

Sistem Informasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung Berbasis Website

Adil Danihsan^{1*}, Muhamad Ichsan¹, Yang Agita Rindri¹, Ahmat Josi¹

¹Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, Sungailiat

*E-mail: adildanihsan123@gmail.com

Received: 8 Januari 2025; Received in revised form: 14 Januari 2025; Accepted: 14 Januari 2025

Abstract

The development of information technology has influenced various fields, including education. At the Babel State Manufacturing Polytechnic, the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) program aims to provide flexibility for students in choosing learning activities. However, the implementation of the program is often hampered by administrative problems, such as delays in submitting credit claims to the academic advisor. To overcome this, a web-based information system was developed that facilitates the process of claiming and recapitulating credits online. This study used the prototyping method with blackbox testing involving 13 respondents. The test results showed a user acceptance score (UAT) of 84.92%, indicating that this system is feasible to implement. With this system, students can submit claims and recap credits independently without depending on the presence of lecturers, thereby increasing the efficiency and transparency of credit management. The implementation of this system is expected to improve the quality of administrative services at the Babel State Manufacturing Polytechnic.

Keywords: Information technology, Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), Website.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai bidang, termasuk pendidikan. Di Politeknik Manufaktur Negeri Babel, program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bertujuan memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa dalam memilih kegiatan belajar. Namun, pelaksanaan program sering terkendala masalah administratif, seperti keterlambatan pengajuan klaim SKS kepada dosen wali. Untuk mengatasi hal ini, dikembangkan sistem informasi berbasis web yang mempermudah proses klaim dan rekap SKS secara online. Penelitian ini menggunakan metode prototyping dengan pengujian *blackbox* yang melibatkan 13 responden. Hasil pengujian menunjukkan skor penerimaan pengguna (UAT) sebesar 84,92%, yang menandakan bahwa sistem ini layak diimplementasikan. Dengan sistem ini, mahasiswa dapat mengajukan klaim dan melakukan rekap SKS secara mandiri tanpa tergantung pada kehadiran dosen, sehingga meningkatkan efisiensi dan transparansi pengelolaan SKS. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan administratif di Politeknik Manufaktur Negeri Babel.

Kata kunci: Teknologi informasi, Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), Website

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk sektor pendidikan [1]. Di era digital ini institusi pendidikan diharapkan mampu beradaptasi dengan teknologi untuk meningkatkan kualitas layanan kepada mahasiswa. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Politeknik Manufaktur Negeri Babel (Polman

Negeri Babel). Program ini bertujuan memberikan fleksibilitas kepada mahasiswa dalam memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan minat dan bakat mereka, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi persaingan di dunia kerja yang semakin ketat [2].

Meskipun program ini menawarkan banyak keuntungan, namun pelaksanaannya seringkali terkendala oleh masalah administratif. Salah satunya yaitu

keterlambatan pengajuan berkas klaim Satuan Kredit Semester (SKS) kepada dosen wali, terutama ketika dosen berada di luar kota karena tugas. Hal ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan bagi mahasiswa yang ingin segera mendapatkan pengakuan atas kegiatan belajarnya.

Oleh karena itu, dibuatlah pengembangan sistem informasi berbasis web untuk mempermudah proses klaim dan rekap SKS secara *online*. Sistem ini memungkinkan mahasiswa untuk mengajukan klaim SKS dan melakukan rekapitulasi secara mandiri kapan pun dan di mana pun tanpa harus bergantung pada kehadiran dosen. Penggunaan *website* sebagai platform informasi tidak hanya mempercepat proses administrasi, tetapi juga meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan SKS [3].

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi dalam manajemen akademik memberikan hasil yang positif. Penelitian oleh Junaidi (2024) menyimpulkan bahwa Sistem Informasi Administrasi Akademik mampu meningkatkan efisiensi administrasi akademik dengan memberikan kemudahan akses bagi mahasiswa dan dosen terhadap data akademik. Sistem ini mengintegrasikan berbagai fungsi administrasi, seperti pengelolaan data mahasiswa, dosen, dan permohonan akademik, ke dalam satu platform yang mudah diakses [4].

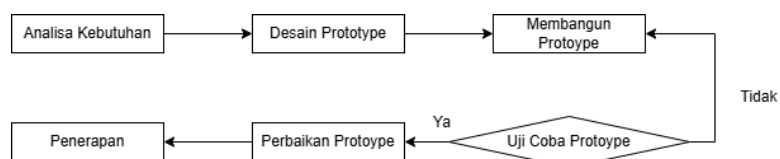
Penelitian Hikmawati dan Julianto (2023) mengungkapkan manfaat Sistem

Informasi Akademik (SIKAD) di perguruan tinggi, di mana penerapan teknologi *informasi* membantu mengelola proses pembelajaran dan administrasi akademik secara lebih efektif. SIKAD juga mendukung pengaturan jadwal perkuliahan dan ujian secara otomatis, sehingga mempermudah komunikasi antara dosen dan mahasiswa [5].

Melihat pentingnya efisiensi dan aksesibilitas dalam administrasi akademik, Polman Negeri Babel perlu segera menerapkan sistem informasi untuk proses klaim dan rekap SKS secara *online*. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan *administratif*, menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan responsif, serta mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kampus. Dengan demikian, mahasiswa akan lebih siap menghadapi tantangan dunia industri yang terus berkembang.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, menggunakan metode *prototyping*. Metode *prototyping* adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pengembang untuk menciptakan model awal (*prototyping*) dari aplikasi atau sistem yang akan dibangun [6]. Metode ini digunakan memastikan bahwa hasil akhir memenuhi kebutuhan pengguna. Terdapat beberapa tahapan penting yang digambarkan dalam bentuk flowchart seperti Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Penelitian Menggunakan Metode *Prototyping*

2.1. Analisa Kebutuhan Sistem

Tahap analisis merupakan langkah awal untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan sistem informasi yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, dilakukan pemeriksaan mendalam terhadap kebutuhan dan permasalahan yang ada untuk memastikan bahwa sistem yang akan dibangun dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Proses ini juga melibatkan evaluasi terhadap berbagai aspek, seperti alur kerja, data yang dibutuhkan serta fungsi utama yang harus disediakan oleh sistem. Hasil analisis pada tahap ini akan

dikembangkan di tahap berikutnya, yaitu tahap desain atau perancangan sistem yang memerlukan spesifikasi kebutuhan rancangan teknis lebih rinci.

2.2. Membuat *Prototyping* Desain Sistem

Tahapan ini bertujuan untuk merancang sistem agar berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Setelah melakukan analisis kebutuhan, dilakukan proses perancangan menggunakan *use case* diagram dan *activity* diagram sekaligus penentuan tiap aktor yang memiliki peran masing-masing dalam sistem ini. Terdapat lima aktor utama, yaitu *admin*, mahasiswa,

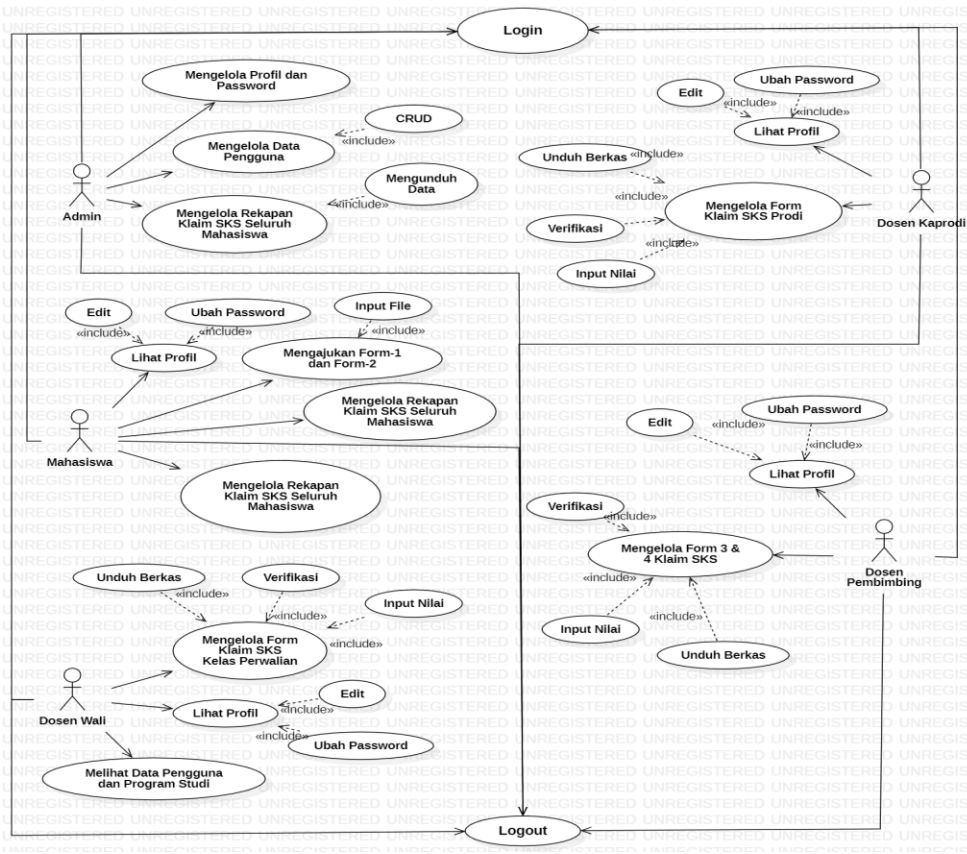
dosen wali, dosen kaprodi, dan dosen pembimbing yang dengan kebutuhan fungsi sistem pada Tabel 1.

Tabel 1. Fungsi Sistem Setiap Aktor

Aktor	Fungsi Sistem
Admin	• Login dan logout menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i>. • Memiliki kemampuan CRUD (<i>Create, Read, Update, Delete</i>) terhadap data pengguna dan data <i>event</i> (program studi). • Dapat Mengunduh rekapan klaim SKS MBKM seluruh mahasiswa di Polman Negeri Babel.
Mahasiswa	• Dapat mengunduh file final form-01, 02, 03, dan 04. • Dapat login dan logout dengan <i>username</i> serta <i>password</i>. • Dapat melakukan klaim SKS MBKM melalui pengajuan <i>Form-01</i>. Setelah disetujui, mahasiswa dapat mengajukan <i>Form-02</i>. • Dapat mengunduh rekapan klaim SKS MBKM pribadi. • Dapat mengunduh file final form-01, 02, 03, dan 04. • Akses mahasiswa terhadap data pengguna dan data program studi terbatas hanya untuk membaca.
Dosen Wali	• Login dan logout menggunakan <i>username</i> serta <i>password</i>. • Dapat memvalidasi <i>Form-01</i> dan <i>Form-02</i> untuk mahasiswa di kelas yang diwalikannya. • Dapat mengunduh rekapan klaim SKS MBKM untuk kelas yang diwalikan. • Dapat mengunduh file final form-01, 02, 03, dan 04.
Dosen Kaprodi	• Login dan logout menggunakan <i>username</i> serta <i>password</i>. • Dapat memvalidasi <i>Form-01</i> dan <i>Form-02</i> untuk mahasiswa di program studi yang sama. • Dapat mengunduh rekapan klaim SKS MBKM untuk mahasiswa di program studinya. • Dapat mengunduh file final form-01, 02, 03, dan 04.
Dosen Pembina/Pembimbing	• Login dan logout dengan <i>username</i> dan <i>password</i>. • Memberikan penilaian terhadap <i>Form-03</i> (khusus untuk pertukaran mahasiswa merdeka) dan <i>Form-04</i> untuk mahasiswa yang dibimbing. • Dapat mengunduh rekapan klaim SKS MBKM untuk mahasiswa yang dibimbing di suatu organisasi atau kegiatan MBKM. • Dapat mengunduh file final form-01, 02, 03, dan 04.

Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa setiap aktor memiliki kebutuhan fungsi sistemnya masing-masing. Oleh karena itu dibuatlah rancangan sistem berikut untuk menggambarkan pemodelan sistem menggunakan *use case diagram* dan *activity diagram*. *Use case diagram* digunakan untuk memodelkan hubungan antara aktor dan sistem yang sedang dikembangkan melalui fungsi yang ditawarkan oleh sistem serta pihak-pihak yang dapat memanfaatkan fungsi tersebut, sehingga mempermudah dalam memahami kebutuhan pengguna dan batasan sistem [7]. Sementara itu, *activity diagram*

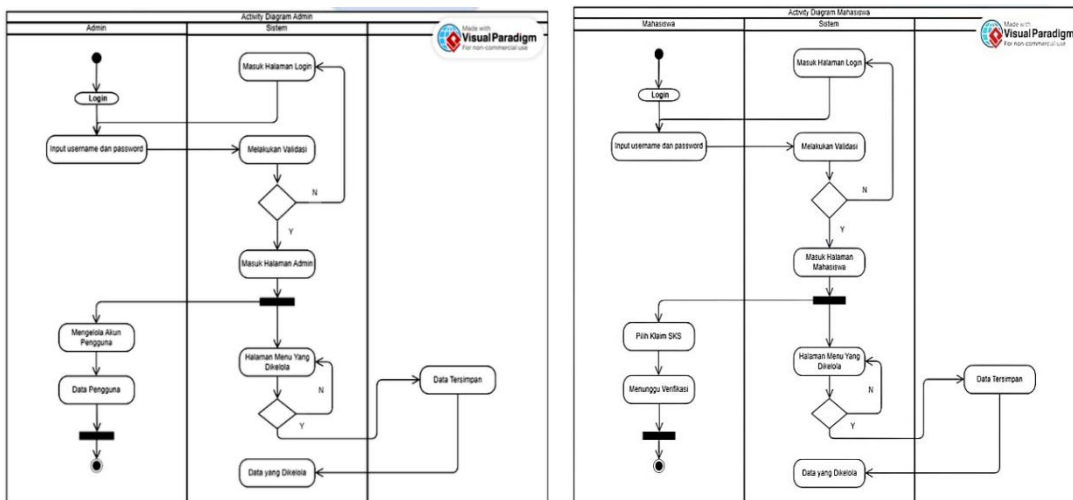
berfungsi untuk memvisualisasikan alur kerja atau aktivitas dalam sistem, memperlihatkan langkah-langkah proses bisnis atau interaksi pengguna dengan sistem. Diagram ini berguna untuk memastikan bahwa seluruh aktivitas yang dibutuhkan telah dirancang dengan baik dalam sistem [8]. Berikut merupakan tampilan rancangan sistem dalam bentuk *Use Case Diagram* yang menggambarkan berbagai fungsi sistem oleh masing-masing aktor sesuai dengan rincian yang tercantum pada Tabel 1 mengenai peran dan fungsi sistem tiap aktor.



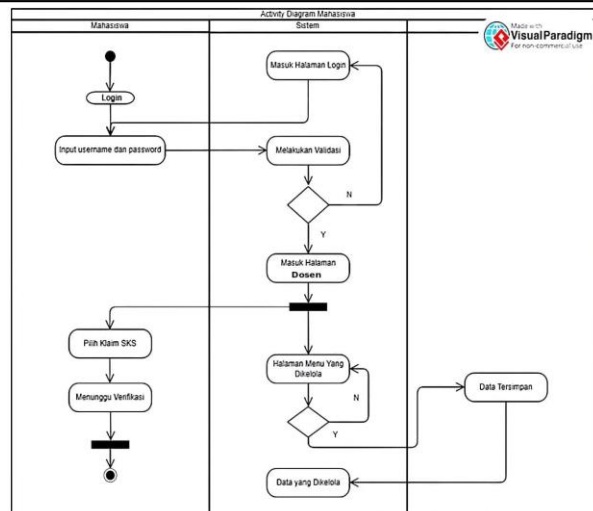
Gambar 2. *Use Case Diagram Sistem*

Selain *use case* diagram, terdapat *activity* diagram yang menggambarkan alur kerja sistem. Pada aktor *admin*, mahasiswa, dan dosen, proses dimulai dengan *login* menggunakan *username* dan *password* yang sesuai. Setelah berhasil masuk, *admin* dan

mahasiswa dapat mengelola data yang akan tersimpan di *database*. Sedangkan dosen wali, dosen kaprodi, dan dosen pembimbing dapat memvalidasi *form* MBKM dan mengolah data yang juga akan disimpan di *database*.



Gambar 3. *Activity Diagram Admin dan Mahasiswa*

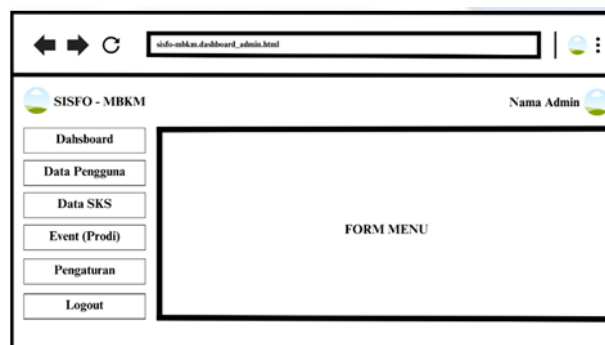


Gambar 4. Activity Diagram Dosen

2.3. Prototyping User Interface Sistem

Tahap ini bertujuan untuk merancang tampilan yang intuitif dan fungsional sesuai kebutuhan pengguna. Proses ini dimulai dengan pembuatan desain awal menggunakan *mockup* untuk menggambarkan tata letak elemen visual, navigasi, dan interaksi pada halaman *website*. Sistem akan menampilkan halaman berbeda sesuai dengan level aktornya, misalnya pada Dashboard *Admin* dilengkapi menu Data Pengguna, Data SKS, dan *Event* (Prodi), yang memungkinkan pengelolaan data, klaim SKS,

dan event. Dashboard Mahasiswa mencakup akses Data Pengguna, pengajuan *form* MBKM-01 & 02 melalui Data SKS, unduh rekapan, dan informasi event. Dashboard Dosen Wali mendukung validasi *form* MBKM-01 & 02, akses data pengguna, serta unduh rekapan klaim. Dashboard Kaprodi menawarkan fungsi serupa dengan fokus pada validasi data klaim. Sementara itu, Dashboard Pembina menyediakan fitur validasi *form* MBKM-04 dan unduh rekapan klaim.



Gambar 5. Mockup Dashboard Admin

2.4. Evaluasi Prototyping Sistem

Pada tahap ini dilakukan diskusi dengan pengguna mengenai desain *prototyping yang telah* dibuat, kemudian dilakukan penyesuaian untuk memenuhi kebutuhan mereka. Tahap terakhir dari evaluasi sistem adalah mengumpulkan umpan balik dari pengguna untuk menentukan apakah sistem tersebut memenuhi kebutuhan mereka atau tidak.

2.5. Pengkodean Sistem

Setelah *prototyping disetujui*, tahap berikutnya adalah pengkodean sistem untuk

Website SISFO-MBKM di Polman Negeri Babel. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai teknologi dan alat, termasuk XAMPP sebagai server lokal, MySQL untuk manajemen basis data, dan IntelliJ IDEA sebagai Integrated Development Environment (IDE). Selain itu, bahasa pemrograman yang digunakan mencakup HTML untuk struktur halaman web, CSS untuk desain tampilan, serta Java untuk pengembangan backend. DBeaver digunakan sebagai alat untuk mengelola *database* secara efisien sebab menawarkan berbagai fitur yang mendukung

pengelolaan dan analisis sistem *database* dalam satu antarmuka yang terintegrasi [9].

Tahap pengkodean ini merupakan langkah krusial di mana desain yang telah disetujui diubah menjadi kode program yang dapat dijalankan, memastikan bahwa semua fungsi dan fitur yang direncanakan dapat diimplementasikan dengan baik dalam sistem yang sedang dibangun [10].

2.6. Uji Kelayakan Sistem

Terdapat dua tahap uji kelayakan pada sistem ini, yaitu menggunakan metode pengujian *blackbox* untuk mengevaluasi sistem dari sudut pandang pengguna dan pengujian menggunakan kuesioner untuk

mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan. Metode *blackbox* berfokus pada pengujian fungsi sistem tanpa memperhatikan struktur internal atau kode programnya.

Dengan metode ini, penguji dapat menentukan apakah sistem siap digunakan oleh pengguna secara langsung atau memerlukan penyesuaian sesuai preferensi pengguna atau faktor acak. Setelah melakukan kedua tahap uji kelayakan, dilanjutkan dengan perhitungan hasil kepuasan pengguna melalui kuesioner menggunakan persamaan *User Acceptance Testing* berikut.

$$\text{Hasil UAT (\%)} = \frac{\text{Total Score}}{y} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Persamaan di atas digunakan untuk mencari hasil index dengan satuan persen, dimana total skor merupakan total hasil yang didapatkan dan *y* merupakan skor tertinggi likert dikalikan dengan jumlah jawaban responden.

2.7. Distribusi

Tahap distribusi sistem dilakukan setelah semua proses pengujian selesai dan sistem dinyatakan layak untuk digunakan. Pada tahap ini, sistem diserahkan kepada pihak Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung sebagai pengguna akhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi

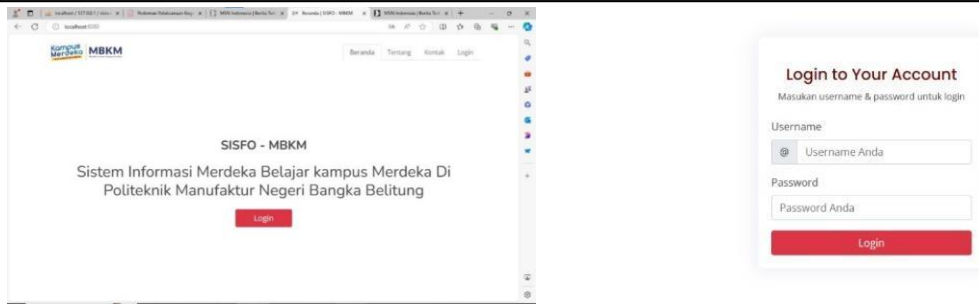
Setelah melakukan observasi dan wawancara di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung yang melibatkan pengguna, seperti mahasiswa, dosen, dan *admin* didapatkan kesimpulan bahwa Polman Negeri Babel membutuhkan sebuah sistem informasi berbasis *website* yang dikenal sebagai Sistem Informasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Sistem ini bertujuan untuk mempermudah proses klaim dan rekap SKS bagi pengguna di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung. Observasi dilakukan secara langsung untuk memahami prosedur yang sedang berjalan serta mengidentifikasi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem baru. Tahapan ini mencakup pembuatan *activity* diagram dan *use case* diagram sebagai bagian dari proses perancangan

sistem. Hasil wawancara yang mendukung kesimpulan ini disajikan pada Tabel 1.

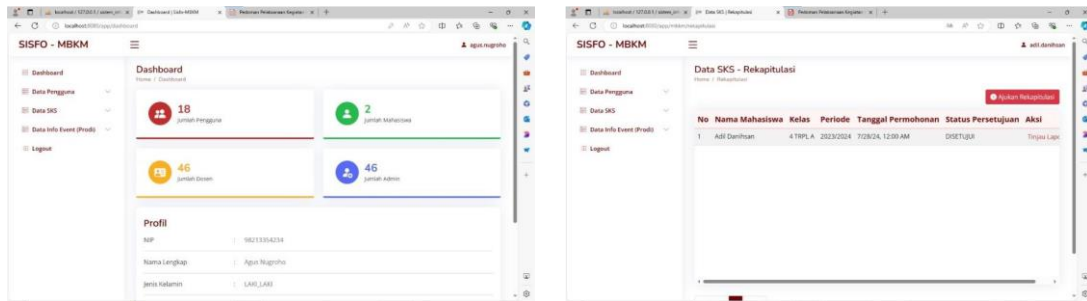
3.2. User Interface

User Interface pada sistem ini mencakup berbagai halaman halaman beranda atau landing page *website*. Halaman *login* sebagai akses bagi pengguna untuk masuk ke sistem menggunakan *username* dan *password* sesuai level yang terdaftar di *database*. Dashboard *Admin* menampilkan profil *admin* dengan fitur CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) untuk data pengguna dan *event* (*prodi*). Selain itu, *admin* dapat melihat dan mengunduh data rekapan klaim SKS mahasiswa yang telah disetujui. Halaman rekapan SKS memungkinkan *admin* mengunduh file klaim SKS mahasiswa yang telah divalidasi oleh dosen wali.

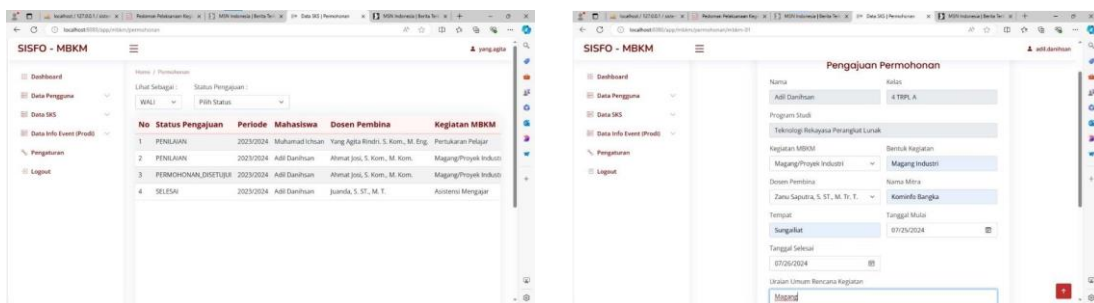
Terdapat pula, Halaman klaim SKS memuat data permohonan klaim dari mahasiswa untuk mengajukan proposal (*Form-01*) dan laporan (*Form-02*). Setelah proposal disetujui, mahasiswa menunggu validasi dari dosen wali dan kaprodi sebelum melanjutkan ke tahap laporan. Setelah laporan divalidasi, sistem secara otomatis melanjutkan proses ke tahap penilaian *Form-03* & *Form-04* oleh pembina. Selain itu, Halaman Validasi dirancang untuk dosen wali dan kaprodi dalam memproses validasi proposal dan laporan mahasiswa. Sementara itu, Halaman Penilaian memfasilitasi pembina dalam memberikan penilaian terhadap *Form-03* dan *Form-04*. Informasi lengkap terkait klaim SKS mahasiswa tersedia di halaman rekap SKS untuk memastikan proses berjalan secara transparan



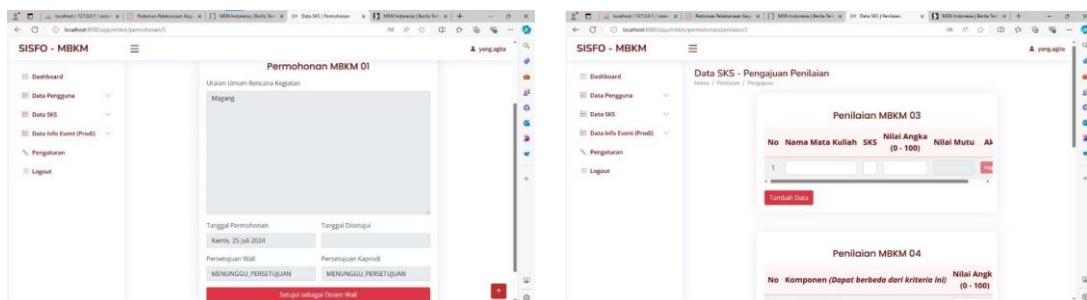
Gambar 6. Tampilan Beranda dan Halaman Login Website



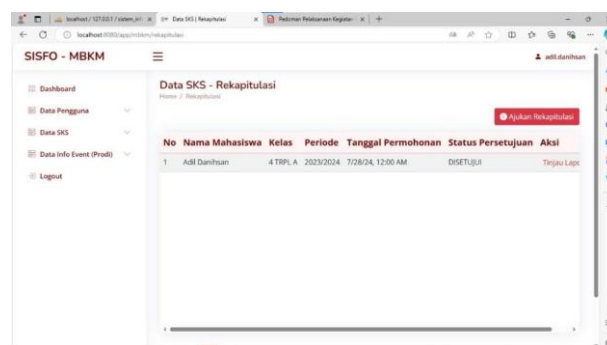
Gambar 7. Dashboard Admin dan Halaman Rekap SKS Mahasiswa



Gambar 8. Klaim SKS Dosen Wali dan Halaman Pengajuan Form MBKM



Gambar 9. Halaman Validasi dan Penilaian Form Oleh Dosen Wali



Gambar 10. Halaman Rekapitulasi SKS Mahasiswa

3.3. Pengujian Metode *BlackBox*

Pengujian ini menerapkan metode *blackbox* dengan melibatkan pengguna seperti *admin*, dosen wali, dosen kaprodi, dosen pembimbing, dan mahasiswa.

Pengujian dilakukan menggunakan *formulir* yang berisi sejumlah pertanyaan mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem. Berikut ini adalah hasil dari pengujian tersebut.

Tabel 2. Pengujian *Blackbox*

Fitur yang dites	Deskripsi Pengujian	Output Pengujian	Keterangan
Login	Menginput username dan password sesuai data.	Berhasil login ke halaman pengguna sesuai level pengguna	website mampu menghubungkan data pengguna dengan halaman website sesuai dengan level pengguna
Dashboard	Pengguna mampu melakukan CRUD, di bagian password.	Setiap pengguna mampu merubah password dari yang awalnya diberikan oleh admin menjadi password pribadi	website mampu meng-update password sesuai keinginan pengguna
Data Pengguna	Pengguna dengan level admin mampu melakukan CRUD, namun level selain admin hanya mampu melihat data saja	Data yang ditampilkan adalah data yang di tambahkan oleh level admin, jika admin mengedit atau menghapus data, maka data tidak akan tampil	Website mampu menampilkan dan menghilangkan data yang ditambahkan atau dihapus oleh pengguna level admin
Data SKS	Setiap level mampu melihat status pengajuan mbkm, serta dapat mengunduh form-01 hingga form-04	Status pengajuan mbkm dapat dipantau oleh setiap level dan setiap level mampu mengunduh form	Sistem terbukti berhasil untuk mengunduh form-01 sampai dengan form-04
Rekapitulasi SKS	Setiap level mampu mengunduh hasil rekapitulasi sks yang telah di validasi	File rekapitulasi yang telah di validasi bisa di unduh oleh setiap level	Sistem terbukti dapat mengunduh file rekapitulasi sks
Data Event (Prodi)	Level admin mampu melakukan CRUD di bagian event (prodi), namun selain level admin bisa melihat dan mengetahui info apa saja yang ditambahkan level admin	Event (prodi) akan tampil jika admin menambahkan event dan level selain admin mendapatkan info tersebut	Sistem terbukti mampu memberikan informasi mengenai event atau lomba dan sistem dapat mem filter event sesuai program studi
Logout	Setiap level akan keluar dari halaman website Ketika menekan button logout	Setiap level yang menekan button logout, maka akan dialihkan ke halaman login kembali	Sistem terbukti mampu mengakhiri session pengguna jika menekan button logout

Pengujian *blackbox* di atas menunjukkan bahwa fungsionalitas sistem telah teruji dan dinyatakan valid serta siap digunakan.

3.4. Pengujian Melalui Kuesioner

Setelah melaksanakan uji kelayakan dengan menggunakan metode *blackbox*, tahap selanjutnya adalah pengujian kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna

terhadap sistem. Pengujian ini terdiri dari 10 pertanyaan yang menggunakan skala lima jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) = 1 poin, Tidak Setuju (TS) = 2 poin, Cukup Setuju (CS) = 3 poin, Setuju (S) = 4 poin, dan Sangat Setuju (SS) = 5 poin. Berikut merupakan hasil pengujian kelayakan melalui kuesioner oleh 13 orang responden.

Tabel 3. *Formulir Pertanyaan Kuesioner*

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Apakah situs web ini sederhana untuk digunakan?					
2	Apakah sistem informasi mbkm dapat mempermudah proses klaim dan rekap sks antara dosen, mahasiswa, dan <i>admin</i> ?					
3	Apakah menu di sistem informasi mbkm Polman Negeri Babel mudah digunakan?					
4	Secara keseluruhan apakah sistem informasi mbkm berfungsi dengan baik?					
5	Apakah sistem informasi ini cukup baik?					
6	Apakah fungsi sistem informasi ini sesuai dengan yang diharapkan?					

Tabel 4. *Skor Hasil Kuesioner*

Pertanyaan	Jumlah Jawaban					Bobot
	STS=1	TS=2	CS=3	S=4	SS=5	
1	-	-	1	10	2	53
2	-	-	1	9	3	54
3	-	-	1	9	3	54
4	-	-	1	8	4	55
5	-	-	1	7	5	56
6	-	-	2	8	4	58
7	-	-	-	9	4	56
8	-	-	-	8	5	57
9	-	1	-	8	4	54
10	-	-	1	8	4	55
Jumlah Bobot						552

Setelah melakukan uji kelayakan melalui kuesioner, data hasil pengujian

tersebut kemudian diolah menggunakan Persamaan (1). Berikut merupakan hasilnya.

$$\text{Hasil UAT (\%)} = \frac{552}{650} \times 100\% = 84,92\% \dots \dots \dots (2)$$

Berdasarkan perhitungan hasil pengujian yang melibatkan 13 responden, terdiri dari 3 dosen, 1 *admin*, dan 9 mahasiswa, nilai persentasenya mencapai 84,92%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung ini layak untuk digunakan.

Setelah melewati seluruh tahapan pengembangan dan pengujian sehingga berhasil mendapatkan skor uji sebesar 84,92%, sistem ini dinyatakan siap untuk didistribusikan kepada tim Polman Babel guna meningkatkan efektivitas pelaksanaan MBKM.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Sistem Informasi Belajar

3.5. Distribusi

Merdeka Kampus (MBKM) Berbasis *Website* di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dikembangkan telah berhasil mempermudah mahasiswa dalam melaksanakan proses klaim dan rekap SKS secara *online*. *Sistem ini* juga mengurangi penggunaan kertas dengan menghasilkan output dalam bentuk *softfile*, sehingga mempermudah mahasiswa dalam merekap klaim SKS. Setelah dilakukan pengujian sistem, dapat disimpulkan bahwa *website* ini telah memenuhi tujuan awal penelitian, yaitu untuk mengubah proses klaim dan rekap SKS yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi sistem yang berbasis *online*. Hasil Pengujian Penerimaan Pengguna (UAT) menunjukkan skor sebesar 84,92% dari 13 responden dengan 10 pertanyaan, yang mengindikasikan bahwa sistem ini layak untuk diimplementasikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada seluruh civitas akademika yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, kepada pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian, serta kepada rekan-rekan yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan sepanjang penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Junaedy, A. Huraerah, A. W. Abdullah, and A. Rivai, "Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pendidikan Indonesia," *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, vol. 18, pp. 133–146, 2021, [Online]. Available: <https://dx.doi.org/10.31958/jaf.v11i2.10548>
- [2] A. Setiawan, A. Suryani, and D. Kurniawati, "Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Mendorong Pembaruan Pendidikan Tinggi Di Indonesia," *Humantech : Jurnal Ilmiah Multidisplin Indonesia*, vol. 2, no. 5, pp. 905–913, 2023.
- [3] K. N. Habibatulloh, S. Widodo, and T. Murni, "Studi Tentang Akuntabilitas, Transparansi Pengelolaan Keuangan Sekolah Dan Kualitas Layanan Pendidikan Di SMA Negeri Kabupaten Kaur Yang Terakreditasi A, B, Dan C," *The Manager Review*, vol. 4, no. 1, pp. 129–154, 2022, doi: 10.33369/tmr.v4i1.25835.
- [4] E. Devia and A. Pebriyani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Akademik Pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Krisnadwipayana," vol. 4, pp. 7–16, 2024.
- [5] F. Hikmawati, J. Manajemen, B. Syariah, F. Ekonomi, B. Islam, and I. Pontianak, "Manfaat Sistem Informasi Akademik (SIKAD) Dalam Perguruan Tinggi," *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 9, no. 1, pp. 45–51, 2023.
- [6] P. Kustanto, B. K. Ramadhan, and A. Noe, "Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif," vol. 5, no. 1, pp. 83–94, 2025.
- [7] E. Hutabri and A. D. Putri, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*, vol. 8, no. 2, pp. 57–64, 2019, doi: 10.31629/sustainable.v8i2.1575.
- [8] M. Hamas and Z. Imaduddin, "Pengembangan Sistem Jual Beli Bahan Pokok Petani Berbasis Aplikasi Mobile," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 5, no. 2, pp. 49–55, 2019, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- [9] A. Soetedjo and R. Sidik, "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Layanan Perpustakaan SMK Merdeka Bandung," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 9, no. 2, pp. 115–127, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i2.1793.
- [10] S. Hartati, "Sistem Informasi Pengarsipan Surat di SMK Sentosa Bhakti Baturaja," no. 1, pp. 52–60, 2019.