

PROPOSAL
INNOVATION AWARD 2016



**QUPER (Quality and Performance of
Lecturers)**

PENGESAHAN PROPOSAL
(PROPOSAL APPROVAL)
INNOVATION AWARD 2016
BINA NUSANTARA

1. Judul Proyek : QUPER (Quality and Performance of Lecturers)
(Project title)
2. Kategori : Art & Design Humaniora
 Building & Environment Teaching & Learning
 Business & Management Science & Technology
 Other:
3. Nama Tim : Sisfo Team
(Team Name)
4. Anggota Tim :
(Team members)

No	Nama Anggota <i>(Member Name)</i>	Division/Business Unit Department/Unit Position	Handphone Ext E-mail
1	(Ferdianto / <i>Team Leader</i>)	Binus University Research and Project Coordinator	Ext. 2134 Email:ferdianto@binus.edu
2	(Natalia Limantara / <i>Team Member</i>)	Binus University Head of Information Systems Laboratory	Ext. 2134 Email:nlimantara@binus.edu
3	(Stephen Porsalino / <i>Team Member</i>)	Binus University Research & Project Staff	Ext. 2159 Email:sporsalino@binus.edu
4	(Khoerintus / <i>Team Member</i>)	Binus University Research & Project Staff	Ext. 2159 Email:khoerintus@binus.edu

Jakarta, 9 September, 2016

Mengetahui,

Team Leader

(Johan,S.Kom.,MM.)
Direct Supervisor *

(Ferdianto,S.Kom., M.MSI)

**) minimal Binusian level 13*

RINGKASAN PROYEK

(PROJECT SUMMARY)

Pengembangan sistem informasi QUPER (Quality and Performance of Lecturers) berawal dari adanya permasalahan yaitu data dosen tersebar pada beberapa tempat yang akhirnya membuat jurusan kesulitan dalam pemantauan kinerja dosen dan membuat laporan mengenai kinerja dosen. Selain itu tidak adanya pencatatan mengenai prestasi dan kelalaian dosen membuat Jurusan kesulitan untuk menentukan profil dari seorang dosen. QUPER mempunyai fitur-fitur yang berhubungan dengan kegiatan Catur Dharma Dosen dan juga membantu untuk mengolah laporan dosen dapat dihasilkan. Manfaat dari Sistem Informasi QUPER yaitu menyimpan, mengolah, dan menghasilkan data mengenai dosen secara efektif, sehingga mempermudah jurusan dalam mengambil keputusan berdasarkan kinerja dosen.

Keyword : aplikasi pencatatan kegiatan dosen, *lecturer performance*

I. PENDAHULUAN

(INTRODUCTION)

1.1. Latar Belakang Proyek (*Background of the project*)

School of Information Systems merupakan salah satu School terbesar yang ada di Binus University dengan jumlah 4800 mahasiswa aktif dan 200 dosen aktif. Dengan besarnya Jumlah Mahasiswa maka harus diimbangi dengan jumlah dosen yang dimiliki. Kondisi ini membuat Jurusan perlu terus mengembangkan cara yang efektif dan efisien untuk mengelola sumber daya yang dimiliki. Empat fokus utama yang perlu untuk dipantau oleh Jurusan terkait dengan dosen adalah kegiatan Pengajaran, Penelitian, Pengabdian pada Masyarakat, dan Pengembangan Diri.

Saat ini, Jurusan akan menerima laporan secara berkala terkait keempat hal tersebut melalui *center-center* yang bertanggung jawab terhadap data-data tersebut. Namun sering terjadi keterlambatan data sehingga menghambat proses operasional di Jurusan seperti Penjadwalan. Sebagai contohnya nilai IKAD Dosen yang didistribusikan ke Jurusan melalui QMC sering terlambat untuk dikirimkan ke Jurusan sehingga Jurusan kesulitan menentukan jumlah kelas yang dapat diajarkan oleh Dosen.

Selain itu format data yang diberikan adalah dalam bentuk format MS Excel dan disimpan oleh masing-masing PIC di jurusan yang terkait dengan Catur Dharma tersebut. Kondisi ini menyebabkan data tidak terintegrasi dan pencatatan histori dosen tidak tercatat dengan baik. Data yang tersebar membuat monitoring kinerja dosen menjadi sulit dilakukan. Sebagai contohnya *Deputy Head of School* tidak mengetahui siapa dosen yang belum memenuhi kewajiban Penelitian karena data ini disimpan oleh *Research Coordinator*. Begitu juga dengan kegiatan Catur Dharma lainnya. Kondisi ini menyebabkan Jurusan tidak memiliki gambaran atau profil penuh dari seorang dosen.

Berdasarkan kondisi diatas maka kami mengembangkan Sistem Informasi QUPER (Quality and Perfomance of Lecturers) yang dapat memantau kinerja dosen secara menyeluruh. Data Catur Dharma yang diperoleh dari setiap Center akan diintegrasikan ke dalam QUPER dan akan referensi bagi jurusan untuk mengetahui kinerja dari setiap Dosen. Selain itu keluhan yang masuk dari mahasiswa ke Jurusan dapat tercatat di dalam QUPER.

1.2. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Masalah yang dihadapi saat ini adalah

- Data Catur Dharma dimiliki oleh PIC tiap Catur Dharma di Jurusan dan tidak disimpan dalam satu tempat penyimpanan yang sama.
- Data didapatkan dari *Center* terkait dalam format Ms. Excel yang sulit untuk dianalisa.
- Jurusan tidak memiliki profil setiap dosen terkait dengan kinerja Catur Dharma di setiap periode sehingga memerlukan waktu yang lama untuk menghitung nilai KPI tiap dosen.
- Monitoring Kewajiban menjalankan Catur Dharma Dosen tidak berlajalan maksimal karena ketidakketersediaan data.

1.3. Tujuan dan Manfaat (*Goal and Benefit*)

- Tujuan
 - Membangun sistem informasi yang dapat menggabungkan data Catur Dharma Dosen dalam satu tempat
 - Mencatat Masukan dari Mahasiswa yang masuk melalui Jurusan terkait dengan Kinerja Dosen
- Manfaat
 - Jurusan dapat melakukan *monitoring* secara berkala mengenai Kinerja Catur Dharma Dosen dan dapat melakukan tindakan follow up kepada Dosen ybs.
 - Laporan KPI dosen dapat dibuat dengan lebih cepat karena data sudah terkumpul di satu tempat.
 - Dosen akan merasa lebih diperhatikan oleh Jurusan karena ada Monitoring berkala pada setiap dosen

1.4. Rencana Penerapan Proyek (*Project Implementation Plan*)

No.	Aktivitas (<i>Activity</i>)	Bulan (<i>Month</i>)								Keluaran (<i>Output</i>)
		Mei	Jun	Jul	Aug	Sep	Oct	Nov	Dec	
1	<i>Requirement Gathering</i>	■								Gambaran dari Sistem yang akan dibuat
2	<i>System Analysis</i>	■	■							Fitur dari Sistem
3	<i>System Design</i>		■	■						ERD dan User Interface Sistem
4	<i>System Development</i>			■	■	■				Prototipe Sistem
5	<i>Testing</i>				■	■	■			Hasil Testing Sistem
6	<i>Implementation</i>					■	■	■		Sistem siap pakai
7	<i>Bug Fix and Maintenance</i>						■	■	■	Perbaiki Sistem

Tabel 1 – Rencana Penerapan Proyek untuk Quper

(Penjelasan dari tabel ini ada pada poin 3.1)

1.5. Perkiraan Efisiensi Sumber Daya (*Resource Efficiency Estimation*)

Sebelum (*Before*):

Sebelum penerapan QUPER data di Jurusan tersebar di 3 orang yang berbeda yaitu :

1. *Deputy Head of School* untuk data terkait pengajaran, pengembangan diri dosen, dan keluhan mahasiswa
2. *Academic Senior Officer* untuk data Pengabdian pada Masyarakat
3. *Research Coordinator* untuk data penelitian dosen

Ketiga pihak ini menyimpan data yang dimiliki di masing-masing komputer dan tidak saling sharing data sehingga tidak didapatkan profil utuh dari setiap dosen.

Setelah (*After*):

Data Catur Dharma disimpan di dalam satu database dan dapat diakses oleh Staff di Jurusan yang telah diotorisasi seperti Dekan, Head of Program, Deputy Head of School, Academic Senior Officer, dan Research Coordinator. Sehingga pengguna dapat langsung mengakses data yang diperlukan melalui Sistem Informasi QUPER.

ROI:

Sistem Informasi QUPER ini dibangun dengan menggunakan sumber daya yang ada di Information System Laboratory. Manfaat yang akan diperoleh adalah dari sisi penghematan waktu saat akses data dan pembuatan laporan kinerja dosen.

II. STUDI PUSTAKA

(LITERATURE STUDY)

2.1 10 Faktor Sukses dalam Implementasi Proyek Aplikasi

Terdapat banyak faktor dalam proyek yang berhubungan dengan implementasi aplikasi yang seiring berjalannya waktu telah membuktikan untuk menjadi contributor utama untuk kesuksesan proyek semacam itu. Ini termasuk hal-hal yang terlihat jelas seperti solid testing, komunikasi dan keterlibatan anggota staff, tetapi hal-hal tersebut biasanya dimanfaatkan untuk menghemat waktu. Saat proyek berhemat dengan hal-hal ini, maka biasanya menghasilkan:

- Keterlambatan pada tanggal meeting proyek
- Ketidak setujuan pada apa yang seharusnya disampaikan oleh proyek
- Kesulitan memecahkan masalah
- Kebingungan terhadap arah, kebutuhan pekerjaan dan status proyek
- Kekurangan buy-in dari anggota tim dan end user
- Tambahan stress dan permintaan ketika waktunya anggota tim dan end user mencapai akhir proyek
- Kepuasan yang berkurang dari client terhadap produk akhir yang disampaikan

Banyak tipe dokumen, template, tools dan strategi untuk mengatur proyek. Artikel ini akan berfokus pada 10 hal yang menggambarkan konsep yang didukung dalam industry manajemen proyek dan harus secara minimum dimanfaatkan untuk semua implementasi proyek yang signifikan

1. Kontrak solid dengan penyedia software

Perstujuan verbal tidak akan memotong kertas yang telah ditulis. Jika kontrak telah lengkap dan hal-hal ini belum termasuk, anda harus bekerja dengan vendor untuk mencapai persetujuan terkait hal ini. Sebagai tambahan, anda harus bekerja dengan perusahaan anda untuk melihat bahwa hal-hal ini sudah dimasukkan ke dalam kontrak di masa mendatang.

Hal-hal yang harus ditetapkan dengan baik adalah:

1. Jadwal pembayaran
2. Outline dari kriteria performa system

3. Hukuman untuk masalah performa dan keterlambatan pengiriman
4. Kebutuhan dokumentasi
5. Pelatihan yang telah disediakan
6. Penyertaan system test dan system pelatihan
7. Masalah resolusi/ perputaran waktu/ kebijakan eskalasi

Setelah hal-hal ini ditentukan maka membantu manajer proyek. Ini akan menyediakan anda kriteria yang disetujui sehingga memberikan anda pengaruh untuk menahan vendor bertanggung jawab terhadap penyampaian.

2. Keterlibatan oleh Staff Utama dan Sumber Daya

Struktur organisasi dari yang terlibat dalam proyek adalah indikasi signifikan dari kesuksesan proyek dan satu dari hal pertama yang anda inginkan untuk miliki untuk memulai proyek.

Pastikan untuk memiliki:

1. Sponsor Proyek

Orang ini harus kepala manager senior dari Steering Committee. Mereka akan menjadi sumber yang mengotorisasi proyek, 'memiliki' proyek, dan sumber pendanaan bagi proyek. Mereka tidak akan dan tidak harus menjadi anggota dari tim proyek.

2. Komite kepemimpinan

Komite kepemimpinan ini bertanggungjawab untuk status proyek, mewakili proyek kepada pers dan manajemen senior dan memastikan semua pihak terlibat. Kelompok ini akan membuat keputusan yang tidak dapat ditentukan tim, mereka membimbing perbaikan masalah bisnis dan dengan eskalasi masalah termasuk untuk vendor dan staff internal. Gunakan orang-orang ini! Mereka ada disana untuk anda.

3. Tim proyek

Ini adalah orang-orang yang menjalankan pekerjaan untuk proyek. Anda mungkin memiliki beberapa tim dan anggota kelompok dengan focus yang berbeda.

4. Manajer Proyek

Hey! Ini mungkin anda! Manajer proyek adalah orang yang bertanggungjawab memperhatikan pekerjaan sudah lengkap sesuai jadwal. Mereka mengatur deviasi dari scope atau jadwal agar proyek kembali ke jalannya. Mereka bertanggungjawab secara umum terhadap perencanaan dan biasanya memiliki dan melengkapi dokumen proyek (seperti scope, rencana staffing).

Sebagai tambahan, Pertimbangkan Hal-hal ini ketika Staffing Tim Proyek:

Pastikan untuk memasukkan orang-orang yang memahami bisnis tersebut. Jika ada perbedaan aspek dari bisnis terlibat dalam proyek, termasuk perwakilan dari setiap area. Orang-orang ini biasanya akan memberikan keuntungan paling banyak sebagai anggota tim proyek yang aktif dalam mengidentifikasi proses, kebutuhan bisnis dan menjalankan testing dan pelatihan.

Pertimbangkan strategi 'superuser'. Ini bekerja dengan baik dimana orang-orang diidentifikasi lebih cepat dalam proyek untuk menjadi ahli bisnis/aplikasi. Mereka mungkin adalah mereka yang melakukan testing dan pelatihan dan support utama untuk end user. User ini biasanya berlaku sebagai anggota tim proyek.

Rencana project staffing harus diselesaikan untuk memasukan nama orang-orang yang terlibat, komite atau tim yang dilayani dan peran dan tanggung jawab dari individu dan tim tersebut. Semua anggota tim dan manajer harus menyetujui rencana ini sehingga ada persetujuan pada ekspektasi

3. Merencanakan bagaimana proyek akan diatur

Membuat dan membagikan rencana Project Management yang akan mendokumentasikan bagaimana proyek akan diatur. Ini harus disetujui dengan sumber daya dan manajemen.

- Dokumen bagaimana perubahan akan diatasi, terutama yang mempengaruhi scope, tanggal, budget dan sumber daya
- Dokumen bagaimana masalah akan diatur dan ekslas
- Menyatakan bagaimana jadwal akan diatur
- Termasuk semua metode komunikasi yang akan digunakan untuk proyek
- Setelah anda mengkaji ini dengan anggota, anda akan menjadi penonton tunggal untuknya. Benar, itu tidak terlalu menarik dan anda harus tidak berharap orang lain untuk tertarik terhadapnya. Tetapi, anda akan memanfaatkan konten tersebut untuk

mengarahkan bagaimana beberapa aspek dari proyek harus diatur dan anda mungkin juga mengacu pada hal tersebut jika deviasi muncul dimana anda membutuhkan referensi hal yang disetujui.

4. Menentukan dan Menyetujui Scope Proyek

Tulis scope proyek, nyatakan apa yang dan apa yang tidak boleh dimasukkan pada proyek.

- Asumsi dan penyampaian dokumen
- Mengacu pada kebutuhan yang dikumpulkan. Jika tidak ada kebutuhan yang dikumpulkan, bertemulah dengan stakeholder untuk menentukan kebutuhan sehingga ekspektasi dapat didokumentasikan dan disetujui
- Termasuk milestones, yaitu kejadian signifikan, dengan tanggal berakhir. Ingat “TBD” bukanlah tanggal!
- Semua tim proyek harus memahami scope
- Penting untuk mendapat persetujuan formal dari Steering Committee pada scope sebelum fase eksekusi proyek dimulai

5. Pengembangan dan Manajemen Jadwal

Jadwal adalah alat utamana untuk mengatur aktivitas proyek dan tetap pada jalur.

- Mengembangkan jadwal yang mendokumentasikan tugas yang dibutuhkan untuk diselesaikan untuk menyelesaikan semua outline penyampaian dalam scope
- Pastikan untuk menyertakan ketergantungan, tetapi bukan pekerjaan yang berhubungan dengan ketergantungan tersebut, pada hal-hal yang di luar scope proyek
- Cantumkan nama dan tanggal berakhir dari setiap tugas. Bukankah itu terlihat jelas? Saat itu mungkin jelas, tetapi itu tidak selalu selesai. Oh, “TBD” juga bukan manusia!
- Hal-hal yang terancam telat harus diselesaikan secepatnya. Termasuk hal-hal seperti memesan hardware atau menjadwalkan pelatihan
- Menyoroti tugas yang merupakan milestone dari scope. Ini akan mengizinkan pelacakan yang lebih baik dan melaporkan milestone tersebut
- Hal-hal yang sedang dalam jalur critical (ini adalah tugas-tugas yang jika terlambat makan akan mempengaruhi keseluruhan proyek). Perhatian khusus harus dilaksanakan untuk tugas ini agar proyek tepat waktu

6. Manajemen Daftar Permasalahan

Memiliki satu penyimpanan utama untuk mencatat permasalahan adalah hal yang tidak penting.

- Setiap permasalahan harus termasuk deskripsi yang jelas, nama dari siapa yang ditugaskan untuk memiliki/menyelesaikan permasalahan, tanggal berakhir, status dan prioritas. Jika permasalahan diselesaikan oleh seseorang yang tidak terdapat dalam tim, maka harus ditugaskan ke anggota tim yang bertanggungjawab untuk melacak permasalahan. Catatan lain, “ASAP” bukanlah tanggal! “Nanti”-nya anda dan “nanti” nya orang lain dapat menjadi 2 hal yang berbeda.
- Prioritas “tinggi” harus disimpan untuk permasalahan yang jika tidak diselesaikan, dapat mempengaruhi stabilitas dari aplikasi, integritas data dan tanggal penyelesaian dari tugas dan event.
- Melacak permasalahan secara aktif (harian atau mingguan). Termasuk yang baru segera setelah mereka muncul. Catat update terhadap setiap masalah segera setelah diketahui
- Masalah dokumen walau kelatannya mudah diselesaikan. Sebenarnya menjadi satu yang sering terlewatkan dan tidak boleh diabaikan
- Bagikan daftar masalah dengan seluruh tim proyek, dapatkan update secara regular dari pemilik masalah dan juga anggota tim yang mungkin memiliki hal-hal untuk ditambahkan

7. Solid Testing

Testing sangat penting untuk mengetahui bagaimana aplikasi akan bekerja pada lingkungan yang disediakan. Jika berjalan sesuai ekspektasi, dan untuk mengidentifikasi permasalahan pada software atau proses sehingga mereka berjalan sesuai live event.

- Mendokumentasikan tipe testing harus dilakukan (konversi database, data flows, tampilan depan user, arus bisnis). Termasuk siapa yang akan terlibat dalam testing dan bagaimana menjalankannya.
- Menulis skripsi test yang mendetail semua scenario yang dapat terjadi. Bisnis end user harus terlibat di dalamnya karena mereka mungkin paham terhadap semua aspek bisnis
- Peralatan test yaitu standard operasional dan juga peralatan lainnya yang dapat muncul

- Melakukan testing dengan anggota staff yang familiar dengan bisnis yang didesain untuk aplikasi. Mereka harus memvalidasi aplikasi untuk bisnisnya
- Memperbolehkan waktu pada jadwal untuk mengetes ulang segala sesuatu yang tidak bekerja. Jika beberapa perubahan dibuat untuk software atau setup, berjalan melalui kebanyakan tes lagi untuk meyakinkan tidak ada dampak negative pada area lainnya.
- Menentukan akses keamana, setup dan tes akun pengguna

8. Training Program

Pelatihan yang baik penting untuk memastikan bahwa end user siap untuk menggunakan aplikasi.

- Identifikasi semua user lebih dulu dalam proyek, ini akan membantu mengkonfirmasi semua scenario yang memungkinkan dapat tercover dan semua user adalah bagian dari komunikasi proyek
- Pelatihan akan ditingkatkan dan sesi akan diterima lebih baik. Jika seseorang yang akan memiliki penggunaan yang sama terhadap aplikasi dilatih bersamaan. Juga, jika ada user yang tidak familiar dengan system komputer, mempertimbangkan menjalankan pelatihan pengetahuan umum terlebih dahulu
- Jika memungkinkan, memperbolehkan user untuk mendapat akses ke test atau system pelatihan sebelum live, sehingga mereka dapat berlatih. Pertimbangkan untuk menyediakan scenario pelatihan untuk hal ini
- Membuat kertas berisi tips yang mudah dibaca dan menyoroti hal-hal penting yang perlu diketahui user. Ini akan berguna untuk hidup juga.

9. Persiapan untuk Live Event

Pengkajian terhadap semua penyampaian dan tugas harus muncul seminggu sebelum system siap untuk produksi

- Siapapun yang terlibat dalam proyek harus memverifikasi bahwa semua tugas telah selesai atau akan selesai sesuai jadwal, untuk live event
- Masalah harus diteliti pada waktu ini sehingga keputusan dapat dibuat sesuai potensi dampak terhadap live
- Mempekerjakan staff yang memiliki pemahaman yang baik terhadap penggunaan aplikasi dan bisnis untuk membimbing user ketika ahari pertama penggunaan

produksi. Menciptakan nomor telpon central yang dikerjakan oleh orang yang dapat melacak, menyelesaikan dan eskalasi masalah.

10. Komunikasi

Komunikasi adalah satu dari hal utama yang mengarahkan kepada kesuksesan proyek. Komunikasi juga harus dicatat saat proyek mengalami masalah, komunikasi biasanya dilaporkan sebagai kekurangan. Jadi terakhir, adalah tips untuk meningkatkan aktivitas penting ini

- Pastikan komite dan tim diinformasikan. Steering Committee harus melakukan meeting setidaknya sebulan sekali. Agenda harus termasuk review dari status update dan focus pada permasalahan dengan tanggal atau penyampaian, tetapi lebih ke milestone level tinggi. Hal yang sama juga pada masalah. Hanya mengkaji masalah tingkat tinggi yang mungkin memiliki dampak negative pada proyek dan tidak semua permasalahan.
- Meeting tim harus berjalan mingguan sesuai yang dibutuhkan. Walau meeting conference call yang pendek dapat tetap efektif jika semuanya berkumpul/ Semua yang terlibat akan memiliki kesempatan untuk menyampaikan sesuatu yang mungkin tidak dipandang serius. Status pekerjaan yang terselesaikan dapat dibagikan dengan semua anggota tim untuk memastikan semua sesuai dengan yang diharapkan
- Laporan bulanan atau mingguan harus diselesaikan dan dibagikan kepada semua orang yang terlibat. Laporan harus termasuk: status milestone, pekerjaan yang baru selesai, pekerjaan apa berikutnya, masalah prioritas tinggi, dan perubahan budget, scope, jadwal dan sumber daya. Ini tidak harus secara detail, namun kesimpulan saja.
- User harus diinformasikan mengenai progress dari proyek. Cobalah mempresentasikan mereka dengan demonstrasi dari aplikasi. Distribusi email atau newsletter adalah jalan yang baik untuk memperoleh informasi dan biasanya memperoleh respon positif. End user tidak perlu tau mengenai masalah, tetapi semakin mereka terlibat dengan status proyek, semakin mereka menerima perubahan
- Ingat bahwa komunikasi adalah hal vital untuk kesuksesan proyek. Ini diperbolehkan untuk menciptakan ekspektasi dan tetap membuat semuanya tau. Hanya menyediakan penerima dengan informasi yang mereka butuhkan dan tidak memberatkan mereka dengan detail berlebihan. Orang lain mungkin membutuhkan format atau konten lain.

Pertimbangkan hal-hal di atas saat melakukan proyek anda berikutnya. Walaupun artikel ini mendeskripsikan beberapa contoh spesifik untuk proyek yang berhubungan dengan aplikasi, strategi kebanyakan akan penting untuk proyek lainnya.

2.2 5 Apsek *User Interface* yang baik

Merancang *User Interface* (UI) yang baik sering bisa menjadi kontes yang rumit, mencoba untuk berhasil dalam setiap tujuan yang Anda miliki untuk *User Interface* tanpa ada konflik kepentingan suatu tempat di sepanjang kebutuhan. Misalnya, dengan mencoba untuk membuat *User Interface* yang enak dipandang, fungsionalitas dan kemudahan penggunaan yang mungkin terganggu.

Jadi, bagaimana seseorang mendefinisikan UI sebagai "baik"? Sebuah *User Interface* yang baik adalah salah satu yang memungkinkan pengguna untuk melakukan aksi mereka ditujukan secara efisien dan efektif, tanpa menyebabkan terlalu banyak gangguan. Dengan pemikiran ini, tak heran bahwa UI terbaik tidak yang paling desain di-Anda-wajah yang spektakuler, melainkan orang-orang yang bekerja secara halus di latar belakang untuk memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan mudah, seperti hati tapi hampir kehadiran terlihat.

Berikut adalah beberapa aspek yang paling penting untuk dipertimbangkan saat merancang User Interface:

1) Desain intuitif dan konsisten

Untuk sebuah User Interface menjadi mudah digunakan dan terarah, kontrol dan informasi harus ditata dengan cara yang intuitif dan konsisten. Pengguna mungkin akrab dengan banyak Interface lain, dan Anda harus juga jika Anda ingin mencapai tingkat keakraban untuk pengguna Anda. Keluar dengan tata letak yang sama sekali baru untuk antarmuka Anda mungkin terdengar seperti, proyek paradigma Pemecah sangat bermanfaat, tetapi untuk semua tujuan praktis, jika Anda ingin pengguna untuk merasa di rumah kemudian mengikuti jalan pendahulunya! Logika kegunaan harus memainkan peran besar dalam proses desain: fitur yang paling sering digunakan harus yang paling menonjol di UI dan kontrol harus konsisten sehingga pengguna tahu bagaimana untuk mengulang tindakan mereka.

2) Kejelasan

Jika pengguna tidak mampu memahami jalan di sekitar Interface Anda, semua waktu yang Anda habiskan menyempurnakan fungsi perangkat lunak yang diberikan tidak berguna. Baik dari segi hirarki visual dan konten, ada harus benar-benar ada ambiguitas atas cara beroperasi Interface Anda. Salah satu kesulitan dalam berjuang menuju memiliki UI yang jelas mengetahui kapan untuk menguraikan dan kapan harus ringkas. Sebagai aturan umum, semakin cepat dan lebih mudah sesuatu yang dapat dijelaskan tanpa kehilangan makna semantik atau informasi faktual, yang lebih baik! Sementara UI harus dirancang sehingga pengguna dapat dengan mudah menjalankan tugas tanpa bantuan manual, tidak ada salahnya untuk menerapkan beberapa label yang jelas bantuan dokumentasi hanya dalam kasus.

3) Responsivitas

Tinggi untuk pengguna menikmati dan menggunakan Interface Anda, itu tidak bisa merasa seolah-olah Interface tertinggal untuk bersaing dengan mengklik mouse dan penjadapan Keyboard. Jika Interface gagal bersaing dengan tuntutan pengguna, ini secara signifikan akan mengurangi pengalaman mereka dan dapat mengakibatkan frustrasi, terutama ketika mencoba untuk melakukan tugas-tugas dasar. Jika memungkinkan, Interface harus bergerak cepat dalam kecepatan dengan pengguna, dan di mana hal ini tidak mungkin, tanda loading atau beberapa informasi secara aktif diperbarui lainnya harus disajikan kepada pengguna untuk menghentikan mereka dari perasaan "terputus" dari Interface. Sebuah Interface berjalan lambat dapat memberikan kesan yang buruk atau rusak, bahkan jika ini adalah jauh dari kenyataan sebenarnya!

4) Pemeliharaan

Sebut saja fleksibilitas jika Anda ingin sebuah UI harus memiliki kapasitas untuk update untuk diinstal dan perubahan untuk diintegrasikan tanpa menyebabkan konflik kepentingan. Misalnya, Anda mungkin perlu menambahkan fitur tambahan untuk perangkat lunak, jika Interface Anda begitu berbelit-belit yang tidak ada ruang untuk menarik perhatian fitur ini tanpa mengorbankan sesuatu yang lain atau muncul unaesthetic, maka ini menandakan sebuah cacat dalam desain.

5) Tarik

Estetika tidak berarti bagian terpenting dari sebuah Interface, dan terlihat cantik tidak dapat membuat untuk desain miskin. Namun, selama Anda tidak mendapatkan saus bingung untuk makan, beberapa tipografi estetik dan skema warna yang menyenangkan bisa pergi jauh dalam membuat pengguna merasa lebih di rumah ketika menggunakan Interface Anda. Sekali lagi, estetika yang Anda

pilih untuk Interface Anda harus sesuai untuk pengguna tertentu - jadi mungkin beberapa riset pasar diperlukan untuk menentukan apa yang pengguna Anda cari.

2.3 Sistem Penunjang Keputusan Penilaian Kinerja Pemilihan Dosen Berprestasi

Menggunakan Metode AHP

Berdasarkan hasil penelitian, analisis dan perancangan tentang Sistem Penunjang Keputusan Penilaian Kinerja Pemilihan Dosen Berprestasi dengan menggunakan metode AHP di Universitas Bina Darma Palembang, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Adapun kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

- 1) Sistem Penunjang Keputusan untuk Kinerja Pemilihan Dosen Berprestasi bisa di jadikan dasar pengambilan keputusan dalam proses Penilaian Kinerja Pemilihan Dosen Berprestasi dengan menggunakan metode AHP (Analytic Hierarchy Process).
- 2) Keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan dengan dukungan dari perhitunganyang dilakukan dengan AHP (Analytic Hierarchy Process). Sebagai mana model sistem penunjang keputusan.
- 3) Untuk menentukan calon dosen tetap maupun tidak tetap yang mana calon dosen tidak tetap akan diterima sebagai dosen tetap serta menentukan kelangsungan hidup di Universitas Bina Darma.
- 4) Aplikasi ini dapat membantu dan memberikan alternatif untuk dosen tetap maupun dosen tidak tetap dalam penilaian kinerja dosen dengan AHP (Analytic Hierarchy Process).

2.4 Perbedaan yang dirasakan dalam kinerja mengajar dari sudut pandang dosen dan siswa

Dalam Penelitian ini dilakukan untuk menguji perbedaan apakah yang dirasakan dalam siswa evaluasi pengajaran ada dari sudut pandang dosen dan mahasiswa dengan 'sudut pandang. sepuluh program dari tiga perguruan tinggi yang berbeda di sebuah universitas berskala besar di Taiwan yang dipilih untuk survei dalam penelitian ini. Kira-kira, 25 siswa di setiap kursus dan dosen yang disurvei menggunakan pernyataan setara dalam dua versi dari kuesioner untuk evaluasi pengajaran. Lima faktor digunakan untuk mewakili dimensi yang berbeda mengajar kinerja, termasuk konten dari bahan, kondisi belajar, interaksi, sikap, dan responsif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa instruktur memberi nilai yang relatif tinggi di penilaian diri dari kinerja mengajar, jauh lebih tinggi dari nilai rata-rata dalam evaluasi siswa

mengajar. Instruktur kursus-berkualitas rendah atasan-atau memiliki tidak ada perbedaan statistik dalam bagaimana evaluasi siswa mengajar yang dihargai. Mahasiswa program-kualitas unggul mengambil evaluasi pengajaran serius dan akan percaya saran yang diberikan dalam evaluasi yang dipertimbangkan oleh instruktur.

Siswa mampu membedakan kursus kualitas yang berbeda dalam berbagai dimensi, tapi dosen tampaknya percaya bahwa mereka telah melakukan dengan baik dalam mengajar dan tidak akan tahu perbedaan kinerja mengajar dirasakan oleh siswa sebagai dari atasan-atau - Berkualitas rendah. Untuk pemanfaatan efisien dari evaluasi siswa mengajar di lembaga pendidikan, kesenjangan dalam perbedaan yang dirasakan dalam kinerja mengajar dari dosen dan mahasiswa perlu diidentifikasi dan dipenuhi.

2.5 Kinerja model pengukuran dan staf akademik: survei pada Universitas terpilih di Afrika Selatan dan luar negeri

Penelitian ini siap untuk menginformasikan kebijakan terhadap Kinerja Pengukuran untuk dosen dan dengan demikian membantu dalam memperkenalkan budaya kinerja dan luas diteliti alat ukur yang akan membantu perguruan tinggi untuk secara efektif kinerja manajer staf perkuliahan, dan juga membantu para pemimpin akademis di sektor ini untuk mengidentifikasi kebutuhan perkembangan staf perkuliahan. Selain tersebut di atas, tinjauan pustaka memiliki mengungkapkan bahwa organisasi yang kurang kinerja budaya dan sistem yang handal mengelola kinerja, sering merasa sangat sulit untuk cukup menghargai baik pemain sesuai. Yang terakhir ini akhirnya mungkin berakhir yang kehilangan motivasi berdasarkan perasaan bahwa baik kinerja tidak berarti apa-apa kepada mereka dalam hal Penghargaan.

2.6 Pemantauan Teknologi Pendidikan Kemajuan Untuk Meningkatkan Kualitas Dosen Pascasarjana Dari Universitas Kenya

Temuan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa arus informasi dalam profesi dosen dinilai lambat. Hal ini membuat sulit bagi dosen untuk melihat masa depan dan mempersiapkan untuk hal tersebut dan berarti bahwa mereka tidak bisa menjaga kecepatan dengan perubahan teknologi yang terjadi di lingkungan kerja. Perlu dicatat bahwa menciptakan masa depan adalah mungkin jika informasi yang relevan dikumpulkan dan dinilai untuk digunakan dalam pengambilan keputusan. Jika skenario seperti yang ditemukan dalam penelitian ini terus berlanjut, dosen akan menemukan diri

mereka dalam 'teknologi kesenjangan generasi' namun mereka diharapkan untuk menghasilkan lulusan guru yang kompeten teknologi serta teknologi yang relevan. Akhirnya, guru lulusan akan membutuhkan re-pelatihan di bidang teknologi.

Temuan lain dari penelitian ini adalah bahwa dosen yang terlibat dalam mencari informasi karena mereka berinteraksi dengan guru di lapangan, guru siswa pada Praktik Mengajar, dan penelitian pascasarjana di universitas. Hal ini belum diselidiki apakah ada cara formal menganalisis laporan penelitian dengan maksud untuk meningkatkan pendidikan guru berdasarkan temuan penelitian. Penelitian ini juga mengamati rendahnya tingkat interaksi dengan sumber-sumber informasi seperti media, guru kepala, orang tua, KIE, laporan penelitian tracer, dan mekanisme universitas pelaporan dari sekolah. Mean skor terendah yang diamati pada mekanisme universitas dan guru kepala. Ini akan menjadi indikator kurangnya kemitraan dengan kepala sekolah, dan komitmen oleh administrasi universitas memiliki mekanisme formal pelaporan dari sekolah. interaksi yang dengan sekolah dan lembaga lainnya yang menyerap guru lulusan adalah kebutuhan penting untuk tidak terlalu ditekankan.

Pada pola pencarian informasi, penelitian ini mencatat tingkat informal yang lebih tinggi dari interaksi lecturer- dengan sumber-sumber informasi - dengan guru di lapangan, penelitian penelitian pascasarjana pascasarjana, dan guru siswa selama dan setelah Praktik Mengajar. tingkat interaksi dengan guru kepala, orang tua, KIE itu, penelitian pelacak, dan mekanisme universitas melaporkan dari sekolah, yang semua bisa diklasifikasikan sebagai formal, yang ditemukan menjadi rendah. Oleh karena itu dapat melaporkan bahwa dosen terlibat lebih dalam pola informal mencari informasi dari dalam pola formal.

Studi ini juga menemukan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara penyaringan informasi ke 'profesi dan dosen dosen interaksi dengan sumber-sumber informasi. Ini berarti bahwa dosen memiliki motivasi intrinsik untuk berinteraksi dengan sumber-sumber informasi dan mengumpulkan informasi, independen dari tingkat penyaringan informasi ke profesi mereka. Oleh karena itu jelas bahwa dosen menghargai penggunaan teknologi pendidikan dan pengumpulan informasi melalui interaksi dengan berbagai sumber informasi. Apa yang bisa membatasi luasan dosen penggunaan dan interaksi akan menjadi faktor dalam sistem universitas pendidikan guru. motivasi intrinsik mereka wajib dipelihara melalui pengakuan kelembagaan formal dan fasilitasi.

universitas pendidikan guru perlu menjaga kewaspadaan waspada dari segala perubahan yang terjadi di lingkungan perguruan tinggi. Ini akan meyakinkan mereka dari proses transformasi yang tepat untuk guru lulusan mereka dan akibatnya output yang dapat diterima di pasar tenaga kerja. Hal ini dapat dicapai melalui struktur komunikasi yang menghubungkan semua pihak terkait dalam pendidikan guru, yang akibatnya akan memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi tantangan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi pendidikan untuk siswa dan dosen dan berurusan dengan mereka.

2.7 10 Cara intergrasi data yang menyediakan nilai bisnis

Berikut adalah nilai – nilai bisnis yang dapat diperoleh dari integrasi data :

- Integrasi data akan meningkatkan nilai dari praktik bisnis
- Tampilan dari nilai bisnis yang dihasilkan integrasi data sangat bervariasi
- Ketika integrasi data dikembangkan, maka nilai bisnis juga akan berkembang
- Integrasi data fokus pada tujuan bisnis
- Berdasarkan pengertiannya sendiri, integrasi data akan menambahkan nilai pada data
- Business Intelligence dan Data Warehouse
- Dapat melihat entitas bisnis secara menyeluruh
- Sinkronisasi data
- Informasi dapat diterima secara *real-time*
- Pertukaran data *Business to Business*

2.8 Apakah keputusan partisipatif membuat mempengaruhi dosen kinerja dalam pendidikan tinggi?

Penelitian ini secara empiris meneliti dampak dari partisipasi dosen dosen kinerja di lembaga-lembaga pendidikan tinggi di Indonesia. Ada beberapa kesimpulan berdasarkan temuan penelitian yang diuraikan dalam bagian sebelumnya. Pertama, Penelitian ini menemukan bahwa pangkat akademik positif mempengaruhi kinerja dosen. Pasti, di Indonesia, terlibat lebih dalam penelitian, pengajaran, publikasi, pelayanan publik dan kegiatan manajerial lainnya menjadi kebutuhan akademik dan prasyarat untuk dosen untuk mendapatkan peringkat akademik yang lebih tinggi.

Kedua, status jenis kelamin, status universitas, usia, pengalaman, status perkawinan dan pendidikan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja dosen. temuan ini menunjukkan bahwa itu adalah prioritas tinggi bahwa pemerintah Indonesia segera menetapkan sistem penilaian kinerja yang lebih baik dan sistem reward untuk mendapatkan dosen yang lebih baik kinerja.

Ketiga, penelitian ini menemukan bahwa pengambilan keputusan partisipatif memiliki signifikan berdampak pada kinerja dosen di perguruan tinggi di Indonesia. Ini menemukan sangat merekomendasikan pemimpin pendidikan untuk mendorong tingkat yang lebih tinggi dari mereka Keterlibatan dosen (keterlibatan) baik secara emosional dan fisik dalam membuat keputusan yang terkait dengan operasi dan manajemen sekolah, pengalaman sekolah siswa, kehidupan kerja guru dan kontrol atas instruksi kelas. Dengan demikian, kebijakan ini diharapkan meningkat dosen dan kinerja perguruan tinggi.

Akhirnya, untuk menangkap penjelasan yang lebih dalam dari faktor yang mempengaruhi kinerja dosen di institusi pendidikan tinggi di Indonesia, disarankan untuk penelitian masa depan untuk mengambil mempertimbangkan faktor-faktor pribadi dan organisasi lainnya seperti motivasi, perekrutan sistem, sistem penilaian kinerja dan sistem penghargaan ke dalam model penelitian mereka.

2.9 Penggunaan Teknologi untuk meningkatkan produktivitas dalam bisnis

Kebanyakan orang dapat setuju bahwa produktivitas suatu bisnis dapat ditelusuri kemampuan organisasi untuk berhasil melaksanakan strategi secara keseluruhan. Apa lagi menjamin kesuksesan bisnis? Bisnis perlu karyawan terlibat dan sangat produktif mengeksekusi pada tujuan yang selaras dengan tujuan strategis organisasi.

Dan, jika eksekusi adalah kunci untuk sukses bisnis, apa langkah-langkah untuk meningkatkan produktivitas bisnis Anda untuk eksekusi yang lebih besar pada tujuan strategis Anda? Bagaimana Anda tahu keselarasan bisnis dan kinerja orang yang bekerja pada tingkat optimal untuk memaksimalkan produktivitas bisnis yang menghasilkan hasil yang terbaik?

Manfaat terbesar dari perangkat lunak produktivitas bisnis:

Menggunakan teknologi untuk memaksimalkan produktivitas bisnis Anda menciptakan platform sejatinya untuk mewujudkan keberhasilan bisnis. Software produktivitas bisnis memastikan organisasi memiliki alat untuk mengatasi tantangan mengeksekusi pada strategi setiap hari dan makmur di masa ekonomi saat ini. Peningkatan produktivitas bisnis dapat ditelusuri ke otomatisasi proses yang memungkinkan untuk komunikasi yang lebih cepat dari strategi, peningkatan waktu yang dihabiskan untuk prioritas strategis dan tingkat penyelesaian proyek yang lebih besar.

Berikut ini adalah cara tambahan proses software drive bisnis produktivitas bisnis yang lebih efisien untuk mendapatkan hasil yang optimal:

Menciptakan lingkungan yang terbuka dan komunikatif.

Dengan terpusat, mencari informasi penilaian kinerja dalam kerangka secara online, manajer dapat lebih mudah berkomunikasi strategi bisnis dan menciptakan target yang terukur bagi karyawan mereka yang akan mendukung tujuan perusahaan secara keseluruhan. Hal ini juga memungkinkan untuk visibilitas yang lebih besar, sehingga memungkinkan karyawan untuk melihat seluruh gambar dan memahami lebih baik bagaimana target individu masuk ke tujuan bisnis perusahaan. Hal ini menciptakan karyawan yang berenergi dan aktif, sehingga meningkatkan produktivitas bisnis perusahaan.

Hubungkan tim hampir dalam perusahaan.

Membuat portal karyawan dan situs tim untuk membantu orang bekerja secara produktif di seluruh organisasi, tidak peduli dengan lokasi atau tim. Anda akan menghilangkan "silo perusahaan" yang secara efektif memotong komunikasi karena karyawan dapat memanfaatkan teknologi untuk menjangkau orang lain yang bekerja pada proyek yang sama atau menemukan ahli untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan mereka di seluruh organisasi.

Memotivasi karyawan Anda menggunakan teknologi.

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dalam evaluasi kinerja online, manajer dapat membandingkan yang dibutuhkan untuk kemajuan atau pengakuan atau penghargaan yang hadir sendiri sebagai proses trek manajer untuk tujuan karyawan sepanjang tahun. Anda juga dapat menemukan kebutuhan Anda untuk mengarahkan karyawan untuk departemen yang berbeda jika Anda merasa produktivitas bisnis mereka bisa meningkat di tempat lain. Jika ada hambatan untuk kinerja yang lebih baik, perusahaan harus meninjau mengapa itu terjadi dan mencoba untuk menghilangkan melalui alokasi sumberdaya yang lebih baik atau pelatihan tambahan.

Memonitor produktivitas bisnis dan kemajuan karyawan pada tujuan.

Secara online solusi perangkat lunak produktivitas bisnis memungkinkan manajer untuk lebih mudah melacak kemajuan selama setiap tahap penyelesaian tujuan dan menawarkan penguatan segera atau pembinaan untuk menjaga kinerja dan tenggat waktu di trek. Proses ini menyebabkan produktivitas bisnis yang lebih besar karena organisasi Anda dikelola dengan tenaga kerja dari orang-orang yang terus-menerus belajar keterampilan baru dan ditantang untuk melakukan yang terbaik. Ketika datang ke orang-orang yang bekerja untuk Anda, waspada, termotivasi, dan karyawan senang akan bekerja lebih keras. Mendorong staf Anda dengan memberi penghargaan kepada mereka untuk keberhasilan mereka, menggunakan insentif baik moneter dan non-moneter.

Menganalisis kinerja - Teknologi saat ini memberikan canggih pelaporan dan analisis bisnis kemampuan untuk membantu Anda mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kinerja bisnis, preferensi pelanggan, dan tren pasar. Dan, eksekutif dan manajer bisnis dapat mengakses metrik kinerja dan laporan analitis dan menggunakan informasi ini untuk bekerja sama untuk mengatur atau mendesain ulang strategi.

Kesimpulan:

Secara umum, karyawan ingin dihargai atas kerja keras mereka. software produktivitas bisnis dapat menjembatani kesenjangan dalam komunikasi dan menyampaikan kepada setiap anggota tim Anda bahwa mereka dihargai. Dengan orang-orang Anda bekerja di kemampuan tertinggi mereka dan bisnis Anda selaras dari atas-ke-bawah, Anda akan menciptakan tenaga kerja yang terlibat, produktif dan loyal. Merasa dihargai adalah kunci untuk loyalitas karyawan yang mengarah ke produktivitas bisnis yang lebih besar.

2.10 Kriteria Evaluasi dalam *User Experience*

UX sendiri terdapat pada antara UI (User Interface) dan aplikasi pengguna. Perbedaan utama pada UX dan UI adalah UX lebih mengutamakan “Bagaimana cara kerjanya”, sedangkan UI lebih mengutamakan “Bagaimana penampilannya”.

Beberapa kriteria evaluasi UX :

- Hirarki visual

Tata letak dan ukuran elemen pada suatu halaman sangatlah penting. Dengan tata letak dan ukuran elemen dapat menentukan seberapa penting elemen tersebut.

- Contrast
Tampilan akan harus tetap terlihat walaupun monitor dengan contrast atau ketajaman yang lemah. Tampilan juga harus dapat dilihat oleh pengguna – pengguna yang memiliki penglihatan yang kurang, seperti orang yang mengalami katarak. Pada saat terang ataupun gelap, tampilan tetap harus terlihat jelas.
- Penggunaan warna
Penggunaan warna pada elemen – elemen harus konsisten, seperti pada link dan tombol.
- Label
Pada tombol – tombol dan elemen navigasi harus menggunakan kata – kata yang deskriptif.
- Umpan balik
Ketika pengguna melakukan suatu aksi, obyek tersebut harus memberikan umpan balik kepada pengguna, seperti ketika melakukan aksi pada navigasi menu, menu tersebut harus terlihat berbeda dengan menu sebelum diakses.
- Form
Setiap inputan form harus dideskripsikan jelas dengan menggunakan label.
- Skalabilitas Informasi
Sebuah aplikasi tetap harus dapat berjalan dengan normal ketika terjadi penambahan informasi. Jika aplikasi dapat berjalan dengan normal ketika menggunakan 3 widget, maka aplikasi juga harus tetap berjalan normal ketika pengguna memasukkan 100 widget ke dalam aplikasi.
- Kendala fisik
Aplikasi dapat diakses oleh orang – orang yang memiliki kendala fisik dan kondisi lingkungan yang tidak biasa, seperti dalam mobil, atau kondisi lainnya.
- Pengguna pertama kali
Aplikasi harus dapat mudah untuk digunakan oleh pengguna pertama kali agar tidak membingungkan pengguna atau menghabiskan waktu pengguna untuk mencari sesuatu pada aplikasi.
- Ukuran layar
Aplikasi dapat terlihat bagus di berbagai ukuran layar, sesuai dengan ukuran layar pengguna. Seperti pada laptop, tablet, dan mobile phone akan mempunyai ukuran layar yang berbeda.

2.11 Kualitas pengajaran dosen yang diinginkan di perguruan tinggi : sebuah analisis akhir

Makalah ini menggambarkan bagaimana pendekatan akhir dan metode berjenjang yang dapat berhasil digunakan untuk menyelidiki kualitas pelayanan dalam pendidikan tinggi. Teknik berjenjang memungkinkan peneliti untuk mencapai tingkat realitas yang lebih dalam dan untuk mengungkap struktur hubungan antara atribut layanan atau individu ("berarti"), konsekuensi disediakan oleh atribut, dan nilai-nilai pribadi atau tujuan dari siswa bahwa konsekuensi memperkuat ("ujung"). Mengingat kurangnya pengetahuan tentang harapan keinginan siswa studi penelitian eksplorasi menggunakan laddering yang Teknik ini dilakukan untuk menyelidiki bagaimana dosen harus bersikap dan yang kualitas mereka harus memiliki dari titik mahasiswa pandang. Metode berjenjang memungkinkan kita untuk "menggali lebih dalam" dan mengungkapkan konstruksi yang mendorong pentingnya diinginkan atribut dosen dan mengungkap manfaat yang siswa mencari. Itu studi eksplorasi memberi pertama pemahaman yang berharga tentang kualitas pengajaran yang diinginkan dosen dan mengungkapkan keterkaitan antara atribut yang diinginkan, konsekuensi dan nilai-nilai termasuk "keamanan", dan "kesejahteraan [3]".

Secara khusus, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pendidikan guru ingin dosen menjadi berpengetahuan, antusias, didekati, dan ramah. Mereka juga harus memiliki cukup komunikasi dan keterampilan mengajar dan untuk dapat memilih yang paling cocok mengajar metode dari berbagai alat pengajaran. Siswa didominasi ingin mengalami pengalaman mengajar yang berharga untuk dapat lulus tes dan harus siap untuk profesi mereka. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa terutama prihatin aspek kejuruan studi mereka dan kurang tertarik pada pelajaran mereka. Itu pengetahuan tentang harapan mahasiswa dapat membantu dosen untuk merancang pengajaran mereka program. Pengenalan biaya kuliah di Jerman mungkin akan memperkuat ini "Konsumtif" pendekatan. Kemudian, universitas Jerman juga harus menawarkan nilai uang pada umumnya dan dosen harus menekankan relevansi kejuruan dari mereka kursus dan modul pada khususnya.

2.12 9 Hal yang pentingnya mempunyai perencanaan integrasi data

Integrasi data merupakan penggabungan informasi dari berbagai sumber agar menjadi sesuatu yang lebih berguna. Integrasi data dapat membuat pengaturan data menjadi lebih efisien dan membuat data tersedia bagi setiap orang yang membutuhkan data tersebut.

Di bawah ini alasan – alasan pentingnya integrasi data:

- Setiap data terdapat keunggulan masing – masing
- Memanfaatkan aplikasi
- Mengurangi kompleksitas data
- Meningkatkan nilai data melalui sistem terpadu
- Membuat data lebih terbuka
- Menjadi lebih mudah untuk kolaborasi data
- Keputusan bisnis yang lebih bagus
- Integritas data
- Membuat data menjadi *live (real-time)*

III. IMPLEMENTASI PROYEK

(PROJECT IMPLEMENTATION)

3.1 Langkah Pelaksanaan Proyek (*Project Activity*)

Berdasarkan tabel 1 yang menjelaskan mengenai rencana dari pengembangan dari Quper. Penjelasan dari masing –masing tahap dapat dirinci sebagai berikut :

- *Requirement Gathering*

Requirement Gathering merupakan tahap di mana dilakukan pencarian data terkait kebutuhan sistem yang dirancang. Pencarian data dilakukan dengan berbagai cara di antaranya wawancara dengan berbagai pihak terkait seperti Pihak School Of Intomation Systems dan beberapa dosen dari School of Information Systems. Selain dilakukan wawancara, juga dilakukan studi literatur dan juga pengumpulan dokumen yang berhubungan dengan proses *monitoring* dosen. Tahap Requirement Gathering sebenarnya sudah dilakukan sejak Januari 2016 dan pada bulan Mei sudah terkumpul beberapa hasil wawancara dan berbagai dokumen yang dibutuhkan untuk tahap analisa.

- *System Analysis*

Pada tahap *systems analysis*, dilakukan analisa terhadap data – data yang sudah didapatkan dari *Requirement Gathering*. Hasil dari tahap ini adalah menghasilkan beberapa fitur yang akan digunakan dalam sistem Quper.

- *System Design*

Tahap *system design* merupakan tahap penyempurnaan hasil analisa yang telah dihasilkan sebelumnya dari tahap *system analysis*.

- *System Development*

Pada tahap *system development*, Dilakukan pengembangan Sistem Quper dari sisi *database* dan pemrograman. Pengembangan Quper menggunakan bahasa pemrograman web yaitu PHP dengan *Framework Code Igniter* dan juga dengan Database MySQL.

- *Testing*

Testing dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap pertama *internal testing* di mana pihak Team Developer Quper melakukan *testing* untuk mengecek error dari aplikasi dan kesesuaian sistem dengan rancangan yang sudah dibuat, sedangkan testing ke 2 dilakukan dengan *user testing* di mana tahap ini melibatkan *user / pengguna* dari sistem untuk menguji sistem serta menangkap *feedback / masukan* dari pengguna terkait sistem yang telah dirancang.

- *Implementation*

Tahap implementasi dilakukan dengan melakukan *upload* sistem Quper ke dalam server produksi yang kemudian sistem quper akan dijalankan dan digunakan oleh para pengguna.

- *Bug Fix and Maintenance*

Setelah dilakukan implementasi, saat sistem quper sudah dijalankan, akan dilakukan perbaikan jika ditemukan adanya permasalahan pada sistem dan juga dilakukan *maintenance / perawatan* pada sistem quper secara berkala dengan bentuk pemeliharaan server dan melakukan *back up data* secara berkala.

3.2 Perkiraan Biaya Proyek (*Project Cost Estimation*)

Perkiraan dari biaya pengembangan sistem Quper di antaranya :

Biaya awal (Pengadaan) :

Nama Biaya	Jumlah	Harga	Total Harga
Server	1	Rp 17.250.000,-	Rp 17.250.000,-

Biaya Per Bulan :

Nama Biaya	Jumlah	Harga	Total Harga
Listrik	360 Kwh / Bulan	Rp 1.410,12 / KWH	Rp 507.643,20

3.3 Ukuran Keberhasilan Proyek (*Project Indicator*)

Beberapa ukuran keberhasilan dari perencanaan proyek sistem Quper ini diantaranya adalah :

- Sistem Quper digunakan oleh pengguna yang dalam hal ini adalah pihak dari School of Information Systems
- Tingkat keterisian data dosen pada sistem Quper mencapai 80% setiap semester
- Terjadi pengurangan waktu pemrosesan data terutama untuk pengisian KPI dosen

3.4 Perkiraan Dampak Proyek (*Estimated Project Impact*)

3.4.1 Dampak Positif (*Positive Impact*)

Beberapa dampak positif dari sistem Quper ini diantaranya adalah :

- Proses *monitoring* Pihak School of Information Systems terhadap kinerja dosen dapat menjadi lebih efektif sehingga secara tidak langsung dapat mempengaruhi kinerja dosen menjadi lebih baik
- Mengurangi waktu pencarian data kinerja dosen setiap semesternya di mana hal ini akan berpengaruh terhadap ketepatan waktu dalam pembuatan KPI Dosen dan juga dapat menjadi bahan masukan terhadap pengambilan keputusan terhadap kinerja dosen yang bersangkutan
- Dengan semakin terpantaunya kinerja dosen melalui Sistem Quper, maka secara tidak langsung dosen akan merasa lebih diperhatikan oleh pihak School of Information Systems.

3.4.2 Dampak Negatif / Resiko (*Negative Impact*)

Resiko dari Pengembangan Aplikasi Proyek ini adalah :

- Pengguna aplikasi (PIC Catur Dharma di Jurusan) tidak melakukan input data secara rutin ke dalam QUPER.
- Tidak ada data dari *Center* yang dikirimkan kepada Jurusan

Langka penanggulangan resiko pengembangan aplikasi ini adalah :

- Melakukan Training dan Pemantauan input data selama 2 semester awal masa implementasi QUPER.

- Melakukan *Follow Up* kepada setiap *Center* untuk dapat mengirimkan data yang diperlukan secara berkala ke Jurusan.

DAFTAR PUSTAKA

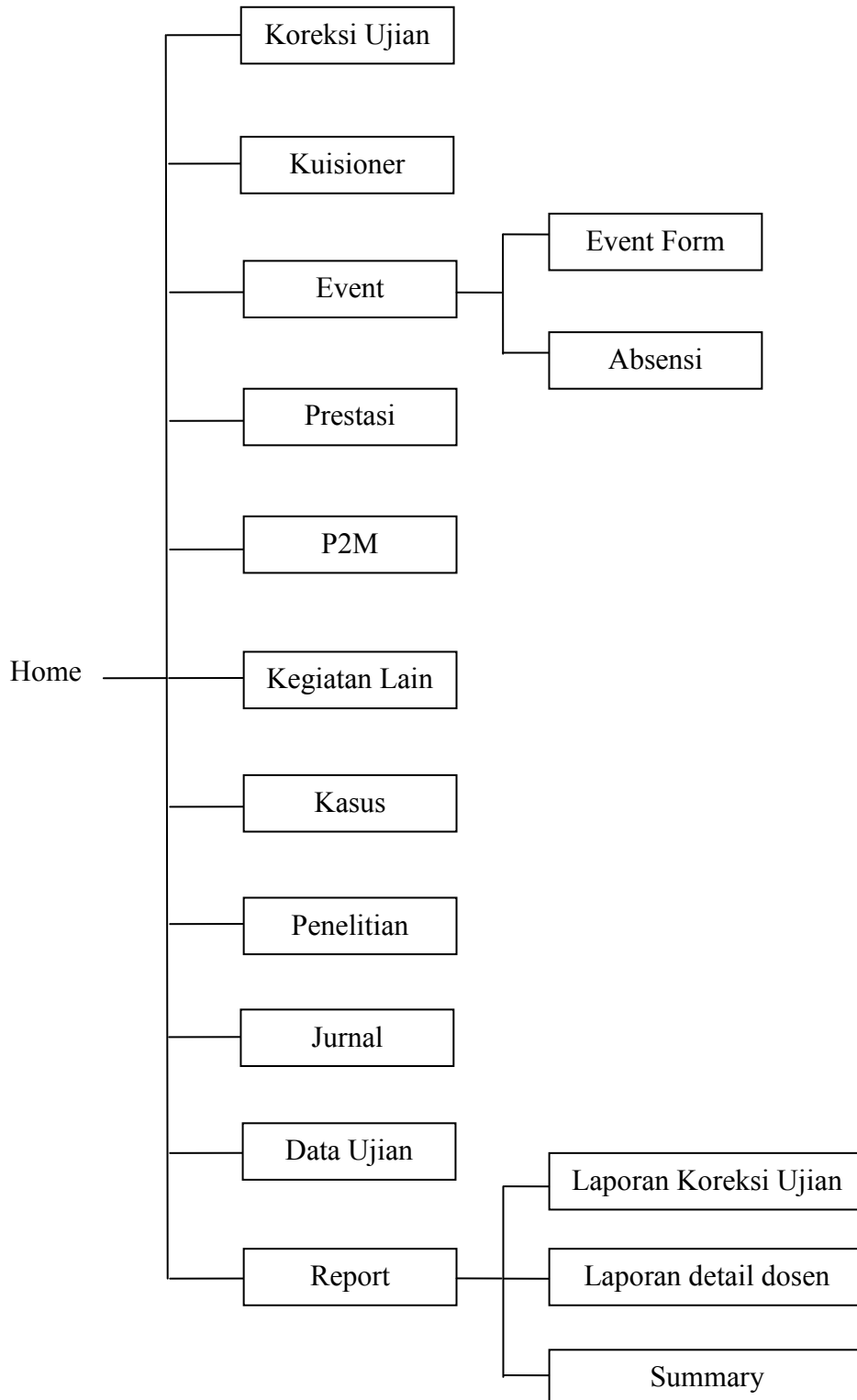
(REFERENCE)

- Hallman, B. (2011, August 8). *10 Key Success Factors For Application Implementation Projects*. Retrieved September 7, 2016, from <https://www.projecttimes.com/articles/10-key-success-factors-for-application-implementation-projects.html>
- 5 aspects of a good user interface*. (n.d.). Retrieved September 8, 2016, from <http://www.argondesign.com/news/2014/feb/5/5-aspects-good-user-interface/>
- Atika, L. (2010). SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PENILAIAN KINERJA PEMILIHAN DOSEN BERPRESTASI MENGGUNAKAN METODE AHP. *Jurnal Imiah MATRIK*, 1 - 10.
- Hsu, J. L., & Chiu, H. Y. (2009). Perceived differences in teaching performance from viewpoints of lecturers and students. *International Journal of Educational*, 564-573.
- Molefe, G. N. (2012). Performance measurement model and academic staff:A survey at selected Universities in South Africa and Aboard. *African Journal of Business Management*, 5249-5267.
- Mwaka, M., Wambua, B. K., Syomwene, A., & K. K. (2013). MONITORING OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY PROGRESS TO ENHANCE THE QUALITY OF GRADUATE TEACHERS FROM THE KENYAN UNIVERSITIES. *European Scientific Journal*, 35 - 50.
- P. R. (2011, May 18). *Ten Ways Data Integration Provides Business Value*. Retrieved September 7, 2016, from <https://tdwi.org/articles/2011/05/18/ten-ways-data-integration-provides-business-value.aspx>
- Sukirno, D., & S. S. (2011). Does participative decision making affect lecturer performance in higher education? *International Journal of Educational*, 494-508.
- Using Technology to Increase Your Business Productivity*. (n.d.). Retrieved September 8, 2016, from https://www.successfactors.com/en_us/lp/articles/using-technology-to-increase-your-business-productivity.html
- UX Evaluation Criteria*. (n.d.). Retrieved September 7, 2016, from <http://uxchallenge.org/user-experience-ux-evaluation-criteria>
- Voss, R., & Gruber, T. (2006). The desired teaching qualities of lecturers in higher education:a means end analysis. *Quality Assurance in Education*, 217-242.
- Warner, T. (2014, April 19). *9 Reasons You Should Have a Data Integration Plan*. Retrieved September 8, 2016, from <http://blog.safe.com/2014/04/why-data-integration/>

LAMPIRAN

(APPENDIX)

A.1 Struktur Menu dari Sistem Quper



Gambar 1 - Gambar Struktur Menu Sistem Quper

A.2 Tampilan dari Sistem Quper



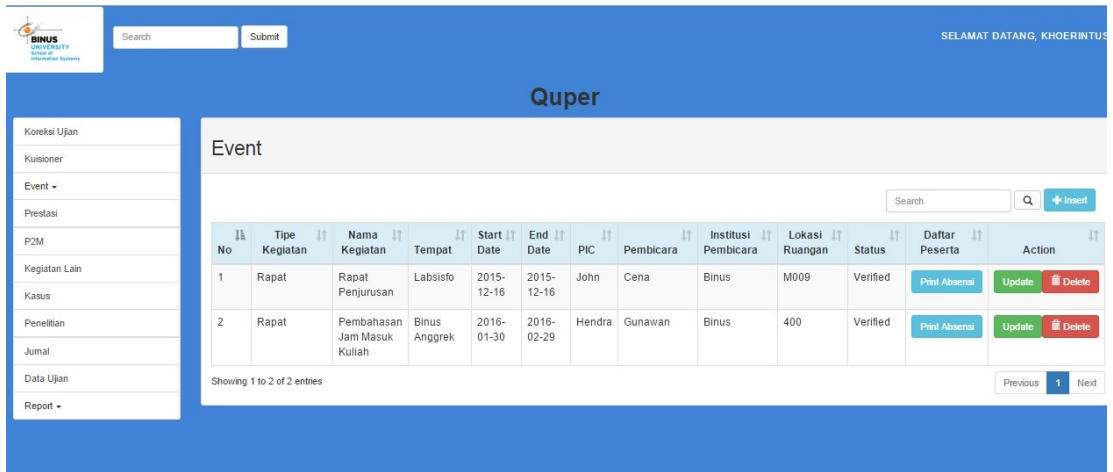
Gambar 2 – Halaman Utama dari Sistem Quper

No	Periode	Semester	Kode Dosen	Nama Dosen	Jenis Ujian	Mata Kuliah	Kelas	Tanggal Ujian	Tanggal Deadline	Tanggal Submit	Keterangan	Action
1	2015	Ganjil	D0001	Budi S.Kom	UTS	Anapersil	LH12	2015-11-11	2015-11-20	2015-11-18	2	Update Delete
2	2015	Genap	D0001	Budi S.Kom	UAS	Anapersil	LH11	2016-04-16	2016-04-22	2016-04-30	-8	Update Delete
3	2015	Genap	D0002	Antony S.Kom	UAS	Anapersil	LH11	2016-10-20	2016-10-31	2016-10-22	9	Update Delete
4	2015	Ganjil	D0001	Budi S.Kom	UTS	Anapersil	LK21	2015-12-20	2015-12-26	2015-12-24	2	Update Delete
5	2015	Ganjil	D0002	Antony S.Kom	UTS	Anapersis	LO21	2015-12-22	2015-12-26	2015-12-26	0	Update Delete
6	2015	Ganjil	D0001	Budi S.Kom	UTS	Anapersil	KO11	2015-12-24	2015-12-28	2015-12-30	-2	Update Delete
7	2015	Genap	D0001	Budi S.Kom	UAS	Anapersil	KL001	2015-12-10	2015-12-14	2015-12-16	-2	Update Delete
8	2015	Genap	D0002	Antony S.Kom	UAS	Anapersis	LK100	2015-12-10	2015-12-14	2015-12-20	-6	Update Delete
9	2015	Genap	D0003	Tiffany S.Kom	UAS	Anapersis	KL001	2015-12-10	2015-12-14	2015-12-11	3	Update Delete

Gambar 3 – Tampilan untuk data koreksi ujian dosen

A	B	C	D	E	F	G	H
1	2						
2	*Contoh Kode Dosen : D0001						
3	*Jenis Ujian diisi dengan : UAS atau UTS						
4	*Format Penulisan Tanggal : DD/MM/YYYY						
5	Insert Koreksi Ujian Periode 2015(Genap) -UAS-						
6	Kode Dosen	Nama Dosen	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Kelas	Tanggal Ujian	Tanggal Deadline
7	D0001	Budi S.Kom	M001	Anapersil	KL001	10/12/2015	14/12/2015
8	D0002	Antony S.Kom	M002	Anapersis	LK100	10/12/2015	14/12/2015
9	D0003	Tiffany S.Kom	M002	Anapersis	KL001	10/12/2015	14/12/2015
10							
11							
12							
13							

Gambar 4 – Tampilan hasil data koreksi ujian dosen yang sudah diexport ke dalam bentuk excel



Gambar 5 – Tampilan Halaman Event untuk mendatakan kegiatan yang diikuti dosen

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	ID Event	:	26						
2	Nama Kegiatan	:	Pembahasan Jam Masuk Kuliah						
3	Tipe Kegiatan	:	Rapat						
4	Start Date	:	1/30/2016						
5	End Date	:	1/30/2016						
6									
7	No	Kode Dosen	Nama Dosen	Tanda Tangan					
8	1	D0002	Antony S.Kom						
9	2	D0003	Tiffany S.Kom						
10	3								
11	4								
12	5								
13	6								
14	7								
15	8								
16									
17									

Gambar 6 – Tampilan pencetakan bukti absen untuk *event* yang didatakan pada Sistem

Quper

Update Event

Jenis Kegiatan:

Nama Kegiatan:

Tempat:

Start Date:

End Date:

PIC:

Pembicara:

Institusi Pembicara:

Lokasi Ruangan:

No	Kode Dosen	Nama Dosen	Nama Jurusan	Status Dosen	Pilih Semua <input type="checkbox"/>
1	D0002	Antony S.Kom	Sistem Informasi	Aktif	<input checked="" type="checkbox"/>
2	D0003	Tiffany S.Kom	Sistem Informasi	Aktif	<input checked="" type="checkbox"/>
3	D0001	Budi S.Kom	Sistem Informasi	Aktif	<input type="checkbox"/>

Gambar 7 – Tampilan untuk melakukan pembaharuan data absen dari Event yang didaftarkan pada sistem Quper

Quper

SELAMAT DATANG, KHOERINTUS

Laporan Koreksi Ujian

No	Periode	Semester	Nama Dosen	Mata Kuliah	Kelas	Jenis Ujian	Keterangan Deadline Submit	Keterangan Deadline Terakhir
1	2015	Ganjil	D0001 - Budi S.Kom	Anapersil	LH12	UTS	2	12
2	2015	Genap	D0002 - Antony S.Kom	Anapersil	LH11	UAS	9	-173
3	2015	Ganjil	D0001 - Budi S.Kom	Anapersil	LK21	UTS	2	-24
4	2015	Ganjil	D0002 - Antony S.Kom	Anapersis	LO21	UTS	0	-26
5	2015	Ganjil	D0001 - Budi S.Kom	Anapersil	KO11	UTS	-2	-30
6	2015	Genap	D0001 - Budi S.Kom	Anapersil	KL001	UAS	-2	138
7	2015	Genap	D0002 - Antony S.Kom	Anapersis	LK100	UAS	-6	134
8	2015	Genap	D0003 - Tiffany S.Kom	Anapersis	KL001	UAS	3	143

Showing 1 to 8 of 8 entries Previous **1** Next

Gambar 8 – Tampilan untuk Laporan Koreksi Ujian

Laporan Detail Dosen		D0001 - Budi S.Kom								
Koreksi Ujian										
No	Periode	Semester	Jenis Ujian	Mata Kuliah	Kelas	Tanggal Ujian	Tanggal Deadline	Tanggal Submit	Keterangan Deadline Submit	Keterangan Deadline Ujian
1	2015	Genap	UAS	M001 - Anapersil	KL001	2015-12-10	2015-12-14	2015-12-16	-2	138
2	2015	Ganjil	UTS	M001 - Anapersil	KO11	2015-12-24	2015-12-28	2015-12-30	-2	-30
3	2015	Ganjil	UTS	M001 - Anapersil	LK21	2015-12-20	2015-12-26	2015-12-24	2	-24
4	2015	Ganjil	UTS	M001 - Anapersil	LH12	2015-11-11	2015-11-20	2015-11-18	2	12
Showing 1 to 4 of 4 entries										Previous 1 Next
Kuisisioner										
No	Periode	Semester	Nilai							
1	2018	Ganjil	70.8							
2	2015	Genap	80							
Showing 1 to 2 of 2 entries										Previous 1 Next
Event										
No	Tipe Kegiatan	Nama Kegiatan	Tempat	Start Date	End Date	PIC	Pembicara	Institusi Pembicara	Lokasi Ruangan	Status Kewajiban
1	Training	Training BPM	Binus Angrek	2016-01-02	2016-01-09	Hans	Budi	Binus	400	Wajib
2	Seminar/Workshop	Seminar CI	Labsifo	2015-12-16	2015-12-16	Agus	Agus	Binus	M11	Wajib
3	Training	Training PHP	666	2015-12-16	2015-12-16	John	John	Binus	400	Tidak Wajib

Gambar 9 – Tampilan untuk Laporan detail dari tiap dosen



Gambar 10 – Tampilan untuk jenis – jenis laporan dalam Sistem Quper