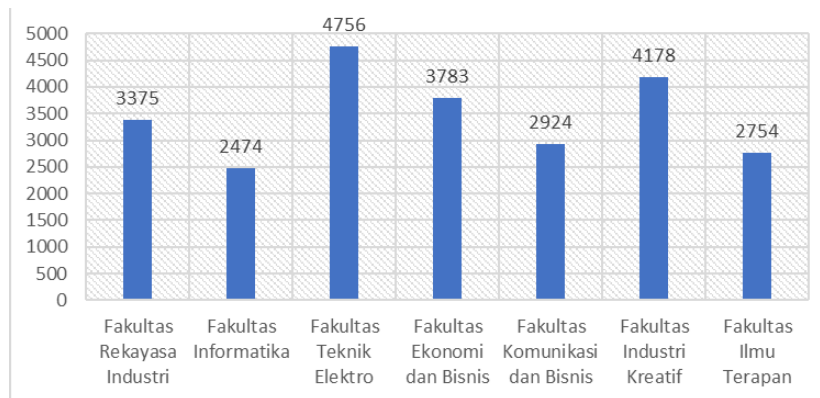


# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Universitas Telkom merupakan kampus swasta yang terletak di Kabupaten Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Universitas Telkom menyediakan beberapa tingkat pendidikan mulai dari diploma-3 (D3), diploma-4 (D4), strata-1 (S1), dan strata-2 (S2) dari berbagai macam program studi. Berdasarkan Gambar I.1 Universitas Telkom memiliki 7 fakultas yang terdiri dari fakultas rekayasa industri, fakultas informatika, fakultas teknik elektro, fakultas ekonomi dan bisnis, fakultas komunikasi dan bisnis, fakultas industri kreatif, dan fakultas ilmu terapan.



Gambar I. 1 Jumlah Mahasiswa Setiap Fakultas di Universitas Telkom Tahun Ajaran 2018/2019

Menurut Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi dalam situsnya <https://forlap.ristekdikti.go.id/> menyatakan jumlah mahasiswa Universitas Telkom pada tahun ajaran 2018/2019 diketahui berjumlah 24.784 yang berasal dari daerah seluruh Indonesia. Sebesar lebih kurang 25% dari mahasiswa Universitas Telkom merupakan mahasiswa dari luar Kota/Kabupaten Bandung, sehingga mulai dari tahun 2012 Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) memutuskan untuk mendirikan sebuah asrama.

Asrama yang didirikan untuk memberikan pelayanan dan pembinaan kepada mahasiswa tingkat satu, yaitu mahasiswa semester satu dan dua (Universitas Telkom, 2017). Asrama yang di bawah naungan Direktorat Pengelolaan Mahasiswa (DPM) memiliki tujuan, yaitu membentuk karakter dari mahasiswa baru yang

tinggal di asrama sebagai modal dasar mahasiswa mengikuti perkuliahan di kampus dan bekal ketika nanti lulus dari perguruan tinggi. Pembentukan karakter mahasiswa di asrama berupa program pengembangan *soft skills*.

Program pengembangan *soft skills* asrama merupakan salah satu dari empat pilar utama program pembinaan mahasiswa oleh DPM. Program tersebut terdiri dari Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru (PKKMB) – “*know about university*”, program pengembangan *soft skills* asrama (*dormitory soft skills development program*) – “*build the character*”, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) – “*practice about organization*”, dan kompetisi dan kegiatan yang bermanfaat (*valuable activity*) – “*show the quality*” (Univesitas Telkom, 2016). Hal ini diharapkan agar mahasiswa tidak hanya memiliki keterampilan *hard skills* berupa penguasaan dan penerapan ilmu pengetahuan saja, tetapi mahasiswa dapat juga memiliki keterampilan *soft skills* yang berupa keterampilan berkomunikasi, bekerja dalam tim, bekerja mandiri, dan berpikir analitis. Program pengembangan *soft skills* yang diterapkan di dalam asrama disebut dengan *framework* “ASAS”, yaitu kurikulum yang memuat 4 bidang kegiatan adaptif, spriritual, akademis, dan sosial (Univesitas Telkom, 2016).

Tabel I. 1 Program Kegiatan Pengembangan *Soft Skills* di Asrama Universitas Telkom

No.	<i>Framework</i> “ASAS”	Program Kegiatan
1.	Bidang Adaptif	<i>Dorm Team (learn how to to be a leader)</i>
		<i>Dorm Sport and Fun Games (teamwork and refreshment)</i>
		<i>Dorm Clean Up (create our healthy environment)</i>
		<i>Dorm ID (know each other and be a friend)</i>
2.	Bidang Spiritual	<i>Dorm Comic Religion (make a daily life comic about religion)</i>
		<i>Dorm Spiritual Discussion (discuss about daily life problems)</i>
		Asrama Mengaji dan Gerakan Subuh Berjamaah ( <i>national event</i> )

Tabel I. 1 Program Kegiatan Pengembangan *Soft Skills* di Asrama Universitas Telkom (Lanjutan)

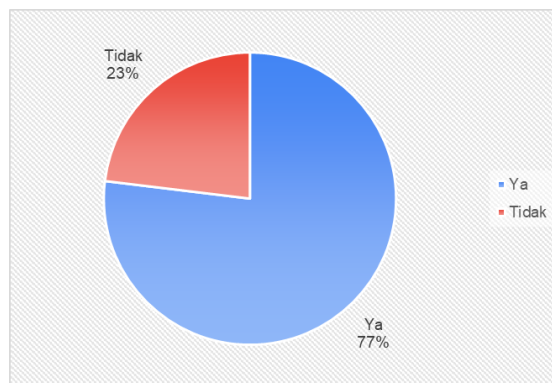
No.	Framework “ASAS”	Program Kegiatan
2.	Bidang Spiritual	<i>Dorm Percussion (learn about harmony and collaboration)</i>
3.	Bidang Akademis	<i>Dorm Response (study for exam together)</i>
		<i>Dorm Academic Week (talkshow about academic)</i>
		<i>Dorm Tutor (the teacher is my friends)</i>
		<i>Dorm Academic Competition (together we can)</i>
4.	Bidang Sosial	<i>Dorm Saving Trash (do smart to manage our trash)</i>
		<i>Dorm Actvironment (community service for our environment)</i>
		<i>Dorm Pattimura Ranger (donate your Rp1000 everyday)</i>
		<i>Dorm Food Festival (regional food festival)</i>

Program pengembangan *soft skills* di asrama yang terdapat pada Tabel I.1 dibina oleh *Senior Resident* (SR) dan diawasi oleh DPM. Melalui program pengembangan *soft skills* ini mendukung mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman yang lebih berwarna dan menyenangkan serta berhak mendapatkan poin Transkip Aktivitas Kemahasiswaan (TAK) berjumlah 30 poin jika aktif mengikuti kegiatan pembinaan di asrama. TAK merupakan salah satu syarat untuk kelulusan di Universitas Telkom dalam bentuk Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI). Poin TAK yang didapatkan tersebar di setiap masing-masing kegiatan program pengembangan *soft skills* yang diadakan.



Gambar I. 2 Grafik Perbandingan Informasi TAK Kegiatan Asrama

Melihat kegiatan yang dilaksanakan oleh pihak asrama mahasiswa penghuni asrama mendapatkan keuntungan lebih karena mendapatkan TAK saat mahasiswa aktif mengikuti program pengembangan *soft skills*. Tetapi, pada kenyataannya kondisi informasi mengenai kegiatan program pengembangan *soft skills* masih belum tersebar dengan baik. Hal ini dapat dilihat sesuai dengan Gambar I.2 sebesar 83% mahasiswa belum mengetahui jumlah TAK sesuai dari hasil survei kepada 193 responden mahasiswa untuk kegiatan program pengembangan *soft skills* di asrama. Walaupun sebesar 86% mahasiswa penghuni asrama sudah mengetahui bahwa saat mengikuti kegiatan program pengembangan *soft skills* mendapatkan TAK.



Gambar I. 3 Grafik Mahasiswa Mendapatkan TAK dari Kegiatan Program Pengembangan Soft Skills di Asrama

Selain itu, penyampaian data dan informasi yang didapatkan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam program pengembangan *soft skills* seperti mahasiswa, *senior resident*, dan Direktorat Pengelolaan Mahasiswa (DPM) masih belum sama. Hal ini menyebabkan mahasiswa yang aktif mengikuti kegiatan program pengembangan *soft skills* tidak berhasil di-*input*-kan TAK dari kegiatannya sesuai dengan Gambar I.3. Sebesar 77% mahasiswa yang mengikuti kegiatan program

pengembangan *soft skills* di asrama tidak mendapatkan TAK, sedangkan mahasiswa yang mendapatkan TAK dari kegiatan asrama sebesar 23%.

Tabel I. 2 Kondisi Informasi Kegiatan Program Pengembangan *Soft Skills* di Asrama

No.	Pihak	Masalah
1	Mahasiswa	Tidak mengetahui jumlah TAK dari masing-masing kegiatan program pengembangan <i>soft skills</i> serta terdapat TAK mahasiswa yang tidak dimasukkan setelah mengikuti kegiatan
2.	<i>Senior Resident</i>	Perekaman data kehadiran mahasiswa saat kegiatan masih manual
3.	Direktorat Pengelolaan Mahasiswa (DPM)	Menerima data kehadiran kegiatan asrama mahasiswa saat masa akhir periode tahun ajaran

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan setelah melakukan wawancara sesuai dengan Tabel I.2 ketiga pihak yang terlibat seperti mahasiswa, *senior resident*, dan Direktorat Pengelolaan Mahasiswa memiliki sebuah kebutuhan data dan informasi yang sama, yaitu kebutuhan informasi kehadiran program pengembangan *soft skills* yang diadakan oleh pihak asrama dan perolehan TAK mahasiswa yang tinggal di asrama dari kegiatan program pengembangan *soft skills*. Maka dari itu sesuai dengan permasalahan tersebut diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat membuat data dan informasi yang didapatkan sama, mudah digunakan (*user friendly*), cepat, dan dapat menyimpan data dalam kapasitas yang besar (Xu & Zhang, 2017). Kemudian untuk dapat menyelesaikan atau memperbaiki permasalahan tersebut dapat dengan merancang sebuah sistem manajemen informasi atau *management information system* untuk pengembangan program kegiatan *soft skills* di asrama Universitas Telkom dengan menggunakan metode model *rapid application development* di dalam pengembangannya.

MIS atau bisa disebut Sistem Informasi Manajemen (SIM) merupakan suatu sistem yang berbasis komputer yang membuat informasi tersedia bagi para pengguna yang memiliki kebutuhan yang sama (Raymond McLeod & Schell,

2008). Serta *Rapid Application Development* (RAD) atau pengembangan aplikasi cepat merupakan kumpulan strategi, metodologi, dan alat integrasi yang terdapat di dalam suatu kerangka kerja yang disebut rekayasa informasi (Raymond McLeod & Schell, 2008).

Pemilihan MIS sebagai sistem informasi yang dirancang agar pihak-pihak yang terlibat serta memerlukan data dan informasi untuk pengembangan program kegiatan *soft skills* di asrama Universitas Telkom seperti dari pihak mahasiswa, *senior resident*, dan Direktorat Pengelolaan Mahasiswa dapat mendapatkannya dengan mudah dan tidak terdapat kekeliruan dalam penyampaian yang dalam pengembangan sistemnya digunakan metode RAD. Selain itu, dengan bantuan MIS pihak Direktorat Pengelolaan Mahasiswa dapat mudah melihat informasi dari kegiatan yang sudah dilakukan pengembangan program kegiatan *soft skills* di asrama Universitas Telkom dan melihat pengaruhnya terhadap perolehan TAK mahasiswa baru yang tinggal di asrama.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berikut ini merupakan rumusan masalah yang terdapat di dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang, yaitu:

Bagaimana rancangan *management information system* untuk pengembangan program kegiatan *soft skills* di asrama Universitas Telkom terhadap perolehan Transkrip Aktivitas Kemahasiswaan (TAK) mahasiswa?

## **I.3 Tujuan**

Berikut ini merupakan tujuan yang terdapat di dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang sudah dirancang, yaitu:

Memaparkan rancangan *management information system* berdasarkan pengembangan program kegiatan *soft skills* di asrama Universitas Telkom terhadap perolehan TAK.

## **I.4 Manfaat Penelitian**

Berikut ini merupakan beberapa manfaat yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan dalam tugas akhir ini, yaitu:

1. Mendapatkan informasi tentang perolehan Transkrip Aktivitas Kemahasiswaan (TAK) yang diadakan oleh pihak asrama Universitas Telkom.

2. Mendapatkan pengetahuan mengenai pengaruh program pengembangan *soft skills* di asrama terhadap perolehan Transkrip Aktivitas Kemahasiswaan(TAK) mahasiswa.
3. Mendapatkan rancangan *management information system* berdasarkan program pengembangan *soft skills* di asrama Universitas Telkom terhadap perolehan Transkrip Aktivitas Kemahasiswaan(TAK) mahasiswa.

### **I.5 Batasan Masalah**

Berikut ini merupakan batasan masalah yang dijadikan acuan untuk pembuatan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian dilakukan hanya untuk kebutuhan asrama terhadap kegiatan program pengembangan *soft skills* Universitas Telkom.
2. Data mahasiswa asrama Universitas Telkom pada Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Data *senior resident* Universitas Telkom Tahun Ajaran 2018/2019.
4. Data kegiatan pengembangan program kegiatan *soft skills* di asrama Universitas Telkom pada Tahun Ajaran 2018/2019.
5. Data kehadiran kegiatan asrama mahasiswa Universitas Telkom Tahun Ajaran 2018/2019.
6. Sistem yang dirancang dapat menyimpan data selama satu tahun ajaran.

### **I.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang dilakukan untuk menyusun karya tulis ini dibagi menjadi beberapa bagian yang masing-masing berisi hal sebagai berikut:

#### **BAB I       Pendahuluan**

Pada bab ini terdiri dari latar belakang dalam melakukan penelitian, rumusan masalah yang didapatkan berdasarkan latar belakang, tujuan penelitian yang mengacu untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah, manfaat dari penelitian, batasan penelitian yang dilakukan, serta sistematika penelitian dalam penyusunan tugas akhir ini.

#### **BAB II      Landasan Teori**

Pada bab ini memaparkan kajian literatur yang dapat membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Kajian literatur tersebut mengenai asrama Universitas Telkom, data, informasi, *management*

*information system, System Development Life Cycle (SDLC), object-oriented design*, dan studi literatur. Kajian literatur tersebut didapatkan dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, baik berupa jurnal maupun buku.

### **BAB III Metodologi Penelitian**

Pada bab ini membahas mengenai seluruh tahapan yang dilakukan untuk menyelesaikan penelitian ini berupa bentuk model konseptual dan sistematika penelitian.

### **BAB IV Analisis dan Sistem Desain**

Pada bab ini membahas mengenai uraian perancangan sistem untuk rancangan *management information system*. Di dalam pengembangan rancangan MIS dilakukan sesuai dengan metode siklus hidup pengembangan aplikasi, yaitu *Rapid Application Development (RAD)*. Serta dilakukan pembuatan diagram terhadap pelaku yang terlibat maupun proses bisnis yang terdapat di dalam rancangan *management information system* yang dibangun.

### **BAB IV Hasil dan Pengujian**

Pada bab ini membahas mengenai hasil dan pengujian tentang rancangan MIS untuk program pengembangan *soft skills* di asrama Universitas Telkom terhadap perolehan Transkrip Aktivitas Kemahasiswaan (TAK) mahasiswa mulai dari metode yang digunakan, analisis, masukan, uji rancangan sistem, dan kekuatan serta kekurangan sistem yang dirancang.

### **BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini membahas hasil kesimpulan yang menjawab rumusan permasalahan dan memenuhi tujuan penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya pada bab satu. Selain itu, dipaparkan saran yang diberikan untuk kekurangan yang dimiliki selama dilakukannya penelitian ini dan saran untuk mengembangkan penelitian yang dilakukan selanjutnya mengenai topik yang sama.