

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang perkembangan teknologi dan informasi memberikan peranan penting yang menunjang di kehidupan perkuliahan, Karena dengan adanya teknologi dan informasi dapat memberikan informasi seputar perkuliahan yang akurat dan aktual dalam waktu yang singkat dan jarak yang begitu luas, maka dari itu penggunaan teknologi dan informasi pada zaman sekarang memberikan dampak yang besar bagi dunia perkuliahan. Tidak juga banyak teknologi yang digunakan pihak kampus sebagai sarana dalam penentuan nilai maupun penentuan bidang minat, karen dengan bantuan teknologi saat ini sangat membantu dan mempermudah kampus dan mahasiswa dalam menjalani aktivitas dunia perkuliahan. Oleh karena itu banyak kampus saat ini menggunakan teknologi dan informasi untuk menunjang aktvitas akademik maupun non-akademik di dunia perkuliahan.

Pada program Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini menciptakan sebuah teknologi yang dimana dapat menunjang pihak kampus maupun mahasiswa dalam dunia perkuliahan, khususnya dalam memberi penilaian terhadap ekstra kulikuler. Lembaga Pengkajian Sains dan Teknologi berperan penting dalam menyediakan sebuah informasi dan teknologi dalam menyebarkan informasi yang bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Di dalam era perkembangan teknologi dan informasi saat ini, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro berupaya mengembangkan sebuah sistem yang berguna untuk menunjang kegiatan ekstra kulikuler mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

Pembuatan sistem penilaian ekstra kurikuler mahasiswa atau dapat disebut SPEKMA merupakan sebuah sistem untuk memberikan nilai kredit poin bagi mahasiswa yang mengikuti ekstra kurikuler, SPEKMA dibuat berlandaskan dari sebuah problematik perkuliahan, dimana sejatinya kegiatan ekstra kulikuler merupakan kegiatan penunjang kuliah dibidang akademik maupun non-akademik yang kurang diminati oleh mahasiswa itu sendiri. Oleh karena itu Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro membangun sebuah sistem dimana dari

setiap kegiatan ekstra kulikuler yang diikuti mahasiswa akan mendapatkan nilai sebuah kredit poin yang sudah ditentukan oleh pihak kampus. Sistem ini bertujuan untuk mempermudah bagi mahasiswa dan pihak kampus dalam memberi nilai keaktifan mahasiswa dalam mengikuti kegiatan perkuliahan serta meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam mengikuti kegiatan ekstra kulikuler, serta meningkatkan keterlibatan para mahasiswa untuk mengikuti berbagai kegiatan ekstra kulikuler yang diselenggarakan oleh kampus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun suatu sistem yang dapat membantu dalam melakukan penetapan pemberian nilai kredit point untuk mahasiswa dari setiap kegiatan ekstra kulikuler yang diikuti oleh mahasiswa tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah, dalam praktik kerja lapangan ini terdapat batasan-batasan masalah, diantaranya :

1. Sistem informasi yang dikembangkan berbasis website.
2. Sistem informasi yang dikembangkan hanya meliputi daftar kegiatan ekstra kulikuler, ekstra kulikuler apa yang diikuti, pemberian nilai bobot kredit point untuk ekstra kulikuler
3. Aplikasi yang dikembangkan hanya dibuat untuk universitas.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dari perancangan dan pembangunan Sistem Penilaian Ekstra Kurikuler Mahasiswa (SPEKMA) ini adalah untuk memberikan nilai keaktifan mahasiswa berupa kredit point dan mendorong mahasiswa agar lebih partisipatif dalam kegiatan ekstra kulikuler.

1.5 Manfaat

Berdasarkan Sistem Penilaian Ekstra Kurikuler Mahasiswa (SPEKMA) Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro yang dibangun, manfaat yang diperoleh yaitu.

1. Sistem Penilaian Ekstra Kurikuler Mahasiswa (SPEKMA) dimaksud untuk mendorong mahasiswa agar mengikuti kegiatan ekstra kulikuler.

2. Membantu pihak kampus dalam penetapan pemberian nilai kredit point untuk mahasiswa yang berpartisipasi dalam kegiatan ekstra kulikuler.
3. Membantu mahasiswa untuk melihat nilai kredit point yang didapat dalam mengikuti kegiatan ekstra kulikuler.