

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI SURVEY FAKULTAS DENGAN METODE *MODEL VIEW CONTROLLER (MVC)* DI UNIVERSITAS DHYANA PURA

Megawati¹⁾ Gerson Feoh²⁾ I Wayan Supriana³⁾

Program Studi Teknik Informatika^{1) 2) 3)}

Fakultas Ilmu Kesehatan, Sains, dan Teknologi, Universitas Dhyana Pura, Bali.

megawati43@gmail.com¹⁾ gerson.feoh@undhirabali.ac.id²⁾ supriana@undhirabali.ac.id

ABSTRACT

In this era of globalization is going very fast. Information systems have become a necessity in all aspects of life. Not only that, today information technology has even become the backbone of human life in the provision and provision of information. Through the internet is very helpful to provide ideas for writers to create a campus website that can provide information for the visitors.

At Dhyana Pura University as part of the community in Bali which organizes educational activities as a form of care and service to others in order to liberate people from ignorance, backwardness, alienation, and poverty. The information presented at Dhyana Pura University is a lot of one of the Faculty's information. In the design built there will be an addition to the student satisfaction survey. At Dhyana University Pura has two Faculties namely, Faculty of Economics & Humanities and Faculty of Health Sciences, Science, and Technology. For prospective students can choose which faculty will be taken.

Keywords - Dhyana Pura University, Information System, PHP And MySQL, Website, Model View Controller.

ABSTRAK

Di era globalisasi saat ini berlangsung sangat cepat. Sistem informasi sudah menjadi sebuah keharusan dalam segala aspek kehidupan. Tak hanya itu, saat ini teknologi informasi bahkan telah menjadi tulang punggung kehidupan manusia dalam penyediaan dan pemberian informasi. Melalui internet tersebut sangat membantu memberikan ide bagi penulis untuk membuat suatu *website* kampus yang bisa memberikan informasi bagi para pengunjungnya.

Di Universitas Dhyana Pura ini sebagai bagian dari masyarakat di Bali yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan sebagai bentuk kepedulian dan pelayanan kepada sesama dengan tujuan untuk membebaskan masyarakat dari kebodohan, keterbelakangan, keterasingan, dan kemiskinan. Informasi yang disajikan di Universitas Dhyana Pura ini banyak sekali salah satunya informasi Fakultas. Pada rancangan yang dibangun akan ada penambahan untuk *survey* kepuasan mahasiswa. Di Universitas Dhyana Pura memiliki dua Fakultas yaitu, Fakultas Ekonomi & Humaniora dan Fakultas Ilmu Kesehatan, Sains, dan Teknologi. Bagi calon mahasiswa dapat memilih Fakultas mana yang akan diambil.

Kata Kunci – Universitas Dhyana Pura, Sistem Informasi, PHP Dan MySQL, Website, Model View Controller.

PENDAHULUAN

Universitas Dhyana Pura sebagai bagian dari masyarakat di Bali berupaya untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan sebagai bentuk kepedulian dan pelayanan kepada sesama dengan tujuan untuk membebaskan masyarakat dari kebodohan, keterbelakangan, keterasingan, dan kemiskinan. Sampai sekarang kegiatan pendidikan dimulai dari tingkat dasar, menengah, dan tinggi terus dijalankan sebagai komitmen untuk ikut mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengisi kemerdekaan melalui pembangunan bidang pendidikan. Meskipun upaya tersebut banyak mengalami hambatan dan tantangan, hasil yang dicapai tidaklah mengecewakan, terbukti dengan banyaknya kepercayaan masyarakat berpartisipasi ikut dalam proses pelaksanaan kegiatan pendidikan. Universitas Dhyana Pura memiliki dua Fakultas yaitu, Fakultas Ekonomika & Humaniora dan Fakultas Ilmu Kesehatan, Sains, dan Teknologi. Penulis memperbaharui Fakultas dengan menambahkan survey di setiap Fakultas, karena mahasiswa wajib untuk mensurvey apa yang ada di Fakultas dengan beberapa aspek-aspek yang dimiliki agar mahasiswa tahu kualitas yang dimiliki oleh Fakultas.

Perkembangan sistem informasi di era globalisasi saat ini berlangsung sangat cepat. Sistem informasi sudah menjadi sebuah keharusan dalam segala aspek kehidupan. Tak hanya itu, saat ini teknologi informasi bahkan telah menjadi tulang punggung kehidupan manusia dalam penyediaan dan pemberian informasi. Keberadaan sebuah informasi yang *real-time*, cepat, dan akurat menjadi hal yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia saat ini. Data dan informasi yang diperlukan tentu harus mudah diakses dengan efektif dan efisien oleh berbagai pihak yang berkepentingan. Informasi yang diperoleh bermacam-macam tergantung dari informasi yang dibutuhkan *user* (pemakai). Dengan sebuah *website*, masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan mengetahui segala sesuatu mengenai kampus dengan cepat tanpa memerlukan waktu yang banyak. Oleh karena itu, sistem yang

dirancang menggunakan metode *model view controller* yang data-datanya terpisah masing-masing sesuai dengan peran metode itu sendiri, agar pada saat pengolahan data, *update* data dan lain-lain tidak mengalami eror yang bersamaan dan lebih mudah untuk mengetahui eror tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Dasar Sistem Informasi

Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau kelompoknya mendefinisikan sistem sebagai berikut: Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Jogiyanto (1999: 1). Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu yaitu :

1. Komponen sistem (*Components*)
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar, yang disebut dengan supra sistem.
2. Batas sistem (*Boundary*)
Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.
3. Lingkungan luar (*Environment*)
Bentuk apapun yang ada diluar ruang atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem dapat menguntungkan dan dapat juga merugikan.
4. Penghubung sistem (*Interface*)
Penghubung sistem adalah media yang menghubungkan sistem dengan sistem yang lainnya. Penghubung ini memungkinkan

kan sumber-sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran suatu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem yang lain dengan melewati penghubung.

5. Masukan subsistem (*Input*)

Masukan adalah Energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal. Energi yang dimasukan agar sistem dapat beroperasi disebut masukan perawatan. Begitupun sebaliknya.

6. Keluaran sistem (*Output*)

Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan akan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain.

7. Pengolahan sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran sistem (*Objective*) dan tujuan (*Goal*)

Suatu sistem memiliki sasaran dan tujuan yang pasti dan bersifat *deterministic*. Kalau sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

Metode Model View Controoler

Model View Controller pertama kali dipublikasikan oleh peneliti *XEROX PARC* yang bekerja dalam pembuatan bahasa pemrograman *Smalltalk* sekitar tahun 1970-1980. MVC adalah sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data (*Model*) dari tampilan (*View*) dan cara bagaimana memprosesnya (*Controller*). Dalam implementasinya kebanyakan *framework* dalam aplikasi website adalah berbasis arsitektur MVC. MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, antarmuka pengguna, dan bagian yang menjadi kontrol dalam sebuah aplikasi *web*.

Bagian *Model View Controller* :

1. *Model*

Model mewakili struktur data. Biasanya model berisi fungsi-fungsi yang membantu seseorang dalam pengelolaan basis data seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data dan lain-lain.

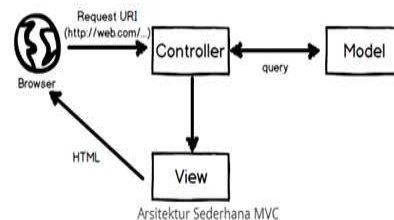
2. *View*

View adalah bagian yang mengatur tampilan ke pengguna. Bisa di katakan berupa halaman *web*.

3. *Controller*

Controller merupakan bagian yang menjembatani *model* dan *view*. *Controller* berisi perintah-perintah yang berfungsi untuk memproses suatu data dan mengirimkannya ke halaman *web*.

Arsitektur sistem jika dikembangkan dengan menggunakan pola MVC:



Gambar 1 Arsitektur MVC

Alur kerja sistem *web* ketika *user* mengunjungi salah satu halaman yaitu:

1. *Browser* berhubungan dengan *server* untuk akses halaman.
2. *Request* (permintaan) *browser* ditangani oleh bagian *Controller* dari kode.
3. *Controller* akan melakukan pemanggilan ke model untuk mendapatkan data yang *relevan*, dan kemudian mempersiapkan data tersebut untuk ditampilkan.
4. *Controller* memberikan data yang diperlukan kepada *view*.
5. *View* menampilkan data dan berbagai elemen antarmuka tambahan yang diperlukan.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam menyusun skripsi, maka diperlukan metode dalam pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam memperoleh data yaitu :

1. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung kelokasi penelitian.

2. Studi Kepustakaan

Mempelajari buku-buku yang dijadikan sebagai acuan untuk pembuatan dan penyampaian sistem informasi fakultas berbasis *PHP* dan *MySQL*.

3. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pihak-pihak terkait yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

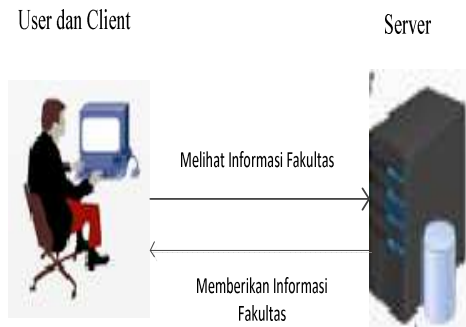
Analisis Sistem

Pada tahap ini penulis menganalisis struktur dan alur sistem pada sistem yang sedang berjalan pada Fakultas di Universitas Dhyana Pura, apakah struktur dan alur sistem telah efisien dan sesuai dengan standar tertentu. Dalam tahap analisis ini akan diuraikan mengenai :

1. Sistem informasi yang sedang berjalan, serta diuraikan mengenai tahapan proses dari sistem informasi yang sedang berjalan.
2. Identifikasi masalah dari struktur dan alur sistem yang sedang berjalan.

Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan sistem agar dapat berjalan dengan baik.



Gambar 2 Arsitektur sistem yang dibangun

Gambar 2 menjelaskan tentang arsitektur sistem yang akan dibangun. *user* sebagai pengguna dan *client* merujuk sebagai perangkat yang digunakan pengguna, kemudian *user* akan melihat informasi fakultas ke *server* dan kemudian *server* akan memberikan informasi fakultas ke *client* agar *user* dapat melihat informasi yang diinginkan.

Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional menjelaskan seperti apa spesifikasi dari sistem yang dibangun dari sisi performa, kontrol, informasi, efisien, dan pelayanan.

1. Performa.

Hal ini bisa dilihat dari proses pengolahan data informasi mahasiswa yang dibutuhkan oleh setiap *user* yang akan mencari informasi di *website* fakultas, agar mempermudah setiap pencarian informasi tentang fakultas untuk *user*.

2. Kontrol

Pengendalian atau kontrol dalam sebuah sistem sangat diperlukan untuk menghindari dan mendeteksi secara dini terhadap penyalahgunaan atau kesalahan sistem serta untuk menjamin keamanan data dan informasi.

3. Informasi

Informasi merupakan komoditas krusial bagi pengguna. Evaluasi terhadap sistem dalam menghasilkan informasi yang ber-

manfaat perlu dilakukan untuk menyikapi peluang dan menangani masalah yang muncul.

4. Efisien

Target penggunaan waktu yang belum minimal mengakibatkan admin kewalahan dalam pengolahan data informasi fakultas tersebut, sering terjadinya kesalahan dan dilakukan pengulangan pekerjaan atau cek ulang data informasi untuk menghindari kesalahan agar tidak terjadi kesalahan kembali.

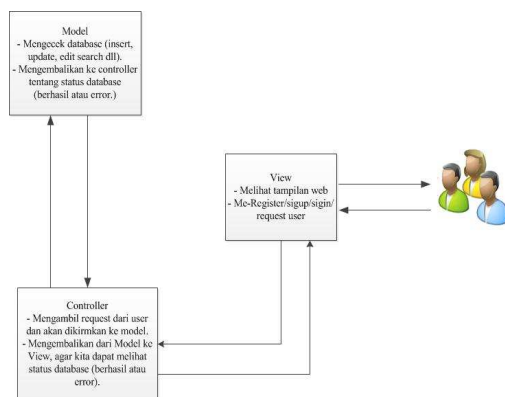
5. Pelayanan

Peningkatan pelayanan yang lebih baik di Universitas Dhyana Pura Bali untuk memberikan pelayanan yang terbaik.

Perancangan Sistem

Proses perancangan mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dimengerti perangkat lunak sebelum dimulai penulisan program. Perancangan ini harus didokumentasikan dengan baik dan menjadi bagian konfigurasi perangkat lunak.

Arsitektur Sistem yang dibangun Dengan Metode Model View Controller (MVC)



Gambar 3 Arsitektur Sistem yang dibangun

Gambar 3 menjelaskan bahwa sistem yang akan dibangun akan menggunakan metode *Model View Controller* (MVC). Pada model dimaksudkan bahwa ketiga peran pada metode tersebut, *View* akan menerima *request* dari *user* kemudian *Controller* akan mengambil

request user dari *View* dan dikirimkan ke model. *Controller* akan mengirimkan data *user* ke *Model* agar cek *database* seperti *insert*, *update*, *edit* dan *search* dan lain-lain dan kemudian dikembalikan ke *Controller* apakah status *database* tersebut berhasil atau error.

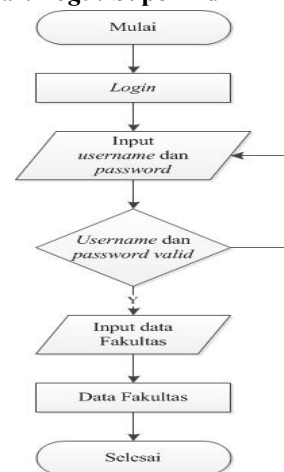
Model Sistem

Perancangan yang akan dilakukan pada model sistem yang diusulkan meliputi rancangan basis data atau *database* yang terdiri dari :

1. *Flowchart*.
2. *Diagram Konteks*.
3. *Data Flow Diagram* (DFD).
4. *Entity Relationship Diagram* (ERD).
5. Perancangan *Database*.

Flowchart Login Super Admin dan User.

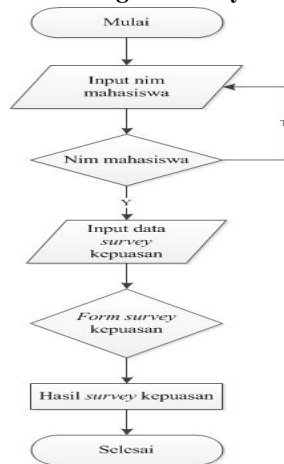
a. Flowchart Login Super Admin



Gambar 4 Flowchart Login Super Admin

Pada gambar 4 *flowchart login super admin* yang dibangun akan dijelaskan, mulai lalu *login*. Kemudian memulai proses memasukkan *username* dan *password*, jika *username* dan *password* kondisi salah maka kembali ke proses input *username* dan *password* dan jika benar maka proses akan *input data fakultas* dan menghasilkan data fakultas, selesai.

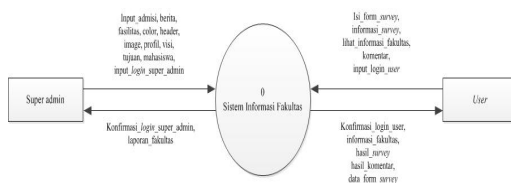
b. Flochart Untuk Mengisi Survey.



Gambar 5 Flowchart Untuk Mengisi Survey

Pada gambar 5 *Flowchart User* untuk mengisi survey yang dibangun akan dijelaskan, mulai. Kemudian memulai proses memasukkan nim mahasiswa, jika nim mahasiswa kon-disi salah maka kembali ke proses input nim mahasiswa dan jika benar maka proses akan input data survey fakultas kemudian mengisi *form* survey kepuasan dan menghasilkan data survey kepuasan, selesai.

Diagram Konteks

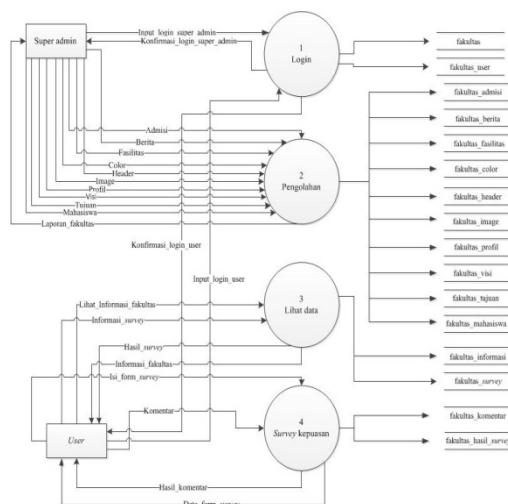


Gambar 6 Diagram Konteks

Pada gambar 6 *diagram konteks* menjelaskan bahwa masing-masing pada *entity* memiliki tugas sesuai dengan yang diinputkan. Admin akan *login* dengan memasukkan *username* dan *password*, jika berhasil maka *valid* kemudian *input* data admisi, berita, fasilitas, *color*, *header*, *image*, profil, visi, tujuan, mahasiswa dan sistem akan memberikan data fakultas. *User* juga *login* dengan *username* dan *password*, jika berhasil maka *valid* kemudian

akan mengisi formulir survey, melihat informasi fakultas, melihat informasi survey komentar, kemudian sistem akan memberikan informasi fakultas, hasil survey, hasil komentar dan data form survey.

Data Flow Diagram (DFD) Level 0 Fakultas

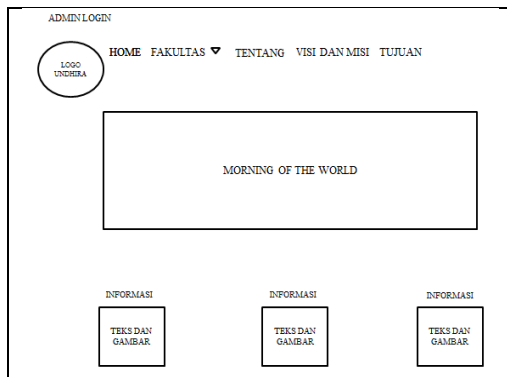


Gambar 7 DFD Level 0 Fakultas

Gambar 7 menjelaskan tentang DFD Fakultas. Super admin dan user akan login dengan memasukkan *username* dan *password* dan disimpan ke *database* fakultas, *database* fakultas user. Super admin akan mengelola data admisi, berita, *color*, fasilitas, *header*, *image*, mahasiswa, profil, tujuan, visi dan disimpan pada masing-masing *database* tersebut dan sistem memberikan laporan data fakultas. *User* melihat informasi fakultas dan melihat hasil survey yang telah dilakukan dan sistem memberikan informasi fakultas dan hasil survey ke user dan disimpan di *database* fakultas informasi dan *database* fakultas survey. *User* melakukan survey kepuasan dengan isi form survey kepuasan kemudian sistem memberikan data form survey dan user juga bisa mengisi komentar setelah mengisi data form survey, sistem memberikan hasil survey yang diisi oleh mahasiswa dan disimpan ke *data-base* fakultas komentar dan *database* fa-kultas hasil survey.

gambar rancangan antarmuka yang nantinya akan diimplementasikan dalam bentuk program.

Desain Halaman Utama



Gambar 9 Desain Halaman Utama

Pada gambar 9 menggambarkan rancangan desain *interface* menu utama pada halaman home, agar dapat melihat informasi di Universitas Dhyana Pura terutama informasi tentang Fakultas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penyusun akan membahas mengenai implementasi sistem dari hasil perancangan yang telah dilakukan di Fakultas Universitas Dhyana Pura. Implementasi sistem merupakan tahapan yang dilakukan setelah perancangan sistem dilakukan.

Tahap Implementasi

Menurut penjelasan Rosa dan Shalahuddin (2013, hal. 29), “desain harus diterjemahkan ke dalam program perangkat lunak, hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain”. Tahap implementasi merupakan tahap mengubah rancangan ke dalam *code*, atau merupakan tahap pembuatan perangkat lunak.

Pengujian dan Hasil Pengujian Sistem

Pengujian aplikasi ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Tabel 3 Pengujian dan Hasil Pengujian Sistem

No.	Nama Pengujian	Kondisi Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Halaman Utama /Home	Jika user pertama kali menjalankan sistem muncul tampilan home dengan menu yang disediakan	Muncul tampilan home	Valid
2.	Fakultas	Jika klik tombol fakultas maka muncul pilihan fakultas, klik dan muncul halaman fakultas	Muncul halaman fakultas	Valid
3.	Tentang	Jika klik tombol tentang maka akan muncul halaman tentang	Muncul halaman tentang	Valid
4.	Visi dan Misi	Jika klik tombol visi dan misi maka	Muncul halaman visi dan misi	Valid

		akan muncul halaman visi dan misi		
--	--	-----------------------------------	--	--

Tabel 3 (Lanjutan). Pengujian dan Hasil Pengujian Sistem

No.	Nama Pengujian	Kondisi Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
5.	Tujuan	Jika klik tombol tujuan maka akan muncul halaman tujuan	Muncul halaman tujuan	Valid
6.	Login	Jika klik tombol login maka muncul halaman login disertai kolom <i>username</i> dan <i>password</i>	Muncul halaman login	Valid
7.	Fasilitas	Jika klik tombol fasilitas maka muncul fasilitas	Muncul halaman fasilitas	Valid
8.	Admisi	Jika klik tombol admisi maka akan muncul	Muncul halaman admisi	Valid

		halaman admisi		
9.	Berita	Jika klik tombol berita maka akan muncul halaman berita	Muncul halaman berita	Valid
10.	Informasi	Jika klik tombol informasi maka akan muncul halaman informasi	Muncul halaman informasi	Valid
11.	Survey	Jika klik tombol survey maka akan muncul halaman survey terdiri dari form survey	Muncul halaman survey	Valid
12.	Tambah	Ketika menekan tombol tambah pada halaman admin maka akan dibawa ke halaman tambah	Muncul halaman tambah	Valid

		yang terdiri dari <i>edit</i> , detail, hapus, simpan, batal, dan <i>update</i> gambar		
--	--	--	--	--

Evaluasi Program

Setelah pengguna selesai melakukan persiapan baik piranti keras maupun piranti lunak dan melakukan konfigurasi piranti lunak, langkah selanjutnya adalah melakukan proses evaluasi pada piranti lunak sistem informasi Fakultas di Universitas Dhyana Pura yang telah dibangun. Agar proses evaluasi piranti lunak menjadi lebih mudah dan terorganisir, maka proses implementasi dan uji coba dikelompokkan berdasarkan proses atau aktivitas yang dimiliki oleh piranti ini.

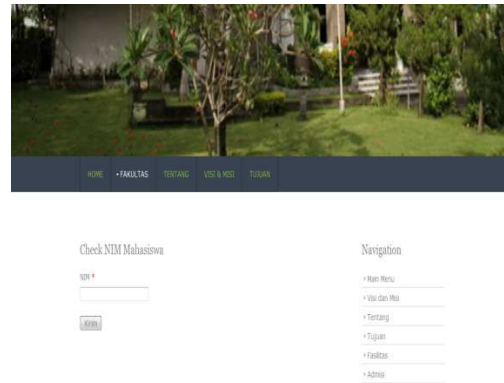
Home Utama



Gambar 10 Tampilan Home FEH

Pada gambar 10 tampilan untuk home fakultas Universitas Dhyana Pura. jika ingin melihat informasi lebih lanjut tentang fakultas klik saja fakultas.

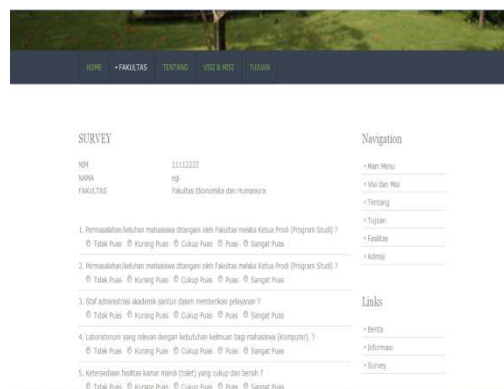
Tampilan Pengisian Form Survey Mahasiswa FEH



Gambar 11 Tampilan Pengisian Form Survey Mahasiswa FEH

Pada gambar 11 tampilan pengisian form survey untuk mahasiswa yang akan mengisi survey kepuasan Fakultas.

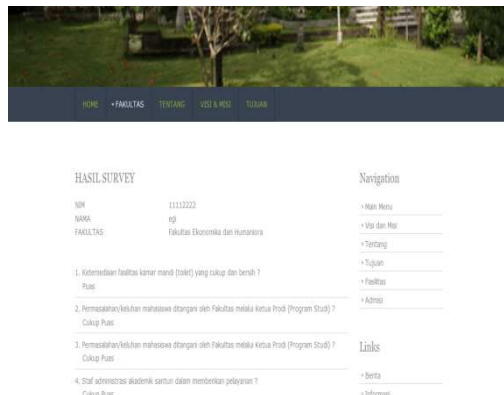
Tampilan Setelah Pengisian Form Survey Mahasiswa FEH



Gambar 12 Tampilan Setelah Pengisian Form Survey Mahasiswa FEH

Pada gambar 12 tampilan setelah mengisi *form* survey untuk mahasiswa dan mulai mengisi form survey. Setelah pengisian form selesai kemudian klik tombol kirim.

Tampilan Hasil Survey FEH



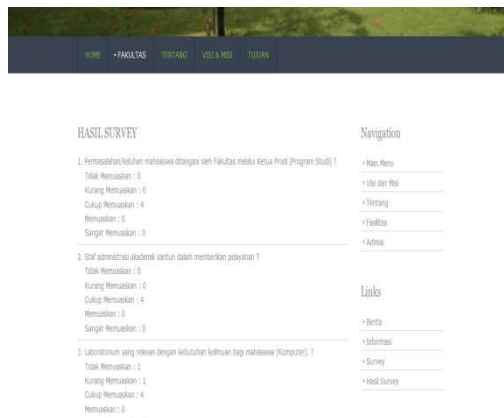
The screenshot shows a web application interface for survey results. At the top, there is a navigation bar with links: HOME, FAKULTAS, TENTANG, ISI & MOD, and TUJUAN. Below the navigation bar, the main content area is titled 'HASIL SURVEY'. It contains a table with four rows of survey questions and their corresponding responses. To the right of the table, there is a 'Navigation' section with links: Home Menu, Visi dan Misi, Tentang, Fasilitas, and Admin. Below the table, there is a 'Links' section with links: Berita, Informasi, and Head Survey.

NO	ISI	MOD
1.	Ketersediaan fasilitas kamar mandi (jaket) yang cukup dan bersih ?	
2.	Pemeliharaan/kebersihan mahasiswa dengan oleh fakultas melalui ketua Prodi (Program Studi) ?	
3.	Pemeliharaan/kebersihan mahasiswa dengan oleh fakultas melalui ketua Prodi (Program Studi) ?	
4.	Staf administrasi akademik sangat dalam memberikan pelayanan ?	

Gambar 13 Tampilan Hasil Survey

Pada Gambar 13 tampilan dari hasil survey yang diisi oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Humaniora.

Tampilan Nilai Hasil Survey FEH



The screenshot shows a web application interface for survey results. At the top, there is a navigation bar with links: HOME, FAKULTAS, TENTANG, ISI & MOD, and TUJUAN. Below the navigation bar, the main content area is titled 'HASIL SURVEY'. It contains a table with four rows of survey questions and their corresponding values. To the right of the table, there is a 'Navigation' section with links: Home Menu, Visi dan Misi, Tentang, Fasilitas, and Admin. Below the table, there is a 'Links' section with links: Berita, Informasi, and Head Survey.

NO	ISI	MOD
1.	Pemeliharaan/kebersihan mahasiswa dengan oleh fakultas melalui ketua Prodi (Program Studi) ?	
2.	Pemeliharaan/kebersihan mahasiswa dengan oleh fakultas melalui ketua Prodi (Program Studi) ?	
3.	Pemeliharaan/kebersihan mahasiswa dengan oleh fakultas melalui ketua Prodi (Program Studi) ?	
4.	Staf administrasi akademik sangat dalam memberikan pelayanan ?	

Gambar 14 Tampilan Nilai Hasil Survey

Pada gambar 14 nilai hasil dari survey yang diisi oleh mahasiswa dan bisa dilihat oleh admin dan mahasiswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah penulis lakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Penelitian ini berhasil membangun dan merancang sistem informasi Fakultas di Universitas Dhyana Pura.
- Dari hasil penelitian ini bahwa sistem yang dirancang dan dibangun akan memberikan informasi akademik dan informasi lainnya bagi mahasiswa di Universitas Dhyana Pura.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ananda setyo G. 2006. **Anti Kaget Internet**. Creative Media, Jakarta
- [2] Fatta Hanif Al. 2007. **Analisis & Perancangan Sistem Informasi**. Jogjakarta : ANDI
- [3] Anhar. (2010). **Panduan Menguasai PHP & MySql Secara Otodidak**. Jakarta: Agromedia Pustaka.
- [4] Fatta Hanif Al. 2007. **Analisis & Perancangan Sistem Informasi**. Jogjakarta : ANDI Hartono, jogiyanto. MBA, Ph.D 1999. **Pengennalan Komputer: Dasar ilmu komputer Pemrograman, system informasi, dan intelegensi Buatan**, Yogyakarta: Andi.
- [5] Kendall, K. E. & Kendall, J.E. 202. **Analisis dan Perancangan Sistem, Jilid 1**. Penerbit PT. Prenhallindo, Jakarta.
- [6] Jogiyanto HM. 1989. **Analisis & Disain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis**. Yogyakarta : Andi
- [7] Madcoms 2011, **Aplikasi Program PHP+MYSQL untuk Membuat Website Interaktif**, Andi Offset, Yogyakarta.