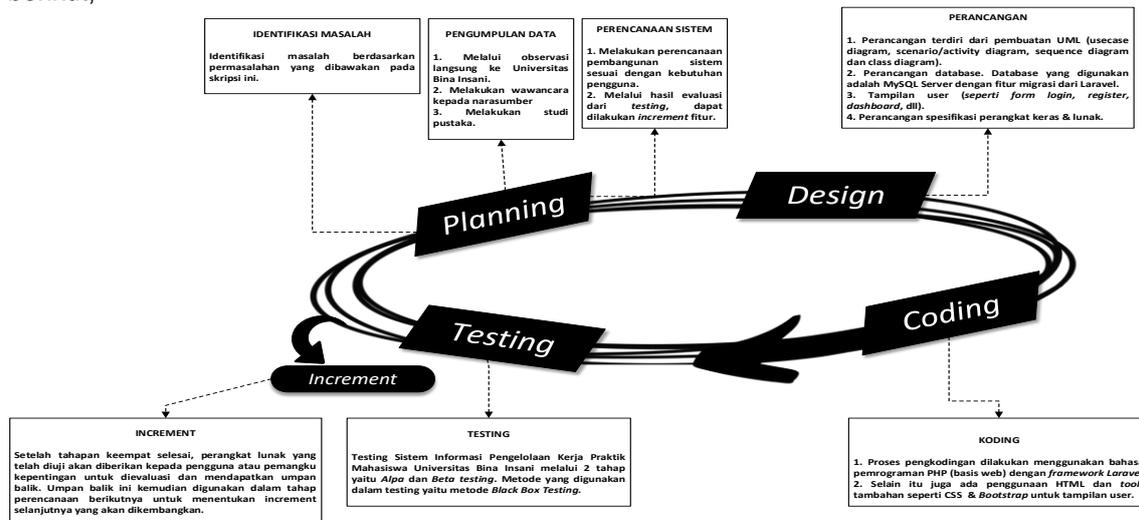
3) Studi Pustaka

Studi Pustaka, tujuannya untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dengan cara mengumpulkan sumber dari berbagai macam informasi yang terkait. Studi pustaka bisa bersumber melalui buku, *E-book* atau jurnal yang terkait dengan penelitian mengenai sistem pengelolaan kerja praktik mahasiswa Universitas Bina Insani.

Selain itu untuk metode pengembangannya, penelitian ini menggunakan metode *Extreme Programming* atau biasa disebut *XP*. Metode ini digunakan untuk proses pengembangan perangkat lunak dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sistem. [3] Adapun tahapan dari model pengembangan ini adalah *planning, design, coding* dan *testing*. [4] Model pengembangan *Extreme Programming* banyak dipakai dalam pengembangan perangkat lunak dengan melaksanakan beberapa tahapan secara fleksibel dan adaptif secara sederhana. Selain itu model ini juga ringan dan berfokus pada penghematan biaya sehingga dapat membantu dalam tim kecil. [5]

Extreme programming merupakan salah satu metodologi yang berfokus pada kegiatan pemrograman sebagai aktivitas utama. Pada setiap tahap dalam siklus pengembangannya, metode ini dianggap lebih responsif terhadap kebutuhan dan mampu membangun perangkat lunak dengan kualitas yang lebih baik. Adapun tahapan model pengembangan *extreme programming* yaitu perencanaan (*Planning*), Perancangan (*Design*), Pengkodean (*Coding*), dan Pengujian (*Testing*). [6]

Berdasarkan data yang terkumpul serta metode yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian ini merancang sebuah kerangka berpikir yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan penelitian yang dilakukan, adapun kerangka berpikir yang dirancang sebagai berikut,



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 1. Kerangka Pemikiran

1) Perencanaan

Tahapan perencanaan didasarkan pada 3 aspek yaitu identifikasi masalah untuk mengetahui kebutuhan pengguna, pengumpulan data berupa observasi dan wawancara ke pihak Universitas Bina Insani serta studi pustaka untuk mengetahui informasi melalui penelitian terdahulu. Dimana output dalam tahap ini adalah sebuah rancangan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengelolaan kerja praktik mahasiswa di Universitas Bina Insani.

2) Perancangan

Tahapan perancangan dalam kerangka kerja yang dibuat melibatkan 4 aspek yaitu desain proses bisnis yang dibantu dengan penggambaran UML (menggunakan usecase diagram,

Activity Diagram, sequence diagram dan class diagram), lalu desain basis data menggunakan MySQL, desain tampilan user serta spesifikasi perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan.

3) Pengkodean

Tahapan ini melibatkan proses koding menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan penggunaan *framework Laravel*. Ditambah dengan penunjang pada sisi *front end* seperti penggunaan *HTML* dan *Bootstrap*.

4) Pengujian

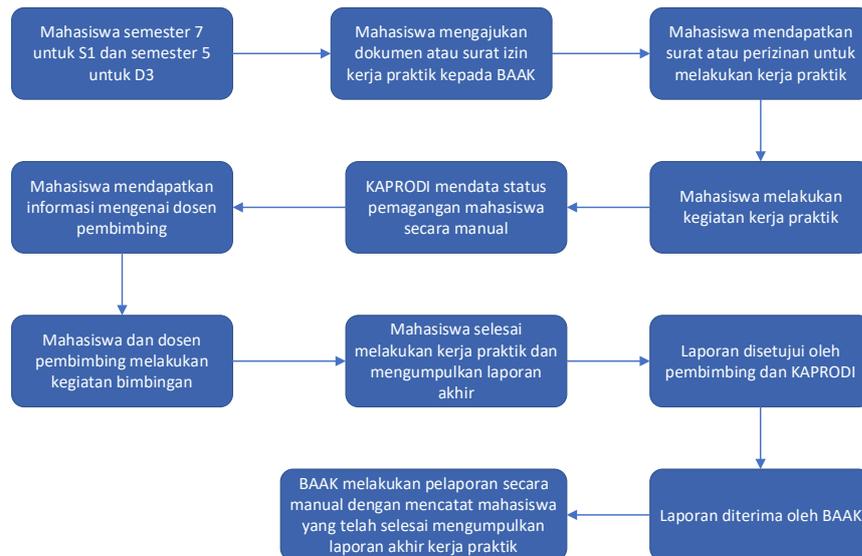
Setelah koding selesai maka dilakukan kegiatan pengujian. Pengujian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu Pengujian *Alpha* dan *Beta*.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan penelitian ini membahas proses bisnis sistem berjalan, serta desain dan implementasi.

3.1 Perencanaan

Universitas Bina Insani memiliki program kerja praktik untuk mahasiswa. Mahasiswa yang sudah memenuhi persyaratan (tingkat S1 di semester 7 dan tingkat D3 di semester 5 dengan melampirkan transkrip nilai semester terakhir) diharuskan untuk mengambil mata kuliah kerja praktik. Sebelum melakukan kerja praktik, mahasiswa harus mengajukan surat izin ke bagian akademik (pendidikan) agar bisa bekerja di perusahaan. Namun, jika mahasiswa mengikuti program magang seperti Magang Studi Independen Bersertifikat dan Magang Bertalenta, mereka tidak perlu surat izin kerja praktik. Setelah diterima di perusahaan, bagian pendidikan biasanya tidak langsung mendapatkan informasi, jadi mereka harus mengonfirmasi status kerja praktik mahasiswa kepada kepala program studi. Beberapa mahasiswa yang belum melakukan kerja praktik tidak diketahui alasan sebenarnya oleh bagian pendidikan, dan ini menunjukkan kurangnya pembaruan informasi yang diterima oleh bagian akademik. Selanjutnya, setelah mahasiswa mendapatkan tempat kerja praktik, mereka akan diberi informasi mengenai dosen pembimbing dan diharuskan melakukan bimbingan untuk menyelesaikan laporan akhir kerja praktik. Namun dalam hal ini, bagian akademik (pendidikan) dan dosen pembimbing tidak mengetahui jelas kegiatan apa saja yang dilakukan mahasiswa selama kerja praktik berlangsung. Jika kerja praktik sudah selesai dan laporan akhir telah dikumpulkan, mahasiswa mendapatkan perizinan untuk mengambil mata kuliah skripsi dan tugas akhir dan bagian akademik (pendidikan) akan menerima dokumen yang diberikan mahasiswa untuk dijadikan pelaporan secara manual.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

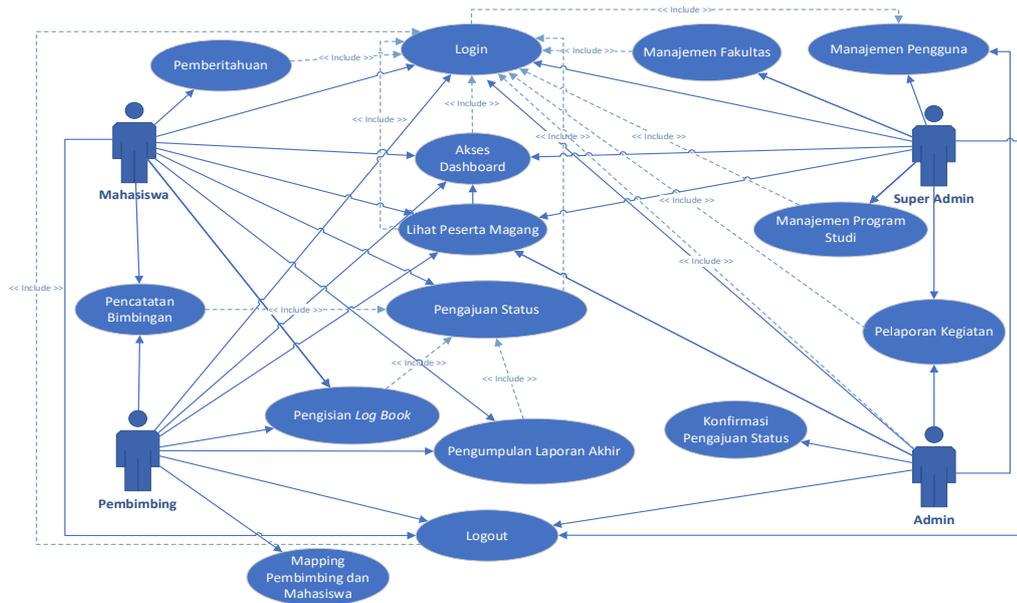
Gambar 2. Flow Proses Bisnis Sistem Berjalan

3.2 Perancangan

Rancangan sistem merujuk pada proses yang melibatkan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan struktur atau sketsa dari elemen-elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh. Berikut merupakan tahapan perancangan pada sistem informasi pengelolaan kerja praktik mahasiswa Universitas Bina Insani.

1) Use Case Diagram

"Use case diagram" adalah diagram yang menggambarkan cara biasa pengguna berinteraksi dengan sistem [7]. Berikut merupakan rancangan use case diagram pada sistem informasi pengelolaan kerja praktik mahasiswa di Universitas Bina Insani.

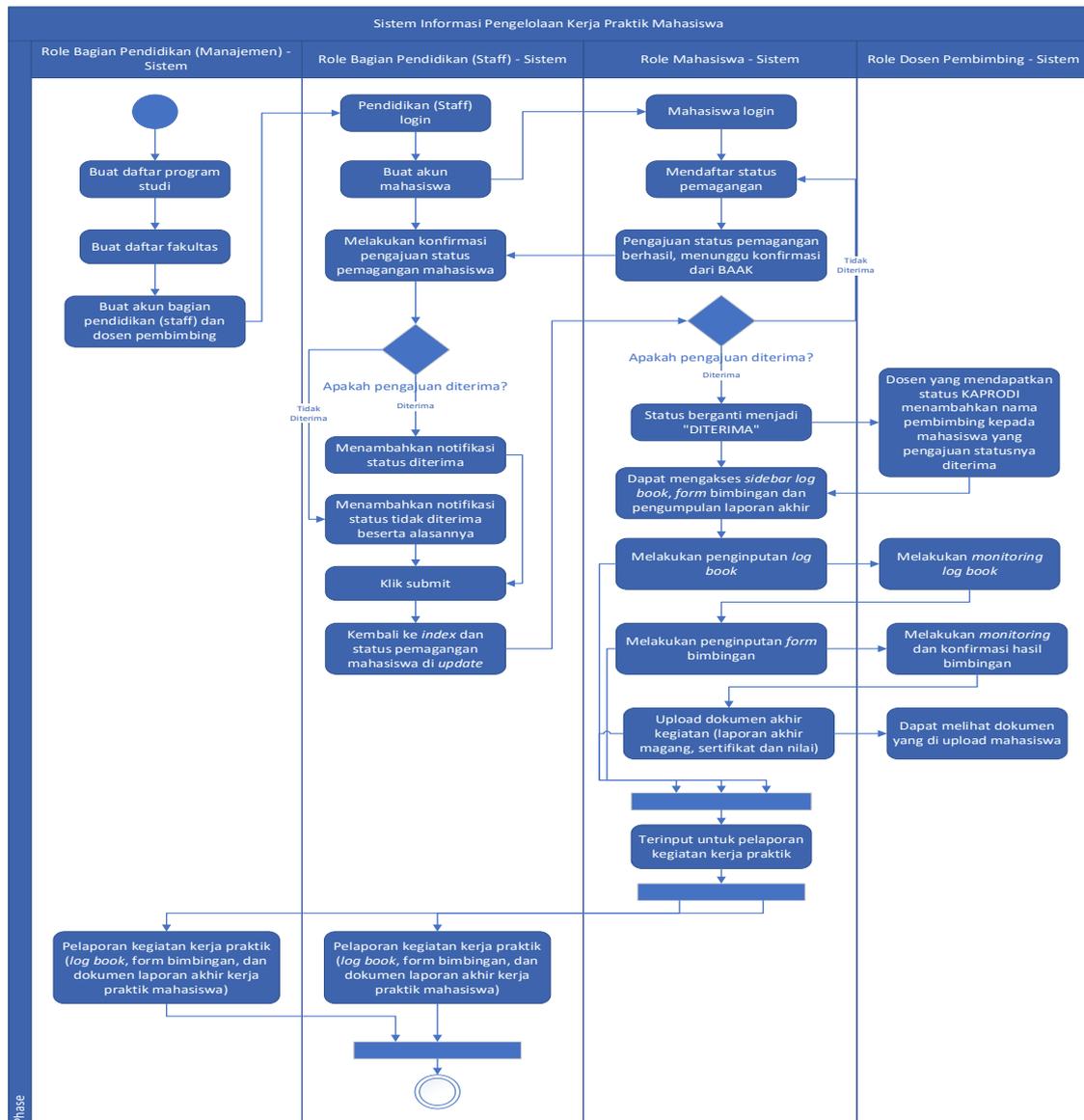


Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktik

2) Proses Bisnis Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktik Mahasiswa

Berdasarkan use case diagram diatas, maka terbentuklah sebuah proses bisnis untuk sistem informasi yang dibuat sebagai berikut.

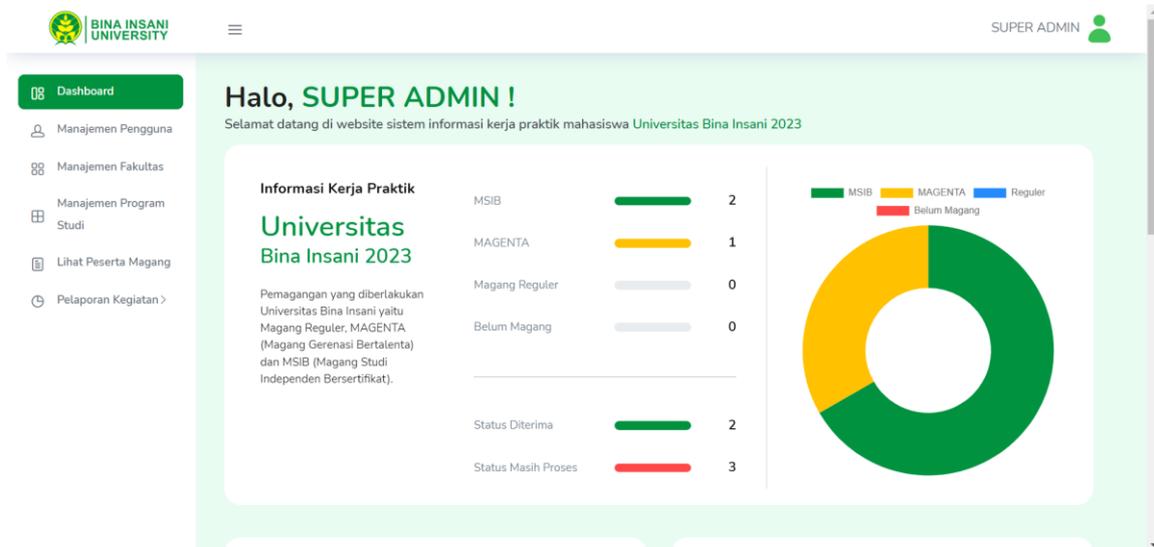


Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 4. Proses Bisnis Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktik

3.3 Pengkodean

Pada tahap ini, program yang telah dibuat harus dilaksanakan untuk mencapai dampak dan tujuan yang diinginkan. Tahap implementasi program ini adalah langkah yang harus diambil untuk mencapai dampak dan tujuan yang diinginkan[8]. Berikut merupakan gambaran dari implementasi program yang telah dibuat.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 5. Form Dashboard Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktik Mahasiswa

3.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah tahap yang dilakukan pada suatu sistem untuk memastikan bahwa setiap proses berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang ditetapkan. Adapun pengujian yang dilakukan adalah pengujian *Alpha* dan *Beta*. Pengujian *Alpha* bertujuan untuk menguji kelayakan program dan mengidentifikasi kesalahan. [9] sementara pengujian *Beta* adalah pengujian langsung di lingkungan yang sebenarnya di mana kuesioner dibagikan dan dihitung untuk mengevaluasi aplikasi yang dibangun. [10] Berikut merupakan hasil dari pengujian sistem yang dilakukan.

1) Pengujian *Alpha*

Pengujian kotak hitam adalah pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Kesalahan antarmuka, kesalahan struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi dapat ditemukan. [11]

2) Pengujian *Beta*

Usability testing adalah metode yang mudah digunakan dan mudah dipelajari yang mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu untuk menyelesaikan tugas dan mengurangi kesalahan penggunaan, yang menghasilkan kepuasan pengguna [12]. Ada lima hal yang mendukung variabel pengujian usability ini, yaitu: efektifitas (efikasi), yang mengacu pada seberapa sukses pengguna mencapai tujuan dalam menggunakan suatu aplikasi; efisiensi (efisiensi), yang mengacu pada seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas setelah mempelajari penggunaan produk atau sistem; ingatan (mudah diingat), yang mengacu pada seberapa mudah produk atau sistem diingat; dan kesalahan (kesalahan), yang mengacu pada seberapa sering pengguna menggunakan sistem kuesioner Skala Likert untuk mengetahui bagaimana pengguna melihat sistem yang telah dikembangkan. *Salah satu skala psikometrik yang sering digunakan dalam kuesioner adalah skala Likert. Selain itu, ini adalah skala yang paling banyak digunakan dalam studi survei.* [13]

Perhitungan responden akan dihitung dengan menghitung jumlah sampel yang diambil dari populasi penelitian. 1.012 orang, termasuk mahasiswa, BAAK, dan dosen pembimbing, akan menggunakan website ini. Jumlah sampel secara keseluruhan diambil dari populasi yang kurang dari 100 orang; namun, jika populasinya lebih dari 100 orang, maka dapat diambil 10–15 persen atau 20–25 persen dari populasinya. [14] Berdasarkan pernyataan tersebut dengan jumlah populasi 1.012 orang, maka sampel diambil 10% dari total populasi yaitu 112 orang yang terdiri dari mahasiswa, BAAK dan dosen pembimbing.

Data yang diperoleh dari perhitungan responden diatas kemudian diolah dengan mengalikan setiap nilai respons dengan bobot yang telah ditentukan melalui Tabel berikut untuk nilai-nilai bobot. [15]

Tabel 1. *Skala Likert*

Skala	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Chamida (2021)

Berdasarkan *skala likert* tersebut, tahapan yang dilakukan yaitu poin jawaban yang sudah ada dikalikan dengan bobot nilai kemudian dijumlahkan. Langkah selanjutnya menentukan nilai indeks maksimal dan minimal dari rumus berikut:

$Y = \text{skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$

$$\frac{\text{Total Score}}{Y} \times 100 \dots\dots\dots (1)$$

Berikut merupakan rumus untuk menentukai nilai akhir:

$$\frac{HK}{JK} = N \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

HK = Hasil Nilai Komponen

JK = Jumlah Komponen

N = Hasil Nilai

Kemudian hasil hitungan presentase *usability* dibandingkan dengan nilai standar kelayakan seperti Tabel 2 berikut. [16]

Tabel 2. Tabel Kelayakan

Rentang nilai (%)	Kesimpulan
Nilai < 21	Sangat Tidak Layak
21 - 40	Tidak Layak
41 - 60	Cukup
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

Sumber: Sasongko (2020)

Berikut merupakan daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden dengan memperhatikan nilai-nilai dari metode *usability testing*.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan Menggunakan Metode *Usability Testing*

No	Pertanyaan
Variabel <i>Learnability</i>	
1	Bagaimana pendapat Anda tentang seberapa mudahnya untuk memahami antarmuka sistem ini?
2	Apakah Anda merasa perlu adanya panduan atau instruksi tambahan saat menggunakan sistem ini?
3	Selama pengaplikasian sistem, apakah Anda dengan cepat menemukan fitur-fitur yang dibutuhkan untuk mengelola kerja praktik mahasiswa?
4	Jika seseorang yang belum pernah menggunakan sistem ini sebelumnya mencoba menggunakannya, seberapa cepat Anda percaya mereka akan dapat menguasai dasar-dasar penggunaan?

5	Apakah Anda merasa perlu waktu tambahan untuk memahami langkah-langkah yang diperlukan?
Variabel Efficiency	
1	Seberapa cepat sistem ini dapat berpindah dari satu fitur ke fitur lainnya?
2	Apakah sistem ini dinilai dapat membantu dalam menjaga alur kerja praktik yang baik?
3	Seberapa mudah Anda dapat melihat dan memahami informasi penting, seperti jadwal kerja praktik atau persyaratan administratif, dalam antarmuka sistem?
4	Apakah Anda merasa alur kerja yang ada dapat membantu proses pengelolaan kerja praktik dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan cepat?
5	Apakah sistem ini memberikan rekaman riwayat aktivitas, seperti perubahan status atau dokumen yang telah diunggah?
Variabel Error	
1	Apakah sistem memberikan pesan kesalahan atau peringatan yang jelas ketika ada tindakan yang tidak valid atau mengabaikan langkah-langkah penting dalam pengelolaan kerja praktik?
2	Apakah perlunya informasi tambahan pada web mengenai area-area yang sulit diakses atau menu yang kurang jelas?
3	Apakah Anda merasa perlu adanya konfirmasi tambahan sebelum melakukan tindakan penting, seperti menghapus dokumen atau mengubah jadwal kerja praktik?
4	Jika pada sistem pengguna membuat kesalahan, apakah ada cara untuk mengembalikan keadaan ke titik sebelumnya?
5	Jika pengguna membuat kesalahan saat menggunakan sistem, apakah pesan kesalahan yang muncul cukup jelas dan membantu dalam memahami masalah yang terjadi?
Variabel Memorability	
1	Apakah Anda merasa cukup mengingat untuk mengoperasikan fitur-fitur penting dalam sistem ini?
2	Jika Anda tidak menggunakan sistem ini dalam beberapa waktu dan kemudian harus kembali menggunakannya, apakah Anda dengan cepat dapat mengingat cara kerjanya?
3	Jika Anda harus memulai ulang penggunaan sistem setelah beberapa waktu tidak menggunakannya, apakah Anda dapat dengan mudah kembali ke level pemahaman dan keterampilan yang sama seperti sebelumnya?
4	Apakah Anda dapat dengan cepat kembali mengoperasikan sistem tanpa perlu meluangkan waktu lama untuk mempelajarinya lagi?
5	Seberapa mudah bagi Anda untuk mengingat langkah-langkah yang diperlukan?
Variabel Memorability	
1	Sejauh mana tingkat kepuasan Anda dengan cara sistem ini mengelola tugas-tugas terkait kerja praktik mahasiswa?
2	Apakah Anda merasa bahwa penggunaan sistem ini membantu Anda dalam menyelesaikan tugas-tugas terkait kerja praktik dengan lebih cepat dan efisien dibandingkan metode konvensional?
3	Apakah Anda merasa bahwa sistem ini mudah digunakan dan memiliki antarmuka yang intuitif?
4	Apakah sistem ini memberikan Anda keyakinan bahwa semua informasi terkait kerja praktik mahasiswa akan diatur dengan baik?
5	Apakah Anda merasa dapat menguasai sistem dengan cepat?

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Pada Tabel 3. menunjukkan 25 pertanyaan yang mengacu pada nilai dari *usability testing*. Adapun nilai rata-rata dari kuisioner yang telah disebar dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan *Skala Likert* Setiap Pertanyaan

Aspek	Hasil dari rumus total score/ Y x 100 (setiap pertanyaan)				
	P1	P2	P3	P4	P5
Learnability	92,7	91,8	92,0	88,4	79,3
Efficiency	92,7	94,1	91,4	91,8	93,4
Error	90,9	88,9	93,6	91,3	90,7
Memorability	89,8	91,3	89,6	92,3	91,3
Satisfaction	93,2	92,9	92,5	92,9	93,8

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Tabel 4 menunjukkan hasil perhitungan *skala likert* pada setiap pertanyaan. Sehingga pada masing-masing aspek akan dihitung jumlah rata-ratanya yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Rata-Rata *Skala Likert* Setiap Aspek

Aspek	Hasil dari rata-rata per-aspek
<i>Learnability</i>	88,8
<i>Efficiency</i>	92,7
<i>Error</i>	91,1
<i>Memorability</i>	90,9
<i>Satisfaction</i>	93,0

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Setelah mendapatkan hasil perhitungan rata-rata dari setiap aspeknya, maka dilanjutkan untuk perhitungan nilai akhir yang akan menentukan kelayakan penggunaan *website* ini. Perhitungan nilai akhir didapatkan dengan rumusan:

Keterangan:

HK = Hasil Nilai Komponen

JK = Jumlah Komponen

N = Hasil Nilai

$$\frac{HK}{JK} = N$$

Dari hasil rumusan diatas, didapatkan hasil perhitungan nilai akhir sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{88,8\% + 92,7\% + 91,1\% + 90,9\% + 93,0\%}{5}$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{456,5\%}{5}$$

Nilai Akhir = **91,3%**

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, didapatkanlah hasil dari nilai akhir kuisisioner menggunakan metode *usability testing* sebanyak **91,3%**. Dan berdasarkan *Tabel* kelayakan yang sudah dijabarkan pada pengujian ini, nilai **91,3%** mendapatkan nilai kelayakan diantara **81-100%** dengan kesimpulan **Sangat Layak**. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa *website* sistem informasi pengelolaan kerja praktik mahasiswa pada Universitas Bina Insani dinilai sangat layak untuk digunakan pada kegiatan kerja praktik mahasiswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian selama di Universitas Bina Insani, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktik Mahasiswa Universitas Bina Insani dapat digunakan untuk mengonfirmasi status pemagangan dan informasi alasan keterlambatan kerja praktik mahasiswa, pada Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktik Mahasiswa Universitas Bina Insani, pembimbing dapat memantau dan mendokumentasikan log aktivitas mahasiswa selama melakukan kegiatan kerja praktik berlangsung (*log book*), pada Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktik Mahasiswa Universitas Bina Insani, kegiatan mengelola dan monitoring hasil bimbingan sudah terkomputerisasi serta dapat diakses dimana dan kapan saja. Selain itu, pembimbing juga sudah dapat melakukan konfirmasi terhadap histori bimbingan yang dilakukan sehingga tidak ada perbedaan informasi dari keduanya. Serta dengan adanya sistem informasi yang mendukung, proses pencatatan laporan kerja praktik telah mengalami transformasi positif. Kini, data mahasiswa per-program studi dapat dicatat dengan lebih efisien melalui sistem secara

online. Hal ini berdampak langsung pada percepatan proses pelaporan dan penilaian kerja praktik.

Selain kesimpulan terdapat saran berupa masukan-masukan yang di tujukan ke objek penelitian dan untuk penelitian selanjutnya. Diantaranya dalam aspek manajerial disarankan agar manajemen universitas melakukan pemantauan dan evaluasi berkala terhadap penggunaan Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktik Mahasiswa. Hal ini akan memastikan bahwa sistem tetap efektif dan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan, penting bagi manajemen untuk memberikan pelatihan kepada staf, mahasiswa dan dosen pembimbing terkait penggunaan sistem ini, sehingga mereka dapat memanfaatkan fitur-fitur dengan optimal. Selain itu manajemen perlu menjaga kerja sama yang baik antara Bagian Pendidikan, dosen pembimbing, dan mahasiswa dalam penggunaan sistem ini, sehingga informasi yang diperlukan dapat tersampaikan dengan lancar. Dalam aspek sistem, disarankan untuk mengembangkan mekanisme intergasi dengan e-campus terkait dengan data mahasiswa, pembimbing dan staf akademik, perlu memastikan bahwa sistem memiliki antarmuka yang user-friendly bagi dosen pembimbing untuk memantau aktivitas mahasiswa dan mencatat log aktivitas dengan mudah dan akurat. Serta penting untuk memastikan bahwa sistem memiliki fitur keamanan yang kuat untuk melindungi data mahasiswa serta menghindari potensi penyalahgunaan.

Referensi

- [1] D. Dinasty Lutfia and D. Rianto Rahadi, "Analisis Intership Bagi Peningkatan Kompetensi Mahasiswa," *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, vol. 8, no. No 3, pp. 199–204, 2020.
- [2] M. Gatot and D. Rahayu, "HUBUNGAN ANTARA PROGRAM MAGANG DENGAN MOTIVASI PENGEMBANGAN KARIR PESERTA DIDIK," *Agustus 2019 Indonesian Journal Of Adult and Community Education*, vol. 1, no. 1, pp. 11–18, 2019.
- [3] L. Ariyanti, M. Najib Dwi Satria, and D. Alita, "SISTEM INFORMASI AKADEMIK DAN ADMINISTRASI DENGAN METODE EXTREME PROGRAMMING PADA LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, vol. 1, no. 1, pp. 90–96, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- [4] Setiawansyah, H. Sulistiani, A. Yuliani, and F. Hamidy, "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming," *Technomedia Journal (TMJ)*, vol. 6, no. No 1 Agustus 2021, pp. 1–14, 2021, doi: 10.33050/tmj.v6i01.
- [5] G. Taufiq, Y. Handrianto, and Suharjanti, "Model Extreme Programming Untuk Rancang Bangun Sistem Informasi Penjadwalan Kuliah," *Jurnal Infortech*, vol. 4, no. No. 2 Desember 2022, pp. 190–199, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>
- [6] R. Mersita, D. Darwis, and A. Surahman, "Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming," *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, vol. 2, no. 2, pp. 45–53, 2022.
- [7] T. Bayu Kurniawan and Syarifuddin, "PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFETERIA NO CAFFE DI TANJUNG BALAI KARIMUN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN MYSQL," *Jurnal TIKAR*, vol. 1, no. No 2 Juli, 2020, pp. 192–206, 2020.
- [8] H. Santono and E. Sedyono, "Implementasi Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Web, Barcode, dan SMS Gateway," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019*, pp. 255–260, 2019.
- [9] A. Rosano, "Pengujian Alpha dan Beta pada Pengembangan Sistem Internet Banking (Ibank) PT Bank Mega, Tbk," *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [10] S. Masripah and L. Ramayanti, "PENERAPAN PENGUJIAN ALPHA DAN BETA PADA APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU," *JURNAL SWABUMI*, vol. 8, no. 1, p. 2020, 2020.
- [11] Y. Dwi Wijaya and M. Wardah Astuti, "PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS," *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, vol. 4, p. 2021.

- [12] I. Putu Gina Astawa, I. Gede Mahendra Darmawiguna, and N. Sugihartini, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Kepegawaian Kabupaten Badung (Simpeg Badung) Menggunakan Metode Usability Testing (studi kasus: SMP Negeri 3 Petang)," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 8, no. Nomor 2, 2019.
- [13] D. Taluke, R. S. M Lakat, and A. Sembel, "ANALISIS PREFERENSI MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN EKOSISTEM MANGROVE DI PESISIR PANTAI KECAMATAN LOLODA KABUPATEN HALMAHERA BARAT," *Jurnal Spasial*, vol. 6, no. 2, 2019.
- [14] P. Agustin and R. Intan Permatasari, "PENGARUH PENDIDIKAN DAN KOMPENSASI TERHADAP KINERJA DIVISI NEW PRODUCT DEVELOPMENT (NPD) PADA PT. MAYORA INDAH Tbk.," *JURNAL ILMIAH M-PROGRESS*, vol. Vol. 10, no. No.2 Juni 2020, pp. 174–184, 2020.
- [15] M. A. Chamida, A. Susanto, and A. Latubessy, "ANALISA USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BEDAH RUMAH DI DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PERMUKIMAN KABUPATEN JEPARA," *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, vol. 3, no. 1, pp. 36–41, Dec. 2021, doi: 10.24176/ijtis.v3i1.7531.
- [16] A. Sasongko, W. Eka Jayanti, and D. Risdiansyah, "USE QUESTIONNAIRE UNTUK MENGUKUR DAYA GUNA SISTEM INFORMASI E-TADKZIRAH," *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, vol. VIII, no. 2 Desember 2020, pp. 80–87, 2020, [Online]. Available: <https://garyperlman.com/quest/quest.cgi>