

## **Desain dan Implementasi Sistem Pengelolaan Kerja Praktik dan Magang Perguruan Tinggi Terintegrasi dengan Sistem Informasi Akademik**

**Fidi Wincoko Putro<sup>\*1)</sup>, Khodijah Amiroh<sup>2)</sup>, Rokhmatul Insani<sup>3)</sup>, Syahfril Nizammudin<sup>4)</sup>,  
William Kurniawan<sup>5)</sup>, Rizki Fadillah<sup>6)</sup>**

<sup>1,4,5)</sup> Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, <sup>2)</sup> Program Studi Teknologi Informasi, <sup>3,6)</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis, Institut Teknologi Telkom Surabaya,  
Jl. Ketintang 156, Kota Surabaya 60231 Indonesia  
Email: [fidiwputro@ittelkom-sby.ac.id](mailto:fidiwputro@ittelkom-sby.ac.id)

### **Abstrak**

*Kerja Praktik dan Magang merupakan salah satu bentuk program pendidikan di suatu institusi pendidikan, baik di institusi pendidikan tingkat kejuruan maupun tingkat perguruan tinggi. Pengelolaan administrasi Kerja Praktik dan Magang di Perguruan Tinggi telah ada yang menggunakan Sistem Informasi. Meskipun demikian, muncul permasalahan ketika suatu Perguruan Tinggi telah memiliki Sistem Informasi Akademik sebelumnya akan tetapi belum tersedia sistem pengelolaan Kerja Praktik dan Magang yang harusnya saling terintegrasi. Integrasi perlu dilakukan karena Kerja Praktik dan Magang merupakan salah satu bagian dari penilaian akademik dimana menjadi mata kuliah yang menjadi syarat kelulusan mahasiswa. Sedangkan seluruh penilaian akademik akan dikelola di Sistem Informasi Akademik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan dan melakukan implementasi sistem pengelolaan Kerja Praktik dan Magang yang akan diintegrasikan dengan Sistem Informasi Akademik yang telah berjalan sebelumnya. Metode Extract Transform Load (ETL) akan digunakan untuk melakukan integrasi data dari database yang berlainan. Sistem informasi manajemen kerja praktik dan magang dikembangkan dengan framework Code Igniter 4 dan database MySQL. Sistem diuji coba dengan data mahasiswa yang telah melaksanakan Kerja Praktik. Pengujian pengalaman pengguna dilakukan dengan metode SUS, mendapatkan kesimpulan bahwa sistem yang diusulkan memperoleh SUS Score yaitu 52.29 hal ini menunjukkan bahwa sistem yang diusulkan cukup bisa diterima oleh user.*

**Kata kunci:** Kerja Praktik, Magang, Perguruan Tinggi, Sistem Informasi, Sistem Akademik

### **1. Pendahuluan (Introduction)**

Proses akademik yang dilakukan oleh mahasiswa selama perkuliahan tidak terbatas pada proses interaksi mahasiswa dengan dosen tetapi juga proses pembelajaran pada suatu lingkungan belajar yang baru. Proses pembelajaran direncanakan dalam kurikulum yang disusun dalam rencana program pendidikan dan pengelolaan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar di sebuah Institusi Pendidikan. Salah satu program pendidikan adalah dalam bentuk kegiatan kerja praktik dan magang. Kerja praktik masih berkontribusi 49 – 50% terhadap pengembangan *softskill* mahasiswa (Suharyanti *et al.*, 2014). Oleh karena itu di Institut Teknologi Telkom Surabaya, kerja praktik dan magang masih menjadi program utama.

Saat ini kegiatan pembelajaran mahasiswa disusun melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang telah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1 yakni kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di dalam Program Studi dan di luar Program Studi yang salah satunya melalui kegiatan kerja praktik maupun magang (Dirjen Pendidikan Tinggi, 2020). Kerja praktik (KP) merupakan sebuah mata kuliah wajib yang harus ditempuh mahasiswa dengan beban 2 SKS selama 1,5 – 2 bulan (ITTS, 2018). Kegiatan kerja praktik dilakukan pada akhir semester 6 dan dimasukkan dalam beban pengajaran

semester 7. Sedangkan magang merupakan kegiatan opsional yang ditawarkan oleh fakultas guna menambah pengalaman mahasiswa untuk memberikan pengalaman kerja mahasiswa. Pada pelaksanaannya, kegiatan magang dapat dikonversi dalam mata kuliah dengan beban pengajaran hingga 18-20 SKS.

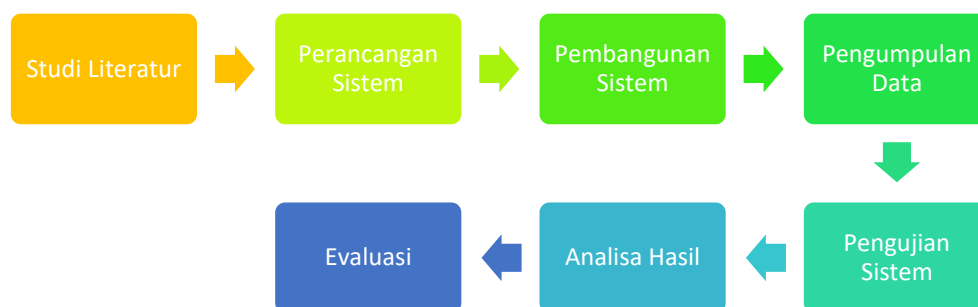
ITTelkom Surabaya merupakan sebuah institusi yang baru berdiri, berdasarkan hal tersebut maka dirasa memerlukan sebuah sistem informasi yang lebih baik guna menunjang kegiatan Kerja Praktik dan Magang. Sistem informasi kerja praktik di buat guna menangani permasalahan kerja praktik yang saat ini terjadi yakni digitalisasi kelengkapan berkas dan administrasinya. Selain menunjang aplikasi kerja praktik, sistem yang dibuat juga untuk menunjang kegiatan magang mahasiswa. Sesuai dengan MBKM, kegiatan magang menjadi hal prioritas yang dapat diikuti mahasiswa. SIMKPM (Sistem Informasi Manajemen Kerja Praktik dan Magang) atau *Student Internship Management Information System* disingkat SIMANIS didesain dan diimplementasikan untuk membantu kegiatan akademik mahasiswa serta mempermudah dosen wali dan Kaprodi dalam memantau aktivitas dan kegiatan mahasiswanya. Sistem informasi yang mendukung kegiatan akademik institusi adalah I-Gracias. I-Gracias saat ini belum sepenuhnya mendukung sebuah proses bisnis yang dibutuhkan dalam kegiatan kerja praktik maupun magang. Oleh karena itu perlu sistem pengelolaan kerja praktik dan magang terintegrasi dengan I-Gracias.

Beberapa penelitian telah melakukan studi mengenai sistem informasi kerja praktik khususnya untuk mahasiswa atau di tempat lain disebut juga Praktik Kerja Lapangan (PKL) (Safitri and Supriyadi, 2015)(Ayu *et al.*, 2018)(Nurjanah and Kurniadi, 2015)(Arifin, 2014)(Setiawan, 2017)(Dinata, 2016)(Rahmah, Syahputra and Rezeki, 2022)(Widagdo, Khairina and Setyadi, 2022). Terdapat juga sistem informasi kerja praktik yang dibangun berbasis web (Adiwinata, Sarwoko and Indriyati, 2012). Ada juga yang dibangun terintegrasi dengan menggunakan web service (Andriyanto and Aswi R, 2016) maupun menggunakan framework (Subari *et al.*, 2018)(Youri J. B. Toreh and Sambul, 2016)(Hamidi, Anjarwani and Arimbawa, 2018)(Rahayu *et al.*, 2020). Namun demikian pada umumnya sebagian besar hanya khusus menyediakan sistem informasi untuk kerja praktik saja, padahal kebutuhan pengelolaan magang juga perlu ditambahkan di sistem tersebut. Apalagi dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang harus mengakomodasi program magang di dalam kurikulumnya.

Integrasi sistem informasi akademik dengan sistem pengelolaan kerja praktik dan magang menggunakan metode *Extraction Transformation Loading* (ETL) di dalam level *database*-nya. ETL telah sering digunakan dalam pengolahan data yang melibatkan database yang berbeda tanpa mengganggu database yang sedang berjalan (Wijaya and Pudjoatmodjo, 2016).

## 2. Metode Penelitian (*Methods*)

Adapun metode penelitian yang digunakan tersusun di dalam beberapa tahapan penelitian seperti pada Gambar 1. Tahapan tersebut yaitu Studi Literatur, Perancangan Sistem, Pembangunan Sistem, Pengumpulan Data, Pengujian Sistem, Analisa Hasil serta Evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Adapun detail tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur dan Referensi

Tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan di dalam rangkaian kegiatan penelitian ini. Pencarian dan pengumpulan referensi yang terkait dengan permasalahan penelitian dilakukan untuk membuat rancangan sistem yang akan dipakai selanjutnya. Jurnal ilmiah, buku-buku, aplikasi sejenis dan sebagainya menjadi referensi penting di dalam penelitian ini.

2. Perancangan Sistem

Tahapan selanjutnya adalah membuat rancangan sistem suatu perangkat lunak. Di dalam proses rekayasa perangkat lunak yang secara umum terdiri dari proses analisa kebutuhan, perancangan, implementasi dan pengujian. Oleh karena itu tahap perancangan sistem ini diperlukan untuk menyusun bagaimana sistem yang akan dibangun nantinya.

3. Pembangunan Sistem

Tahap ini merupakan bagian pembangunan aplikasi dengan menyusun program sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Aplikasi yang digunakan di dalam sistem ini berbasis web atau aplikasi yang bisa diakses melalui internet. Di dalam aplikasi inilah metode *Extract Transform Load* (ETL) ditanamkan dan dijalankan.

4. Pengumpulan Data

Setelah sistem berhasil dibangun, maka tahap pengumpulan data dimulai. Pengumpulan data dilakukan berdasarkan aktifitas nyata kerja praktik dan magang di lingkungan Institut Teknologi Telkom Surabaya. Data yang digunakan terbagi menjadi 2 bagian, yaitu yang pertama adalah data master yang diambil dari sistem informasi akademik yang telah ada sebelumnya, yang kedua adalah data yang harus dimasukkan oleh user atau mahasiswa yang sedang melaksanakan kerja praktik. Mahasiswa yang sedang melaksanakan kerja praktik masih terbatas pada mahasiswa pada program studi Rekayasa Perangkat Lunak. Sebanyak 12 tim dengan total 30 mahasiswa melakukan penggunaan sistem ini dengan memasukkan data kerja praktik yang mereka lakukan. Sehingga data yang digunakan adalah data real atau asli sesuai kerja praktik mereka. Data master akan dimasukkan oleh admin berdasarkan data real mahasiswa yang terdapat di dalam sistem akademik yang sudah ada. Data kegiatan magang dimasukkan ke dalam sistem yang telah dibangun sesuai hak akses, baik mahasiswa, dosen pembimbing akademik maupun pembimbing lapangan.

5. Pengujian Sistem

Sistem yang dibangun kemudian perlu untuk mengetahui apakah telah sesuai atau sudah memenuhi tujuan seperti yang direncanakan sebelumnya, maka dilakukan tahap pengujian sistem. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini merupakan pengujian untuk mengetahui seberapa mudah penggunaan sistem ini. Metode pengujian yang digunakan yaitu metode SUS (System Usability Scale)(Brooke, 2020).

Metode tersebut terdiri dari 10 pertanyaan seperti ditunjukkan pada Tabel 1 kemudian dilakukan perhitungan yaitu nilai untuk pertanyaan pada nomor ganjil dijumlahkan dan dikurangi 5, selanjutnya nilai untuk pertanyaan pada nomor genap dijumlahkan dan angka 25 akan dikurangi dengan jumlah nilai dari pertanyaan genap tadi. Langkah akhirnya adalah setelah dijumlahkan hasil dari kedua pengurangan tersebut akan dikali dengan angka 2.5 hingga didapatkan skor akhir antara 0-100, skor itulah yang disebut *SUS Score*. Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk menghitung metode SUS ini:

$$SUS\ SCORE = ((\sum \text{nilai pertanyaan ganjil} - 5) + (25 - \sum \text{nilai pertanyaan genap})) \times 2.5 \quad (1)$$

Kemudian nilai akhir atau *SUS Score* akan bisa menginterpretasikan tiga kondisi berikut:

- Skor di bawah 50 dianggap '**Tidak Dapat Diterima**
- Skor antara 51-70 dianggap '**Marjinal**' atau kecil (**cukup**)
- Skor di atas 71 dianggap '**Dapat diterima**'

**Tabel 1.** 10 Pertanyaan metode SUS

No	Pertanyaan
1.	Saya akan sering menggunakan sistem ini ketika kerja praktik?
2.	Saya merasa sistem ini kompleks untuk digunakan?
3.	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan?
4.	Saya membutuhkan bantuan dari teknisi atau orang lain dalam menggunakan sistem?
5.	Saya menemukan berbagai fungsi di sistem ini terintegrasi dengan baik?
6.	Saya merasa terdapat beberapa hal yang tidak konsisten?
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat?
8.	Saya merasa sistem rumit untuk digunakan?
9.	Saya merasa tidak ada hambatan pada saat menggunakan sistem ini?
10.	Saya perlu mempelajari sistem sebelum saya menggunakan sistem ini?

Kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian dibagikan kepada mahasiswa yang sedang melaksanakan kerja praktik dan diminta untuk mencoba aplikasi SIMANIS. Kuesioner dibagikan dengan menggunakan *Google Form* agar memudahkan pengumpulan data dari mahasiswa karena posisi mahasiswa yang sebagian sedang berada di luar kota sesuai dengan lokasi kerja praktiknya.

#### 6. Analisa Data

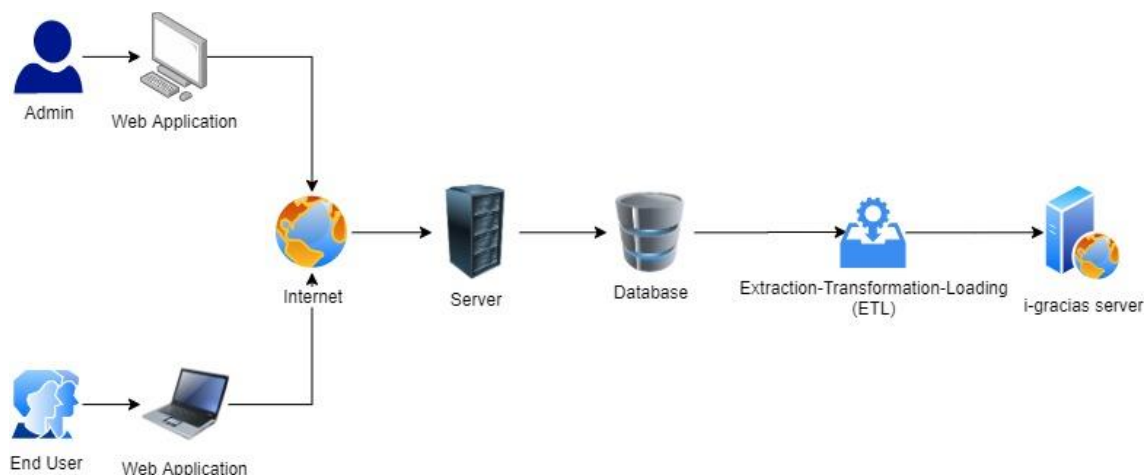
Tahap Analisa Data dilakukan untuk mengetahui bagaimana kinerja metode atau algoritma yang digunakan di dalam sistem. Analisa ini akan melihat data yang telah diperoleh berdasarkan pengujian yang dilakukan.

#### 7. Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian ini. Tahap evaluasi ini akan mengukur tingkat kepuasan pengguna kemudian akan ditarik kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan kemudian membuat laporan akhir dari penelitian ini.

### 3. Hasil dan Pembahasan (*Results and Discussions*)

Penelitian ini berdasarkan hasilnya akan terbagi menjadi tiga bagian yaitu perancangan, implementasi dan pengujiannya. Hasil dari perancangan merupakan model desain yang berupa arsitektur sistem, *usecase diagram*, *flowchart*, dan *Entity Relational Diagram*. Sedangkan hasil dari implementasi adalah berupa aplikasi yang siap digunakan oleh pemangku kepentingan. Hasil pengujian yang terakhir adalah data yang dihasilkan dari penerapan pengujian pengalaman pengguna dengan metode SUS. Agar lebih jelas, hasil penelitian akan dibahas sebagai berikut.

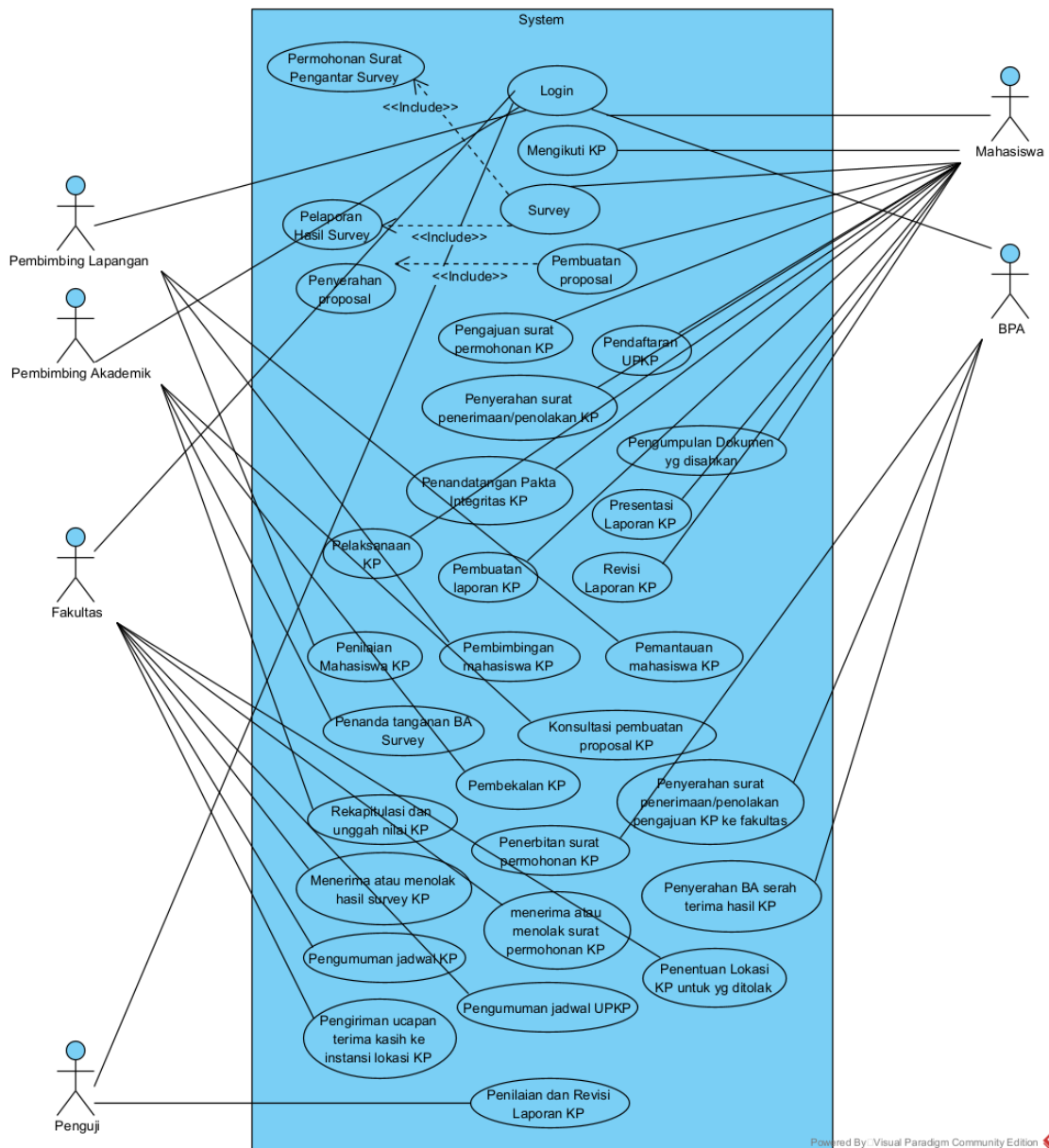


Gambar 2. Arsitektur SIMANIS

### 3.1. Perancangan

Proses rekayasa perangkat lunak yang secara umum terdiri dari proses analisa kebutuhan, perancangan, implementasi dan pengujian. Oleh karena itu tahap perancangan sistem ini diperlukan untuk menyusun bagaimana sistem yang akan dibangun nantinya. Pada sistem informasi manajemen kerja praktik dan magang ini rancangan secara arsitektur sistemnya tampak pada Gambar 2.

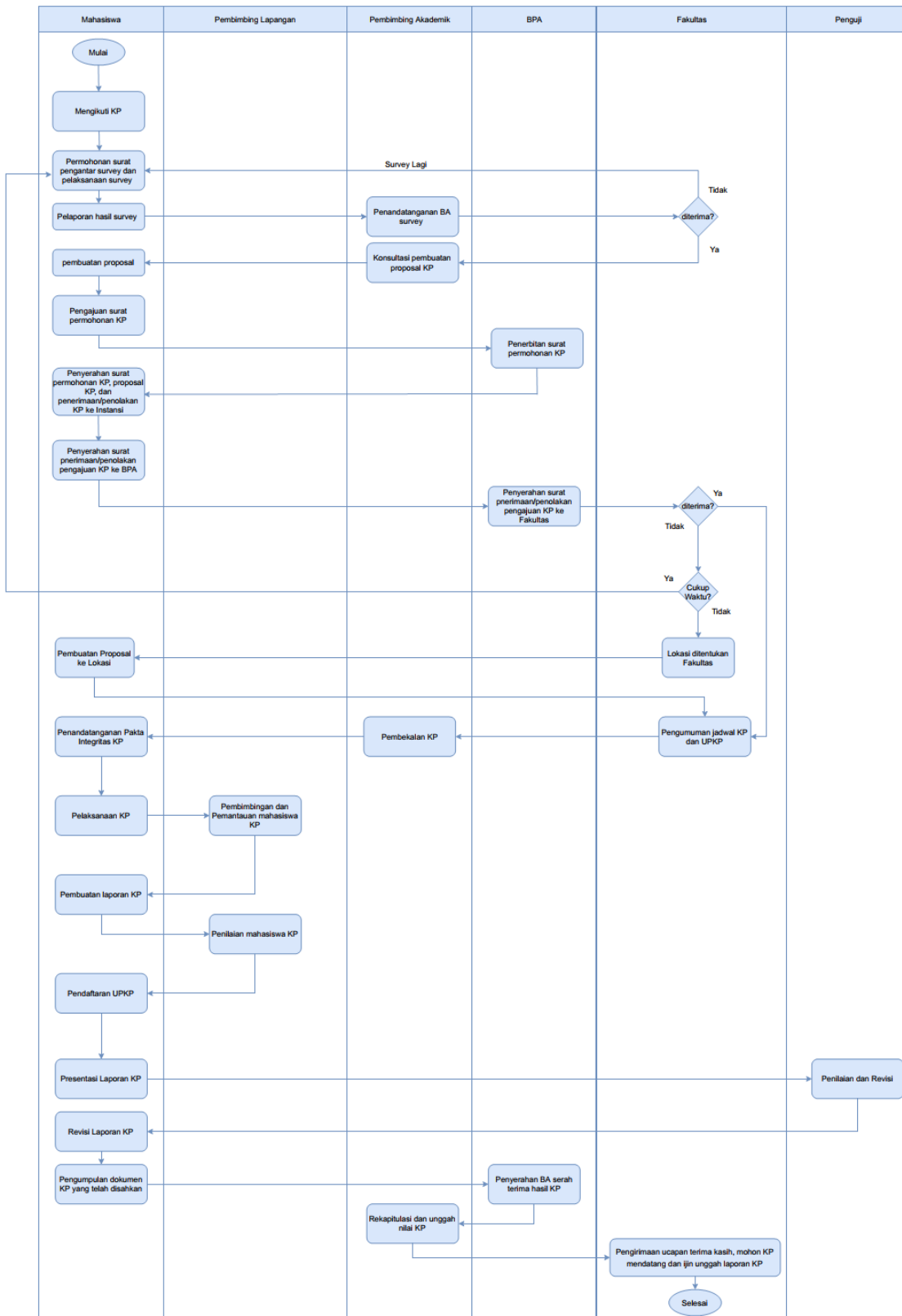
Diagram kasus pengguna atau *usecase diagram* seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 3 digunakan untuk mengetahui interaksi pengguna terhadap sistem serta mendaftar fungsi-fungsi yang tersedia pada sistem yang akan dibangun nantinya.



Gambar 3. Use Case Diagram SIMANIS

Diagram selanjutnya adalah diagram alir atau *flowchart*, diagram ini sebenarnya kurang sesuai apabila disandingkan dengan *usecase diagram*, harusnya lebih sesuai *activity diagram*, tetapi dengan *flowchart* mampu menunjukkan relasi antar *stakeholder* atau unit yang saling terkait, serta *flowchart* lebih merepresentasikan alur kerja antar unit. *Stakeholder* yang dimaksud disini yaitu Pembimbing Lapangan, Pembimbing Akademik, Penguji, Fakultas, Mahasiswa dan BPA. Sedangkan dengan *activity diagram* hanya akan menunjukkan alur di dalam setiap usecase tanpa menunjukkan secara total pihak

atau unit mana saja yang terlibat. Selain itu juga karena seluruh pihak pemangku kepentingan lebih mudah memahami sistem secara keseluruhan dengan bentuk *flowchart* maka beginilah desainnya seperti ditunjukkan pada Gambar 4.

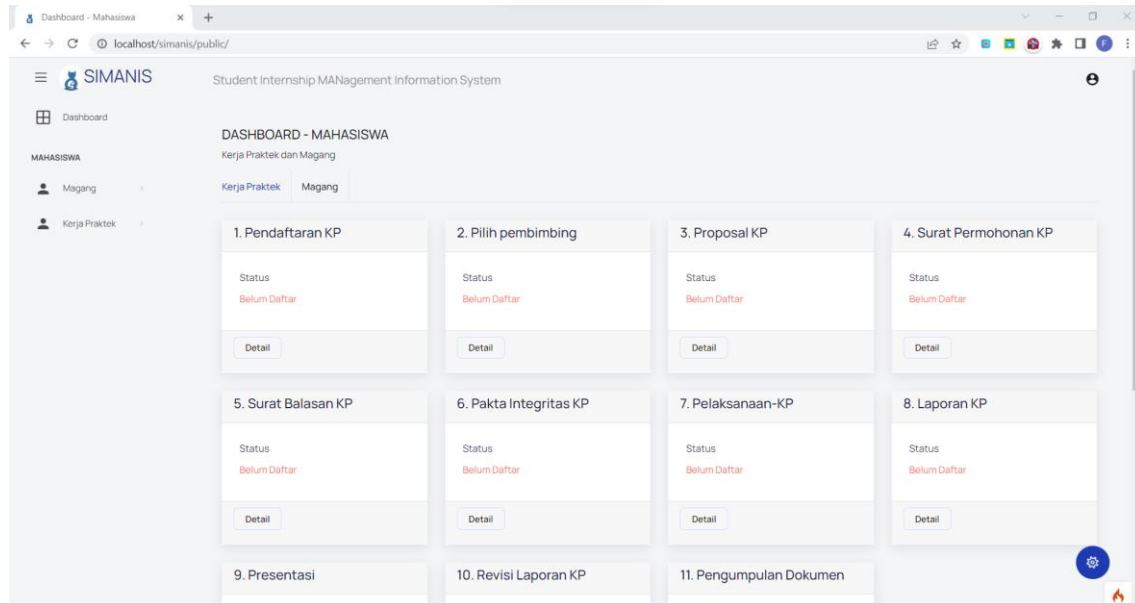


Gambar 4. Diagram alir sistem

Hasil perancangan terakhir adalah berupa *Entity Relational Diagram (ERD)*, yaitu diagram yang memodelkan hubungan yang merepresentasikan entitas pada suatu database. Entitas pada suatu database



Pengguna mahasiswa akan diarahkan ke halaman *dashboard* seperti tampak pada Gambar 7 setelah melakukan *login*. Pada halaman *dashboard* ini mahasiswa akan disajikan seluruh fitur yang akan digunakan untuk mengelola tahapan kerja praktiknya. Tahapan kerja praktik (KP) dimulai dari pendaftaran KP, pilih pembimbing, proposal KP, surat permohonan KP, surat balasan KP, Pakta Integritas KP, pelaksanaan KP, laporan KP, presentasi, revisi laporan KP dan pengumpulan dokumen.



Gambar 7. Halaman *Dashboard* SIMANIS

Sistem yang telah dibangun kemudian dipasang di *server* kampus <https://simanis.itelkom-sby.ac.id> kemudian data-data yang diperlukan mulai dimasukkan.

### 3.3. Pengujian

Setelah melalui proses pengumpulan data yang dilakukan oleh admin untuk data master dan oleh *user* yaitu mahasiswa kerja praktik, maka sistem dilakukan pengujian. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini merupakan pengujian untuk mengetahui seberapa mudah penggunaan sistem ini. Metode pengujian yang digunakan yaitu metode *SUS (System Usability Scale)* (Brooke, 2020).

Berikut ini adalah hasil pengumpulan data kuesioner:

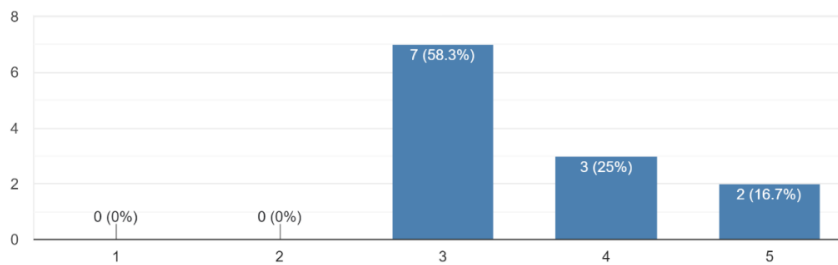


Gambar 8. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 1

Pada Gambar 8 menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian antara skor 3 hingga 5, dengan pencapaian tertinggi pada skor 5 oleh 5 responden. Berdasarkan pertanyaan tentang frekuensi penggunaan aplikasi tersebut menggambarkan bahwa pengguna masih percaya untuk tetap menggunakan aplikasi tersebut.

2. Saya merasa sistem ini kompleks untuk digunakan?

12 responses

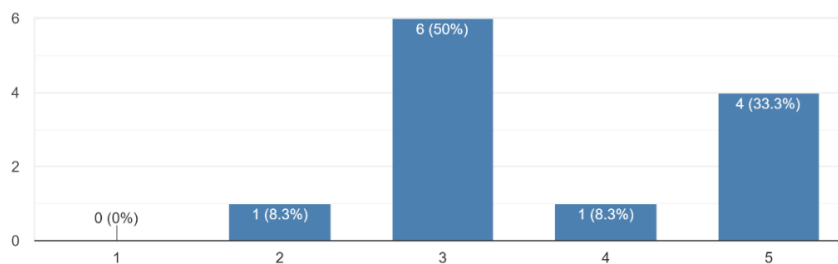


Gambar 9. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 2

Sedangkan pada pertanyaan nomor 2 menunjukkan hasil penilaian responden yang berbeda, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 9, responden cenderung lebih banyak memberikan skor 3 atas pertanyaan mengenai kompleksitas sistem yang diusulkan. Hal tersebut berarti pengguna sebagian menyetujui bahwa sistem tersebut kompleks.

3. Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan?

12 responses

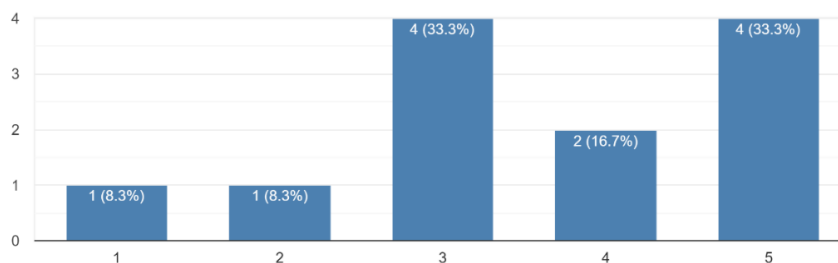


Gambar 10. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 3

Pada pertanyaan nomor 3 pada Gambar 10 mengenai kemudahan penggunaan aplikasi responden masih ragu-ragu untuk memilih mudah. Hal tersebut terbukti dari skor 3 yang paling banyak dipilih, bahkan setengah dari total responden memberikan skor 3. Sehingga bisa disebut bahwa aplikasi ini tidak cukup mudah untuk digunakan oleh pengguna.

4. Saya membutuhkan bantuan dari teknisi atau orang lain dalam menggunakan sistem?

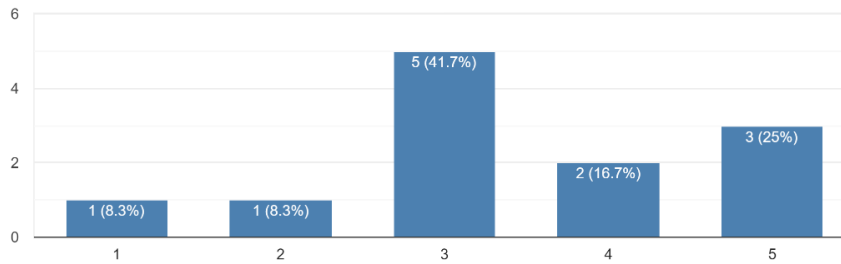
12 responses



Gambar 11. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 4

Pertanyaan nomor 4 merupakan pertanyaan yang menggambarkan apakah aplikasi yang diusulkan lebih susah digunakan bahkan memerlukan bantuan orang lain untuk menggunakannya. Pada Gambar 11 menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa memerlukan bantuan orang lain untuk menggunakan aplikasi tersebut.

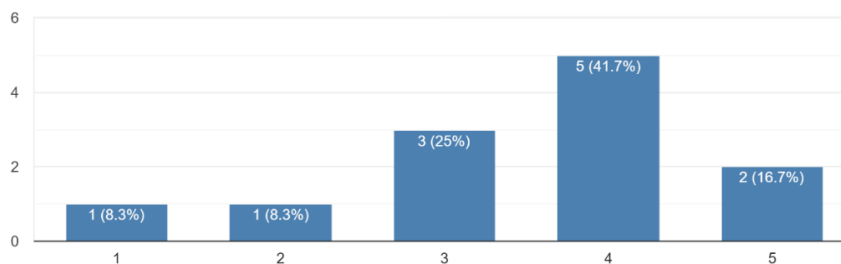
5. Saya menemukan berbagai fungsi di sistem ini terintegrasi dengan baik?  
12 responses



Gambar 12. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 5

Berdasarkan hasil penilaian responden untuk pertanyaan nomor 5 seperti ditunjukkan pada Gambar 12 yaitu tentang integrasi sistem menunjukkan bahwa responden masih ragu-ragu untuk menyebutkan bahwa sistem telah terintegrasi dengan baik. Responden terbanyak memilih skor 3 dan bahkan ada masing-masing 1 responden yang memilih skor 1 dan skor 2. Meskipun demikian masih ada responden yang memilih skor 4 dan skor 5.

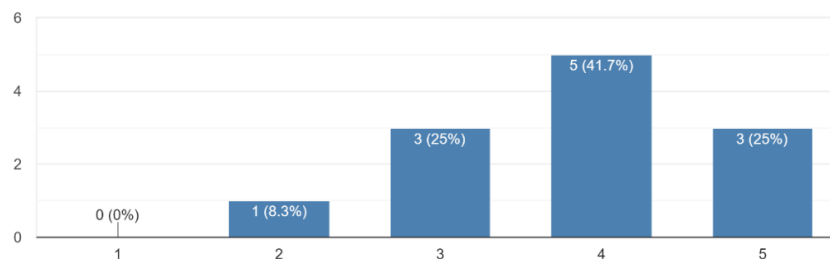
6. Saya merasa terdapat beberapa hal yang tidak konsisten?  
12 responses



Gambar 13. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 6

Sisi konsistensi sistem menunjukkan hasil yang cukup rendah. Seperti ditunjukkan pada Gambar 13 yang terlihat responden sebanyak 5 orang memilih skor 4 yang berarti hampir setuju bahwa sistem tidak konsisten. Bahkan ada 2 responden yang memberikan skor 5 yang sangat setuju tentang tidak-konsistenan sistem.

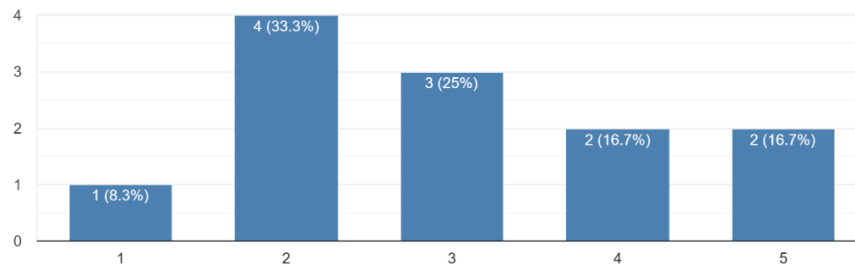
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat?  
12 responses



Gambar 14. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 7

Pertanyaan nomor 6 tentang apakah orang lain akan memahami cara penggunaan sistem tersebut dalam waktu yang cepat memberikan hasil yang menarik. Pada Gambar 14 terlihat bahwa sebanyak 5 responden setuju dan 3 responden sangat setuju atas pertanyaan tersebut. Sedangkan 3 responden masih ragu dan 1 responden tidak setuju.

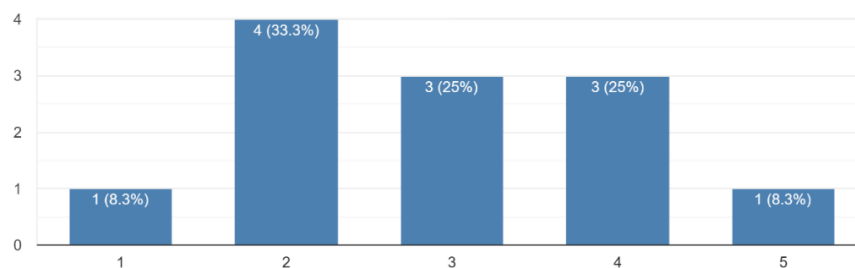
8. Saya merasa sistem rumit untuk digunakan?  
12 responses



Gambar 15. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 8

Responden sebanyak 4 orang menyatakan bahwa aplikasi atau sistem tersebut tidak rumit, dan 1 responden memilih sangat mudah yaitu dengan memberikan skor 1 seperti yang tampak pada Gambar 15. Namun demikian masih ada 3 responden yang masih ragu-ragu dan masih ada responden yang setuju dan sangat setuju bahwa aplikasi tersebut rumit untuk digunakan, terbukti dengan skor 4 dan 5 yang masing-masing dipilih oleh 2 responden.

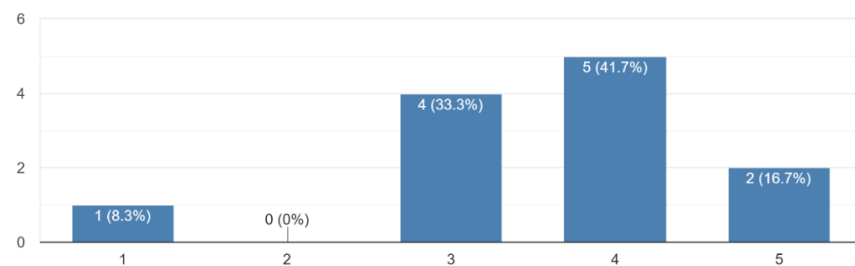
9. Saya merasa tidak ada hambatan pada saat menggunakan sistem ini?  
12 responses



Gambar 16. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 9

Meskipun pada pertanyaan sebelumnya banyak responden yang menyatakan mudah, ternyata pada pertanyaan nomor 9 yang terlihat pada Gambar 16 yaitu tentang apakah ada hambatan ketika menggunakan aplikasi tersebut, masih banyak responden yang merasa adanya hambatan yaitu sebanyak 4 responden memberikan skor 2. Sebanyak 3 responden masih ragu-ragu dan 3 responden menyetujui bahwa penggunaan aplikasi tersebut tanpa hambatan. Sedangkan masing-masing 1 responden menjawab sangat setuju dan sangat tidak setuju bahwa adanya hambatan.

10. Saya perlu mempelajari sistem sebelum saya menggunakan sistem ini?  
12 responses



Gambar 17. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 10

Pertanyaan terakhir yaitu nomor 10 tentang perlunya mempelajari dahulu sebelum menggunakan sistem tersebut. Terlihat pada Gambar 17 bahwa hampir seluruh responden setuju dan sangat setuju bahwa perlu mempelajari dahulu. Meskipun masih ada 3 responden yang masih meragukan.

Berdasarkan kesepuluh pertanyaan hasil dari kuesioner tersebut apabila direkapitulasi maka hasil rata-rata nilai surveinya sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil rekapitulasi nilai *survey*

No	Pertanyaan	Nilai Rata-Rata
1.	Saya akan sering menggunakan sistem ini ketika kerja praktik?	<b>4.25</b>
2.	Saya merasa sistem ini kompleks untuk digunakan?	3.75
3.	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan?	3.83
4.	Saya membutuhkan bantuan dari teknisi atau orang lain dalam menggunakan sistem?	3.66
5.	Saya menemukan berbagai fungsi di sistem ini terintegrasi dengan baik?	3.5
6.	Saya merasa terdapat beberapa hal yang tidak konsisten?	3.5
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat?	4.08
8.	Saya merasa sistem rumit untuk digunakan?	3
9.	Saya merasa tidak ada hambatan pada saat menggunakan sistem ini?	<b>2.92</b>
10.	Saya perlu mempelajari sistem sebelum saya menggunakan sistem ini?	3.75

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada Tabel 2 pada dasarnya hampir seluruh pertanyaan memiliki nilai rata-rata di atas 3.00 tetapi masih di bawah 4.00 yaitu pertanyaan nomor 2 (kompleksitas), 3 (kemudahan), 4 (bantuan), 5 (terintegrasi), 6 (konsisten), 8 (kerumitan), dan 10 (mempelajari sistem). Pada tabel tersebut juga menunjukkan bahwa pertanyaan nomor 1 memperoleh nilai rata-rata paling tinggi, hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna akan sering menggunakan aplikasi yang diusulkan. Pada pertanyaan nomor 7 menunjukkan perolehan nilai rata-rata di atas 4.00 yang menunjukkan bahwa pengguna meyakini bahwa orang lain akan mudah memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat. Tetapi pada pertanyaan nomor 9 masih mendapatkan nilai yang paling kecil yaitu 2.92 yang menunjukkan bahwa pengguna masih merasa mendapatkan hambatan dalam penggunaan sistem yang diusulkan.

Setelah dilakukan perhitungan *SUS Score*, sesuai aturan yang telah disampaikan pada bagian metode, maka hasilnya sebagai terlihat pada Tabel 3

**Tabel 3.** Hasil *SUS Score* Pengujian

No. Responden <b>SUS SCORE</b>	
1	50
2	52.5
3	52.5
4	57.5
5	55
6	32.5
7	60
8	67.5
9	40
10	70
11	42.5
12	47.5
Rata-rata	52.29166667

Sesuai dengan metode SUS, SUS *Score* yang diperoleh yaitu **52.29** hal ini berarti bahwa sistem yang diusulkan hanya bernilai **CUKUP**.

#### **4. Kesimpulan (Conclusion)**

Dari hasil analisis yang telah dilakukan berdasarkan pengujian dengan metode SUS, dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem yang diusulkan **CUKUP** atau dalam bahasa lain bisa digunakan walaupun masih belum membuat *user* menerima dengan mudah sistem tersebut. Meskipun demikian, fitur unggulan dari sistem yang diusulkan sudah cukup sesuai dengan aturan dan kebutuhan dari berbagai unit, seperti *approval* dari berbagai level dosen pembimbing dan fakultas bahkan meminimalkan dokumen cetak yang selama ini juga menjadi hambatan pelaporan. Pada akhirnya sebagai evaluasi terhadap sistem ini, maka diperlukan perbaikan dari sisi pengalaman pengguna (*User Experience*) serta meninjau ulang alur prosedur administrasi dari kerja praktik yang dilaksanakan di kampus ITTelkom Surabaya.

#### **Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)**

Ucapan terima kasih kepada ITTelkom Surabaya, khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) atas dukungan yang diberikan baik berupa pendanaan maupun kemudahan penulis dalam melakukan penelitian ini.

#### **Daftar Pustaka**

- Adiwinata, R., Sarwoko, E. A. and Indriyati, I. (2012) 'SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR & PRAKTIK KERJA LAPANGAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE UNIFIED PROCESS', *JURNAL MASYARAKAT INFORMATIKA*, 2(3). doi: 10.14710/jmasif.2.3.51-62.
- Andriyanto, T. and Aswi R, R. (2016) 'RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PRAKTIK KERJA LAPANGAN TERINTEGRASI MENGGUNAKAN WEB SERVICE', *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(2), p. 551. doi: 10.24176/simet.v7i2.767.
- Arifin, M. (2014) 'Analisa dan perancangan sistem informasi praktik kerja lapangan pada instansi/perusahaan', *Jurnal SIMETRIS*, 5. Available at: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/130> (Accessed: 2 February 2021).
- Ayu, F. *et al.* (2018) 'Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data PKL (Praktik Kerja Lapangan) Di Devisi Humas Pada PT Pegadaian', *journal.amikmahaputra.ac.id*, 2(2). Available at: <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/33> (Accessed: 18 January 2022).
- Brooke, J. (2020) 'SUS: A "Quick and Dirty" Usability Scale', *Usability Evaluation In Industry*, (July), pp. 207–212. doi: 10.1201/9781498710411-35.
- Dinata, R. K. (2016) 'Sistem Informasi Pendataan Mahasiswa Kerja Praktik di Bank BRI Unit Cot Girek Kanca Lhokseumawe', *INFORMAL Informatics Journal*, 1(3), pp. 132–136. Available at: <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/INFORMAL/article/view/3371> (Accessed: 18 January 2022).
- Dirjen Pendidikan Tinggi (2020) 'Buku Panduan MBKM', *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*, pp. 1–42.
- Hamidi, M. Z., Anjarwani, S. E. and Arimbawa, I. W. A. (2018) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Mataram Menggunakan Extreme Programming', *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine)*, 1(1), p. 11. doi: 10.29303/jcosine.v1i1.9.
- ITTS (2018) *Aturan Akademik*.
- Nurjanah, A. S. and Kurniadi, D. (2015) 'Sistem Informasi Pengelolaan Izin Praktik Kerja Lapangan

- Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Secara Online di STT Garut', *Jurnal Algoritma*, 14(2), pp. 193–201. doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.193.
- Rahayu, T. M. *et al.* (2020) 'Perancangan Basis Data Bagi Sistem Informasi Kerja Praktik Prodi Teknik Mekatronika UNPAR', *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 9(2), pp. 132–143. doi: 10.34010/jamika.v9i2.2662.
- Rahmah, S. A., Syahputra, E. R. and Rezeki, S. M. (2022) 'SISTEM PERANCANGAN E-MAGANG MERDEKA BELAJAR', 6(2), pp. 231–236.
- Safitri, S. T. and Supriyadi, D. (2015) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Berbasis Web dengan Metode Waterfall', *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 7(1), p. 69. doi: 10.20895/infotel.v7i1.32.
- Setiawan, E. B. (2017) 'Pembangunan Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktik di Perguruan Tinggi', *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 7(1), pp. 01–08. doi: 10.31937/si.v7i1.506.
- Subari, A. *et al.* (2018) 'RANCANG BANGUN SISTEM ADMINISTRASI KERJA PRAKTIK DAN TUGAS AKHIR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER', *Gema Teknologi*, 19(4), p. 1. doi: 10.14710/gt.v19i4.19147.
- Suharyanti, C. *et al.* (2014) 'Pengaruh Proses Pembelajaran dan Program Kerja Praktik Terhadap Pengembangan Soft Skills Mahasiswa', *Journal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/290032585.pdf> (Accessed: 18 January 2022).
- Widagdo, P. P., Khairina, D. M. and Setyadi, H. J. (2022) 'Perancangan Sistem Informasi Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka ( MBKM ) Pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Mulawarman', 4(2), pp. 59–71.
- Wijaya, R. and Pudjoatmodjo, B. (2016) 'Penerapan Extraction-Transformation-Loading (ETL) Dalam Data Warehouse (Studi Kasus : Departemen Pertanian)', *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(2), p. 61. doi: 10.23887/janapati.v5i2.9855.
- Youri J. B. Toreh, S. R. S. and Sambul, A. M. (2016) 'Rancang Bangun Aplikasi Website Administrasi Kerja Praktik Dan Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi', *ejournal.unsrat.ac.id*, 9(1), pp. 1–7. Available at: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/13780> (Accessed: 18 January 2022).