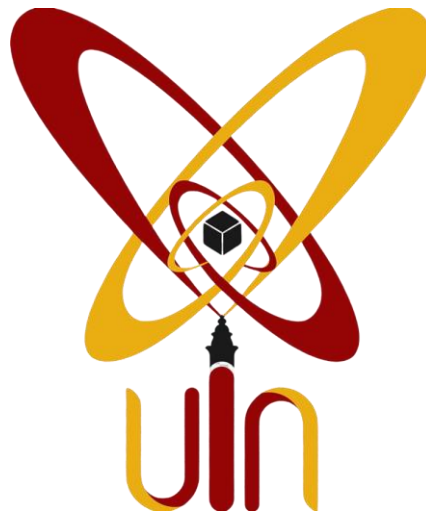


LAPORAN INDIVIDU KUKERTA
SOSIALISASI APLIKASI LAYANAN MAHASISWA INFORMATIKA
KEPADA MAHASISWA PROGRAM STUDI INFORMATIKA
Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA
Pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:
Nama : Lely Karimah
NIM : 231730045

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
2026

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

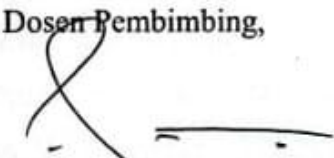
Nama : Lely Karimah
NIM : 231730045
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Kegiatan : Sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa
Informatika kepada Mahasiswa Program Studi
Informatika
Tempat Kegiatan : Via Online (Google Meet)
Waktu Kegiatan : 13 Februari 2026 sampai 13 Juli 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan pelaksanaan kegiatan KUKERTA pada Program Studi Informatika.

Serang, 15 Juli 2026

Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,


Iman Wahyu, S.Pd.I., M.KoM

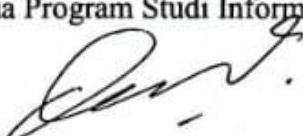
NIP. 198507142020121003


Lely Karimah

NIM. 231730045

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika


Ahmad Tabrani M.T.I

NIP. 198509172018011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan individu KUKERTA yang berjudul “Sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika kepada Mahasiswa Program Studi Informatika” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika kepada sasaran kegiatan. Kegiatan ini diarahkan untuk memperkenalkan fungsi, manfaat, serta alur penggunaan aplikasi agar peserta dapat memahami cara pemanfaatannya secara tepat sesuai kebutuhan pengguna.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan selama kegiatan berlangsung hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Ahmad Tabrani M.T.I
2. M. Iman Wahyudi, S.Pd.I., M.Kom
3. Pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan
4. Mahasiswa Program Studi Informatika sebagai sasaran kegiatan
5. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Serang, 15 Juli 2026

Lely Karimah

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Kegiatan	2
1.4 Manfaat Kegiatan	2
BAB II GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN.....	4
2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi	4
2.2 Kebutuhan Pengguna	4
2.3 Sasaran Kegiatan	5
BAB III METODE PELAKSANAAN KEGIATAN.....	6
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	6
3.2 Peserta Kegiatan.....	6
3.3 Bentuk Kegiatan.....	6
3.4 Materi Sosialisasi	6
3.5 Tahapan Pelaksanaan	7
BAB IV HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN.....	9
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi.....	9
4.2 Hasil Kegiatan.....	9
4.3 Kendala dan Solusi.....	10
4.4 Dokumentasi Kegiatan	11

BAB V PENUTUP.....	13
5.1 Kesimpulan	13
5.2 Saran.....	13
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN.....	15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan kegiatan akademik yang memberi ruang bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan. Pelaksanaan KUKERTA tidak hanya berorientasi pada kehadiran mahasiswa di tengah masyarakat atau lingkungan sasaran, tetapi juga diarahkan pada kemampuan mahasiswa dalam mengenali kebutuhan pengguna dan menyampaikan solusi secara tepat. Pada Program Studi Informatika, kegiatan tersebut dapat diwujudkan melalui pengenalan project, program, atau aplikasi yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi.

Perkembangan layanan digital di lingkungan pendidikan tinggi mendorong mahasiswa untuk terbiasa mengakses informasi dan layanan akademik secara cepat, terstruktur, dan mudah digunakan. Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika menjadi salah satu bentuk project yang dirancang untuk mendukung kebutuhan tersebut. Aplikasi ini disusun sebagai media yang dapat membantu mahasiswa memperoleh informasi atau layanan yang berkaitan dengan aktivitas akademik dan kebutuhan program studi.

Agar aplikasi dapat dimanfaatkan dengan baik, pengguna perlu memahami tujuan, fitur, serta alur penggunaannya. Sosialisasi menjadi tahapan yang penting karena aplikasi tidak cukup hanya dikembangkan secara teknis, tetapi juga perlu diperkenalkan kepada calon pengguna. Melalui kegiatan sosialisasi, peserta diharapkan dapat mengetahui cara mengakses aplikasi, memahami fungsi menu yang tersedia, serta memberikan tanggapan terhadap penggunaan aplikasi.

Berdasarkan hal tersebut, laporan ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika kepada mahasiswa Program Studi Informatika. Kegiatan ini menjadi bentuk penerapan ilmu informatika sekaligus latihan komunikasi teknis kepada pengguna. Selain itu, laporan ini juga berfungsi sebagai dokumentasi pelaksanaan KUKERTA yang

memuat tahapan kegiatan, materi sosialisasi, hasil kegiatan, kendala, dan saran pengembangan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika kepada mahasiswa Program Studi Informatika?
2. Apa saja materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika?
3. Bagaimana hasil dan dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika kepada mahasiswa Program Studi Informatika.
2. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai manfaat, fitur, dan alur penggunaan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika.
3. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebagai bentuk laporan kegiatan KUKERTA.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa pelaksana, peserta, dan Program Studi Informatika. Bagi mahasiswa pelaksana, kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian materi, demonstrasi aplikasi, dan penerapan project berbasis teknologi informasi kepada pengguna. Pengalaman tersebut juga mendukung peningkatan keterampilan dalam menyusun kegiatan, mengelola waktu, serta menerima masukan dari peserta.

Bagi peserta, kegiatan ini dapat membantu memahami cara penggunaan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika secara lebih terarah. Peserta tidak hanya memperoleh penjelasan mengenai fungsi aplikasi, tetapi juga dapat mengetahui

langkah-langkah penggunaan fitur yang tersedia. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan ini dapat menjadi dokumentasi penerapan hasil project mahasiswa yang berhubungan dengan kebutuhan akademik dan layanan mahasiswa.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi

Project yang disosialisasikan dalam kegiatan ini adalah Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika. Aplikasi ini dirancang sebagai media pendukung layanan dan informasi bagi mahasiswa Program Studi Informatika di lingkungan Fakultas Sains dan Teknologi. Pengembangan aplikasi dilakukan untuk membantu penyajian informasi agar lebih terpusat, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Secara umum, aplikasi ini memuat beberapa bagian utama seperti halaman login, dashboard pengguna, informasi mahasiswa, menu layanan, serta halaman yang berkaitan dengan kebutuhan akademik atau administrasi program studi. Fitur akhir aplikasi dapat disesuaikan kembali dengan versi project yang telah selesai dikembangkan. Pada tahap sosialisasi, penekanan diberikan pada pengenalan fungsi aplikasi, alur akses, serta cara penggunaan fitur yang paling relevan bagi mahasiswa.

Kegiatan sosialisasi dilakukan agar peserta tidak hanya mengetahui keberadaan aplikasi, tetapi juga memahami manfaat dan cara penggunaannya. Dalam pelaksanaannya, aplikasi diperkenalkan melalui pemaparan singkat, demonstrasi tampilan, penjelasan fitur, serta sesi tanya jawab. Model kegiatan ini dipilih karena peserta dapat melihat langsung alur penggunaan aplikasi dan menyampaikan masukan terhadap tampilan maupun fungsi yang tersedia.

2.2 Kebutuhan Pengguna

Pengguna utama aplikasi adalah mahasiswa Program Studi Informatika yang membutuhkan akses terhadap informasi dan layanan akademik secara lebih praktis. Kebutuhan tersebut berkaitan dengan kemudahan memperoleh informasi, kejelasan alur layanan, serta ketersediaan media yang dapat digunakan untuk mendukung aktivitas perkuliahan. Tanpa adanya penjelasan yang memadai, aplikasi yang telah dibuat berpotensi kurang dimanfaatkan oleh calon pengguna.

Sosialisasi diperlukan untuk menjembatani hasil pengembangan aplikasi dengan kebutuhan pengguna. Peserta perlu mengetahui tujuan aplikasi, cara mengakses sistem, fungsi setiap menu, serta batasan penggunaan aplikasi. Dengan adanya kegiatan sosialisasi, pengguna diharapkan dapat memahami aplikasi secara lebih cepat dan memberikan tanggapan yang dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan berikutnya.

2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan sosialisasi adalah pihak yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika. Sasaran utama kegiatan ini adalah mahasiswa Program Studi Informatika karena mahasiswa merupakan calon pengguna utama aplikasi. Selain itu, kegiatan juga dapat melibatkan pihak program studi atau admin apabila aplikasi memiliki fitur yang berkaitan dengan pengelolaan data dan layanan akademik.

Tabel 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi

No	Sasaran	Keterangan
1	Mahasiswa Program Studi Informatika	Peserta utama yang menjadi calon pengguna aplikasi.
2	Perwakilan atau pengelola program studi	Pihak yang dapat memberikan arahan dan masukan terhadap kebutuhan layanan.
3	Tim pelaksana kegiatan	Pihak yang menyiapkan materi, demonstrasi aplikasi, dan dokumentasi kegiatan.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB III

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada [hari/tanggal] bertempat di [lokasi kegiatan]. Kegiatan ini dilakukan secara [luring/daring/hybrid] dengan sasaran peserta mahasiswa Program Studi Informatika. Informasi waktu dan tempat pelaksanaan dapat disesuaikan kembali dengan jadwal kegiatan KUKERTA yang telah ditetapkan.

3.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah mahasiswa Program Studi Informatika dengan jumlah peserta sebanyak [jumlah peserta] orang. Peserta dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan penggunaan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika. Selain mahasiswa, kegiatan juga dapat melibatkan pihak terkait apabila diperlukan, seperti perwakilan program studi atau admin yang memahami kebutuhan layanan akademik.

3.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi dan demonstrasi penggunaan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, pengenalan latar belakang aplikasi, penjelasan fitur, praktik atau simulasi penggunaan, sesi tanya jawab, serta dokumentasi kegiatan. Bentuk kegiatan ini dipilih agar peserta dapat memahami aplikasi secara langsung, bukan hanya melalui penjelasan konseptual.

3.4 Materi Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi meliputi beberapa bagian berikut:

1. Latar belakang dan tujuan pengembangan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika.

2. Manfaat aplikasi bagi mahasiswa Program Studi Informatika.
3. Pengenalan tampilan awal aplikasi dan halaman login pengguna.
4. Penjelasan menu utama, dashboard, dan fitur layanan yang tersedia.
5. Demonstrasi alur penggunaan aplikasi dari tahap akses hingga pemanfaatan fitur.
6. Penyampaian kendala yang mungkin muncul serta cara penggunaan aplikasi secara tepat.
7. Sesi tanya jawab dan pencatatan masukan dari peserta.

3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari persiapan, pelaksanaan, evaluasi singkat, dan dokumentasi. Pada tahap persiapan, penulis menyusun materi sosialisasi, memeriksa kesiapan aplikasi, dan menyiapkan perangkat pendukung. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilakukan melalui pembukaan, penyampaian materi, demonstrasi aplikasi, dan tanya jawab. Setelah kegiatan selesai, dilakukan evaluasi singkat untuk mencatat tanggapan peserta dan kendala yang ditemukan.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	25 Juni 2026	Persiapan kegiatan	Penyusunan materi, pengecekan aplikasi, dan persiapan dokumentasi.
2	25 Juni 2026	Pembukaan dan pengantar kegiatan	Penyampaian tujuan kegiatan dan pengenalan singkat aplikasi.
3	25 Juni 2026	Penyampaian materi dan demonstrasi	Penjelasan fitur aplikasi serta simulasi penggunaan.
4	25 Juni 2026	Tanya jawab dan penutup	Diskusi, pencatatan masukan, dan dokumentasi kegiatan.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB IV

HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi diawali dengan pembukaan dan pengenalan tujuan kegiatan. Pada tahap awal, peserta diberikan penjelasan mengenai latar belakang pengembangan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika serta alasan aplikasi tersebut diperkenalkan kepada mahasiswa Program Studi Informatika. Penjelasan ini bertujuan agar peserta memahami hubungan antara aplikasi dengan kebutuhan layanan dan informasi di lingkungan program studi.

Setelah pengantar kegiatan, penulis menyampaikan materi mengenai fitur-fitur utama aplikasi. Materi disampaikan secara runtut mulai dari cara mengakses aplikasi, proses login, tampilan dashboard, hingga penggunaan menu layanan yang tersedia. Apabila terdapat fitur yang masih dalam tahap pengembangan, fitur tersebut dijelaskan sebagai bagian yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna pada pengembangan berikutnya.

Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi aplikasi secara langsung. Peserta diperlihatkan alur penggunaan aplikasi melalui tampilan yang tersedia, kemudian diberikan kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan tanggapan. Sesi tanya jawab menjadi bagian penting karena dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta dan memperoleh masukan terhadap aplikasi.

4.2 Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi dapat membantu peserta memahami fungsi dan alur penggunaan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika. Peserta memperoleh gambaran mengenai tujuan aplikasi, fitur yang tersedia, serta manfaat aplikasi sebagai media pendukung layanan mahasiswa. Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan beberapa catatan masukan yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam pengembangan aplikasi berikutnya.

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

No	Aspek	Hasil/Keterangan
1	Pemahaman peserta	Peserta memperoleh penjelasan mengenai fungsi, manfaat, dan alur penggunaan aplikasi.
2	Tanggapan peserta	Peserta dapat menyampaikan pertanyaan atau masukan terhadap fitur dan tampilan aplikasi.
3	Dokumentasi	Dokumentasi kegiatan disiapkan dalam bentuk foto kegiatan, tangkapan layar, dan lampiran pendukung.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

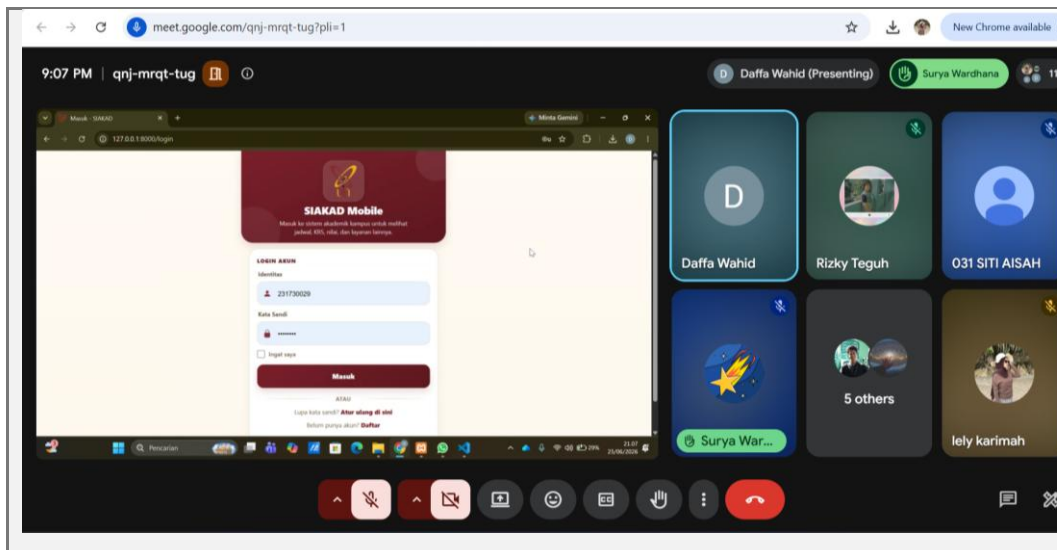
4.3 Kendala dan Solusi

Kendala yang dapat muncul dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi antara lain keterbatasan waktu penyampaian materi, perbedaan pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi, serta kemungkinan kendala teknis pada perangkat atau jaringan internet. Kendala tersebut perlu diantisipasi agar kegiatan tetap berjalan sesuai tujuan. Apabila aplikasi masih dalam tahap penyempurnaan, penulis perlu menjelaskan batasan fitur secara terbuka agar peserta memahami bahwa pengembangan masih dapat dilanjutkan.

Solusi yang dilakukan adalah menyiapkan materi secara ringkas, menyusun alur demonstrasi yang mudah diikuti, serta menyediakan dokumentasi penggunaan aplikasi. Penulis juga mencatat pertanyaan dan masukan peserta sebagai bahan evaluasi. Dengan langkah tersebut, kegiatan sosialisasi tetap dapat memberikan pemahaman kepada peserta meskipun terdapat beberapa keterbatasan teknis.

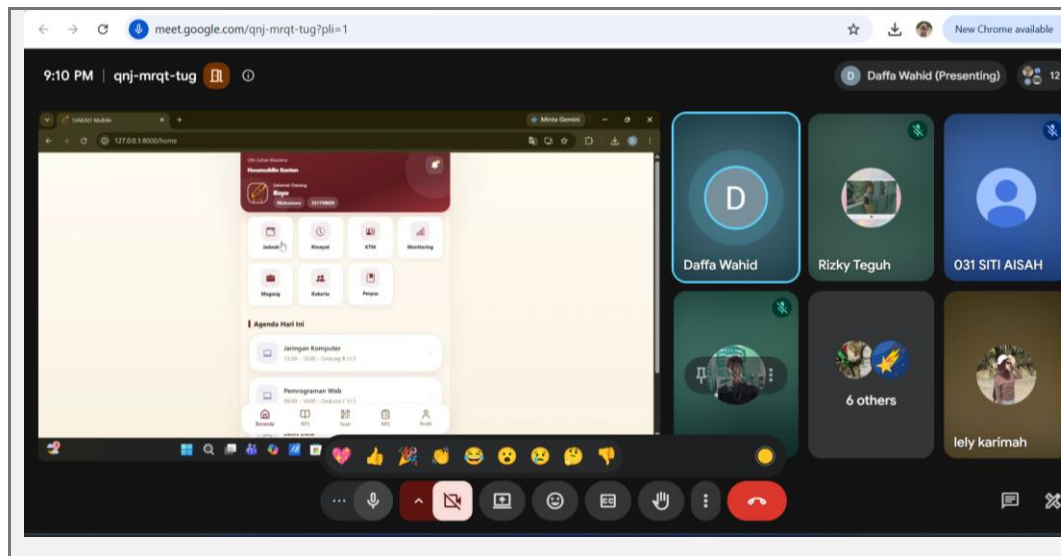
4.4 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan, tangkapan layar materi, daftar hadir, undangan kegiatan, atau dokumen pendukung lainnya. Pada draf laporan ini, dokumentasi masih disediakan dalam bentuk tempat penanda dan dapat diganti dengan foto kegiatan setelah seluruh dokumentasi terkumpul.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 2. Penyampaian Materi Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, [tahun]

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini disusun sebagai bentuk pengenalan aplikasi kepada mahasiswa Program Studi Informatika. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, penjelasan fitur, demonstrasi penggunaan, dan sesi tanya jawab. Pelaksanaan kegiatan tersebut membantu peserta memahami tujuan, manfaat, dan alur penggunaan aplikasi.

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi mencakup latar belakang pengembangan aplikasi, manfaat aplikasi, cara akses, tampilan awal, menu utama, serta alur penggunaan fitur. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan aplikasi sekaligus memperoleh masukan dari peserta. Dokumentasi kegiatan disiapkan sebagai bukti pelaksanaan dan dapat dilengkapi kembali setelah foto serta dokumen pendukung tersedia.

5.2 Saran

Saran untuk pelaksanaan kegiatan berikutnya adalah sosialisasi sebaiknya dilakukan dengan waktu yang cukup agar peserta memiliki kesempatan untuk mencoba aplikasi secara langsung. Materi sosialisasi juga perlu disusun dalam bentuk panduan singkat agar peserta dapat memahami kembali alur penggunaan aplikasi setelah kegiatan selesai. Selain itu, pengembangan aplikasi perlu terus disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dan masukan dari pengguna.

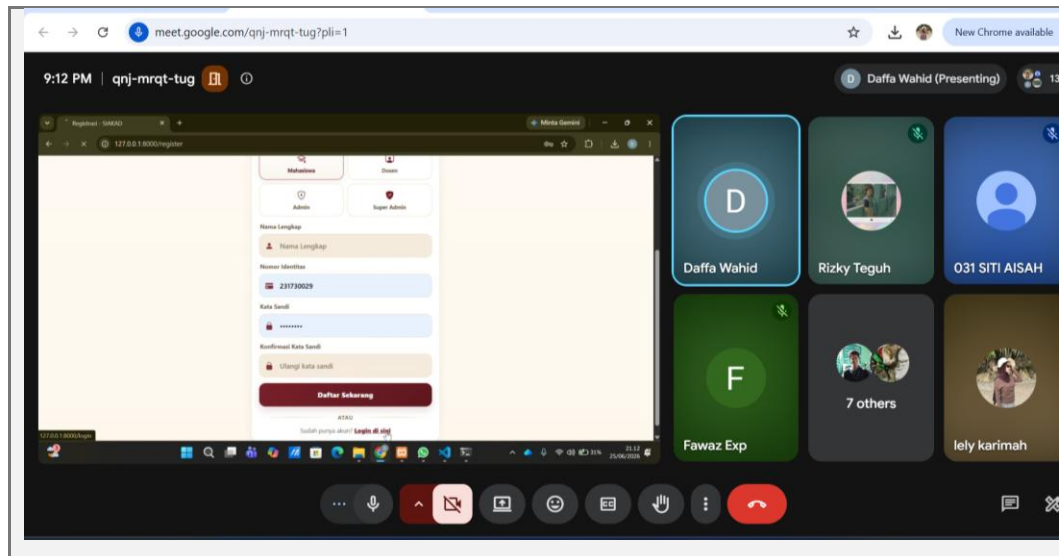
Bagi Program Studi Informatika, kegiatan serupa dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperkenalkan hasil project mahasiswa kepada pengguna yang relevan. Bagi mahasiswa pelaksana, dokumentasi kegiatan perlu disiapkan sejak tahap awal agar penyusunan laporan menjadi lebih lengkap. Aplikasi yang telah disosialisasikan juga perlu diuji kembali agar fitur yang tersedia dapat berjalan sesuai kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Kadir, Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi, 2014.
- [2] R. S. Pressman, Software Engineering: A Practitioner's Approach, 7th ed.
New York: McGraw-Hill, 2010.

LAMPIRAN

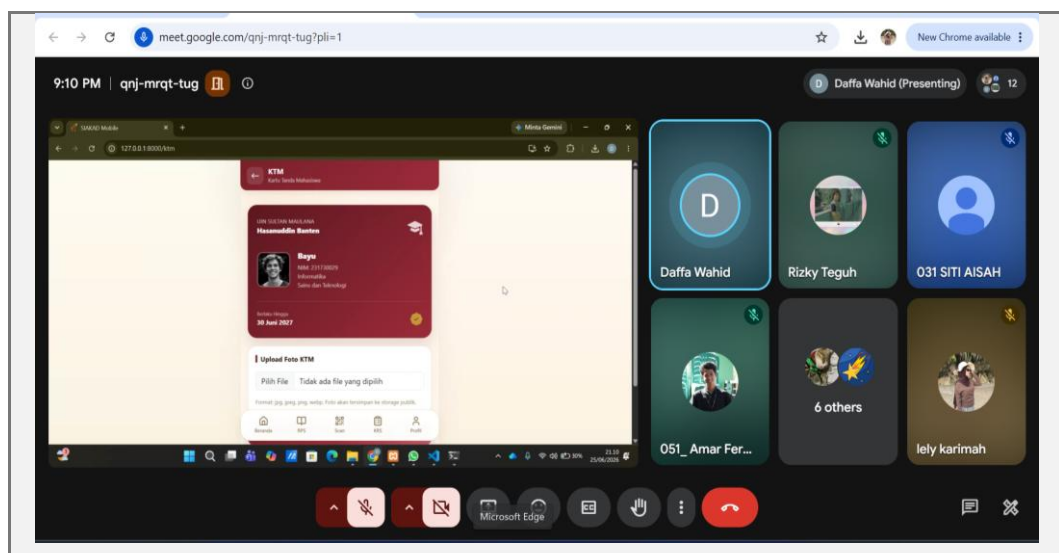
Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

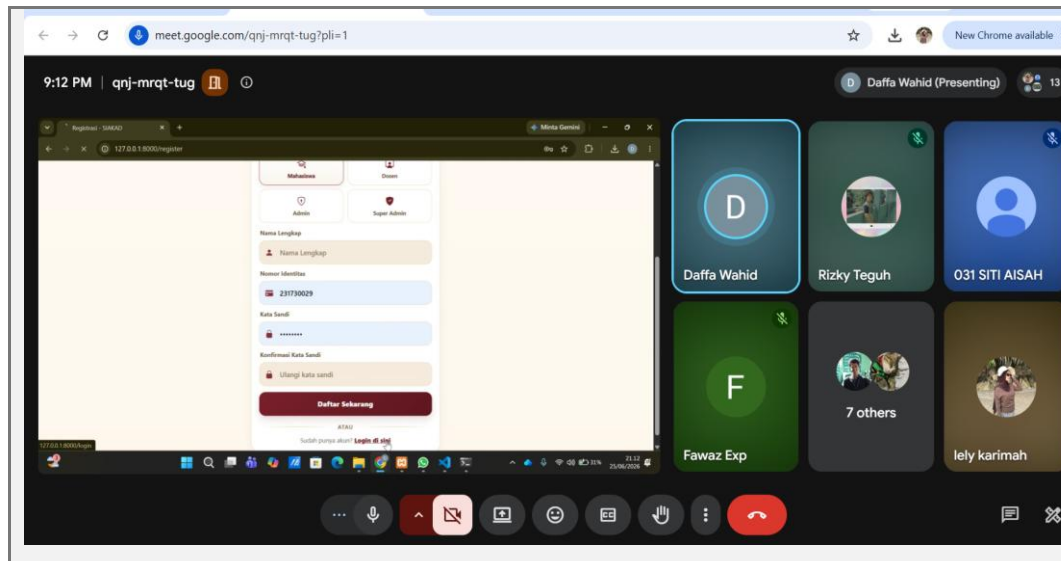
Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta



Gambar 4. Daftar Hadir Peserta

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 3. Materi Sosialisasi



Gambar 5. Materi atau Slide Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026