

SISTEM PELAPORAN TERPADU KULIAH KERJA NYATA BERBASIS DIGITAL (STUDI KASUS: Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Mulawarman)

Fitri Anasari¹⁾, Addy Suyatno²⁾, Indah Fitri Astuti³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Ilmu Komputer, FMIPA, Universitas Mulawarman

Email: fitrianasari29@gmail.com¹⁾, addysuyatno@fmipa.unmul.ac.id²⁾, indahfitriastuti@fmipa.unmul.ac.id³⁾

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan satu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar mahasiswa ditengah masyarakat diluar kampus. Selama KKN berlangsung banyak kegiatan yang dilakukan mahasiswa terhadap masyarakat. Mahasiswa diwajibkan untuk membuat laporan KKN yang isinya merupakan kegiatan, informasi atau gambaran serta program dari sejak perencanaan, pelaksanaan serta hasil yang telah dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem aplikasi yang dapat memberikan kemudahan mahasiswa dalam mengolah laporan KKN dan melaporkan setiap kegiatan-kegiatan selama KKN berlangsung. Dari penelitian tersebut maka dihasilkan sebuah sistem aplikasi desktop yang dapat diinstal di komputer masing-masing peserta KKN.

Kata Kunci : KKN, laporan, aplikasi *desktop*

PENDAHULUAN

Lembaga pengabdian kepada masyarakat yang biasa disingkat dengan LPPM merupakan unsur pelaksana di bidang pengabdian masyarakat, mengkoordinasikan staff pengajar dari berbagai fakultas dalam pelayanan kepada masyarakat. Tujuan dari LPPM yaitu mengembangkan lembaga pengabdian pada masyarakat sebagai pusat pendidikan dan pelatihan dalam pengamalan IPTEK bagi kesejahteraan masyarakat. Salah satu kegiatan dari LPPM yaitu pengabdian mahasiswa kepada masyarakat yaitu mengikuti program Kuliah Kerja Nyata.

Kuliah Kerja Nyata merupakan satu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup ditengah-tengah masyarakat di luar kampus, dan secara langsung mengidentifikasi serta menangani masalah-masalah pembangunan yang dihadapi. Pelaksanaan KKN mengambil lokasi di masyarakat dan memerlukan keterlibatan masyarakat sehingga realisasinya di lapangan harus sekaligus bisa memberikan manfaat bagi masyarakat bersangkutan.

Selama KKN berlangsung banyak kegiatan-kegiatan yang dilakukan mahasiswa terhadap masyarakat. Mahasiswa diwajibkan untuk membuat laporan KKN yang isi didalamnya merupakan kegiatan, informasi/gambaran atau program dari sejak perencanaan, pelaksanaan serta hasil-hasil yang telah dicapai dapat membantu

terselesaikannya laporan tersebut tetapi dalam pembuatannya pasti dikerjakan pada saat KKN selesai dilaksanakan karena dalam proses pembuatan laporan tersebut mahasiswa harus terlebih dahulu mengumpulkan data-data kegiatan selama KKN berlangsung.

Permasalahan yang timbul saat membuat laporan yaitu kerepotan dalam memformat laporan belum lagi jika masih banyak revisi. Tingginya kerepotan dalam proses pengolahan laporan KKN menjadi motivasi untuk membangun sistem pelaporan KKN berbasis digital. Sistem yang dibuat berupa aplikasi desktop yang dapat diinstal di komputer masing-masing peserta.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem

Sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Suatu sistem dapat terdiri dari sistem-sistem bagian (*subsystems*). Sebagai misal, sistem komputer dapat terdiri dari subsistem perangkat keras dan subsistem perangkat lunak. Masing-masing subsistem dapat terdiri dari subsistem-subsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen.

Subsistem perangkat keras (*hardware*) dapat terdiri dari alat masukan, alat pemroses, alat keluaran dan simpanan luar. Subsistem-subsistem saling

berinteraksi dan berhubungan membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem tersebut dapat tercapai. Interaksi dari subsistem-subsistem sedemikian rupa, sehingga dicapai suatu kesatuan yang terpadu atau integrasi (*integrated*) (Hartono, 1999).

Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan melalui beberapa sudut pandang, diantaranya:

1. Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.
2. Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia.
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).
 - a. Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat diprediksi dengan pasti, sehingga *output* dari sistem dapat diramalkan.
 - b. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

- a. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, tetapi yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tetapi tidak benar-benar tertutup).
- b. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima *input* dan menghasilkan *output* untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya.

Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*).

Pengendalian Sistem

Karena suatu sistem tidak ada yang tertutup, supaya sistem dapat terus melangsungkan hidupnya, maka sistem harus mempunyai daya membela diri atau sistem harus mempunyai sistem pengendalian.

Pengendalian dari suatu sistem dapat berupa pengendalian umpan balik (*feedback control system*), pengendalian umpan maju (*feed forward*

control system) dan pengendalian pencegahan (*preventive control system*).

Komputer Sebagai Suatu Sistem

Sistem merupakan kumpulan dari bagian-bagian (subsistem) yang terkait menjadi satu bentuk mekanisme kerja yang memberikan fungsi dan manfaat tertentu. Sedangkan komputer merupakan suatu rangkaian peralatan elektronik yang bekerja secara bersama-sama. Komputer dapat melakukan rangkaian pekerjaan secara otomatis melalui instruksi (program) yang diberikan, dan alat pengolah data menjadi *informasi* melalui proses tertentu (Sutarman, 2009).

Pengertian Kuliah Kerja Nyata (KKN)

Kuliah Kerja Nyata adalah salah satu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup ditengah-tengah masyarakat di luar kampus, dan secara langsung mengidentifikasi serta menangani masalah-masalah pembangunan yang dihadapi. KKN dilaksanakan oleh perguruan tinggi dalam upaya meningkatkan isi dan bobot pendidikan bagi mahasiswa dan untuk mendapatkan nilai tambah yang lebih besar pada pendidikan tinggi.

KKN dilaksanakan dalam masyarakat di luar kampus dengan maksud meningkatkan relevansi pendidikan tinggi dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat akan ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni untuk melaksanakan pembangunan yang makin meningkat serta meningkatkan persepsi mahasiswa tentang relevansi antara materi kurikulum yang mereka pelajari di kampus dengan realita pembangunan dalam masyarakat.

Bagi mahasiswa, kegiatan KKN haruslah dirasakan sebagai pengalaman belajar yang baru, yang tidak akan pernah diperoleh di dalam kampus. Dengan selesainya ber KKN, mahasiswa harus merasakan memiliki pengetahuan baru, kemampuan baru, dan kesadaran baru yaitu tentang masyarakat, bangsa dan tanah airnya, serta tentang dirinya sendiri, yang akan sangat berguna sebagai bekal sebelum menjadi sarjana.

Tujuan Kuliah Kerja Nyata (KKN)

KKN adalah program intrakurikuler dengan tujuan utama untuk memberikan pendidikan kepada mahasiswa. namun demikian karena pelaksanaannya mengambil lokasi di masyarakat dan memerlukan keterlibatan masyarakat, maka realisasinya di lapangan harus sekaligus bisa memberikan manfaat bagi masyarakat yang bersangkutan.

Dengan demikian melalui KKN akan terlihat bahwa perguruan tinggi bukan merupakan sesuatu kelembagaan yang terpisah dari masyarakat. Akan terjadi keterikatan dan saling ketergantungan baik secara fisik maupun

emosional antara perguruan tinggi dan masyarakat, sehingga pada gilirannya akan terasa bahwa peranan perguruan tinggi sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi menjadi lebih nyata.

Sasaran Kuliah Kerja Nyata (KKN)

Atas dasar hal-hal yang telah dikemukakan diatas, maka KKN mempunyai 3 kelompok sasaran, yaitu mahasiswa, masyarakat bersama pemerintah daerah, dan perguruan tinggi.

Pelaporan Kuliah Kerja Nyata (KKN)

Beberapa manfaat dari laporan adalah :

1. Merupakan sumber informasi bagi keperluan pemantauan dan evaluasi pelaksanaan KKN
2. Bahkan untuk melakukan kajian pengembangan konsep dan perbaikan metode atau teknik pelaksanaan KKN, maupun bagi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni.
3. Merupakan media komunikasi/sarana pendekatan sosial antara Pengelola KKN/Perguruan Tinggi dengan berbagai pihak baik di dalam dan terutama di luar perguruan tinggi, agar dapat menciptakan opini publik yang baik terhadap program KKN.

Jenis-jenis Laporan KKN

Laporan yang harus dibuat oleh mahasiswa peserta KKN dibagi menjadi 2 jenis laporan :

1. Laporan Perorangan/Kelompok
Mahasiswa peserta KKN profesi diwajibkan untuk menyusun laporan secara perorangan dan laporan kelompok. Laporan perorangan disusun oleh masing-masing anggota kelompok yang berisikan tentang kegiatan di kantor/ instansi masing-masing, sedangkan laporan kelompok disusun oleh kelompok yang berisikan tentang kegiatan pengabdian kepada masyarakat selama kurun waktu pelaksanaan KKN.

Bagi mahasiswa peserta KKN kompetensi dan Tematik, hanya diwajibkan untuk menyusun laporan kelompok yang berisikan kegiatan di kantor/instansi dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

2. Laporan Kegiatan Harian

Laporan Kegiatan Harian (LKH) adalah laporan yang mencatat kegiatan peserta secara individu. Dalam kaitannya dengan pengisian LKH, mahasiswa hanya mengisi atau mencatat kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan program kerja KKN yang dikerjakan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Laporan kegiatan harian dari setiap mahasiswa akan menjadi bahan untuk penyusunan laporan secara berkelompok.

Unified Modelling Language (UML)

UML adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis OO (*Object-Oriented*).

UML memberikan standar penulisan sebuah sistem *blue-print*, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem *software*.

UML merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam OOAD (*Object-Oriented Analysis/Design*) dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, mengkonstruksi dan mendokumentasikan artefak (sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa *software*, dapat berupa model, deskripsi atau *software*) yang terdapat dalam sistem *software*. UML merupakan bahasa pemodelan yang paling sukses dari tiga metode OO yang telah ada sebelumnya, yaitu Booch, OMT (*Object Modeling Technique*) dan OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*).

Tujuan UML diantaranya adalah :

1. Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum.
2. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa.
3. Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan.

Dalam membuat suatu model, UML memiliki diagram grafis, antara lain :

1. *Business Use Case model*
2. *Activity Diagram*
3. *Use Case model*
4. *Behavior Diagram : Sequence diagram*
5. *Implementation diagram : Component diagram, Deployment diagram*
6. *Generate code*

Use case diagram

Use case diagram merupakan model diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan *requirement* fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. *Use-case diagram* menekankan pada “siapa” melakukan “apa” dalam lingkungan sistem perangkat lunak akan dibangun.

Use-case diagram adalah gambaran *graphical* dari beberapa atau semua *actor*, *use-case*, dan interaksi diantara komponen-komponen tersebut yang memperkenalkan suatu sistem yang akan dibangun. *Use-case diagram* menjelaskan manfaat suatu sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada di luar sistem.

Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas.

Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

Struktur diagram ini mirip flowchart atau Data Flow Diagram pada perancangan terstruktur. Sangat bermanfaat apabila kita membuat diagram ini terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. Activity diagram dibuat berdasarkan sebuah atau beberapa use case pada use case diagram.

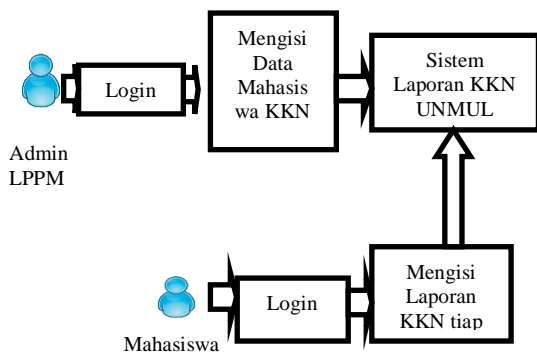
Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan/prilaku objek pada proses dengan mendeskripsikannya waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar Sequence Diagram maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah proses beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Sistem

Sistem yang akan dibangun adalah sebuah aplikasi sistem pelaporan kuliah kerja nyata. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan menentukan apa saja yang akan dibuat dan bisa dilakukan oleh pengguna sistem tersebut. Secara garis besar, sistem digambarkan pada gambar 4.1.



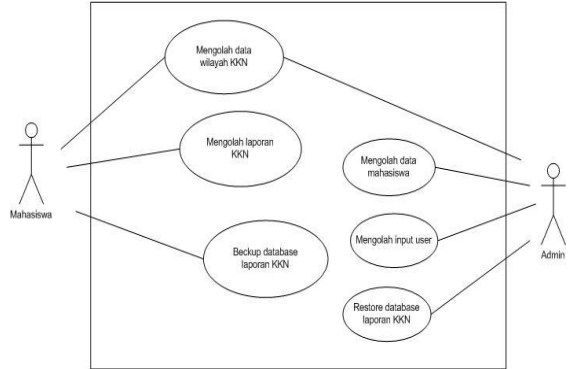
Gambar 1. Mekanisme Pelaporan KKN

Perancangan Program

Perancangan program pada sistem pelaporan KKN ini menggunakan UML. UML dipilih karena pada UML permodelan desain program berorientasi objek sehingga sesuai dengan sistem yang akan dibangun. Terdapat tiga diagram yang digunakan pada sistem ini, yakni Use case Diagram, Sequence diagram dan Activity diagram. Diagram tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Use case Diagram

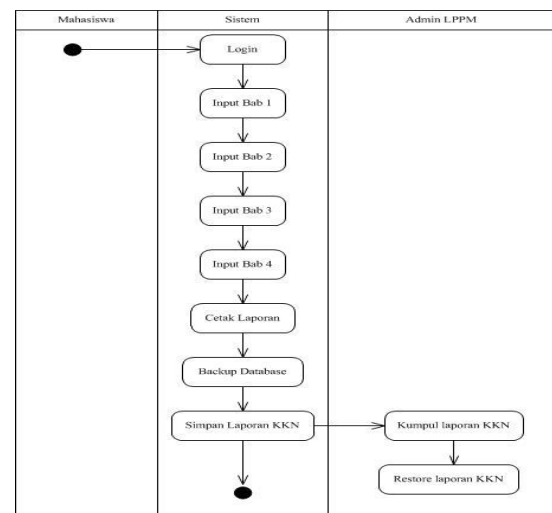
Pada use case diagram sistem pelaporan KKN menjelaskan mengenai aktor-aktor yang berperan pada sistem. Terdapat 2 aktor yang berperan yaitu user (Mahasiswa) dan admin seperti digambarkan pada gambar 2.



Gambar 2. Use Case diagram

2. Activity Diagram

Pada activity diagram sistem pelaporan KKN diawali oleh proses mahasiswa login kedalam sistem dengan input Nim dan password. Kemudian mengentry tiap-tiap bab dalam sistem. Dari input bab 1 entry profil wilayah, entry sumber daya manusia, entry sarana dan prasarana, entry perumusan masalah, entry sumber daya alam, entry penyusunan program kerja. Bab 2 entry pelaksanaan KKN, prakiraan nilai. Bab 3 entry pembahasan. Bab 4 entry kesimpulan dan saran, lampiran. Setelah itu backup database untuk menyimpan semua data-data laporan KKN untuk dikumpul ke admin. Activity diagram dapat dilihat pada gambar 3.

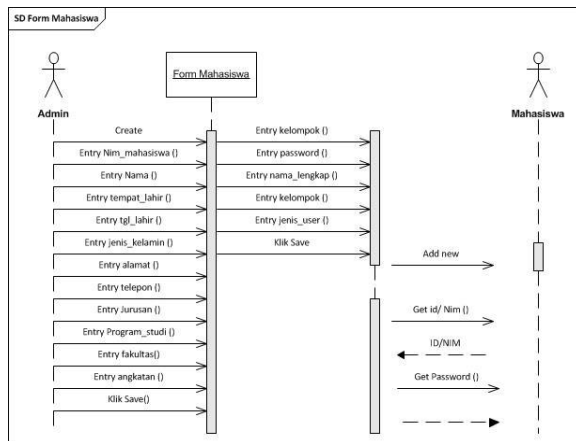


Gambar 3. Activity Diagram

3. Sequence Diagram

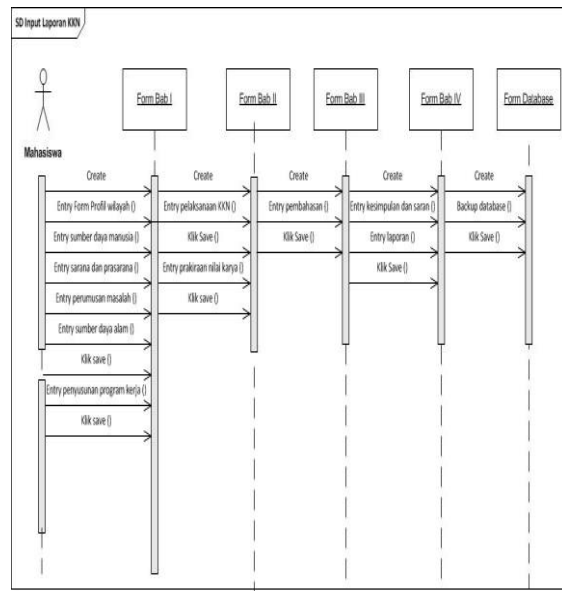
Pada sequence diagram pada sistem pelaporan KKN menjelaskan mengenai interaksi antar objek yang ada dalam sistem. Sequence diagram dalam sistem pelaporan KKN ini dibagi menjadi :

1. Sequence diagram form mahasiswa



Gambar 4. Sequence diagram input mahasiswa

2. Sequence diagram form input laporan

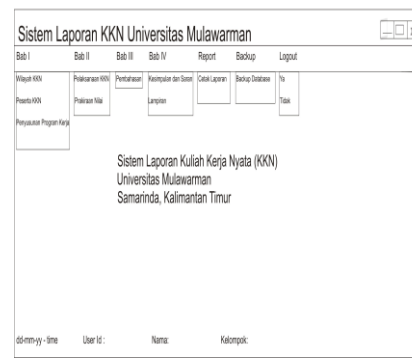


Gambar 5. Sequence diagram input laporan

Perancangan Antarmuka

Tampilan awal ini berlaku bagi semua pengguna dalam hal ini yaitu mahasiswa. Pada form awal ini akan dilakukan login untuk dapat melakukan akses ke dalam sistem.

Username bagi mahasiswa merupakan NIM. Setelah login maka akan muncul tampilan form-form laporan tiap bab yang akan diisi oleh peserta KKN. Mulai dari bab 1 yang terdiri dari wilayah KKN, peserta KKN, penyusunan program kerja. Pada bab II yaitu pelaksanaan KKN dan prakiraan nilai karya. Pada bab III yaitu pembahasan. Pada bab IV yaitu kesimpulan dan saran setelah itu mahasiswa akan membackup database yang akan dikumpul ke admin.



Gambar 6. Desain sistem laporan KKN

Implementasi

Implementasi sistem berdasarkan desain yang telah dibuat dengan menggunakan Visual basic 6. Berikut implementasi sistem laporan KKN berbasis digital.

1. Login

Mahasiswa login untuk masuk ke dalam sistem dengan id/ nim dan password.

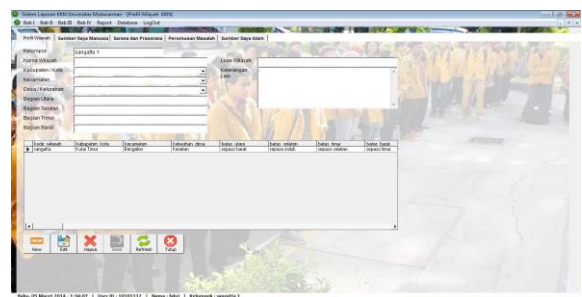


Gambar 7. Login sistem

2. Input laporan KKN bab 1

2.1 Input profil wilayah

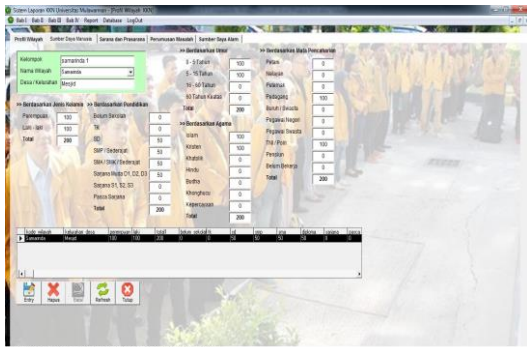
Peserta KKN mulai dari menginput laporan KKN di Bab 1 pada gambar 8 merupakan inputan untuk profil wilayah.



Gambar 8. Halaman input profil wilayah

Pada profil wilayah mahasiswa menginput nama wilayah, kabupaten/kota, kecamatan, desa/kelurahan, bagian utara, bagian timur, bagian barat, luas wilayah, dan keterangan lain. Keterangan lain diisi dengan kondisi geografis pada wilayah KKN.

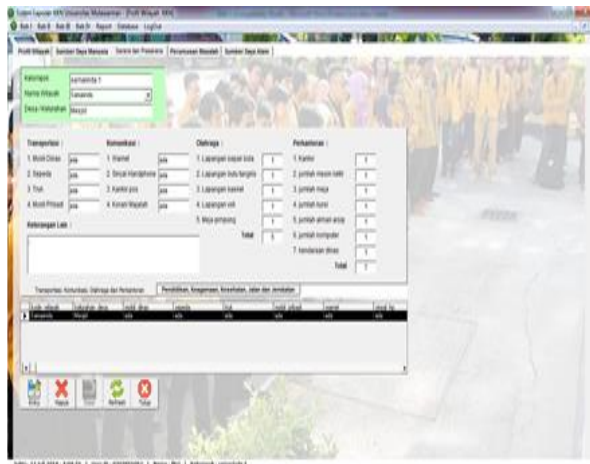
2.2 Input sumber daya manusia
 Setelah profil wilayah peserta menginput sumber daya manusia dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan *input* sumber daya manusia

Pada sumber daya manusia ini terdapat *inputan* jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin, berdasarkan mata pencaharian, berdasarkan pendidikan, berdasarkan umur dan berdasarkan agama.

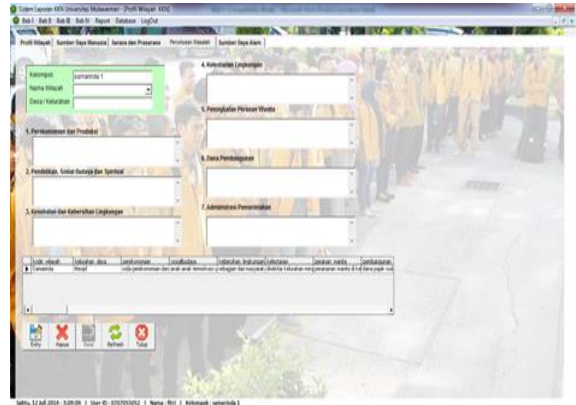
2.3 Input sarana dan prasarana
 Setelah sumber daya manusia peserta menginput Sarana dan prasarana di lingkungan masyarakat KKN dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan *input* sarana dan prasarana

Pada sarana dan prasarana peserta KKN akan menginput jumlah dan keterangan sarana transportasi pada lingkungan disekitar wilayah KKN. *inputan* terdiri dari transportasi, komunikasi, olahraga dan perkantoran.

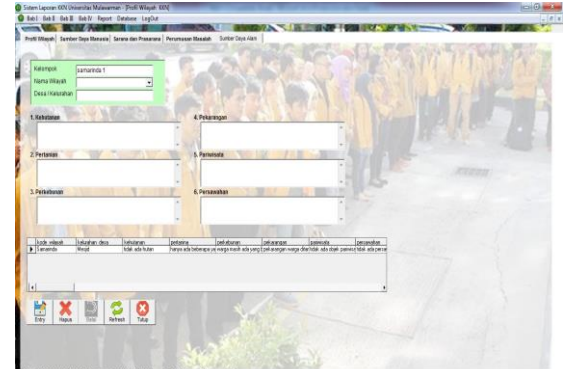
2.4 Input perumusan masalah
 Peserta menginput perumusan masalah dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan *input* perumusan masalah

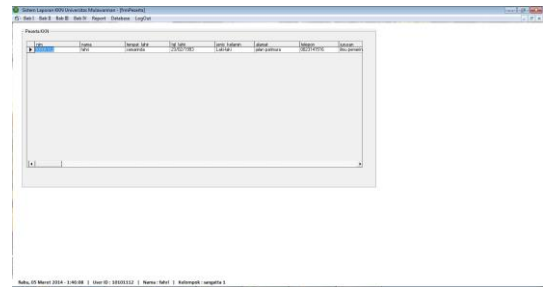
Pada halaman perumusan masalah ini peserta menginput tentang perumusan masalah dari wilayah lokasi KKN. *inputannya* yaitu perekonomian dan produksi, pendidikan sosial budaya dan spiritual, kesehatan dan kebersihan lingkungan, kelestarian lingkungan, peningkatan peranan wanita, dana pembangunan dan administrasi pemerintahan.

2.5 Input sumber daya alam
 Peserta menginput sumber daya alam dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Tampilan *input* sumber daya alam

2.6 Halaman peserta pada laporan KKN
 Halaman ini merupakan halaman peserta KKN dapat dilihat pada gambar 13.

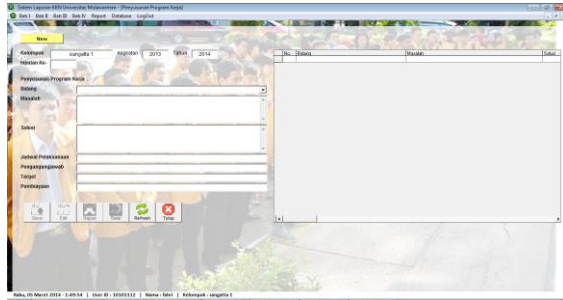


Gambar 13. Tampilan peserta KKN

Gambar 12 masih dalam bab I juga yaitu peserta KKN. Disini peserta tidak perlu menginput nama kelompoknya karena secara otomatis sudah muncul pada saat login ke sistem.

2.7 Input penyusunan program kerja

Peserta menginput penyusunan program kerja dilihat pada gambar 14.



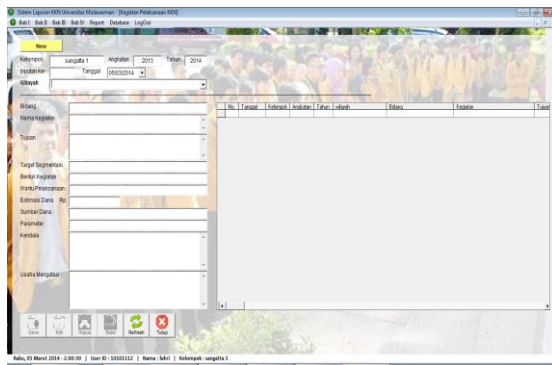
Gambar 14. Tampilan penyusunan program kerja

Pada form ini mahasiswa menginput dari bidang, masalah, solusi, jadwal pelaksanaan, penanggung jawab, target dan pembiayaan.

3. Input laporan KKN bab II

3.1 Input pelaksanaan kegiatan KKN.

Peserta menginput pelaksanaan kegiatan KKN dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Tampilan input pelaksanaan kegiatan

Pada form ini mahasiswa menginputkan setiap kegiatan yang dilakukan pada saat KKN berlangsung, inputannya terdiri dari wilayah, bidang kegiatan, nama kegiatan, tujuan, target segmentasi, bentuk kegiatan, waktu pelaksanaan, estimasi dana, sumber dana, parameter, kendala, usaha mengatasi.

3.2 Input prakiraan nilai karya.

Pada inputan ini peserta akan menginput prakiraan nilai karya. Dalam inputan ini merupakan rincian pengeluaran segala kegiatan selama KKN berlangsung dapat dilihat pada gambar 16.

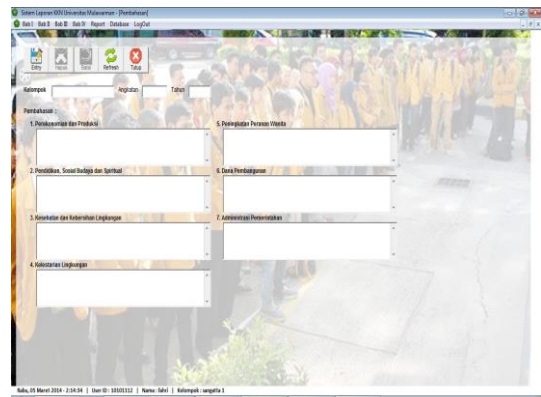


Gambar 16. Tampilan prakiraan nilai karya

Inputan pada gambar 16 ini terdiri dari no, rincian kegiatan, realiasi dan biaya, pada prakiraan nilai karya ini sudah terhubung pada pelaksanaan kegiatan.

4. Input laporan bab III

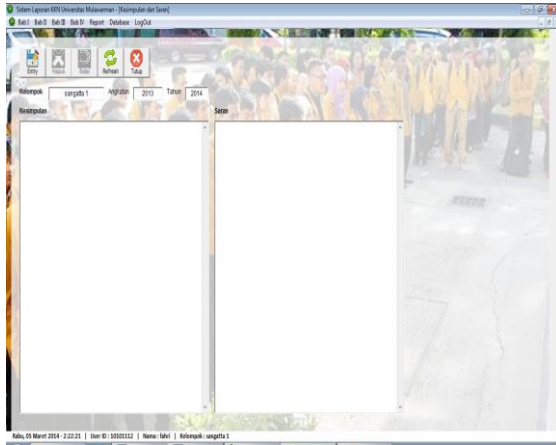
Peserta menginput laporan bab III pada input laporan ini adalah pembahasan dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Tampilan input pembahasan

Inputan pada tampilan ini terdiri dari perekonomian dan produksi, pendidikan sosial budaya dan spiritual, kebersihan dan kesehatan lingkungan, kelestarian lingkungan, dana pembangunan dan administrasi pemerintahan pada lingkungan KKN.

Peserta *input* pada bab IV ini yaitu kesimpulan dan saran dalam kegiatan KKN dapat dilihat pada gambar 18.

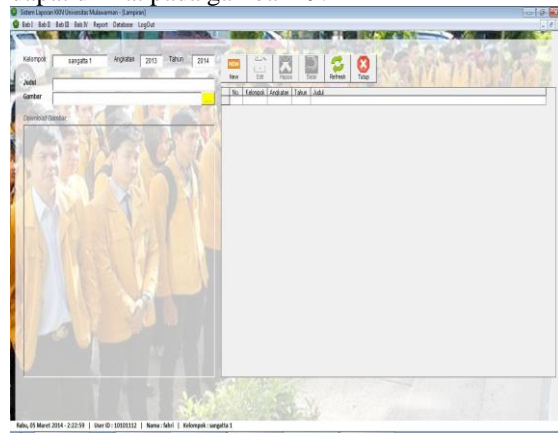


Gambar 18. Tampilan *input* kesimpulan dan saran

Inputan ini merupakan kesimpulan dan saran selama KKN berlangsung.

5.2 **Input lampiran**

Kemudian *inputan* selanjutnya yaitu lampiran merupakan foto dari setiap kegiatan KKN dapat dilihat pada gambar 19.

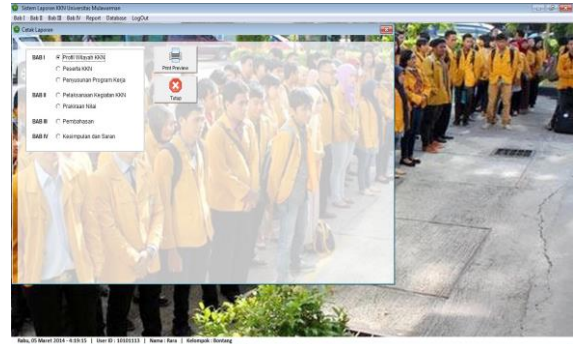


Gambar 19. Tampilan lampiran KKN

Pada *inputan* lampiran ini terdiri dari judul dari kegiatan KKN, gambar, dan ada fasilitas untuk mendownload gambar.

5. **Report (cetak laporan)**

Report (cetak laporan) disini untuk mencetak laporan KKN. Pada tampilan *report* peserta mencetak laporan terdiri dari bab 1 yaitu profil wilayah, sumber daya manusia, sarana dan prasarana, perumusan masalah, sumber daya alam, peserta KKN dan penyusunan program kerja. Pada bab II yaitu pelaksanaan kegiatan KKN, prakiraan nilai karya. Pada bab III yaitu pembahasan, dan bab IV yaitu kesimpulan dan saran.



Gambar 20. Tampilan *report* (cetak laporan)

6. **Backup database**

Pada *input backup database* ini untuk mahasiswa menyimpan file laporan KKN setelah itu dikumpul ke admin LPPM terlihat pada gambar 21.



Gambar 21. Tampilan *backup database*

7. **Halaman Admin**

Tampilan sistem halaman admin ada sedikit perbedaan yaitu pada tampilan peserta, wilayah, user program dan restore database dapat dilihat pada gambar 22.

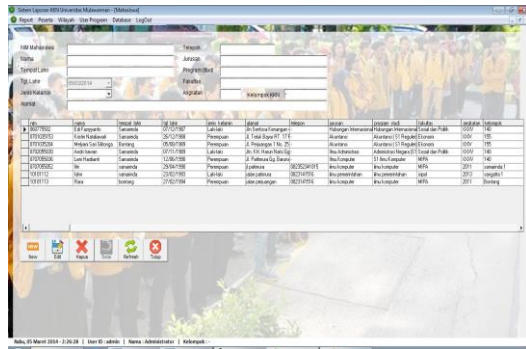


Gambar 22. Tampilan halaman admin

Tampilan halaman awal pada admin terdiri dari report, peserta, wilayah, user program, database dan logout.

8. **Input peserta KKN pada Admin**

Admin *input* peserta KKN dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23. Tampilan peserta KKN pada admin

Pada halaman ini *inputannya* terdiri dari Nim mahasiswa, nama, Nim mahasiswa, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, alamat, telepon, jurusan, program studi, fakultas, angkatan, kelompok KKN.

9. **Tampilan User Program**

Tampilan *user program* dapat dilihat pada gambar 24.



Gambar 24. Tampilan *User program* pada halaman admin

Pada halaman *user program* ini admin hanya *input password* saja karena *user id*, nama lengkap, kelompok dan jenis user sudah otomatis terhubung pada halaman peserta KKN.

10. **Tampilan restore database**

Tampilan *restore database* dapat dilihat pada gambar 25. Pada *restore database*, admin *merestore database* dari laporan KKN yang dikumpul peserta KKN.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisis, perancangan, hasil, implementasi dari sistem laporan KKN menggunakan *visual basic* antara lain :

1. Telah dibuat aplikasi pelaporan kuliah kerja nyata berbasis *digital* untuk mengolah laporan kuliah kerja nyata secara terkomputerisasi.



Gambar 25. Tampilan *restore database*

2. Penggunaan *visual basic* sebagai aplikasi dan *mysql* sebagai database untuk menyimpan semua data- data mahasiswa dan laporan ini dapat memudahkan mahasiswa untuk menyelesaikan laporan KKN.
3. Hanya id atau nim dari ketua kelompok yang bisa *login* dalam sistem aplikasi ini.

SARAN

Terdapat hal yang dapat ditambahkan atau diperbaiki dalam penelitian ini, antara lain :

1. Diharapkan sistem ini nantinya dapat disempurnakan yaitu dengan mahasiswa dapat mengumpulkan laporan KKN secara online melalui internet.
2. Diharapkan sistem ini kemudian dapat *diupgrade* dengan menggunakan vb.net yang merupakan versi yang lebih baru dari vb 6 dalam sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tim LPPM Unmul. 2014. *Buku Pedoman Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan Ke-40 Tahun 2014*.
- [2] Nugroho, A. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [3] Hariyanto, B. 2004. *Rekayasa Sistem Berorientasi objek*. Penerbit informatika
- [4] Fowler, M. 2005. *UML Distilled. panduan singkat bahasa permodelan objek standar Edisi 3*. Yogyakarta: ANDI.