



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 160-175

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Perancangan Aplikasi Website Survei Minat Mahasiswa Terhadap Organisasi Kemahasiswaan di Universitas Esa Unggul Kampus Bekasi

Aliph Putri Utami^{1✉}, Nixon Erzed², Badie Uddin³, Binastya Anggara Sekti⁴

Universitas Esa Unggul

Email: aliphputri03@esaunggul.ac.id^{1✉}

Abstrak

Organisasi mahasiswa memegang peranan penting sebagai elemen kunci dalam manajemen perguruan tinggi. Aktivitas kreatif dan prestasi yang diraih oleh organisasi mahasiswa menjadi salah satu komponen dalam penilaian akreditasi program studi dan institusi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi survei yang dapat mengevaluasi preferensi mahasiswa terhadap berbagai lembaga pendidikan di Universitas Esa Unggul Kampus Bekasi. Aplikasi ini dirancang agar mudah digunakan dan efektif. Pengguna, mahasiswa mengisi survey yang telah dibuat sesuai minat mahasiswa terkait deskripsi data yang disediakan. Survei dilakukan pengumpulan data yang efisien, umpan balik mahasiswa, dan laporan statistik yang komprehensif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan waterfall untuk mengumpulkan data dari berbagai pemangku kepentingan, menjadikannya alat yang berharga bagi universitas dalam mengumpulkan data mahasiswa, meningkatkan relevansi, dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa di lembaga pendidikan. Aplikasi ini tidak hanya menyederhanakan pengumpulan dan analisis data tetapi juga mendukung pengembangan lembaga pendidikan dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan produktif. Sistem yang dikembangkan dirancang agar ramah pengguna dan mudah diakses oleh semua pemangku kepentingan, sehingga dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi universitas dalam mengelola data mahasiswa dan merancang kegiatan yang lebih relevan dan efektif.

Kata Kunci: *Kemahasiswaan, Sistem Informasi, Waterfall, Organisasi*

Abstract

Student organizations play an important role as a key element in higher education management. Creative activities and achievements achieved by student organizations are one of the components in the assessment of accreditation of study programs and institutions. This study aims to develop a survey application that can evaluate student preferences for various educational institutions at Esa Unggul University Bekasi Campus. This application is designed to be easy to use and effective. Users, students fill out surveys that have been made according to student interests related to the description of the data provided. The survey is carried out efficient data collection, student feedback, and comprehensive statistical reports. This research utilizes a waterfall development model to collect data from various stakeholders, making it a valuable tool for universities in collecting student data, improving relevance, and increasing student engagement in educational institutions. The application not only simplifies data collection and analysis but also supports the development of educational institutions and creates a more dynamic and productive learning environment. The developed system is designed to be user-friendly and easily accessible to all stakeholders, so it can be a useful tool for universities in managing student data and designing more relevant and effective activities.

Keywords: *Student Affairs, Information System, Waterfall, Organization*

PENDAHULUAN

Keberadaan organisasi mahasiswa sangat penting bagi mahasiswa baru untuk memahami keberadaan organisasi kemahasiswaan, terutama dari sisi pengembangan soft skill. Mahasiswa baru sering kali dihadapkan pada berbagai pilihan organisasi untuk bergabung guna mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan kepemimpinan, dan jaringan profesional. Namun banyak dari mereka yang belum memahami sepenuhnya manfaat dan peran organisasi tersebut dalam kehidupan kampus dan persiapan karir masa depan [1]. Organisasi kemahasiswaan merupakan mitra penting bagi manajemen universitas, karena kegiatan dan hasilnya menjadi salah satu faktor penilaian dalam sertifikasi program studi dan akreditasi universitas. Memperkenalkan siswa baru ke organisasi Anda adalah langkah pertama yang penting. Kegiatan orientasi seperti Pengenalan Mahasiswa Baru Kehidupan Kampus (*PKKMB*) yang dilaksanakan di berbagai perguruan tinggi dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang kehidupan kampus, termasuk informasi tentang kemahasiswaan. Organisasi kemahasiswaan berfungsi sebagai wadah bagi mahasiswa untuk menyalurkan minat dan bakat, serta membangun jaringan sosial. Penelitian oleh [2] menunjukkan bahwa Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di perguruan tinggi memiliki kontribusi signifikan dalam membentuk karakter mahasiswa melalui kegiatan ekstrakurikuler

Universitas Esa Unggul memiliki banyak organisasi kemahasiswaan yang terus berkembang. Saat ini organisasi-organisasi tersebut mempublikasikan informasi mengenai kegiatannya melalui poster, spanduk, dan media cetak lainnya yang tersebar di seluruh universitas. Cara ini memiliki keterbatasan, sehingga diperlukan suatu aplikasi yang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses informasi mengenai organisasi di mana saja dan kapan saja. Aplikasi survei berbasis web dapat mengumpulkan umpan balik dari mahasiswa, dosen, dan tenaga kependidikan lainnya untuk mengevaluasi kualitas layanan dan pendidikan. Dibandingkan dengan pengumpulan data secara manual, sistem berbasis web dapat menyediakan data yang akurat dan mudah diakses karena semua data tersimpan dalam database [3]. Beberapa universitas menggunakan platform survei online untuk mengumpulkan umpan balik mahasiswa. Kuesioner berbasis web lebih mudah diakses dan dapat digunakan pada perangkat apa pun dengan akses internet [4]. Survei dapat digunakan dalam proses pembelajaran atau untuk mendapatkan data dari sampel penelitian.

Studi ini menemukan bahwa semua fungsi utama dalam sistem informasi berfungsi dengan baik. Uji fungsionalitas menunjukkan bahwa fungsi seperti login, registrasi, survei, pengumpulan data, dan pembuatan laporan dilakukan dengan baik. Uji kegunaan menunjukkan bahwa sistem mudah digunakan, responsif di berbagai level, dan memiliki waktu respons yang optimal. Sistem informasi ditemukan efisien dan berkualitas tinggi. Namun, evaluasi lebih lanjut dapat meningkatkan pengalaman pengguna, mengoptimalkan waktu respons, dan meningkatkan waktu respons dalam kondisi bisnis yang kritis. Studi ini menyimpulkan bahwa sistem informasi efektif dan efisien, tetapi evaluasi lebih lanjut dapat meningkatkan pengalaman pengguna, mengoptimalkan waktu respons, dan meningkatkan waktu respons dalam kondisi bisnis yang kritis [5].

Penelitian ini mengidentifikasi pentingnya sistem informasi yang baik dalam manajemen data dan layanan pendidikan, membantu institusi menyelaraskan program dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini juga menyoroti peran institusi pendidikan, seperti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), dalam mengembangkan potensi mahasiswa di bidang akademik dan non-akademik. Studi ini juga menyoroti peran penting teknologi dalam meningkatkan kinerja siswa di lembaga pendidikan, terutama di era digital. Teknologi seperti kecerdasan buatan dan platform digital memungkinkan siswa untuk mengembangkan program pembelajaran yang lebih terstruktur dan efektif. Penggunaan teknologi yang optimal berkontribusi pada perubahan sosial yang positif melalui kampanye digital dan advokasi siswa.

Untuk itu diperlukan sistem survei dan pencatatan data minat mahasiswa terhadap organisasi kemahasiswaan. Penelitian ini mengembangkan aplikasi survei untuk mengidentifikasi bakat dan minat mahasiswa baru dalam suatu badan kemahasiswaan. Informasi ini membantu departemen kemahasiswaan merencanakan program untuk mempromosikan dan mengembangkan organisasi di kampus dan kegiatan ekstrakurikuler. Berdasarkan latar belakang dan pertimbangan tersebut, maka pertanyaan penelitian akhir ini akan merancang sistem informasi penelitian yang dapat digunakan secara berkelanjutan di lingkungan Universitas Esa-Unggul Bekasi.

Aplikasi ini dikembangkan menggunakan framework PHP yaitu CodeIgniter serta framework CSS dan JavaScript yaitu Bootstrap, guna memastikan responsivitas dan kenyamanan penggunaan di berbagai perangkat. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan sistem informasi berbasis web untuk mempermudah proses survei minat mahasiswa terhadap organisasi kemahasiswaan.
- b. Menyediakan platform yang memudahkan mengetahui mahasiswa dalam mengakses informasi terkait organisasi kemahasiswaan secara sistematis.
- c. Membangun website responsif sebagai media survei dan penyampaian informasi dengan menggunakan framework PHP CodeIgniter serta framework CSS dan JavaScript Bootstrap.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metodologi pengembangan R&D untuk membuat sistem informasi berbasis web bagi mahasiswa baru di Universitas Esa Unggul Bekasi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem yang user friendly dan mengevaluasinya. Pengumpulan data dilakukan melalui survei, tanya jawab, dan sumber pustaka lainnya. Metodologi yang digunakan adalah model Software Development Life Cycle (SDLC). Data yang terkumpul akan digunakan untuk mengembangkan aplikasi web yang menyediakan informasi mahasiswa, seperti kategori pertanyaan, demografi mahasiswa, dan pengumpulan data survey yang efektif.

Dalam pengembangan aplikasi web, perangkat pengembangan yang digunakan antara lain Visual Studio Code untuk editor sumber daya, XAMPP Control Panel untuk manajemen server lokal, dan CodeIgniter Framework untuk kemudahan pengembangan aplikasi berbasis Model *View Controller* [15].

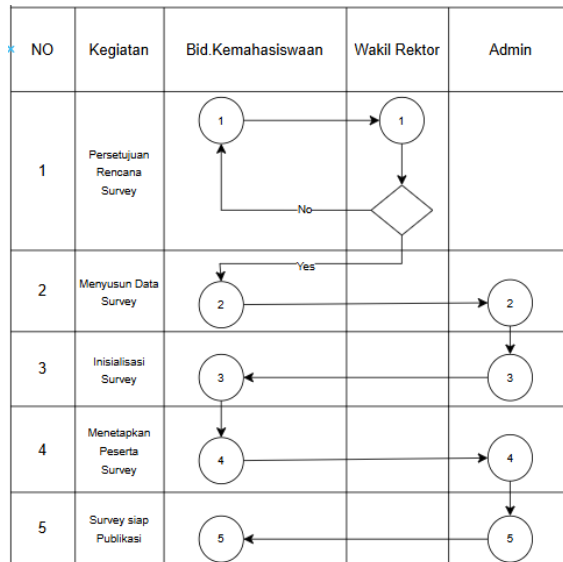
Tabel 1. Pengguna Perangkat

Perangkat	Fungsi
Laptop	Hardware menampung segala aktifitas software yang dijalankan
Visual Studio Code	Editor sumber daya ringan dengan fitur debugging dan kontrol Git untuk pengembangan aplikasi.
XAMPP Control Panel	Memudahkan pengelolaan server lokal (Apache dan MySQL) untuk pengembangan aplikasi web.

Kebutuhan fungsional sistem meliputi pengelolaan data termasuk RDBMS (Relational Database Management System), pengelolaan pertanyaan dan kategori, serta pengumpulan data survei. Kebutuhan non-fungsional meliputi tanggung jawab dan kemampuan sistem dalam mengelola data pribadi. Aplikasi survei web akan membantu Universitas Esa Unggul memahami kebutuhan dan preferensi mahasiswa, sehingga mereka dapat berkomunikasi dan mengoptimalkan kegiatan akademis sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.

Proses penelitian terdiri dari beberapa langkah terstruktur untuk memastikan penelitian survei yang efektif bagi mahasiswa di organisasi universitas. Kegiatan ini melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk badan kemahasiswaan, Rektor, dan Administrator. Diawali dengan jadwal survei mahasiswa, yang harus dievaluasi dan disetujui oleh badan kemahasiswaan. Jika tidak disetujui, prosesnya harus dirujuk ke Rektor untuk ditinjau lebih lanjut. Kemudian menyediakan data survei yang diperlukan, yang kemudian dikirim ke Administrator untuk dianalisis lebih lanjut. Setelah itu mempublikasikan survei dengan segera, dengan administrator mengkoordinasikan prosesnya dan memastikan semua aspek telah selesai sebelum survei dipublikasikan. Pendekatan sistematis ini memastikan bahwa semua pihak yang terlibat dalam proses survei terstruktur dan terkoordinasi secara efektif, sehingga menghasilkan hasil yang optimal.

Tabel 2. Prosedural Sistem



Proses penelitian survei melibatkan prosedur terstruktur yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk Fakultas, Mahasiswa, Tata Usaha, dan Rektor. Dimulai dengan publikasi survei oleh Fakultas, Mahasiswa, dan Administrasi, yang menginformasikan kepada mahasiswa tentang survei yang harus mereka selesaikan. Setelah pengumpulan data oleh Fakultas dan Administrasi, yang memastikan data tersebut valid dan relevan dengan pertanyaan. Terakhir analisis data oleh Administrasi, yang menginterpretasikan data yang terkumpul dan menyajikan hasilnya kepada Rektor untuk dievaluasi. Sistem ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua pihak yang terlibat dalam proses survei terstruktur dan terkoordinasi secara efektif, sehingga menghasilkan hasil yang optimal.

Tabel 3. Pelaksanaan Survey

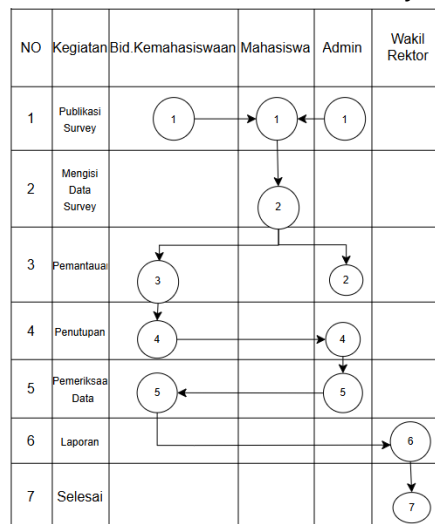
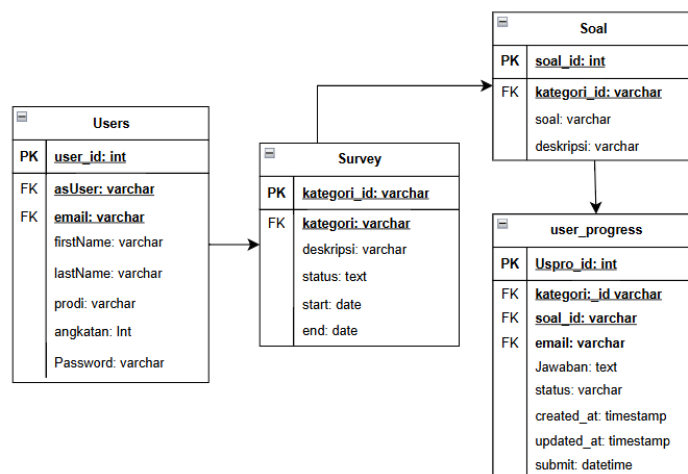


Diagram dibawah ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana data disimpan dan diatur dalam aplikasi basis data survei online. Dengan memahami struktur ini, pengembang dapat memastikan bahwa sistem database berjalan secara efisien dan memenuhi kebutuhan aplikasi. Pengguna diasosiasikan dengan Login melalui atribut Nim, yang mengindikasikan bahwa setiap pengguna yang melakukan login akan memiliki data yang tersimpan di dalam tabel Users.

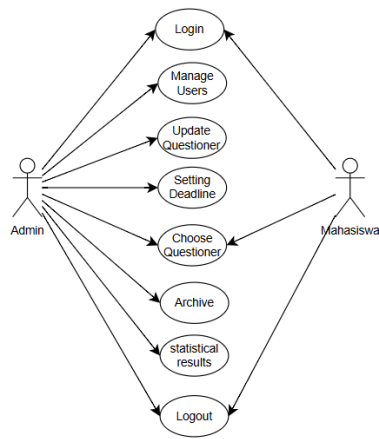
Survei dihubungkan dengan Soal melalui atribut ID, yang mengindikasikan bahwa setiap survei dapat memiliki sejumlah pertanyaan yang terkait. User Progress dihubungkan dengan Users dan Soal melalui atribut User_ID dan Soal_ID, yang mengindikasikan bahwa kemajuan pengguna dalam menjawab pertanyaan survei ditampilkan dalam tabel ini.



Gambar 1. Basis Data

Memberikan representasi visual tentang bagaimana pengguna (Admin dan Mahasiswa) berinteraksi dengan sistem pengawasan online, serta fungsi-fungsi yang tersedia untuk setiap pengguna. Hal ini penting untuk memahami ruang lingkup kerja dan peran masing-masing aktor dalam sistem.

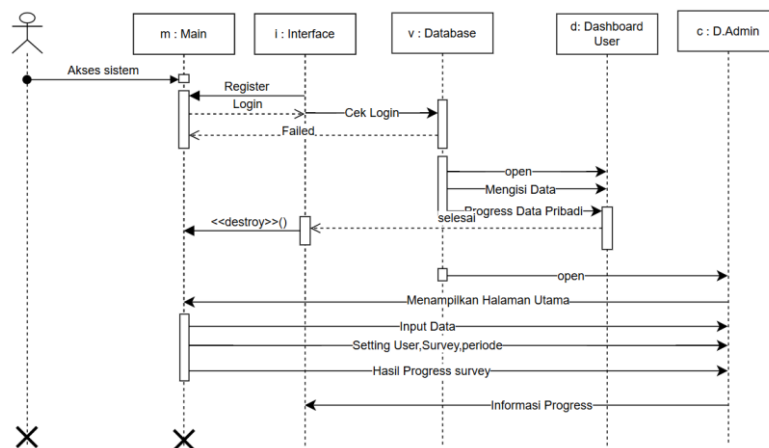
Dengan menggunakan diagram kasus penggunaan, peneliti dapat memastikan bahwa semua fungsi yang diperlukan telah disertakan dalam desain aplikasi, serta membantu dalam pengembangan sistem yang lebih terstruktur dan efisien.



Gambar 2. Use Case Diagram

Admin dapat membuat gambaran umum yang mencakup berbagai operasi seperti entri data, eksekusi survei, dan hasil survei. Admin dapat memasukkan data dan melakukan survei berdasarkan jangka waktu yang ditentukan. Hasil survei kemudian didistribusikan kepada pengguna untuk memberikan informasi mengenai kemajuan survei.

Diagram ini juga menggambarkan interaksi antara dashboard pengguna dan administrator. Admin memiliki akses untuk mengelola data dan survei, serta memantau hasil survei yang telah diinput oleh pengguna. Informasi progres survei ditampilkan kepada Bidang Kemahasiswaan untuk memberikan gambaran tentang minat mahasiswa terhadap organisasi kemahasiswaan di Universitas Esa Unggul.

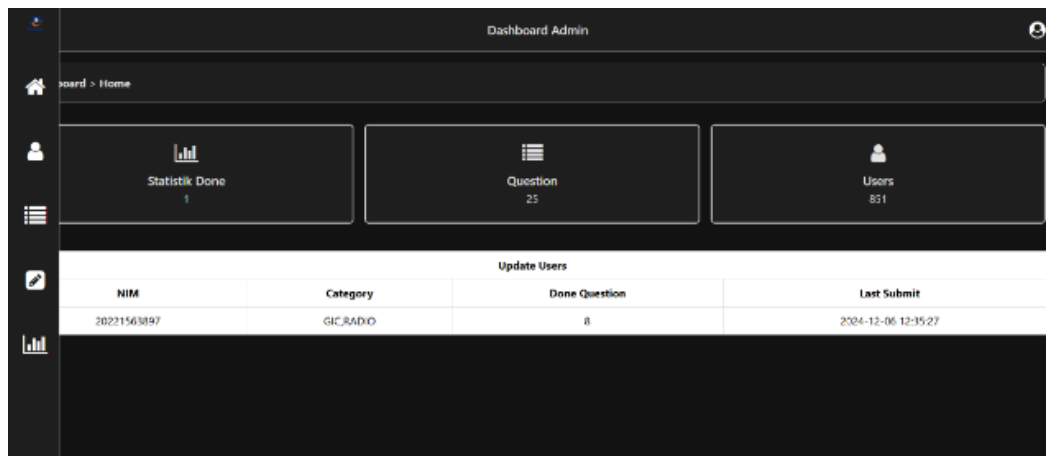


Gambar 3. Sequence Diagram Kelola

HASIL DAN PEMBAHASAN

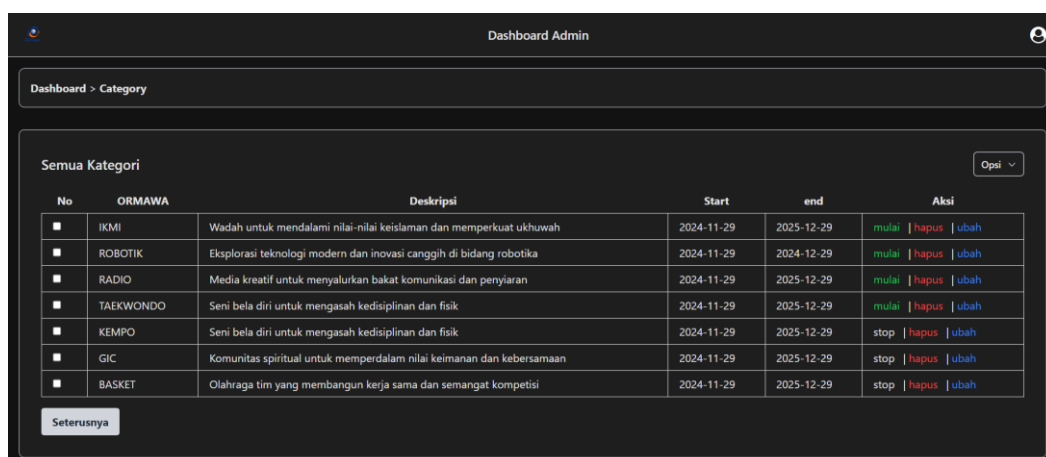
Proses pengelolaan data melibatkan penggunaan sistem manajemen basis data yang mengumpulkan data, berkomunikasi dengan organisasi, dan memberikan proposal data. Bidang Kemahasiswaan kemudian mengumpulkan, mengatur dan mengintegrasikan data ke dalam sistem untuk memberikan rekomendasi yang lebih akurat. Tujuan utama dari

sistem ini adalah untuk meningkatkan aksesibilitas dan partisipasi siswa dalam lingkungan belajar melalui platform berbasis web. Program ini diimplementasikan pada tahap implementasi dan evaluasi, dengan antarmuka pengguna yang dirancang agar ramah pengguna, intuitif, dan responsif. Fitur login dan registrasi memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mendaftar dan mengelola data secara efisien.

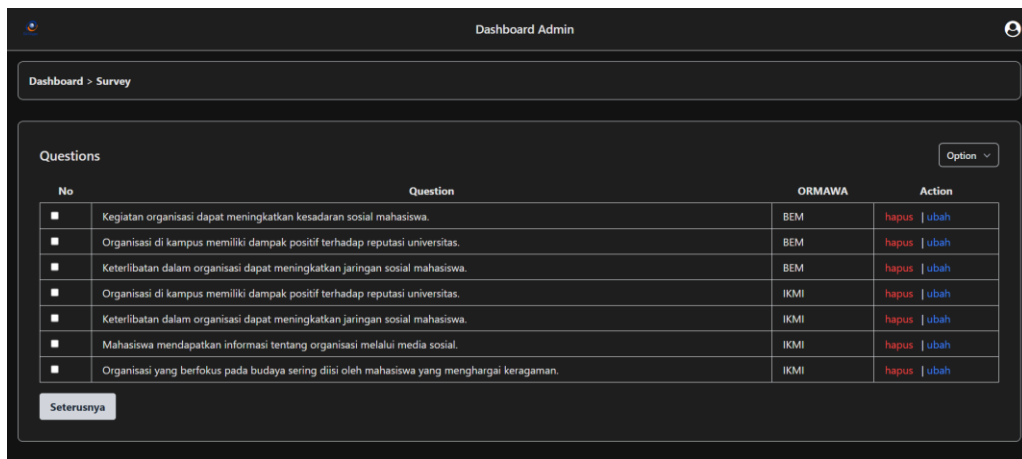


Gambar 4. Dashboard Admin

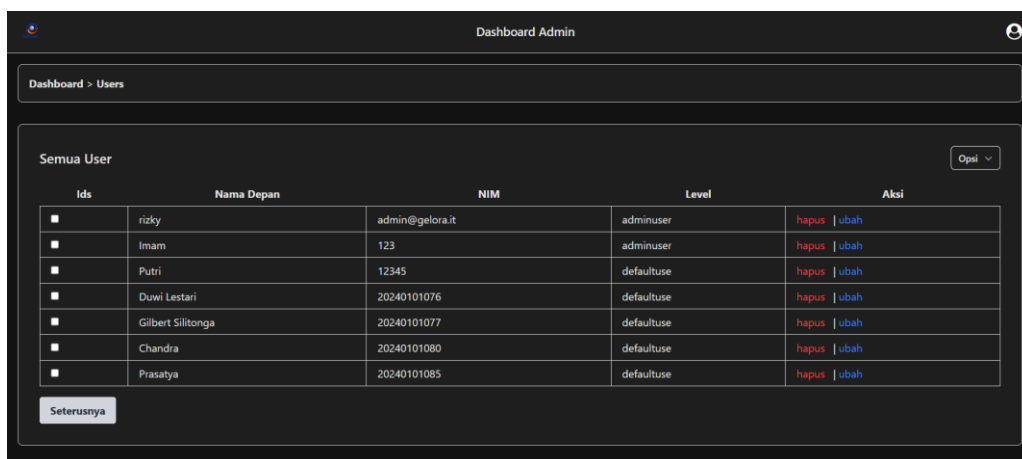
Aspek administratif dan operasional memungkinkan administrator untuk mengelola dan mengelola data secara efektif. Hasil survei menunjukkan bahwa sistem memiliki dampak positif, dengan sebagian besar responden menilai sistem ini baik dalam hal fungsionalitas dan pengalaman pengguna. Secara keseluruhan, sistem ini memiliki kualitas yang baik dan efektif untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dengan organisasi pembelajaran.



Gambar 5. Category Menu



Gambar 6. Survey Menu

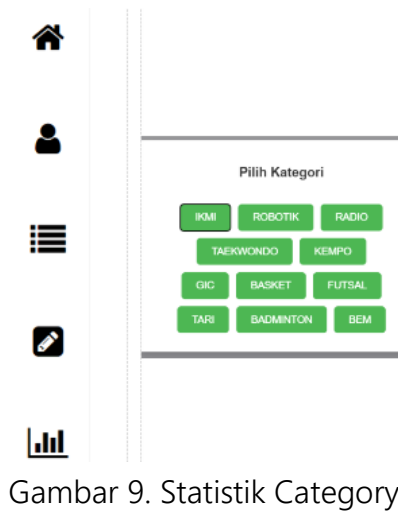


Gambar 7. Users Menu

Menu pilihan dimana tindakan yang membantu mengelola data survei minat mahasiswa terhadap organisasi kemahasiswaan, yang disediakan dalam menu dropdown yang berbeda dari kebutuhan pengguna untuk memiliki kontrol penuh terhadap data yang mereka kelola, dan kemudahan melakukan tindakan untuk menjaga integritas dan keakuratan data survei.

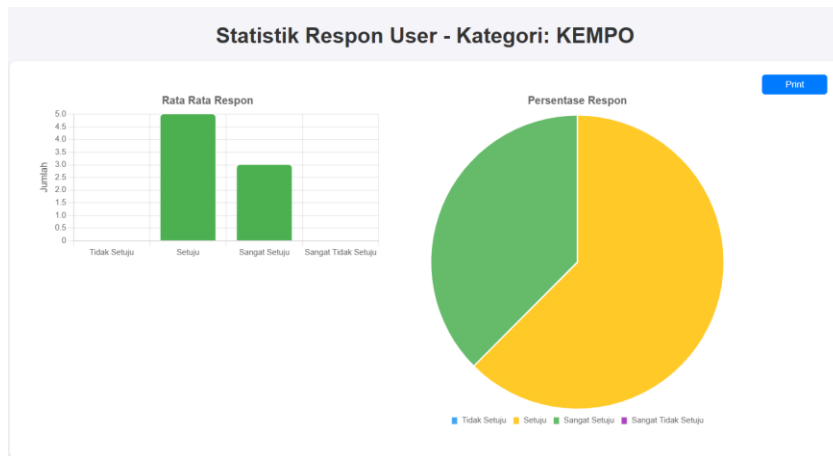


Gambar 8. Opsi Data Input Excel



Gambar 9. Statistik Category

Hasil survei ini mungkin mencakup informasi seperti jumlah siswa yang berminat pada setiap organisasi, tingkat minat pada berbagai kegiatan organisasi, dan preferensi untuk jenis kegiatan tertentu.



Gambar 10. Grafik Hasil

NIM	Profil	Question	1	2	3	4	Status
20240802033	siswa informasi	Informasi tentang organisasi sering kali disampaikan melalui acara kampus.	0	1	0	0	done
20240802033	siswa informasi	Kegiatan organisasi dapat meningkatkan kesadaran sosial mahasiswa.	0	0	1	0	done
20240802033	siswa informasi	Keterlibatan dalam organisasi dapat meningkatkan jaringan sosial mahasiswa.	0	1	0	0	done
20240802033	siswa informasi	Mahasiswa mendapatkan informasi tentang organisasi melalui media sosial.	0	1	0	0	done
20240802033	siswa informasi	Organisasi di kampus memiliki dampak positif terhadap reputasi universitas.	0	0	1	0	done
20240802033	siswa informasi	Organisasi memberikan platform bagi mahasiswa untuk mengekspresikan minat dan bakat.	0	1	0	0	done
20240802033	siswa informasi	Organisasi yang berfokus pada budaya sering diikahi mahasiswa yang menganggap bergamuk.	0	0	1	0	done
20240802033	siswa informasi	Website resmi organisasi berfungsi sebagai sumber informasi yang penting bagi mahasiswa.	0	1	0	0	done
Total			0	6	3	0	

Print 2 pages

Destination: Save as PDF

Pages: All

Layout: Landscape

More settings: ▼

Save Cancel

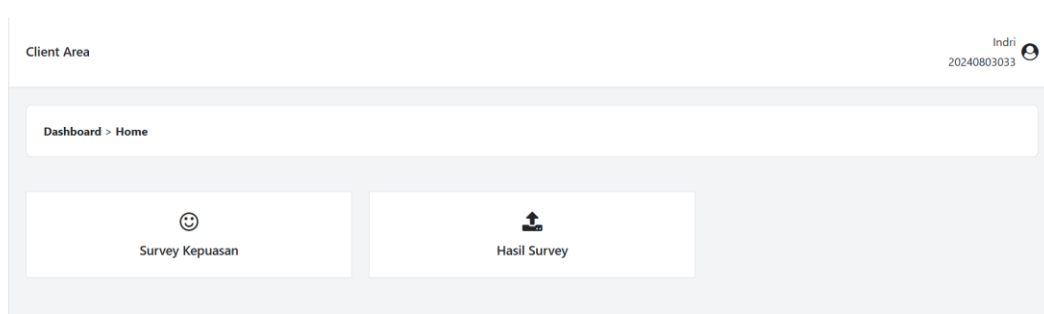
Gambar 11. Report

Filter-filter untuk kemajuan yang disediakan untuk membantu memilih program studi, sudut pandang, dan kategori untuk mempermudah pengumpulan data. Tabel berisi informasi rinci seperti hasil survei, nama siswa, email, program studi, tanggal, jumlah total jawaban dan kategori. Tabel ini membantu organisasi dengan menyediakan data yang terstruktur dan mudah dibaca.

Nama	Email	Prodi	Angkatan	Total Jawaban 1	Total Jawaban 2	Total Jawaban 3	Total Jawaban 4	Submit	category
Anil Nur Laifa	20216701104	manajemen	2021	3	4	0	0	2025-01-23 12:32:25	App. reorganiz
Indri Rahmawati	20240803033	sistem informasi	2024	1	5	0	0	2025-01-23 12:33:51	Openability

Gambar 12. Progress Filter

Mahasiswa diharapkan memilih kategori pertanyaan dan mengikuti prosedur yang ditentukan. Setiap pertanyaan survei jelas dan menggunakan pilihan ganda, skala penilaian, serta jawaban singkat untuk memudahkan dalam menyelesaikannya dan memastikan setiap siswa hanya memberikan satu jawaban dalam survei. Aplikasi ini memudahkan penguncian daftar anggota dan survei serta membantu universitas mengumpulkan data akurat tentang minat mahasiswa di organisasi.



Gambar 13. Dashboard Client

Dengan informasi yang tersusun secara rapi, pengguna dapat dengan cepat mengetahui kategori survei yang perlu diisi, deskripsi setiap kategori, serta periode waktu pelaksanaan survei. Tombol aksi yang disediakan memudahkan mahasiswa untuk memulai atau melanjutkan survei yang belum selesai.

Antarmuka pengguna yang terstruktur dan informatif ini penting untuk memastikan partisipasi mahasiswa dalam survei berjalan dengan lancar dan efektif. Selain itu, tampilan ini membantu meminimalkan kesalahan dalam pengisian data survei, sehingga data yang diperoleh dapat diandalkan dan digunakan untuk menganalisis minat mahasiswa terhadap

organisasi kemahasiswaan di Universitas Esa Unggul. Jika ada aspek lain yang ingin Anda bahas atau membutuhkan klarifikasi lebih lanjut, jangan ragu untuk bertanya.

Survey Pemilihan Organisasi

#	Kategori	Deskripsi	Dimulai	Diakhiri	Aksi
1	IKMI	Wadah untuk mendalami nilai-nilai keislaman dan memperkuat ukhuwah	Jan 29, 2025	Apr 29, 2025	Take Survey
2	ROBOTIK	Eksplorasi teknologi modern dan inovasi canggih di bidang robotika	Jan 29, 2025	Apr 29, 2025	Take Survey
3	RADIO	Media kreatif untuk menyalurkan bakat komunikasi dan penyiaran	Jan 29, 2025	Apr 29, 2025	Take Survey
4	TAEKWONDO	Seni bela diri untuk mengasah kedisiplinan dan fisik	Jan 29, 2025	Apr 29, 2025	Take Survey
5	KEMPO	Seni bela diri untuk mengasah kedisiplinan dan fisik	Jan 29, 2025	Apr 29, 2025	Sudah Selesai
6	GIC	Komunitas spiritual untuk memperdalam nilai keimanan dan kebersamaan	Jan 29, 2025	Apr 29, 2025	Take Survey
7	BASKET	Olahraga tim yang membangun kerja sama dan semangat kompetisi	Jan 29, 2025	Apr 29, 2025	Take Survey
8	FUTSAL	Olahraga tim yang membangun kerja sama dan semangat kompetisi	Jan 29, 2025	Apr 29, 2025	Take Survey
9	TARI	Ekspresikan kreativitas dan seni melalui gerakan yang memukau	Jan 29, 2025	Apr 29, 2025	Take Survey
10	BADMINTON	Tingkatkan kesehatan dan kemampuan fisik Anda dengan olahraga raket yang seru	Jan 29, 2025	Apr 29, 2025	Take Survey
11	BEM	Tempat untuk melatih kepemimpinan dan menggerakkan aspirasi mahasiswa	Jan 29, 2025	Apr 29, 2025	Take Survey

Gambar 14. Survey Client

Dengan menggunakan data yang diverifikasi dan diterima, sistem administrator menganalisis respons yang dikumpulkan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk grafik dan statistik yang mudah dipahami, yang mencakup berbagai kategori minat siswa dalam kelompok siswa. Hasil ini akan diunduh dalam format PDF oleh universitas dan digunakan untuk pengambilan keputusan dan perencanaan kegiatan mahasiswa.

Pengujian fungsionalitas menunjukkan bahwa fungsi login, registrasi, survei, pengumpulan data, dan pembuatan laporan berfungsi dengan baik. Pengujian kegunaan menunjukkan bahwa sistem mudah digunakan, responsif terhadap berbagai situasi, dan memiliki akses optimal, sehingga menghasilkan sistem informasi yang efisien dan berkualitas tinggi.

Tabel 4. Testing Fungsionalitas

No	Skenario	Deskripsi Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Status
Functionality				
1	Login	Mahasiswa dapat login dengan menggunakan kredensial yang benar	Login berhasil	Diterima
2	Registrasi User	Admin dapat mendaftarkan akun baru	Akun baru terdaftar	Diterima
3	Pengisian Survey	Mahasiswa dapat mengisi survei tanpa masalah	Survei tersimpan	Diterima

4	Simpan Data	Data survei tersimpan dengan benar ke dalam basis data	Data tersimpan	Diterima
5	Hasil Grafik	Grafik hasil survei secara otomatis ditampilkan setelah pengisian survei	Grafik muncul	Diterima
6	Report Tabel	Mahasiswa dapat memfilter dari hasil survei	Filter Berhasil	Diterima
7	Pengaturan Waktu	Admin dapat mengatur waktu periode survei per kategori	Waktu berhasil diatur	Diterima
8	Upload Excel	Admin dapat mendaftarkan bentuk file data baru	Data Masuk Sesuai Menu	Diterima
9	Survey	Mahasiswa tidak bisa berulang ke kategori survey yang sudah diisi	Status survey selesai	Diterima
10	Logout	Admin dapat logout dari aplikasi	Logout berhasil	Diterima

Tabel 5. Testing Usability

No	Skenario	Deskripsi Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Status
Usability				
1	Tampilan Antarmuka	Antarmuka mudah dinavigasi dan digunakan oleh mahasiswa	Login berhasil	Diterima
2	Registrasi	Admin dapat mendaftarkan akun baru	Akun baru terdaftar	Diterima
3	Responsivitas	Aplikasi berfungsi baik di berbagai perangkat (desktop, mobile)	Survei tersimpan	Diterima
4	Kecepatan Akses	Halaman survei dan laporan terbuka dengan cepat	Data tersimpan	Diterima
5	Panduan Kesalahan	Tersedia fitur bantuan yang membantu pengguna jika ada masalah	Grafik muncul	Diterima

SIMPULAN

Hasil rancangan survei aplikasi web tentang manfaat siswa dari organisasi mahasiswa Universitas Esa Unggul menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi web membuat survei lebih efisien dan lebih mudah bagi siswa. Aplikasi ini menyediakan platform ramah pengguna yang memungkinkan siswa untuk dengan mudah mengekspresikan pendapat mereka tentang organisasi siswa yang ada. Temuan penelitian ini dapat membantu universitas memahami minat dan preferensi siswa, dan sebagai hasilnya dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan dan siswa.

Aplikasi web penelitian ini telah memengaruhi organisasi dan pengembangan keterampilan mahasiswa secara signifikan. Informasi ini dapat digunakan sebagai referensi bagi universitas untuk meningkatkan organisasi mahasiswa. Untuk meningkatkan kualitas aplikasi web, universitas harus fokus pada pengembangan, pengelolaan, manajemen data, dan pengalaman pengguna. Program sosial budaya dan pelatihan sangat penting bagi mahasiswa untuk menggunakan aplikasi ini, yang menghasilkan lebih banyak partisipasi dan hasil yang lebih tinggi. Dukungan universitas dalam lingkungan teknis dan teknis sangat penting untuk memastikan aplikasi bekerja secara efektif dan mencapai hasil yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- N. P. Ardiasari et al., "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Berorganisasi Studi Kasus Mahasiswa D4 Administrasi Negara," *IKRAITH-HUMANIORA*, vol. 9, pp. 236–245, Mar. 2025, doi: 10.37817/ikraith-humaniora.
- E. Mardiyansyah, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Berbasis Web Pada Universitas Dharma Andalas," vol. 2, no. 2, pp. 158–162, Jul. 2023, doi: 10.47233/jppie.v2i2.1039.
- R. K. Bili et al., "APLIKASI SURVEI KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP LAYANAN AKADEMIK DAN NON AKADEMIK UNIVERSITAS NUSA CENDANA BERBASIS WEB WEB-BASED STUDENT SATISFACTION SURVEY APPLICATION FOR ACADEMIC AND NON-ACADEMIC SERVICES AT NUSA CENDANA UNIVERSITY," *Jurnal TEKMAS*, vol. 4, no. 2, p. 14, Dec. 2024.
- K. J. Komputer, I. Teknologi, and D. Elektro, "@2023 kitektro," vol. 8, no. 1, pp. 1–9, 2023.
- O. Sondakh, H. M. Gunawan, R. Magdalena, P. Studi Magister Manajemen, P. Studi Manajemen, and P. Studi Akuntansi, "Pengaruh functionality dan usability terhadap value for time dan value for money pengguna aplikasi Airbnb Surabaya," Jul. 2023.

- [Online]. Available: <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/jibm>
- Moh. Huda and I. Nur, "Islam, Culture, and Social Media: A Study on the Culture of the Social Media Usage in the Covid-19 Pandemic Era," *The Journal of Society and Media*, vol. 5, no. 2, pp. 347–361, Oct. 2021, doi: 10.26740/jsm.v5n2.p347-361.
- E. T. Sihotang and H. Yutanto, "Tata Kelola Organisasi Mahasiswa Melalui Pengembangan Sistem Informasi," *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, vol. 21, no. 1, pp. 99–110, Nov. 2021, doi: 10.30812/matrik.v21i1.1391.
- H. Jaya and N. Setyaningrum, "Hijrah Kaderisasi Aktivis Peneleh : Tandhim sebagai Inovasi," Dec. 2021.
- R. S. Pressman and B. R. Maxim, *Software Engineering*. New York, 2020.
- R. R. Sani, T. S. Sukamto, and R. Emmerig, "Desain Knowledge Management System pada Program Studi Sebagai Media Berbagi Pengetahuan," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, vol. 11, no. 1, p. 192, Jan. 2023, doi: 10.26418/justin.v11i1.53930.
- A. Syaebani, D. V. Tyasmala, R. Maulani, E. D. Utami, and N. Wahyuni, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN SURAT MENYURAT (SIRA) BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER," Jun. 2021. doi: <https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.446>.
- Bakhrudin All Habsy et al., "Manajemen Pengumpulan Data," *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, vol. 2, no. 6, pp. 34–46, Nov. 2024, doi: 10.59581/jmk-widyakarya.v2i6.4232.
- B. Haryanto, A. Ardiansyah, and M. Kurniasih, "PENGENALAN DATABASE NOSQL DAN PERBANDINGANNYA DENGAN DATABASE RELASIONAL," *Jurnal IPSIKOM*, vol. 12, no. 1, pp. 1–7, Jun. 2024.
- H. Yakub, B. Daniawan, A. Wijaya, and L. Damayanti, "Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Dengan Metode Pengujian User Acceptance Testing," *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, vol. 2, no. 2, pp. 113–127, Apr. 2024, doi: 10.53624/jsitik.v2i2.362.
- M. N. Winnarto, I. Yulianti, and A. Rahmawati, "Penerapan Framework Codeigniter Pada Pengembangan Website E-Commerce Batik Tulis HR Ambar," *JURNAL SWABUMI*, vol. 9, no. 1, pp. 1–8, Mar. 2021.