

Design and Development of a Web-Based Community Service Information System at Garut University

Riyad Sabilul Muminin^{1*}, Dendi Ramdani², Fikri Fahru Roji³

¹Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Komunikasi dan Informasi, Universitas Garut, Garut, Jawa Barat, Indonesia

²Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Komunikasi dan Informasi, Universitas Garut, Garut, Jawa Barat, Indonesia

³Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi, Universitas Garut, Garut, Jawa Barat, Indonesia

*Penulis koresponden, e-mail : riyadhsyabil@uniga.ac.id

Abstract: *The Community Service Program (KKN) is a mandatory activity in universities aimed at enhancing students' competencies in teamwork, leadership, and soft skills partnerships with the community. However, the implementation of KKN often faces challenges such as data inconsistencies, complex registration processes, and difficulties in activity management. This research aims to design and build a website-based KKN information system at Garut University to address these issues. By utilizing website technology, this system is expected to improve the efficiency and effectiveness of KKN implementation.*

This research employs the Unified Software Development Process (USDP) methodology, which is iterative and adaptive. The stages in USDP, namely inception, elaboration, construction, and transition, are followed systematically. In the inception phase, a needs analysis and feasibility study are conducted to determine the project scope. The elaboration phase produces the system architecture design and functional requirements specifications. The construction phase focuses on implementing the system according to the design that has been made. Finally, the transition phase includes testing, deployment, and system maintenance.

The result of this research is a complete and functional website-based KKN information system. The system provides features such as online registration, group management, activity reporting, monitoring, and evaluation. System testing shows that this system is able to meet user needs and provide significant benefits in the implementation of KKN at Garut University. This system can also be an example for other universities that want to improve the quality of KKN implementation through the use of information technology.

Keywords: *Community Service Program (KKN), information system, website, USDP, Garut University.*

Abstrak: Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan kegiatan wajib di perguruan tinggi yang bertujuan meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam kerja tim, kepemimpinan, dan soft skill kemitraan dengan masyarakat. Namun, pelaksanaan KKN seringkali menghadapi tantangan seperti ketidaksesuaian data, proses pendaftaran yang rumit, dan kesulitan dalam manajemen kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi KKN berbasis website di Universitas Garut guna mengatasi masalah-masalah tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi website, sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan KKN.

Penelitian ini menggunakan metodologi *Unified Software Development Process (USDP)* yang bersifat iteratif dan adaptif. Tahapan-tahapan dalam USDP, yaitu *inception*, *elaboration*, *construction*, dan *transition*, diikuti secara sistematis. Pada fase *inception*, dilakukan analisis kebutuhan dan studi kelayakan untuk menentukan ruang lingkup proyek. Fase *elaboration* menghasilkan rancangan arsitektur sistem dan spesifikasi kebutuhan fungsional. Fase *construction* berfokus pada implementasi sistem sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Terakhir, fase *transition* mencakup pengujian, *deployment*, dan pemeliharaan sistem.

Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem informasi KKN berbasis website yang lengkap dan fungsional. Sistem ini menyediakan fitur-fitur seperti pendaftaran *online*, manajemen kelompok, pelaporan kegiatan, monitoring, dan evaluasi. Pengujian sistem menunjukkan bahwa sistem ini mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan manfaat yang signifikan dalam pelaksanaan KKN di Universitas Garut. Sistem ini juga dapat menjadi contoh bagi perguruan

tinggi lain yang ingin meningkatkan kualitas pelaksanaan KKN melalui pemanfaatan teknologi informasi.

Kata kunci: Kuliah Kerja Nyata (KKN), sistem informasi, website, USDP, Universitas Garut.

PENDAHULUAN

Di era inovasi teknologi yang pesat, otomatisasi telah merambah berbagai sektor kehidupan, termasuk manajemen data dan informasi (Susandya & Putri, 2021; Wahyuningsih & Najib, 2024; Walim & Suhardi, 2020). Salah satu inovasi yang menonjol adalah pengembangan sistem informasi berbasis website. Sistem ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas pekerjaan, tetapi juga memberikan akses cepat terhadap informasi terkini (Buyung et al., 2024; Gunawan & Lionie, 2024; Hasri & Sudarmilah, 2021; Vhalery et al., 2022). Potensi sistem informasi berbasis website ini sangat relevan dalam mengatasi berbagai masalah yang muncul dalam pengelolaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN).

KKN merupakan kegiatan yang melibatkan mahasiswa secara langsung dalam menangani masalah riil di masyarakat. Melalui KKN, mahasiswa diharapkan dapat mengasah kemampuan kerjasama tim lintas disiplin ilmu, mengembangkan kepemimpinan dalam pengelolaan program pembangunan desa, serta meningkatkan *soft skill* kemitraan (Vhalery et al., 2022). Namun, pelaksanaan KKN tidak terlepas dari berbagai hambatan. Studi kasus di Universitas Muhammadiyah Bengkulu (Trio Uspandi & Witriyono, 2021) menunjukkan adanya ketidaksesuaian data antara yang diunggah secara online dengan dokumen fisik yang dikumpulkan mahasiswa, sehingga menyulitkan proses validasi. Sementara itu, di Universitas Garut (UNIGA), kesulitan dalam manajemen kegiatan KKN menjadi kendala utama.

Penelitian terkait sistem informasi KKN telah dilakukan sebelumnya, menunjukkan minat dan urgensi pengembangan solusi teknologi dalam bidang ini. (Suprpto, 2020) mengembangkan aplikasi KKN untuk IAIN Salatiga menggunakan metode *Prototype*, yang berhasil meningkatkan kelancaran pelaksanaan KKN. Aziz dan Tasrif (Aziz & Tasrif, 2022) merancang sistem informasi KKN berbasis web untuk Universitas Negeri Padang menggunakan *framework Codeigniter*, yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam berpartisipasi dalam kegiatan KKN. Mulyani dkk. (Mulyani et al., 2020) mengembangkan sistem informasi KKN (E-KKN) untuk Universitas Respati Yogyakarta menggunakan PHP dan MySQL, menunjukkan potensi penerapan teknologi web dalam pengelolaan KKN. Penelitian lainnya berfokus pada manajemen pelaporan KKN berbasis website di UIN Alauddin Makassar (Mulyani et al., 2020) dan sistem monitoring laporan KKN di Universitas Harapan Medan (Mulyani et al., 2020).

Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah memberikan kontribusi yang berarti, kebutuhan akan sistem informasi KKN yang lebih sesuai dengan konteks Universitas Garut tetap ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan merancang dan membangun sistem informasi KKN berbasis website yang dapat mengatasi masalah-masalah spesifik yang dihadapi

UNIGA. Metodologi *Unified Software Development Process* (USDP) dipilih karena fleksibilitasnya dalam mengakomodasi kebutuhan proyek yang beragam (Mukhsin, 2018). Sementara itu, *Unified Modeling Language* (UML) digunakan sebagai alat bantu perancangan karena telah terbukti efektif dalam berbagai penelitian sebelumnya (Madaniah & Rachmatika, 2022; Mukhsin, 2018; Nursiyanto et al., 2022).

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sistem informasi KKN berbasis website yang komprehensif, efisien, dan mudah digunakan. Dengan mengintegrasikan berbagai aspek pengelolaan KKN, mulai dari pendaftaran hingga pelaporan dan evaluasi, sistem ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi mahasiswa, dosen pembimbing, dan pihak administrasi UNIGA. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metodologi USDP dan penerapan UML dalam konteks perancangan sistem informasi.

KAJIAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi Berbasis WEB

Sistem informasi berbasis web, yang memanfaatkan teknologi web dalam pengelolaan data dan informasi, menjadi tulang punggung bagi organisasi atau institusi dalam era digital ini. Dengan kemampuannya sebagai standar dalam penyimpanan data, sistem ini memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi, memformat data, serta menampilkan informasi melalui arsitektur client/server yang efisien (Wahyudin et al., 2020). Sistem ini menangani berbagai tipe informasi digital, termasuk teks, multimedia, grafik, dan suara, dengan antarmuka grafis (GUI) yang intuitif, memungkinkan penggunaan yang mudah dan aksesibilitas yang tinggi (Madre et al., 2021). Keberadaan sistem informasi berbasis web ini mencerminkan bagaimana teknologi web telah menjadi kunci dalam mengelola kompleksitas informasi di zaman sekarang (Wahyudin & Rahayu, 2020).

Sistem informasi berbasis web didefinisikan seperti sistem informasi lainnya, tetapi memiliki perbedaan yang terletak pada bahasa pemrograman yang digunakan yaitu bahasa pemrograman web dan juga sistem informasi berbasis web ini bersifat online (Madre et al., 2021).

Komponen utama dalam sistem informasi berbasis web antara lain:

1. *Web Server* : Perangkat lunak yang mengatur halaman web dan membuatnya dapat diakses oleh klien melalui jaringan lokal atau internet.
2. *Web Browser* : Aplikasi untuk mengakses data yang disediakan oleh web server melalui internet.
3. *Web Statis* : Halaman web yang berisi kode HTML dan isinya tidak berubah dari waktu ke waktu.

4. Web Dinamis : Halaman web yang berfungsi untuk memberikan alamat dari sebuah program pada server yang dapat dieksekusi, sehingga outputnya dikirimkan dalam format HTML ke web browser.

Beberapa kelebihan utama sistem informasi berbasis web antara lain:

1. Dapat dijalankan tanpa harus melakukan penginstalan aplikasi.
2. Tidak memerlukan lisensi karena lisensi menjadi tanggung jawab penyedia aplikasi web.
3. Dapat dijalankan di berbagai sistem operasi asalkan memiliki browser dan akses internet.
4. Dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone.
5. Tidak memerlukan spesifikasi perangkat yang tinggi karena sebagian besar proses dilakukan di web server.

Adapun kelemahan dari sistem informasi berbasis web antara lain:

1. Dibutuhkan koneksi internet yang handal dan stabil agar aplikasi dapat berjalan dengan baik.
2. Dibutuhkan sistem keamanan yang baik karena aplikasi dijalankan secara terpusat di server.

Sistem informasi berbasis web, sebagai inovasi baru dan modern, memainkan peran penting dalam pengelolaan bisnis di era digital. Integrasi sistem ini dengan basis data memungkinkan organisasi untuk mengelola data dan informasi secara real-time, yang sangat penting dalam menghasilkan laporan yang akurat dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik (Enstayn et al., 2019; Madre et al., 2021). Keberhasilan implementasi sistem ini tercermin dalam kemampuannya untuk memfasilitasi proses bisnis yang efisien dan responsif terhadap kebutuhan dinamis pasar saat ini (Mohammad Suryawinata, 2019).

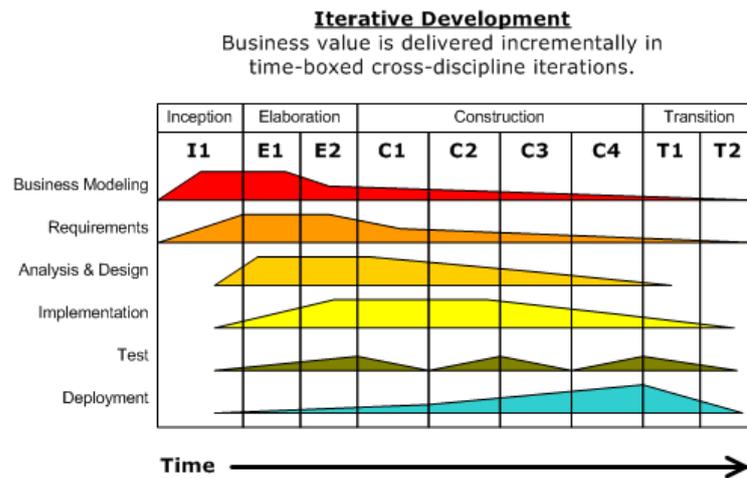
B. Unified Software Development Process (USDP)

Unified Software Development Process (USDP) adalah metodologi untuk pengembangan perangkat lunak, terutama perangkat lunak yang berorientasi objek. USDP merupakan bentuk lain dari proses pengembangan sistem yang bersifat iteratif, incremental, berbasis komponen, berorientasi kebutuhan, dan berpusat pada arsitektur. USDP menggunakan teknik pemodelan visual seperti UML untuk menggambarkan sistem yang akan dikembangkan (Mohammad Suryawinata, 2019; Nugroho, 2010).

Prinsip utama USDP antara lain (Jacobson et al., 1999):

1. *Iterative* : Pengembangan dilakukan secara iteratif dengan beberapa iterasi dalam setiap fase.
2. *Incremental* : Pengembangan dilakukan secara bertahap dengan menambahkan fitur baru pada setiap iterasi.

3. *Requirements Driven* : Pengembangan didasarkan pada kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi.
4. *Component-based* : Sistem dikembangkan dengan menggunakan komponen-komponen yang telah ada.
5. *Architecture-centric* : Arsitektur sistem menjadi pusat perhatian dalam pengembangan.



Gambar 1. *Workflows* dari USPD

Sumber: <https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/unified-process>

USDP terdiri dari empat fase utama (Jacobson et al., 1999), yaitu:

1. *Inception* : Fase untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem dan melakukan studi kelayakan.
2. *Elaboration* : Fase untuk menganalisis risiko, membangun arsitektur dasar sistem, dan membuat prototipe.
3. *Construction* : Fase untuk mengembangkan komponen-komponen sistem dan melakukan pengujian unit.
4. *Transition* : Fase untuk melakukan pengujian sistem secara keseluruhan dan menyiapkan rilis produk.

Beberapa kelebihan dari *Unified Software Development Process* (USDP) termasuk kemampuannya untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan risiko proyek melalui manajemen permintaan dan *review* yang lebih berhati-hati, yang sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak (Karouw, 2013). USDP juga cukup *scalable*, membuatnya cocok untuk tim dan proyek dengan skala besar maupun kecil, menawarkan fleksibilitas yang signifikan dalam manajemen proyek (Karouw, 2013). Selain itu, *review* berkala dalam USDP membantu menjaga fokus dan meningkatkan transparansi, aspek krusial untuk kesuksesan proyek (Karouw, 2013).

Namun, USDP juga memiliki kekurangan, termasuk proses pengembangan yang kompleks yang membutuhkan keterampilan mendalam dari tim, yang dapat menjadi tantangan bagi organisasi

dengan sumber daya terbatas (Karouw, 2013). Pengujian komponen yang berkelanjutan juga meningkatkan kompleksitas dan berpotensi menimbulkan banyak masalah saat pengujian, yang memerlukan perencanaan dan sumber daya yang cermat untuk diatasi¹.

Secara keseluruhan, USDP adalah metodologi yang menekankan pada pengembangan perangkat lunak yang terstruktur, dengan memperhatikan aspek-aspek penting seperti arsitektur, manajemen risiko, dan keterlibatan pengguna dalam proses pengembangan. Meskipun memiliki kelebihan dan kekurangan, USDP tetap menjadi salah satu metodologi yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak berorientasi objek, menunjukkan keefektifannya dalam berbagai konteks pengembangan (Karouw, 2013).

C. Kuliah Kerja Nyata (KKN)

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan program yang esensial dalam tridarma perguruan tinggi di Indonesia, di mana mahasiswa berkontribusi pada masyarakat melalui pendekatan interdisipliner dan sektoral (Hidayat, 2019). Program ini tidak hanya memperkaya pengalaman mahasiswa tetapi juga membawa manfaat langsung ke dalam komunitas, mencerminkan integrasi antara pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. KKN mendorong mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan akademis mereka dalam konteks nyata, mendukung pembangunan berkelanjutan dan pemberdayaan masyarakat (Anwas, 2011).

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Unified Software Development Process* atau disingkat USDP. Menurut penelitian (Mukhsin, 2018). USDP merupakan salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak yang lebih dikhususkan untuk berorientasi objek. USDP diperkenalkan pertama kali oleh *Rational Team* yang mana disempurnakan kembali menjadi metodologi yang baru yang diberi nama *Rational Unified Process* (RUP) yang menjadi asal terbentuknya metodologi lain.

USDP menggunakan pendekatan *iterative* yang memiliki 4 fase utama. Setiap fase memberikan gambaran mengenai penekanan pada suatu kegiatan yang penting pada proses pengembangan sistem. Fase tersebut digambarkan dalam bentuk aliran kerja atau *workflows* yang mana aliran tersebut adalah rangkaian aktivitas pengembangan.

Pada penelitian ini, akan melewati beberapa fase, yaitu:

1. Fase Permulaan (*Inception Phase*)

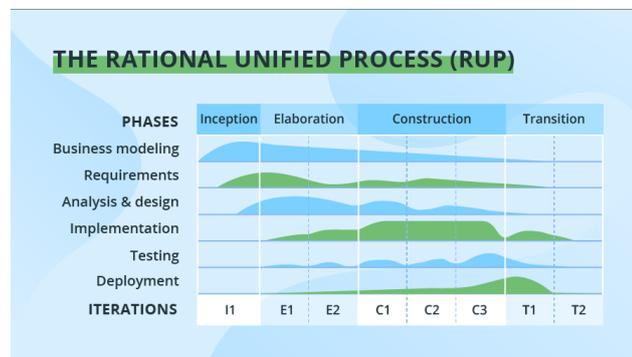
Pada fase ini, dilakukan penentuan konsep, visi dan lingkup dari produk yang sedang dikembangkan sampai ke tingkat dapat diproses. Pada fase ini, akan menjelaskan proses bisnis dari sistem yang dibuat serta menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sistem.

2. Fase Elaboration (*Elaboration Phase*)

Pada fase ini, mengidentifikasi dan membuat perencanaan terkait sumber daya, aktivitas dan hasil kerja dari pengembangan sistem informasi ini.

3. Fase Konstruksi (*Construction Phase*)

Pada fase ini, dimulai untuk mengimplementasikan perancangan yang sudah dibuat secara bertahap untuk beberapa iterasi. Selain itu, dilakukan pemeriksaan pada kegiatan perancangan agar hasil rancangan sesuai dengan proses bisnis yang dirancang.



Gambar 2. *Workflows* dari USPD

Sumber: <https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/rational-unified-process>

Untuk setiap fase tersebut, terdapat 5 tahapan kerja, yaitu

1. *Requirements*

Pada tahapan ini, dilakukan pengumpulan bahan yang nantinya akan digunakan untuk pengembangan sistem dan membuat model yang mana model ini digambarkan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Setelah itu, dilakukan analisis kebutuhan sistem berdasarkan daftar kebutuhan yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Biasanya bentuk yang digunakan yaitu *use case*.

2. *Analysis*

Tujuan dari tahapan ini yaitu memberikan deskripsi serta model yang lebih jelas dari gambaran *use case* sebelumnya. *Use case* akan dianalisa lebih detail seperti detail yang ada akan dijabarkan lebih lanjut serta setiap relasi antar objek dan karakteristik tiap class akan diidentifikasi.

3. *Design*

Pada tahapan ini, model dari hasil analisis akan disempurnakan dan memberikan bentuk sistem berdasarkan dengan semua kebutuhan (termasuk semua fungsi non-fungsional dan kendala yang lain).

4. *Implementation*

Pada tahapan ini, mengubah hasil model pada desain menjadi sistem yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman.

5. *Test*

Pada tahapan ini, dilakukan pengujian pada sistem yang sudah dibuat, untuk memverifikasi dan memperbaiki sistem serta apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Fase Permulaan (*Inception Phase*)

Pada tahapan ini, akan dilakukan pembuatan *use case* diagram, yang mana *use case* diagram ini akan dijadikan sebagai gambaran awal mengenai sistem yang akan dibangun. Berikut merupakan usecase diagram yang dibuat pada gambar 3.



Gambar 2. *Use case* Sistem Informasi KKN

B. Fase Elaborasi (*Elaboration Phase*)

Pada fase ini, hasil dari fase sebelumnya diidentifikasi dan direncanakan kembali. Dari *use case* yang dibuat pada fase sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengguna atau user dari sistem informasi yang dibangun ada tiga, yaitu Dosen, Mahasiswa dan Admin yang mana dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

Admin

- Admin dapat mengelola informasi kegiatan KKN, penentuan dosen pembimbing, dan lain sebagainya.
- Admin menerima laporan monitoring yang dikirimkan oleh dosen pembimbing.
- Admin menerima laporan penilaian ketika kegiatan KKN sudah selesai yang dibuat oleh dosen pembimbing.
- Admin menerbitkan sertifikat sebagai bukti bahwa mahasiswa sudah melaksanakan KKN

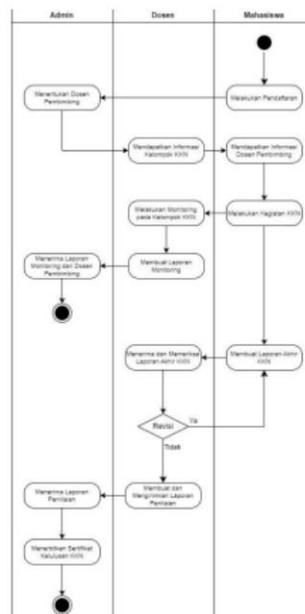
Mahasiswa

- Mahasiswa melakukan pendaftaran dengan berbagai syarat yang harus dipenuhi seperti membayar KKN, pemilihan lokasi, dan lain sebagainya.
- Mahasiswa menentukan kelompoknya masing-masing dan dapat melihat informasi kelompok dan informasi lainnya mengenai kegiatan KKN.
- Mahasiswa membuat laporan mengenai kegiatan KKN ketika KKN sudah selesai dan mengirimkannya ke dosen pembimbing.

Dosen

- Dosen Menerima laporan akhir dari mahasiswa sebagai salah satu poin penilaian.
- Dosen membuat laporan monitoring setiap melakukan kunjungan ke tempat kegiatan KKN.
- Dosen mengelola penilaian kepada mahasiswa yang melaksanakan kegiatan KKN sebagai dosen pembimbing.
- Dosen mengirimkan laporan penelitian mahasiswa yang sudah dibuat ke Admin.
- Dosen dapat melihat kelompok KKN yang dibimbing.

Untuk menggambarkan alur secara keseluruhan dari sistem, berikut merupakan *activity* diagram dari sistem yang dibuat, yang disajikan pada gambar 4.



Gambar 4. *Activity Diagram* Sistem Informasi KKN

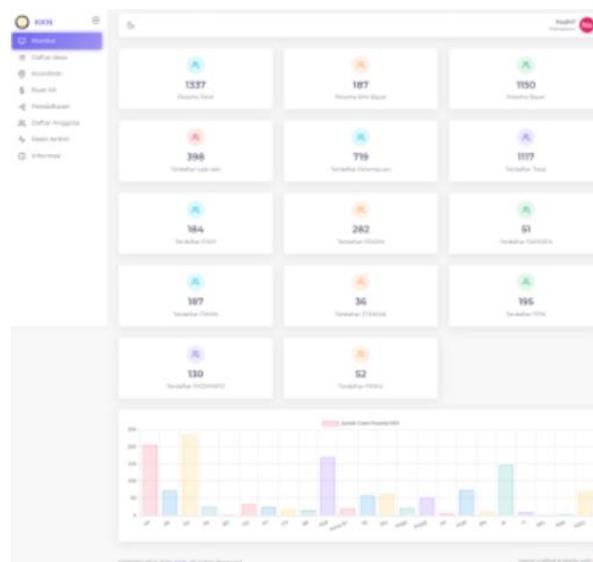
Pada gambar 4, dapat dilihat bahwa keseluruhan alur kerja atau *workflows* dari sistem ini dimulai dari pendaftaran mahasiswa melalui sistem yang mana dalam proses pendaftaran ini, mahasiswa harus memenuhi beberapa syarat seperti sudah membayar untuk mengikuti kegiatan KKN. Pada proses pendaftaran ini, mahasiswa dapat memilih sendiri kelompoknya dan juga tempat pelaksanaan KKN dengan ketentuan jumlah dan rasio yang sudah ditentukan. Setelah mahasiswa

melakukan pendaftaran, admin akan menentukan siapa dosen pembimbing dari kelompok tersebut dan dosen akan menerima informasi mengenai kelompok KKN yang dia bimbing. Setelah itu, mahasiswa juga akan mendapatkan informasi mengenai siapa dosen pembimbing mereka dan mahasiswa dapat melaksanakan KKN sesuai dengan informasi yang diberikan oleh admin. Ketika mahasiswa melaksanakan kegiatan KKN, dosen pembimbing akan beberapa kali mengunjungi kelompok KKN untuk memonitoring kelompok KKN dan hasil monitoring tersebut diberikan kepada admin.

Ketika kegiatan KKN selesai, mahasiswa akan membuat laporan akhir dari hasil kegiatan KKN yang sudah dilaksanakan. Laporan akhir tersebut akan diberikan kepada dosen pembimbing untuk diverifikasi dan sebagai salah satu aspek penilaian kinerja kelompok KKN. Jika laporan akhir ada revisi, maka laporan akhir akan diberikan kembali ke mahasiswa sampai tidak ada lagi revisi pada laporan akhir. Ketika laporan akhir KKN sudah selesai, dosen pembimbing akan membuat laporan penilaian kelompok KKN dan laporan tersebut akan dikirimkan kepada admin. Setelah itu, admin akan membuat sertifikat kelulusan KKN kepada masing-masing mahasiswa pada kelompok KKN tersebut sebagai bukti bahwa mahasiswa tersebut sudah melaksanakan kegiatan KKN.

C. Fase Konstruksi (*Construction Phase*)

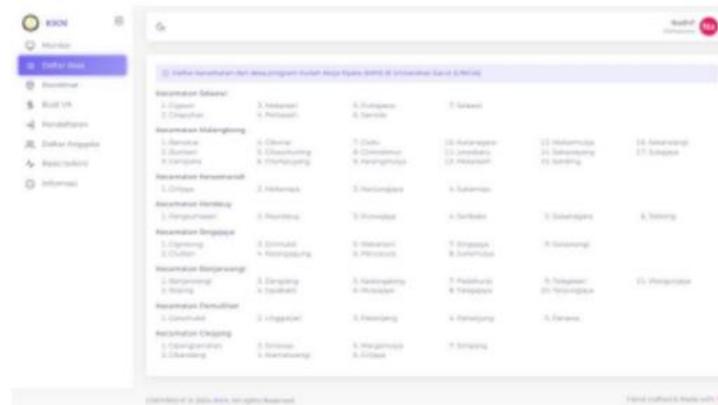
Pada fase ini, hasil dari perancangan sebelumnya dibuatkan sistem informasinya. Berikut merupakan beberapa hasil dari fase konstruksi ini.



Gambar 5. Halaman Monitor Mahasiswa

Pada halaman monitor yang diperlihatkan pada gambar 5, semua pengguna dapat mengakses halaman tersebut. Isi dari halaman tersebut terdapat beberapa ringkasan informasi seperti jumlah

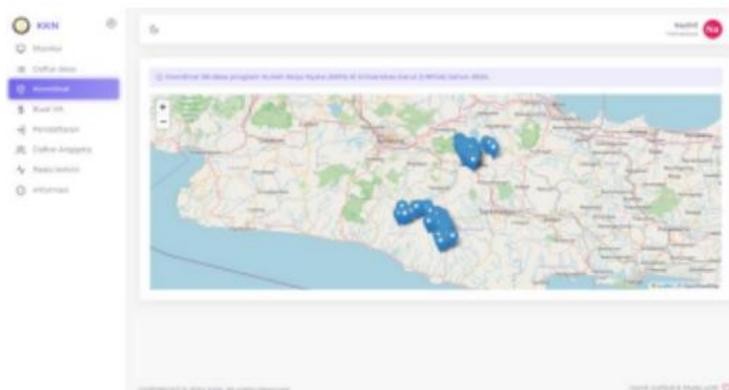
peserta KKN, jumlah yang sudah melakukan pendaftaran, jumlah pendaftar berdasarkan fakultas, dan lain sebagainya.



KKN		Daftar Desa Mahasiswa			
Daftar Desa Mahasiswa					
1. Fakultas & Jurusan	2. Desa	3. Jumlah Mahasiswa	4. Status	5. Jumlah Pendaftar	6. Jumlah Pendaftar
1. Fakultas & Jurusan	2. Desa	3. Jumlah Mahasiswa	4. Status	5. Jumlah Pendaftar	6. Jumlah Pendaftar
1. Fakultas & Jurusan	2. Desa	3. Jumlah Mahasiswa	4. Status	5. Jumlah Pendaftar	6. Jumlah Pendaftar
1. Fakultas & Jurusan	2. Desa	3. Jumlah Mahasiswa	4. Status	5. Jumlah Pendaftar	6. Jumlah Pendaftar
1. Fakultas & Jurusan	2. Desa	3. Jumlah Mahasiswa	4. Status	5. Jumlah Pendaftar	6. Jumlah Pendaftar
1. Fakultas & Jurusan	2. Desa	3. Jumlah Mahasiswa	4. Status	5. Jumlah Pendaftar	6. Jumlah Pendaftar
1. Fakultas & Jurusan	2. Desa	3. Jumlah Mahasiswa	4. Status	5. Jumlah Pendaftar	6. Jumlah Pendaftar
1. Fakultas & Jurusan	2. Desa	3. Jumlah Mahasiswa	4. Status	5. Jumlah Pendaftar	6. Jumlah Pendaftar
1. Fakultas & Jurusan	2. Desa	3. Jumlah Mahasiswa	4. Status	5. Jumlah Pendaftar	6. Jumlah Pendaftar

Gambar 6. Daftar Desa Mahasiswa

Pada halaman daftar desa, sama seperti sebelumnya semua pengguna dapat mengakses halaman ini. Pada halaman ini menampilkan daftar desa yang dijadikan tempat pelaksanaan kegiatan KKN.



Gambar 7. Koordinat Mahasiswa

Di halaman koordinat ini, ditampilkan koordinat dari desa yang dijadikan tempat pelaksanaan kegiatan KKN agar dapat mengetahui lebih detail letak dari desa tempat pelaksanaan kegiatan KKN.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari artikel penelitian ini adalah, dengan adanya sistem informasi KKN ini, memonitoring kegiatan KKN itu menjadi lebih mudah dan cepat karena sudah dibantu dengan adanya sistem informasi ini. Selain itu, proses pendaftaran juga lebih cepat dan mudah karena pendaftaran dilakukan secara online sehingga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dan yang terakhir, proses penilaian kelompok KKN juga menjadi lebih mudah karena dilakukan melalui sistem informasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwas, O. M. (2011). Kuliah Kerja Nyata Tematik Pos Pemberdayaan Keluarga Sebagai Model Pengabdian Masyarakat Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(5), 565–575. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i5.49>
- Aziz, M. H., & Tasrif, E. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi KKN UNP Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 131–136. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1.79>
- Buyung, A., Nur khoiriyah, A., Hasibuan, S. A., & Syahfitri, W. (2024). Sistem Informasi Cuti Pegawai Berbasis Website Pada Kantor Badan Pertanahan Nasional Kota Medan. In *Jurnal Ilmiah Ilmu Dan Teknologi Rekayasa*. <https://doi.org/10.31962/jiitr.v6i1.159>
- Enstayn, G., Kustanto, A., Prillysca Chernovita, H., & Korespondensi, P. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS WEB STUDI KASUS : PT UNICORN INTERTRANZ WEB-BASED MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM DESIGN CASE STUDY: PT UNICORN INTERTRANZ. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(4), 719–728. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184849>
- Gunawan, H., & Lionie, L. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Laundry Berbasis Website Pada Oasis Laundry. In *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v12i1.127363>
- Hasri, M. V. Al, & Sudarmilah, E. (2021). Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Berbasis Website Kelurahan Banaran. In *Matrik Jurnal Manajemen Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i2.1056>
- Hidayat, N. (2019). Model Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integratif Interkonektif Berbasis pada Pengembangan Masyarakat yang Produktif Inovatif dan Kreatif. *Panangkarang: Jurnal Penelitian Agama Dan Masyarakat*, 2(2), 219. <https://doi.org/10.14421/panangkarang.2018.0202-03>
- Jacobson, I., Booch, G., & Rumbaugh, J. (1999). *The unified software development process*. Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc.
- Karouw, S. (2013). ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI DORMITORY MANAGEMENT MENGGUNAKAN UNIFIED SOFTWARE DEVELOPMENT PROCESS. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(1). <https://doi.org/10.35793/jti.2.1.2013.1980>
- Madaniah, A. M., & Rachmatika, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Permohonan Cuti Karyawan Menggunakan Metode Unified Software Development Process (USDP)(Studi Kasus: PT. Safe And Secure Guarding). *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains*, 1(10), 1841–1848.
- Madre, J., Yudi Sukmono, H., & Gunawan, S. (2021). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Sebagai Salah Satu Media Promosi Pada Perusahaan. *JOURNAL OF INDUSTRIAL AND MANUFACTURE ENGINEERING*, 5(2). <https://doi.org/10.31289/jime.v5i2.5594>
- Mohammad Suryawinata, M. S. (2019). *Buku Ajar Mata Kuliah Pengembangan Aplikasi Berbasis Web*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-81-2>
- Mukhsin. (2018). ARSITEKTUR SISTEM INFORMASI EMERGENCY HEALTH CARD RUMAH SAKIT BERBASIS CLOUD COMPUTING MENGGUNAKAN UNIFIED SOFTWARE DEVELOPMENT PROCESS (USDP). *TEKNOKOM*, 1(1), 11–22. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v1i1.18>
- Mulyani, S. H., Widodo, S. T., & Herlinda, R. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA NYATA (E-KKN) UNIVERSITAS RESPATI YOGYAKARTA RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA NYATA (E-KKN) UNIVERSITAS RESPATI YOGYAKARTA. <https://prosiding.respati.ac.id/index.php/PSN/article/download/294/286>
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa perangkat lunak berorientasi objek dengan metode USDP* (1st ed.). CV Andi Offset.
- Nursiyanto, Deppi, L., & Awang, P. (2022). Sistem Informasi Pemantauan Prilaku Siswa SMA Negeri 1 Bukit Kemuning Berbasis Website. *JURNAL TEKNIKA*, 16(01), 159–177. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/teknika/article/download/4881/2038>

- Suprpto, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Kuliah Kerja Nyata Pada IAIN Salatiga Dengan Metode Prototype. *INFORMAL Informatics Journal*, 5, 1–9. <https://doi.org/10.19184/isj.v5i1.17328>
- Susandya, A. A. P. G. B. A., & Putri, I. G. A. M. K. (2021). Prosedur Penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Daerah Keuangan Berbasis Akrual Pada Dinas Kebudayaan Kabupaten Gianyar. In *Tridarma Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*. <https://doi.org/10.35335/abdimas.v4i2.1215>
- Trio Uspandi, E., & Witriyono, H. (2021). IMPLEMENTASI PROTEKSI JQUERY AJAX DENGAN PROTEKSI SESION PADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KULIAH KERJA NYATADI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 17, Issue 2).
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). KURIKULUM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA: SEBUAH KAJIAN LITERATUR. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 26–40. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>
- Wahyudin, Y., Rahayu, D. N., Rosma, S., & Nur, D. (2020). ANALISIS METODE PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE: A LITERATUR REVIEW. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3).
- Wahyuningsih, E., & Najib, A. J. (2024). Implementasi Sistem Informasi Data Kependudukan Desa Selokerto Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. In *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1058>
- Walim, W., & Suhardi, S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Dalam Penjualan Hardware Komputer Berbasis Website. In *Cermin Jurnal Penelitian*. https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v4i2.711