

EVALUASI DESAIN SISTEM INFORMASI SIFASUM PADA MANAJEMEN PEMINJAMAN SARANA PRASARANA DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

Nur Diana Saputri ¹⁾, Yusuf Amrozi ²⁾

¹ Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
email: nurdianasaputri@gmail.com

²Sains dan Teknologi,, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Abstract

In general, the utilization of Information Systems in the field of Virtual office (VO) in the State Islamic University (UIN) in Sunan Ampel Surabaya is not optimal and has not shown the direction of developing an Information System in the VO field, and has not been supported by an effective management system and work processes. the absence of a strategic plan in the development of an Information System. This study, aimed at analyzing and evaluating the evolving Information System in the field of VO at Sunan Ampel Surabaya UIN called Sifasum, this system still needs to be developed, starting from the display of less interactive interfaces, to features that have not functioned optimally. This study uses a method of evaluating Sifasum's performance on its appearance and features. So based on this evaluation, Sunan Ampel Surabaya UIN must develop an Information System Strategic Plan that is adapted to the conditions and needs of Sifasum development, both in terms of governance and applicable standards, as well as the appearance of the Interface.

Keywords : *Evaluation, Information System, Interface, Sifasum.*

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi di dunia sedang berkembang sangat pesat, baik berupa perkembangan fisik maupun perkembangan fungsi. Hal ini memiliki dampak tersendiri bagi suatu instansi. karena dalam menjalankan aktifitas suatu instansi pasti tidak jauh dari teknologi . Dalam hal ini perlu diterapkannya teknologi sistem informasi. Secara harfiah kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu “tecnologia” yang berarti pembahasan sistematis mengenai seluruh seni dan kerajinan. Istilah tersebut memiliki akar kata “techne” dalam Bahasa Yunani kuno berarti seni (art), atau kerajinan (craft). Dari makna harfiah tersebut, teknologi dalam bahasa Yunani kuno dapat didefinisikan sebagai seni memproduksi alat-alat produksi dan menggunakannya. Definisi tersebut ke-mudian berkembang menjadi penggunaan ilmu pengetahuan sesuai dengan kebutuhan manusia. Teknologi dapat pula dimaknai se-bagai ”pengetahuan mengenai bagaimana membuat sesuatu (know-how of making things) atau “bagaimana melakukan sesuatu” (know-how of doing things), dalam arti kemampuan untuk mengerjakan sesuatu

dengan nilai yang tinggi, baik nilai manfaat maupun nilai jualnya (Martono, 2012, p.276). Sistem adalah sekumpulan objek, ide, yang saling berhubungan seperti inter-relasi dalam mencapai tujuan atau sasaran bersama. Informasi adalah data yang telah diorganisasikan ke dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan seseorang, staf, manajer, atau orang lain di dalam suatu organisasi atau perusahaan. Sumber informasi adalah data. Data adalah fakta mengenai objek, orang yang dinyatakan oleh nilai (angka, karakter, atau simbol-simbol lainnya).(Pdam & Berbasis, n.d.)

Melihat tentang perkembangan suatu instansi besar kemungkinan mendirikan bangunan cabang. Namun antar bangunan harus memiliki keterikatan akses. Agar hal tersebut dapat diterapkan, maka dapat mengadopsi sistem Virtual Office, sistem ini akan membuat user dapat mengakses data relevan dengan tepat, lengkap dan konsisten yang memungkinkan pengambilan keputusan akan lebih cepat. Virtual Office adalah sebuah bentuk non telekomunikasi yang berkembang secara substansial dalam decade terakhir, pada Virtual Office karyawan disediakan sarana

portabel untuk menyelesaikan pekerjaan untuk tujuan bisnis. (Pasharibu, Sunarto, Sugiarto, Budi, & Silintowe, n.d.)

Salah satu contoh adalah Universitas Islam Negeri Sunan Ampel yang memiliki sifasum (Sistem Informasi Fasilitas Umum) yang digunakan untuk melihat jadwal penggunaan gedung – gedung yang terdapat di dalam kampus, seperti: auditorium, sport center, sac, dan lain-lain. Sifasum mempunyai tujuan agar mahasiswa dapat mengetahui kapan saja jadwal gedung yang sudah dipesan maupun belum dipesan. Dan di dalam sifasum terdapat siapa, dan kapan gedung tersebut dipesan. Namun sistem ini hanya sekedar sebagai informasi saja, sehingga ketika ingin memesan gedung harus dilakukan secara langsung dengan proses yang cukup rumit, terdapat sistem log in namun fungsinya yang kurang jelas, sehingga perlu diadakan suatu evaluasi terhadap sifasum. Evaluasi adalah proses yang sistematis untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menginterpretasikan data yang diterapkan untuk mengontrol perkembangan suatu program secara tepat untuk menentukan tujuan dan memahami keefektifan atau menentukan nilai dari program yang sedang dijalankan (Hosseib ni *et al*, 2011). Tujuan dari jurnal ini adalah untuk melakukan evaluasi pada sifasum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel dari segi desain interface agar dapat digunakan secara online dengan optimal oleh pengguna yaitu mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Masalah yang dicamtumkan di dalam jurnal ini adalah melakukan evaluasi desain interface pada sifasum Universitas Islam Negeri Surabaya

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi evaluasi. Evaluasi adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan atauran yang sudah ditemukan. (Muryadi, 20017)

A. Analisis Kebutuhan Sistem

Berikut merupakan kebutuhan sistem informasi sifasum jika dilakukan pengembangan :

1. Melakukan verifikasi akun
2. Melakukan penjadwalan
3. Menentukan tanggal dan waktu untuk memesan Gedung
4. Melakukan verifikasi penjadwalan
5. Setelah penjadwalan terverifikasi, user akan mendapatkan notifikasi
6. User mencetak bukti pemesanan untuk diserahkan kepada kepala biro

B. Waktu dan Tempat Penelitian

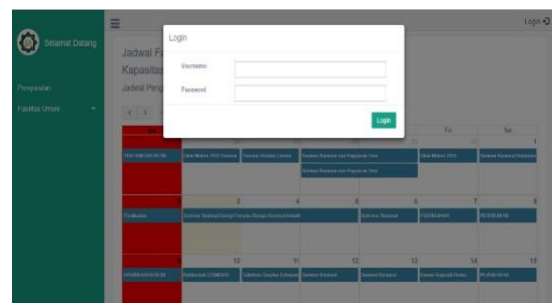
Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2019. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

User Interface atau antarmuka pengguna merupakan suatu proses yang kompleks, karena didasari dengan sistem yang akan dikendalikan oleh pengguna dan merupakan tahap persiapan untuk rancang bangun implementasi (Grafika et al., 2014). Antarmuka pengguna atau user interface (UI) adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain dan penyusunan tampilan antarmuka perlu diperhatikan untuk menghasilkan tampilan yang bagus. (Nauval et al., 2018)

1. Evaluasi Desain Interface Menu Login

Tampilan menu log in pada sifasum saat ini :



Gambar 1 Tampilan menu login saat ini

Pada menu log in saat ini, tidak diketahui apakah menu tersebut ditujukan untuk pengguna atau admin. Jika dilakukan pengembangan seperti dibawah ini, user dapat melakukan log in sesuai dengan username dan password yang sudah dibuat.



Gambar 2 Tampilan menu login

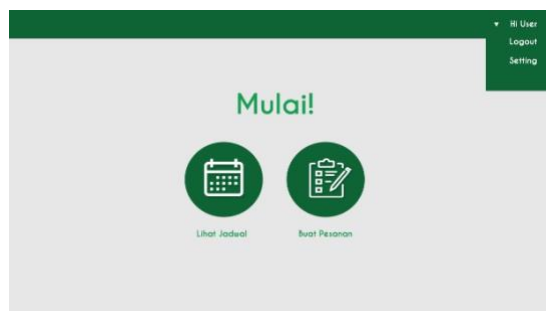
Jika user tidak memiliki akun sifasum, user diperbolehkan untuk membuat akun terlebih dahulu dengan mengisi form yang sudah disediakan.

Gambar 3 Form membuat akun

2. Evaluasi Desain Interface Menu Lihat Jadwal

Ada beberapa sub di dalam Menu Lihat Jadwal :

a. Tampilan Home



Gambar 4 Tampilan Home

User dapat memilih menu, lihat jadwal atau buat pesanan.

b. Tampilan Lihat Jadwal



Gambar 5 Tampilan Lihat Jadwal

User dapat melihat jadwal fasilitas yang sudah dipesan maupun tidak. Dengan fitur kalender user dapat melihat jadwal berdasarkan tanggal

c. Tampilan Lihat Jadwal Pop Up

Gambar 6 Pop Up Bukti Pemesanan

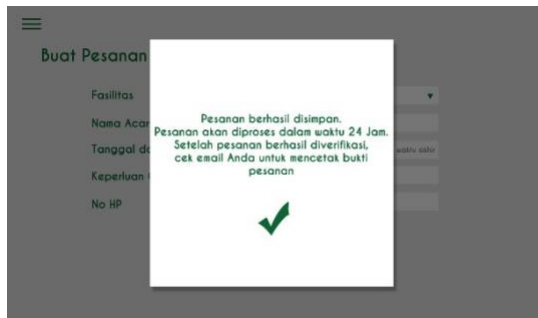
Ketika nama acara pada kalender di klik, maka akan muncul pop up yang memberikan informasi mengenai acara tersebut.

d. Tampilan Buat Pesanan

Gambar 7 Form Membuat Pesanan

User harus mengisi seluruh data untuk membuat pesanan lalu klik tombol buat pesanan

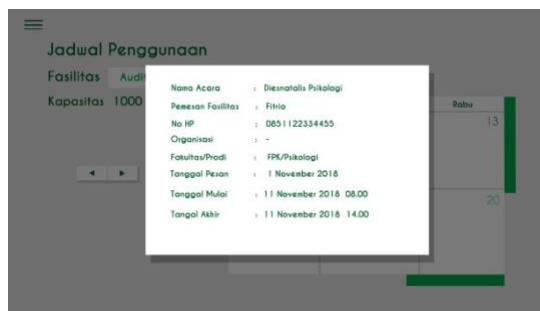
e. Tampilan Buat Pesanan Pop Up



Gambar 8 Pop Up Pesanan Berhasil Dibuat

Ketika pesanan sudah dibuat maka akan muncul informasi bahwa pesanan berhasil disimpan dan informasi selanjutnya akan dikirimkan melalui email user.

f. Bukti Verifikasi Pesanan



Gambar 9 Bukti Verifikasi Pesanan

Bukti akan dikirimkan melalui email user yang digunakan sebagai alat penukar surat izin peminjaman asset

4. KESIMPULAN

Tujuan dari Virtual Office adalah mengimplementasi otomasi kantor yang membantu untuk meningkatkan produktivitas kinerja seluruh pegawai kantor. Adopsi sistem Virtual Office akan membuat user dapat mengakses data relevan dengan tepat, lengkap dan konsisten yang memungkinkan pengambilan keputusan akan lebih cepat Sehingga perlu adanya pengembangan untuk sifasum dimana user dapat melakukan

transaksi pemesanan gedung yang ada di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan menggunakan sistem sifasum tanpa harus melalui proses yang cukup rumit. Hasil dari evaluasi sifasum adalah perlu dikembangkannya user interface saat ini, karena seluruh elemen atau komponen yang terdapat pada user interface belum digunakan secara optimal seperti menu login, hanya dapat melihat jadwal dan kapasitas gedung. Sifasum perlu dikembangkan dengan menambah menu yang dapat melakukan pemesanan gedung.

5. REFERENSI

- rafika, J., Kampus, N., Yogyakarta, U. G. M., Grafika, J., Kampus, N., & Yogyakarta, U. G. M. (2014). PERANCANGAN USER INTERFACE BERBASIS WEB UNTUK HOME AUTOMATION GATEWAY YANG BERBASIS IQRF TR53B, 2014(Sentika).
- Muryadi, A. D. (2017). MODEL EVALUASI PROGRAM DALAM PENELITIAN EVALUASI, 3(1), 1–16.
- Nauval, M., Ghiffary, E., Susanto, T. D., Herdiyanti, A., Informasi, D. S., Teknologi, F., & Sepuluh, I. T. (2018). Analisis Komponen Desain Layout , Warna , dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus : Aplikasi Olride), 7(1).
- Pasharibu, Y., Sunarto, H., Sugiarto, A., Budi, Y., & Silintowe, R. (n.d.). Eksplorasi dan Perancangan Prototipe Aplikasi Kantor Maya untuk Meningkatkan Sustainable Competitive Advantage di Perguruan Tinggi, 1–20.
- Pdam, D. I., & Berbasis, T. (n.d.). ISSN : 1963-6590.
- Ngaffi, Muhammad. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya, 2(1), 33-47.