

Sistem Informasi Evaluasi Dosen Pada Asian Banking Finance And Informatics Institute (ABFI) Perbanas

Petrus Christo^{1,*}, Heny Sumarno², Widi Atmaja³

¹ Teknik Komputer; AMIK BSI Jakarta; Jln. Jl. RS. Fatmawat No 24 Pondok labu, Jakarta Selatan; e-mail: petrus.pcr@bsi.ac.id

² Sistem Informasi; AMIK BSI Bekasi; Jl. Cut Mutia No.88, Sepanjang Jaya, Rawalumbu, Kota Bks, Jawa Barat 17113, (021) 82425634; e-mail: heny.hnm@bsi.ac.id

³ Sistem Informasi; STMIK Perbanas; Jl. Perbanas, Karet Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Jakarta Selatan, 12940, (021) 5252533; e-mail: widiaat_at@yahoo.com

Korespondensi: email: petrus.pcr@bsi.ac.id

Diterima: 7 November 2017 ; Review: 13 November 2017 ; Disetujui: 17 November 2017

Cara sitasi: Christo P, Sumarno H, Atmaja W. 2017. Sistem Informasi Evaluasi Dosen Pada Asian Banking Finance And Informatics Institute (ABFI) Perbanas. Information System for Educators and Professionals. 2 (1): 51 – 60.

Abstrak: Dalam dunia pendidikan peran dosen sebagai pengajar sangat penting, karena dosen merupakan kunci utama yang memberikan ilmu kepada mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Proses evaluasi dosen yang diselenggarakan ABFI Institute Perbanas masih dilakukan secara manual dengan menggunakan media kertas yang penyebaran kuesionernya dilakukan ke kelas-kelas. Sistem penyebaran ini tidak efektif karena memerlukan banyak waktu, biaya serta dalam perhitungan dan pembuatan laporan masih terjadi kesalahan sehingga hasil yang dicapai tidak cepat dan akurat. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya perancangan sistem yang terkomputerisasi agar hasil yang dicapai akan lebih cepat dan akurat. Oleh karena itu penelitian ini membahas mengenai perancangan sistem guna melakukan evaluasi dosen di lingkungan ABFI Perbanas.

Kata Kunci: Evaluasi Dosen, Sistem Informasi, Rapid Application Development

Abstract: *In the world of education the role of lecturers as a lecturer is very important, because the lecturer is the main key that provides knowledge to students in teaching and learning process. The evaluation process of lecturers held by ABFI Institute Perbanas is still done manually by using paper media which spread the questionnaire done to the classes. This deployment system is ineffective because it requires a lot of time, cost and in calculation and making of the report is still error so that result is not fast and accurate. To overcome these problems need to design a computerized system so that the results achieved will be faster and accurate. Therefore this paper discusses the war system to evaluate the lecturers in the environment ABFI Perbanas.*

Keyword: *Information System, Lecture Evaluation, Rapid Application Development*

1. Pendahuluan

Perkembangan sistem informasi sekarang ini sangat berkembang pesat. Komputer sangat membantu menunjang kinerja pada suatu organisasi atau perusahaan, komputer juga sebagai sarana penghubung suatu sistem yang biasa disebut sebagai sistem komputerisasi yang dapat membantu hasil kinerja yang maksimal serta dapat membantu informasi yang cepat dan akurat. Salah satu kegunaan atau fungsi dari sistem terkomputerisasi ini adalah dapat dipakai untuk dapat melakukan kegiatan evaluasi pada sekelompok entity / grup secara cepat dan akurat.

Evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan [Simbolon, 2015]. Informasi adalah data yang telah diasimilasi dan dan

dievaluasi oleh manusia untuk menyelesaikan sebuah permasalahan atau membuat sebuah keputusan [Inmon, 2005].

Rapid Application Development (RAD) is a collection of methodologies that emerged in response to the weaknesses of waterfall development and its variations. RAD incorporates special techniques and computer tools to speed up the analysis, design, and implementation phases in order to get some portion of the system developed quickly and into the hands of the users for evaluation and feedback evaluation and feedback [Dennis and Alan, 2012]. RAD merupakan permodelan pengembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan dalam waktu yang singkat. RAD menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana model ini menerapkan konstruksi sistem dipetakan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna dan selanjutnya disingkirkan. Model RAD mengadopsi permodelan sistem *waterfall* dan pembangunan dalam waktu singkat yang dicapai dengan menerapkan : 1) *Component based construction* (pemrograman berbasis komponen). 2) Penekanan pada penggunaan ulang (*reuse*) komponen perangkat lunak yang telah ada. 3) Pembangkitan kode program otomatis/semi otomatis. 4) Multiple team (banyak tim), tiap tim menyelesaikan satu tugas yang selevel tapi tidak sama. Banyaknya tim tergantung dari area dan kompleksitasnya sistem yang dibangun. Jika keutuhan yang diinginkan pada tahap analisa kebutuhan telah lengkap dan jelas, maka waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan secara lengkap perangkat lunak yang dibuat adalah berkisar 60 sampai 90 hari. Model RAD menyerupai model *waterfall*, perbedaan utamanya adalah waktu yang ditempuh model ini sangat pendek. Sistem dipecah menjadi beberapa modul dan dikerjakan beberapa tim dalam waktu yang hampir bersamaan dalam waktu yang sudah ditentukan.

Model RAD memiliki 3 tahapan sebagai berikut: 1) Rencana Kebutuhan (*Requirement Planning*), user dan analyst melakukan pertemuan untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini merupakan hal terpenting yaitu adanya keterlibatan dari kedua belah pihak. 2) Proses Desain Sistem (*Design System*), pada tahap ini keaktifan user yang terlibat menentukan untuk mencapai tujuan karena pada proses ini melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara user dan analyst. Seorang user dapat langsung memberikan komentar apabila terdapat ketidaksesuaian pada desain, merancang sistem dengan mengacu pada dokumentasi kebutuhan user yang dibuat pada tahap sebelumnya. Keluaran dari tahapan ini adalah spesifikasi software yang meliputi organisasi sistem secara umum, struktur data dan yang lain. 3) Implementasi (*Implementation*), tahapan ini adalah tahapan programmer yang mengembangkan desain suatu program yang telah disetujui oleh user dan analyst. Sebelum diaplikasikan pada suatu organisasi terlebih dahulu dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini user biasa memberikan tanggapan akan sistem yang sudah dibuat serta mendapat persetujuan mengenai sistem tersebut.

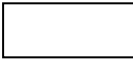
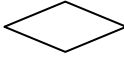


Tujuan Dengan menggunakan RAD: 1) Kemungkinan terjadi kesalahan yang kecil, karena pihak pengembang tidak mempunyai hak untuk mengubah komponen-komponen yang digunakan dalam mengembangkan suatu sistem. 2) Tingkat kepuasan konsumen yang tertinggi, karena kebutuhan-kebutuhan sekunder dari konsumen harus dikorbankan supaya suatu sistem dapat diselesaikan sesuai jadwal. 3) Biaya pengembangan yang termurah, karena dengan menggunakan komponen yang sudah ada dapat menyebabkan biaya yang lebih besar apabila dibandingkan dengan mengembangkan komponen sendiri [Aswati and Siagian, 2016].

Twitter Bootstrap dibuat pertama kali oleh para pengembang Twitter, Mark Otto dan Jacob Thornton, Pertama kali diperkenalkan kepada publik di tahun 2011 sebagai open source framework. Twitter Bootstrap dikenal juga dengan sebutan Twitter Blueprint merupakan CSS Framework Front End yang digunakan sebagai alat bantu dalam membangun dan mengembangkan web [Temere, 2017]. Twitter Bootstrap merupakan alat bantu yang memudahkan para pemrogram / pengembang web membangun *website* dan halaman web secara cepat yang mendukung konsep RAD (*Rapid Application Development*). Twitter Bootstrap mengakomodasi ketiga bahasa dasar pemrograman web. HTML, CSS, dan JavaScript (jQuery). Dengan kekuatan tiga bahasa standar ini yang dipadukan ke dalam paket CSS Frameworknya membuat proses pembangunan / pengembangan web menjadi lebih efisien, cepat dan berdaya guna. Para pengembang bisa membuat suatu web site / halaman

web dengan cara memanggil beberapa sintaksis dasar yang yang dapat dibangkitkan secara otomatis / semi otomatis sesuai dengan format bahasa web yang sudah umum dikenal.

“Entity Relationship Diagram (ERD) is a picture which shows the information that is created, stored, and used by a business system. An analyst can read an ERD to discover the individual pieces of information in a system and how they are organized and related to each other” [Dennis and Alan, 2012]. ERD (menurut permodelan chen) memiliki komponen – komponen utama sebagai berikut : 1) Empat persegi panjang, yang menggambarkan himpunan entitas. 2) Elips, yang menggambarkan atribut. 3) Jajaran genjang, yang menggambarkan relasi / hubungan antarentitas. 4) Garis, yang menyatukan atribut – atribut pada entitas tertentu serta menyatukan entitas – entitas dalam suatu relasi tertentu. Simbol-simbol dasar pada ERD dapat dipaparkan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Simbol simbol dasar ERD

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
	Relasi	Relasi Menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda
	Atribut	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas Atribut yang berfungsi sebagai kunci diberi garis bawah
	Garis	Berfungsi sebagai penghubung antara relasi dengan entitas , relasi dan entitas dengan atribut.




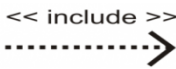
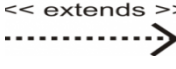
Sumber: [Dennis, Alan, 2012]

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa permodelan berorientasi objek yang sudah diterima sebahagai bahasa standar dalam perancangan objek. UML merupakan sekumpulan set dari teknik diagram dalam merancang system berbasiskan objek. UML diperkenalkan pada tahun 1995 oleh Grady Booch, Ivar Jacobson, and James Rumbaugh. Pada tahun 2003, UML diterima oleh Object Management Group (OMG) sebagai bahasa permodelan sistem dimana pada rilis 2.0 ini terdapat 14 diagram yang mampu membantu para perancang dalam merancang sistem informasi. Diagram-diagram yang sering digunakan pada UML diantaranya adalah Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Deployment Diagram.

A use case diagram illustrates the main functions of a system and the different kinds of users that interact with it. The diagram includes actors, which are people or things that derive value from the system, and use cases that represent the functionality of the system. The actors and use cases are separated by a system boundary and connected by lines representing associations [Dennis and Alan, 2012] .

Use case Diagram menggambarkan fungsionalitas utama dari sebuah sistem dan beberapa kebutuhan dari pemakai dan saling berinteraksi. Diagram ini meliputi: 1)Aktor sebagai pelaku atau sesuatu yang membawa nilai ke dalam sistem. 2) Use case pada umumnya menggambarkan sebuah pekerjaan (case) tertentu, misalnya login ke sistem, membuat sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Beberapa pelaku sistem (aktor) dan use case dipisahkan oleh batas sistem dan dihubungkan dengan garis yang menunjukkan keterkaitan. Use case diagram dapat sangat membantu bila perancang sedang menyusun requirement sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang uji kasus untuk semua fitur yang ada pada sistem. Sebuah use case dapat memasukan fungsionalitas use case lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya. Secara umum diasumsikan bahwa use case yang dimasukan akan dipanggil setiap kali use case yang masuk dieksekusi secara normal. Sebuah use case dapat dimasukan oleh lebih dari satu use case lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas yang umum. Sebuah use case juga dapat memperluas use case lain dengan behaviour-nya sendiri.Sementara hubungan generalisasi antar use case menunjukkan bahwa use case yang satu merupakan spesialisasi dari yang lain. Daftar simbol yang digunakan pada use case diagram dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini:


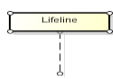
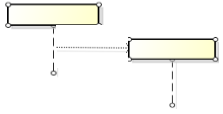
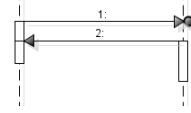
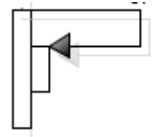
Tabel 2. Simbol simbol dasar Use Case Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun
	<i>Use case</i>	Menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan system
	<i>Relasi asosiasi</i>	Relasi yang dipakai untuk menunjukkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i>
	<i>Relasi include</i>	Memungkinkan satu use case menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh usecase lainnya
	<i>Relasi extend</i>	Memungkinkan suatu use case secara optional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh usecase lainnya

Sumber: [Dharwiyanti and Wahono, 2003]

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence* diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah kejadian untuk menghasilkan *output* / keluaran tertentu. Diawali dari apa yang memicu aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara *internal* dan *output* apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline vertikal*. *Message* (pesan) digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari class. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah *message* [Dharwiyanti and Wahono, 2003]. Daftar simbol yang digunakan pada *sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel 3 :

Tabel 3. Simbol simbol dasar Sequence Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Orang ataupun pihak yang akan mengelola system
	<i>Lifeline</i>	Menggambarkan sebuah objek dalam sebuah sistem atau salah satu komponennya
	<i>Create Message</i>	Pembuatan sebuah <i>message</i> sederhana antar elemen dan juga mengindikasikan komunikasi antara objek.
	<i>Synchronous Message</i>	<i>Message</i> ini mengaktifkan sebuah proses dan sampai selesai, baru bisa mengirimkan sebuah <i>message</i> baru
	<i>Message to self</i>	Suatu hasil kembalian sebuah operasi dan berjalan pada objek itu sendiri

Sumber: [Darwiyanti,S,2003]

PHP dan MySQL merupakan pasangan bahasa web dan database web yang populer untuk membangun aplikasi web yang dinamis. PHP merupakan bahasa script server side yang khusus didesain untuk penggunaan spesifik utamanya pada web. MySQL adalah Sistem Manajemen Basis Data Relasional (RDBMS / Relational Database Management System) yang digunakan pada banyak web [Suehring, 2013]. Kombinasi dari MySQL dan PHP sebagai pasangan alat bantu dalam merancang web mempunyai beberapa keuntungan: 1) Open Source, 2) Berbasis Web, 3) Mudah untuk digunakan, 4) Cepat dalam hal membawa informasi dari server ke pemakai, 5) Dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya, 6) Didukung oleh grup dan komunitas pengguna, 7) Dapat dikustomisasi oleh para pemrogram sesuai dengan perjanjian open source.

Dengan melakukan perancangan sistem informasi evaluasi dosen berbasis web dan menggunakan permodelan RAD diharapkan dapat memberikan banyak hal bermanfaat terutama pada sisi efisiensi evaluasi dosen yang dilakukan di lingkungan ABFI Perbanas.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian metode yang digunakan adalah survey dimana tahap yang dilakukan adalah: 1) Perancangan kuiser dilakukan dengan merancang daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada mahasiswa. 2) Kuiser dibagikan kepada mahasiswa ABFI Institute Perbanas di dalam kelas berdasarkan jadwal matakuliah. Mahasiswa wajib mengisi lembar kuiser yang terdiri dari 13 item pertanyaan. 3) Pengumpulan data yang dilakukan memerlukan waktu 2 minggu yaitu pada perkuliahan di pertemuan ke 13 dan pertemuan ke 14. 4) Melakukan Analisa Sistem, dalam hal ini metode pengembangan sistem informasi yang digunakan adalah metode RAD. Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem dengan diawali analisis kebutuhan data, analisis proses perhitungan Evaluasi Dosen, serta analisis terhadap kebutuhan sistem dan luaran sistem. 5) Membuat Permodelan Sistem, setelah data didapatkan dari mahasiswa/l selanjutnya staff (dalam hal ini ABFI) melakukan rekoleksi data ini untuk dibentuk ke dalam bentuk tampilan halaman web yang terpadu dalam sistem informasi evaluasi dosen berbasis web. 6) Merancang prototype basis data dan program. 7) Hasil akhir dari rekoleksi data ini akhirnya dibentuk menjadi sebuah laporan (report) untuk diserahkan kepada pimpinan dalam melakukan evaluasi dosen ini.

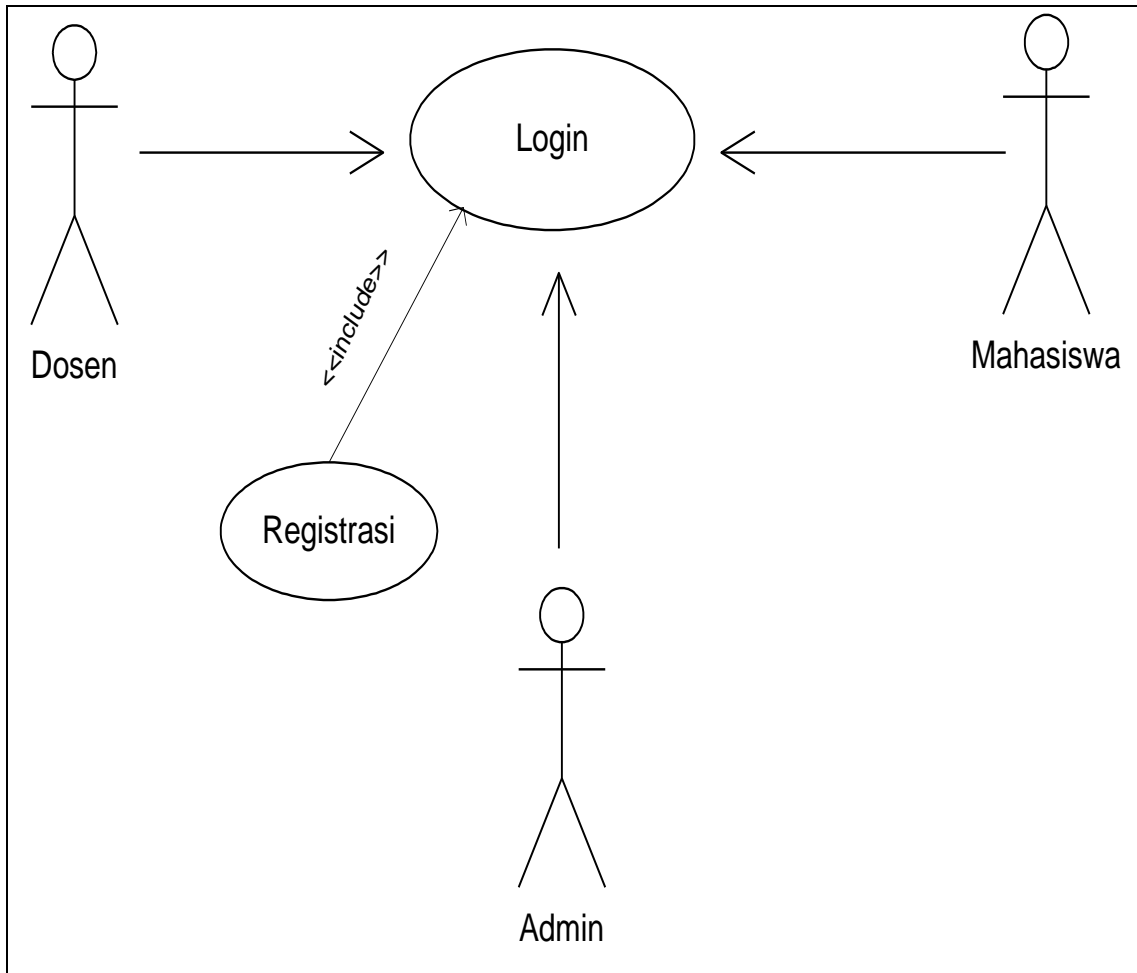
3. Hasil dan Pembahasan

Dengan menggunakan permodelan RAD, perancangan sistem informasi evaluasi dosen maka implementasi yang dilakukan adalah: 1) *Component based construction* (pemrograman berbasis komponen), pada tahapan ini penulis menggunakan CSS Framework Twitter Bootstrap untuk mendesain tampilan antar muka. Dengan kekayaan komponen yang dimiliki oleh CSS Framework ini membantu penulis dalam mendesain tampilan berdasarkan panduan pengkodean yang telah ditentukan. 2) Penekanan pada penggunaan ulang (reuse) komponen perangkat lunak yang telah ada, beberapa komponen antar muka yang ada pada CSS Framework Twitter Bootstrap dapat digunakan dengan melakukan pemecahan modul ke dalam partisi-partisi komponen yang dikehendaki yang dapat dipanggil secara berulang-ulang. 3) Pembangkitan kode program otomatis/semi otomatis, dapat terbantu dengan menggunakan perangkat lunak editor source program yang dapat secara otomatis mampu melakukan hal ini. Penulis dalam hal ini menggunakan Sublime Text untuk menggenerasi kode program secara semi otomatis berdasarkan panduan pemrograman CSS Twitter Bootstrap. 4) Multiple team (banyak tim), dalam penerapannya penulis melakukan pemecahan partisi program dan tampilan program ke dalam tugas yang dibagi ke dalam beberapa orang (tim) untuk mempercepat proses design. Penerapan dengan permodelan ini sangat membantu dalam hal mempercepat waktu design.

Implementasi dari penelitian adalah berupa perancangan sistem informasi berbasis web yang menggunakan platform bahasa PHP dan basis data MySQL. Browser yang digunakan untuk melihat hasil dari perancangan sistem informasi ini menggunakan browser Mozilla Fire Fox maupun Google Chrome. Adapun spesifikasi kebutuhan *system* dari perancangan sistem informasi ini adalah: A1) Dosen dapat melihat data mahasiswa, jadwal mengajar dan hasil dari evaluasi. B1) Mahasiswa dapat melakukan evaluasi kepada dosen yang mengajar pada kelasnya. C1) Admin dapat melakukan manipulasi data master dosen, mahasiswa, jadwal

kuliah dan melakukan pengaturan survey beserta responden yang dibutuhkan berkaitan dengan evaluasi dosen.

Pada Gambar 1 merupakan Diagram Use Case dari sistem evaluasi dosen.

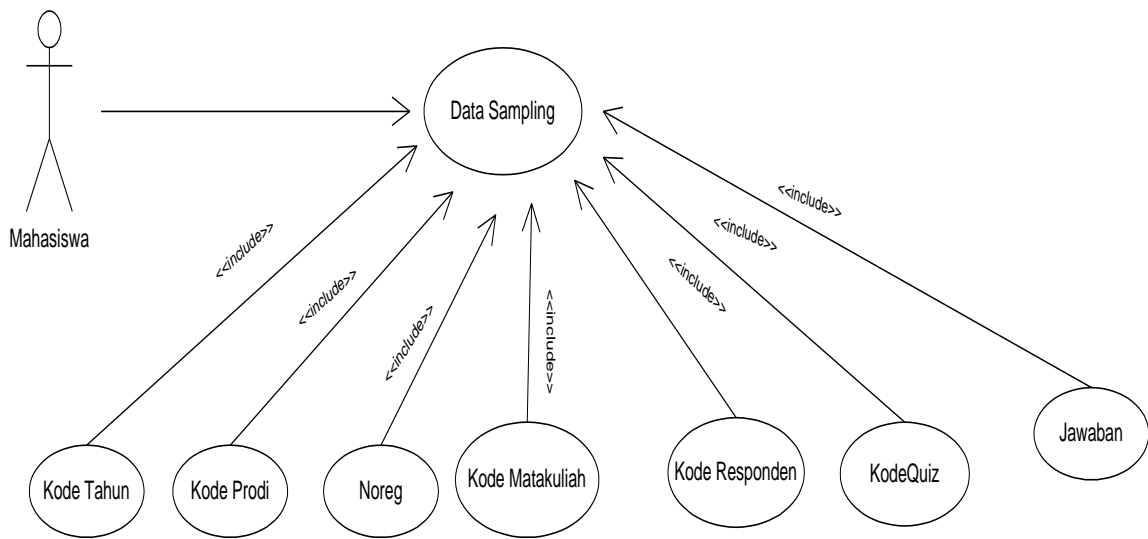


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 1. Use Case Diagram Login

Berdasarkan Gambar 1 Use case diagram Login dari Sistem Evaluasi Dosen terdapat: a) Tiga Aktor, yaitu Admin, Dosen dan Mahasiswa. b) Use Case yang dilakukan oleh actor tersebut diantaranya adalah: (1) Login Administrator untuk melakukan fungsi manipulatif data dosen, mahasiswa, jadwal mengajar dan pengaturan evaluasi dosen. (2) Login Dosen untuk melihat profil data dosen, jadwal mengajar dan melihat hasil evaluasi dosen dari para mahasiswa/l yang diajar sesuai dengan jadwal mengajar dosen. (3) Login Mahasiswa untuk melihat data profil dari mahasiswa, data jadwal mengajar dosen dan melakukan evaluasi pada dosen yang mengajar. c) Modul registrasi (yang terkandung pada modul login) diperlukan agar para dosen dan mahasiswa melakukan registrasi untuk dapat melakukan aktifitas melihat data yang diinginkan.

Pada Gambar 2 merupakan Diagram Use Case Sampling Data dari sistem evaluasi dosen.

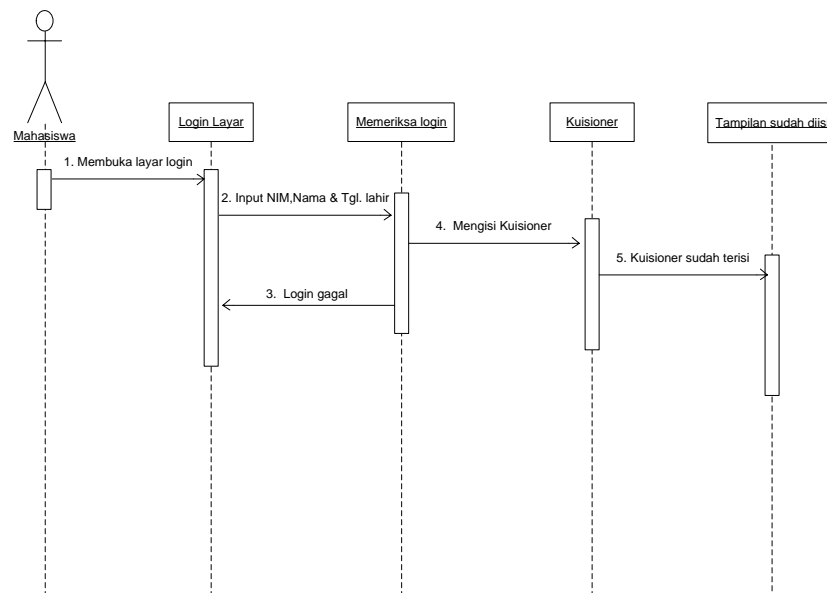


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 2. Use Case Diagram Sampling Data

Berdasarkan Gambar 2. Use case diagram Sampling Data dari Sistem Evaluasi Dosen terdapat: a) Satu Aktor Mahasiswa. b) Use Case yang dilakukan oleh actor tersebut diantaranya adalah: melakukan pengisian modul data sampling (kuisisioner / survey) yang terdiri dari informasi kode tahun, kode program studi, no registrasi akademik, kode mata kuliah, kode responden, kode quiz dan hasil jawaban yang didapat.

Pada Gambar 3 merupakan Diagram Sequence Survey dari sistem evaluasi dosen.

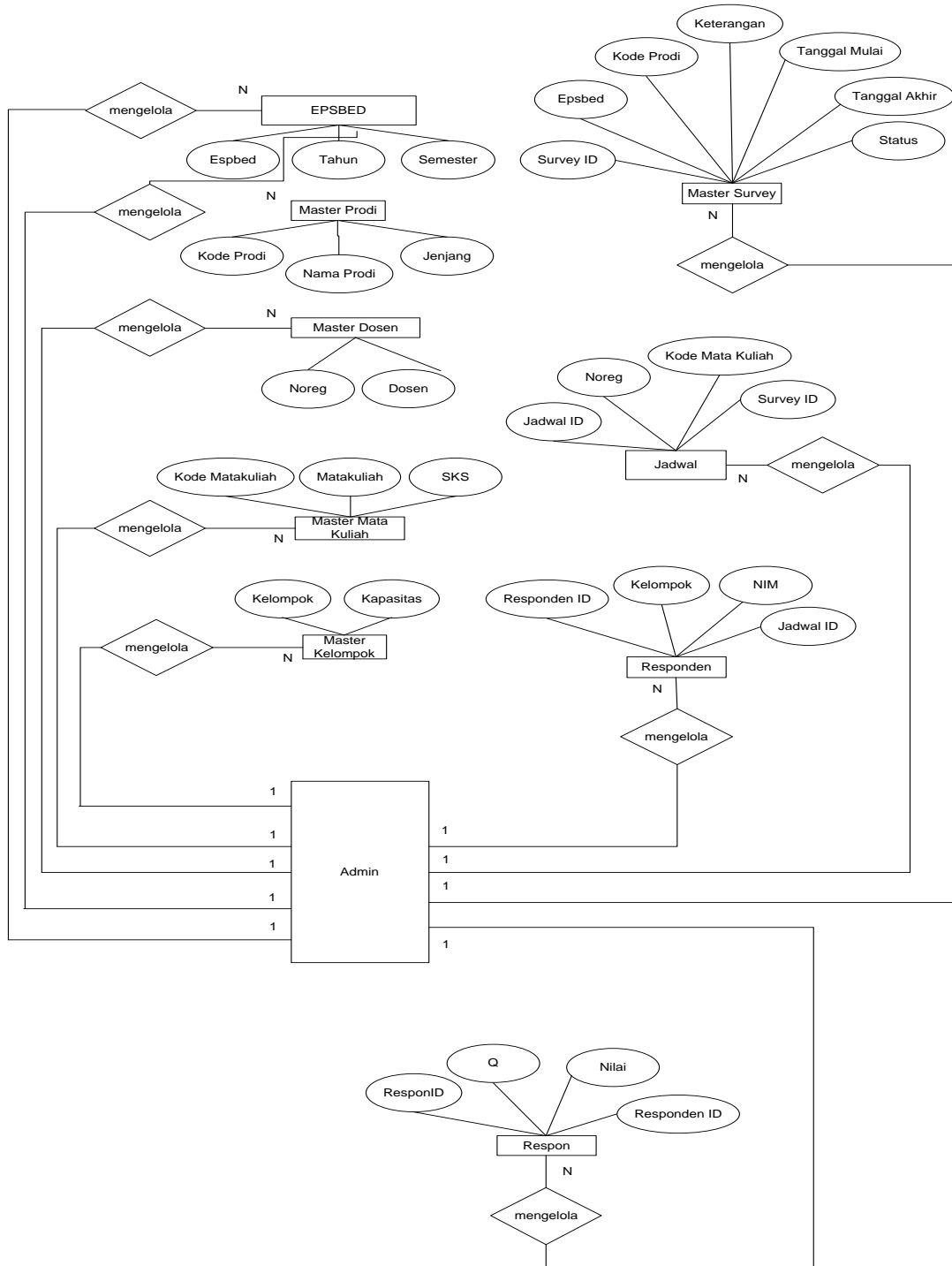


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 3. Sequence Diagram Survey

Berdasarkan Gambar 3 Sequence diagram Survey dari Sistem Evaluasi Dosen terdapat: a) Satu Aktor Mahasiswa. b) Urutan proses yang dilakukan oleh Aktor mahasiswa adalah: (1) Terlebih dahulu melakukan proses login yang nantinya akan dicek oleh sistem. (2) Melakukan proses pengisian kuisisioner yang sebelumnya telah diatur oleh admin berdasarkan pada dosen

dan jadwal mengajar yang telah disediakan. (3) Sistem akan memeriksa apabila mahasiswa/i telah melakukan survey maka sistem akan mencegah agar tidak terjadi pengisian kuisioner secara berulang. Pada Gambar 4 merupakan Entity Relationship Diagram dari sistem evaluasi dosen.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 4. Entity Relationship Diagram

Berdasarkan Gambar 4 Entity Relationship Diagram dari Sistem Evaluasi Dosen terdapat entity Admin yang mempunyai beberapa relasi yang berkaitan dengan perancangan basis data dan penerapan dari urutan proses sistem ini dimana entity Admin berelasi (*cardinalitas bersifat 1:M / One to Many*) dengan entity EPSBED, Prodi, Dosen, Mahasiswa, Mata Kuliah, Jadwal, Survey, Responden dan Respon untuk melakukan pengolahan atribut-atribut penting berkaitan dengan entity-entity ini.

Pada Gambar 5 merupakan Form Isian Survey Kelompok dari sistem evaluasi dosen.

Pertanyaan	Buruk Sekali	Buruk	Sedang	Baik	Baik Sekali
Materi disiapkan dan disampaikan secara jelas sesuai dengan tujuan mata kuliah	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Keteraturan dan ketepatan penyediaan perkuliahan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemampuan menghidupkan suasana pembelajaran	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pemberian evaluasi dan umpan balik terhadap tugas dan ujian yang diberikan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pokok bahasan/topik dibacakan dengan SAP (Sesuai Acara Perkuliahan)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Materi diajarkan disertai dengan contoh atau ilustrasi dan atau hasil penelitian yang relevan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemampuan menjelaskan keterkaitan bidang/topik yang diajarkan dengan dunia praktik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Teori/materi dalam bidang yang diajarkan disampaikan secara jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kesantunan dalam mengajar (tindakan, sermo, satirya kata dan tindakan)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aktif dalam memperhatikan mahasiswa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Toleransi terhadap keberagaman mahasiswa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 5. Tampilan Data Survey

Berdasarkan Gambar 5 Form Survey disediakan kepada Mahasiswa berdasarkan login nya masing-masing. Fungsi dari modul program Form Survey ini penting karena merupakan modul yang harus diisi oleh mahasiswa/i berkaitan dengan survey yang dilakukan pada dosen yang mengajajar sesuai dengan jadwal mengajar pada kelas-kelas mahasiswa tersebut

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari penjelasan bab-bab sebelumnya. Maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan bahwa Sistem evaluasi dosen pada ABFI Perbanas masih dilakukan secara manual, sehingga banyak kelemahan-kelemahan yaitu penumpukan berkas, proses perhitungan dan pembuatan laporan masih memerlukan waktu lama. Sistem evaluasi dosen yang berjalan saat ini masih memerlukan biaya yang besar karena digunakan untuk menggandakan kuesioner. Untuk pengembangan dari perancangan sistem ini mungkin dapat ditambahkan perancangan dari sistem peringatan apabila mahasiswa belum atau tidak melakukan proses evaluasi pada dosen melalui aplikasi. Prospek dari pemakaian aplikasi ini apabila diterapkan dapat membuat sistem evaluasi dosen menjadi lebih efisien karena tidak lagi membutuhkan banyak kertas terbuang dan dapat digabungkan ke dalam sistem informasi akademik kemahasiswaan

Referensi

- Aswati S, Siagian Y. 2016. Model Rapid Application Development Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Rumah (Studi Kasus : Perum Perumnas Cabang Medan).
- Temere BM. 2017. Responsive Web Application Using Bootstrap and Foundation.
- Dennis, Alan BHW. 2012. System Analysis And Design, 5th Editio. John Wiley & Sons, Inc.
- Dharwiyanti S, Wahono RS. 2003. Pengantar Unified Modeling LAnguage (UML). IlmuKomputer.com: 1–13.
- Inmon WHWH. 2005. Building the data warehouse. Wiley Computer Publishing. 428 p.
- Simbolon M. 2015. Aplikasi Evaluasi Kinerja Dosen di STMIK Bina Sarana Global. 5: 78–80.
- Suehring JVS. 2013. PHP, MySQL, JavaScript and HTML5: All in One For Dummies. John Wiley & Sons, Inc.