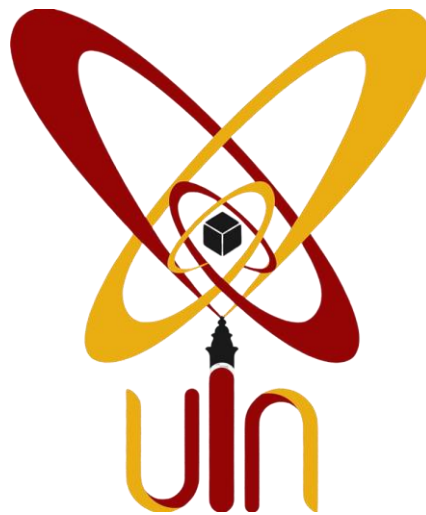


LAPORAN INDIVIDU KUKERTA
SOSIALISASI APLIKASI LAYANAN MAHASISWA INFORMATIKA
KEPADA MAHASISWA PROGRAM STUDI INFORMATIKA
ANGKATAN 2023

Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA
Pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:
Nama : Daffa Wahid Sya'bani
NIM : 231730030

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

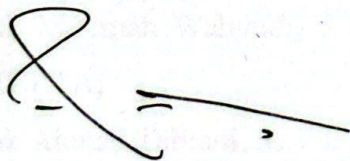
Nama : Daffa wahid sya'bani
NIM : 231730030
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Kegiatan : Sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa
Informatika Kepada Mahasiswa Program Studi
Informatika Angkatan 2023
Tempat Kegiatan : Online Via Google Meet
Waktu Kegiatan : 25 Juni 2026

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

Serang, 24 Juli 2026

Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,



M. Iman Wahyudi, S.Pd.I, M.Kom
NIDN. 2014078502



Daffa Wahid Sya'bani
231730030

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 Angkatan 2023" dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika kepada mahasiswa Program Studi Informatika angkatan 2023 Fakultas Sains dan Teknologi UIN SMH Banten. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta memahami manfaat, alur penggunaan, serta fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi yang telah dikembangkan, sehingga aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung kegiatan akademik sehari-hari.

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

1. Bapak Ahmad Tabrani, M.T.I, selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
2. Bapak M. Iman Wahyudi, S.Pd.I., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing KUKERTA;
3. Bapak Ahmad Tabrani, M.T.I, selaku pembimbing lapangan;
4. Lely Karimah;
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, 24 Juli 2026

Daffa Wahid Sya'bani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
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 Aplikasi SIAKAD Berbasis Mobile	4
2.2 Kebutuhan Pengguna	4
2.3 Sasaran Kegiatan.....	5
BAB III METODE PELAKSANAAN KEGIATAN.....	7
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	7
3.2 Peserta Kegiatan.....	7
3.3 Bentuk Kegiatan.....	7
3.4 Materi Sosialisasi	8
3.5 Tahapan Pelaksanaan	8
BAB IV HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN	11
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi.....	11
4.2 Hasil Kegiatan.....	12
4.3 Kendala dan Solusi.....	13

4.4 Dokumentasi Kegiatan	14
BAB V PENUTUP.....	16
5.1 Kesimpulan	16
5.2 Saran.....	16
DAFTAR PUSTAKA	18
LAMPIRAN	19
Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi.....	19
Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta	19
Lampiran 3. Materi Sosialisasi.....	20

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki melalui kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan KUKERTA dapat dilakukan melalui berbagai bentuk kegiatan, salah satunya adalah sosialisasi dan pengenalan suatu program atau aplikasi kepada sasaran tertentu yang memiliki keterkaitan langsung dengan penggunaan aplikasi tersebut.

Pada Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, kegiatan KUKERTA diarahkan pada penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di lingkungan akademik. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika yang telah dikembangkan selama kegiatan Magang. Sistem informasi akademik berperan penting dalam menunjang pelaksanaan pendidikan serta memberikan manfaat bagi institusi maupun mahasiswa dalam pengelolaan data akademik seperti jadwal perkuliahan, nilai, dan kehadiran [1].

Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika yang disosialisasikan dalam kegiatan ini mencakup berbagai fitur layanan akademik yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa, meliputi fitur jadwal kuliah, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), nilai, absensi berbasis QR Code, Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) digital, pengajuan Magang, KUKERTA, layanan perpustakaan digital, evaluasi dosen, dan Kartu Rencana Studi (KRS). Melalui kegiatan sosialisasi ini, mahasiswa Program Studi Informatika angkatan 2023 diharapkan dapat memahami fungsi, manfaat, dan alur penggunaan aplikasi secara menyeluruh sehingga aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan akademik sehari-hari [2].

Berdasarkan hal tersebut, laporan ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika kepada mahasiswa Program Studi Informatika angkatan 2023 Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten sebagai bagian dari kegiatan KUKERTA.

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 angkatan 2023?
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 angkatan 2023.
2. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai manfaat, fitur, dan cara penggunaan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika secara menyeluruh.
3. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebagai bentuk laporan kegiatan KUKERTA Program Studi Informatika.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Bagi mahasiswa selaku penulis, kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian materi, dan penerapan hasil pengembangan aplikasi kepada pengguna secara langsung. Bagi peserta kegiatan yaitu mahasiswa Program Studi Informatika angkatan 2023, kegiatan ini dapat membantu memahami cara penggunaan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika berikut seluruh fitur yang tersedia sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal dalam

mendukung kegiatan akademik. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan ini dapat menjadi dokumentasi penerapan ilmu teknologi informasi oleh mahasiswa secara langsung sekaligus menjadi bahan evaluasi terhadap aplikasi yang telah dikembangkan.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

2.1 Gambaran Umum Aplikasi SIAKAD Berbasis Mobile

Aplikasi yang disosialisasikan dalam kegiatan KUKERTA ini adalah Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika, yaitu sebuah sistem informasi akademik berbasis mobile yang dikembangkan menggunakan framework Laravel. Aplikasi ini dirancang untuk membantu mahasiswa dalam mengakses dan mengelola berbagai layanan akademik secara digital tanpa harus datang langsung ke bagian administrasi kampus. Pengembangan aplikasi ini merupakan hasil kegiatan PKL/Magang yang dilaksanakan di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada periode 13 Februari 2026 hingga 13 Juli 2026 [1].

Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika memiliki dua modul utama, yaitu modul mahasiswa dan modul dosen. Modul mahasiswa mencakup fitur dashboard, jadwal kuliah, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), nilai, absensi berbasis QR Code, Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) digital, pengajuan Magang, pengajuan KUKERTA, layanan perpustakaan digital, evaluasi dosen, dan Kartu Rencana Studi (KRS). Modul dosen mencakup fitur dashboard, jadwal mengajar, kelola RPS, pengelolaan pertemuan, materi, input nilai, dan generate QR Code presensi. Seluruh fitur tersebut dapat diakses secara real-time melalui perangkat berbasis mobile maupun komputer menggunakan peramban web [2].

2.2 Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna yang menjadi latar belakang pentingnya kegiatan sosialisasi ini adalah belum meratanya pemahaman mahasiswa Program Studi Informatika angkatan 2023 terhadap fitur-fitur yang tersedia pada Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika. Meskipun aplikasi telah selesai dikembangkan, pengguna tetap memerlukan penjelasan mengenai alur penggunaan, fungsi setiap fitur, dan cara mengakses layanan yang tersedia agar aplikasi dapat dimanfaatkan secara optimal [2].

Beberapa kebutuhan spesifik pengguna yang diidentifikasi sebelum kegiatan sosialisasi antara lain:

1. Mahasiswa membutuhkan pemahaman mengenai cara mengakses dan menggunakan fitur scan QR absensi untuk pencatatan kehadiran secara digital.
2. Mahasiswa membutuhkan penjelasan mengenai alur pengajuan KRS dan cara memantau status persetujuannya melalui aplikasi.
3. Mahasiswa membutuhkan panduan penggunaan fitur pengajuan Magang dan KUKERTA secara digital melalui aplikasi.
4. Mahasiswa membutuhkan informasi mengenai fitur jadwal kuliah, RPS, dan nilai agar dapat memantau perkembangan akademik secara mandiri melalui aplikasi.
5. Mahasiswa membutuhkan penjelasan mengenai fitur evaluasi dosen dan perpustakaan digital yang tersedia pada aplikasi.

2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan sosialisasi ini adalah mahasiswa Program Studi Informatika angkatan 2023 Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Sasaran ini dipilih karena mahasiswa angkatan 2023 merupakan pengguna langsung Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika yang dikembangkan, sehingga pemahaman terhadap fitur dan alur penggunaan aplikasi sangat diperlukan untuk mendukung kegiatan akademik mereka sehari-hari.

Tabel 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi

No	Sasaran	Keterangan
1	Mahasiswa Program Studi Informatika angkatan 2023	Pengguna langsung modul mahasiswa pada Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika, mencakup fitur jadwal, absensi QR, KRS, RPS, nilai, evaluasi dosen, perpustakaan digital, serta

pengajuan PKL/Magang dan
KUKERTA

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB III

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika dilaksanakan pada 25 Juni melalui platform Google Meet secara daring. Kegiatan ini dilaksanakan secara *online* dengan sasaran peserta mahasiswa Program Studi Informatika angkatan 2023 Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Pemilihan platform Google Meet sebagai media pelaksanaan didasarkan pada kemudahan akses bagi seluruh peserta tanpa harus hadir secara fisik di satu tempat yang sama.

3.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah mahasiswa Program Studi Informatika angkatan 2023 Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, dengan jumlah peserta sebanyak 12 orang. Peserta dipilih karena merupakan pengguna langsung Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika yang dikembangkan, sehingga pemahaman terhadap fitur dan alur penggunaan aplikasi sangat diperlukan untuk mendukung kegiatan akademik mereka sehari-hari.

3.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi dan demonstrasi penggunaan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika secara daring melalui Google Meet. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi menggunakan fitur *screen sharing* untuk menampilkan tampilan aplikasi secara langsung kepada peserta, penjelasan fitur-fitur utama yang tersedia pada modul mahasiswa, demonstrasi penggunaan aplikasi secara langsung, sesi tanya jawab melalui fitur *chat* maupun suara, serta dokumentasi kegiatan berupa tangkapan layar (*screenshot*) selama sesi berlangsung.

3.4 Materi Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika meliputi:

1. Latar belakang dan tujuan pengembangan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika di lingkungan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Pengenalan tampilan dan navigasi utama aplikasi, termasuk halaman *login* dan dashboard mahasiswa.
3. Penjelasan dan demonstrasi fitur jadwal kuliah, termasuk cara melihat jadwal harian dan kalender perkuliahan secara digital.
4. Penjelasan dan demonstrasi fitur scan QR absensi, termasuk alur pencatatan kehadiran mahasiswa menggunakan kamera perangkat.
5. Penjelasan dan demonstrasi fitur KRS, termasuk cara memantau status persetujuan dan daftar mata kuliah yang diambil.
6. Penjelasan fitur RPS, nilai, evaluasi dosen, perpustakaan digital, serta pengajuan Magang dan KUKERTA yang tersedia pada aplikasi.
7. Sesi tanya jawab dan diskusi bersama peserta melalui Google Meet mengenai fitur-fitur aplikasi dan rencana pengembangan ke depan.

3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan sosialisasi terdiri dari tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi serta dokumentasi.

Pada tahap persiapan, penulis melakukan penyusunan materi sosialisasi, pengecekan seluruh fitur Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik, menyiapkan tautan Google Meet yang akan dibagikan kepada peserta, serta mempersiapkan perangkat yang digunakan untuk *screen sharing* dan dokumentasi kegiatan.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengenalan tujuan kegiatan sosialisasi melalui Google Meet, dilanjutkan dengan penyampaian materi menggunakan fitur *screen sharing*, penjelasan dan

demonstrasi fitur-fitur utama modul mahasiswa secara langsung, serta sesi tanya jawab bersama peserta melalui fitur *chat* maupun suara.

Pada tahap evaluasi dan dokumentasi, penulis mencatat masukan, kendala, dan tanggapan dari peserta selama kegiatan berlangsung, serta mendokumentasikan kegiatan dalam bentuk tangkapan layar (*screenshot*) sesi Google Meet sebagai bukti pelaksanaan kegiatan.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	25 Juni 2026	Persiapan kegiatan	Pengecekan aplikasi, penyiapan tautan Google Meet, dan persiapan materi screen sharing
2	25 Juni 2026	Pembukaan	Sambutan dan pengenalan tujuan kegiatan sosialisasi kepada peserta melalui Google Meet
3	25 Juni 2026	Penyampaian materi	Penjelasan latar belakang pengembangan aplikasi dan pengenalan fitur-fitur utama modul mahasiswa via screen sharing
4	25 Juni 2026	Demonstrasi aplikasi	Demonstrasi langsung fitur jadwal, scan QR absensi, KRS, RPS, nilai, evaluasi dosen, perpustakaan, dan pengajuan PKL/KUKERTA
5	25 Juni 2026	Sesi tanya jawab	Diskusi dan tanya jawab bersama peserta melalui fitur chat dan suara Google Meet
6	25 Juni 2026	Penutup dan dokumentasi	Penutupan kegiatan dan pengambilan tangkapan layar

(screenshot) sesi Google Meet
sebagai dokumentasi

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB IV

HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika dilaksanakan pada Rabu, 25 Juni 2026 pukul 21.00 WIB melalui platform Google Meet secara daring. Peserta kegiatan adalah mahasiswa Program Studi Informatika angkatan 2023 Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten dengan jumlah peserta yang hadir sebanyak 12 orang.

Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh penulis, yang menyampaikan salam, pengenalan singkat, serta penjelasan mengenai tujuan dan agenda kegiatan sosialisasi. Setelah pembukaan, penulis menyampaikan materi mengenai latar belakang pengembangan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika, termasuk konteks pengembangan aplikasi yang dilakukan selama kegiatan Magang di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Memasuki bagian inti kegiatan, penulis melakukan demonstrasi langsung seluruh fitur yang tersedia pada modul mahasiswa menggunakan fitur *screen sharing* Google Meet. Demonstrasi dilakukan secara bertahap mengikuti alur navigasi aplikasi, dimulai dari halaman *login*, dashboard mahasiswa, fitur jadwal kuliah, scan QR absensi, KRS, RPS, nilai, evaluasi dosen, perpustakaan digital, hingga fitur pengajuan Magang dan KUKERTA. Melalui *screen sharing*, peserta dapat melihat secara langsung tampilan antarmuka dan alur penggunaan setiap fitur yang ada pada aplikasi.

Selama proses demonstrasi berlangsung, peserta terlihat antusias dan aktif mengajukan pertanyaan melalui fitur *chat* maupun suara Google Meet. Berbagai pertanyaan diajukan peserta, mulai dari cara penggunaan fitur tertentu, alur pengajuan KRS, hingga cara kerja fitur scan QR absensi dalam pencatatan kehadiran secara digital. Penulis menjawab setiap pertanyaan secara langsung sambil mendemonstrasikan fitur yang ditanyakan melalui *screen sharing* sehingga peserta dapat memahami dengan lebih baik.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab khusus di mana peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan lebih lanjut mengenai fitur-fitur aplikasi maupun rencana pengembangan ke depan. Setelah seluruh pertanyaan terjawab, kegiatan ditutup dengan penyampaian kesimpulan oleh penulis, ucapan terima kasih kepada seluruh peserta yang telah hadir dan berpartisipasi aktif, serta pengambilan tangkapan layar (*screenshot*) sesi Google Meet sebagai dokumentasi pelaksanaan kegiatan.

4.2 Hasil Kegiatan

Kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Seluruh peserta yang hadir mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir sesi dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama demonstrasi berlangsung. Berikut hasil yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi.

Pertama, seluruh materi sosialisasi berhasil disampaikan secara menyeluruh melalui demonstrasi *screen sharing* Google Meet. Peserta dapat melihat langsung tampilan dan alur penggunaan seluruh fitur yang tersedia pada modul mahasiswa, mulai dari dashboard, jadwal kuliah, scan QR absensi, KRS, RPS, nilai, evaluasi dosen, perpustakaan digital, hingga fitur pengajuan Magang dan KUKERTA.

Kedua, peserta menunjukkan respons yang sangat positif selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme peserta dalam mengajukan pertanyaan dan berdiskusi mengenai fitur-fitur aplikasi. Pertanyaan yang diajukan beragam, mulai dari teknis penggunaan fitur scan QR absensi, alur pengajuan KRS, cara mengakses RPS mata kuliah, hingga pertanyaan mengenai rencana pengembangan fitur aplikasi ke depan.

Ketiga, melalui kegiatan sosialisasi ini peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai fungsi, manfaat, dan alur penggunaan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika secara menyeluruh. Peserta juga mendapatkan gambaran mengenai bagaimana aplikasi ini dapat mendukung kegiatan akademik mereka sehari-hari, khususnya dalam hal pencatatan kehadiran digital, pemantauan jadwal

dan nilai, serta pengelolaan administrasi akademik seperti KRS dan pengajuan Magang maupun KUKERTA.

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

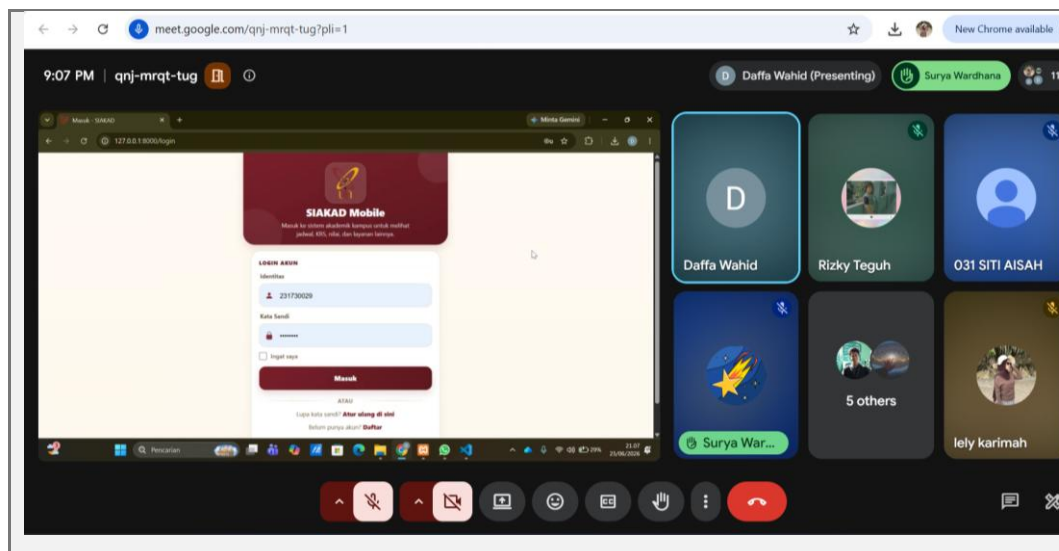
Selama pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika secara daring melalui Google Meet pada Rabu, 25 Juni 2026, kegiatan secara keseluruhan berjalan dengan lancar tanpa ditemukan kendala teknis yang berarti maupun kendala dari sisi peserta. Seluruh peserta dapat bergabung ke sesi Google Meet dengan baik, koneksi internet stabil sepanjang kegiatan, fitur *screen sharing* berjalan dengan lancar, dan seluruh peserta dapat mengikuti demonstrasi aplikasi dari awal hingga akhir sesi tanpa mengalami hambatan yang signifikan.

Meskipun demikian, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai bahan evaluasi untuk kegiatan sosialisasi serupa di masa mendatang. Pertama, pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada pukul 21.00 WIB merupakan waktu

yang cukup larut sehingga perlu dipertimbangkan pemilihan waktu yang lebih optimal agar peserta dapat berpartisipasi dalam kondisi yang lebih optimal. Kedua, demonstrasi fitur scan QR absensi secara daring memiliki keterbatasan karena peserta tidak dapat mencoba langsung fitur pemindaian kamera secara *real-time*, sehingga ke depannya demonstrasi fitur tersebut dapat dilakukan secara langsung atau dengan menyediakan rekaman demonstrasi sebagai bahan pendukung.

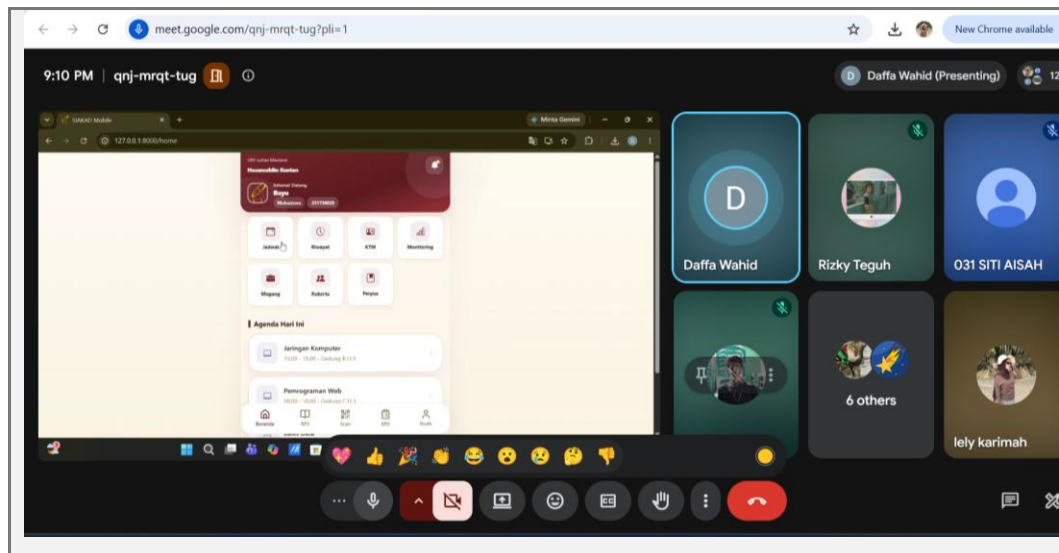
4.4 Dokumentasi Kegiatan

Berikut dokumentasi pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika yang dilaksanakan secara daring melalui Google Meet pada Rabu, 25 Juni 2026 pukul 21.00 WIB. Dokumentasi kegiatan berupa tangkapan layar (*screenshot*) sesi Google Meet yang diambil selama kegiatan berlangsung sebagai bukti pelaksanaan kegiatan KUKERTA.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 2. Penyampaian Materi Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika kepada mahasiswa Program Studi Informatika angkatan 2023 yang dilaksanakan pada Rabu, 25 Juni 2026 pukul 21.00 WIB melalui platform Google Meet secara daring, dapat disimpulkan bahwa kegiatan telah terlaksana dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan diikuti oleh 12 peserta dan berlangsung dari awal hingga akhir sesi tanpa kendala teknis yang berarti.

Materi yang disampaikan mencakup pengenalan aplikasi, latar belakang pengembangannya, serta demonstrasi langsung seluruh fitur pada modul mahasiswa meliputi dashboard, jadwal kuliah, scan QR absensi, KRS, RPS, nilai, evaluasi dosen, perpustakaan digital, dan pengajuan Magang serta KUKERTA. Seluruh materi berhasil disampaikan secara menyeluruh melalui fitur screen sharing Google Meet. Peserta menunjukkan antusiasme dan keaktifan yang tinggi dalam mengajukan pertanyaan serta berdiskusi mengenai fitur-fitur aplikasi selama sesi berlangsung. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai fungsi, manfaat, dan alur penggunaan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika secara menyeluruh sehingga aplikasi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung kegiatan akademik sehari-hari.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk perbaikan dan pengembangan ke depan. Pertama, pemilihan waktu pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebaiknya mempertimbangkan kenyamanan peserta sehingga kegiatan dapat dilaksanakan pada waktu yang lebih optimal seperti siang atau sore hari agar peserta dapat berpartisipasi dalam kondisi yang lebih baik. Kedua, kegiatan sosialisasi serupa sebaiknya dilakukan secara berkala setiap kali terdapat pembaruan fitur pada

aplikasi agar seluruh pengguna, khususnya mahasiswa baru, dapat memahami fitur-fitur terbaru yang tersedia.

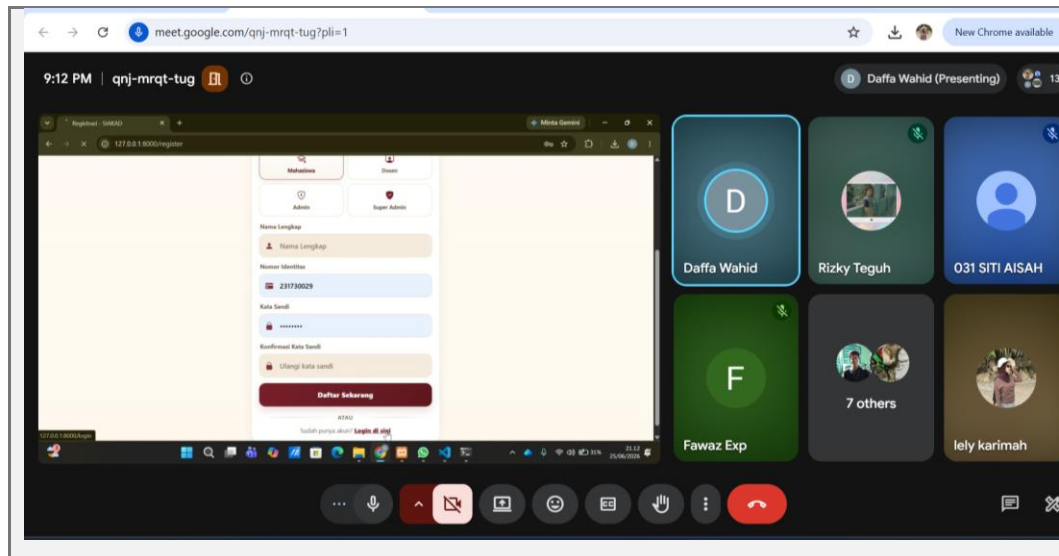
Ketiga, perlu disediakan rekaman video demonstrasi penggunaan aplikasi sebagai bahan pendukung yang dapat diakses peserta sewaktu-waktu setelah kegiatan sosialisasi berakhir, khususnya untuk fitur-fitur yang memerlukan praktik langsung seperti scan QR absensi. Keempat, kegiatan sosialisasi ke depannya dapat diperluas dengan melibatkan seluruh angkatan mahasiswa Program Studi Informatika agar seluruh mahasiswa dapat memanfaatkan Aplikasi Layanan Mahasiswa Informatika secara optimal. Terakhir, aplikasi sebaiknya terus dikembangkan berdasarkan masukan dari peserta sosialisasi, termasuk penambahan fitur notifikasi *real-time* dan peningkatan antarmuka agar pengalaman pengguna semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Siregar and M. Situmeang, "Pemanfaatan SIAKAD dalam Menunjang Pelaksanaan Pendidikan serta Manfaatnya bagi Institusi dan Mahasiswa," *AFoSJ-LAS (All Fields Science Journal Liaison Academic and Society)*, vol. 2, no. 4, pp. 210–216, 2022, doi: 10.58939/afosj-las.v2i4.485.
- [2] M. F. Adham, "Analisis Implementasi Sistem Informasi: Studi Literatur," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 264–275, 2024, doi: 10.35957/jtsi.v5i1.7815.

LAMPIRAN

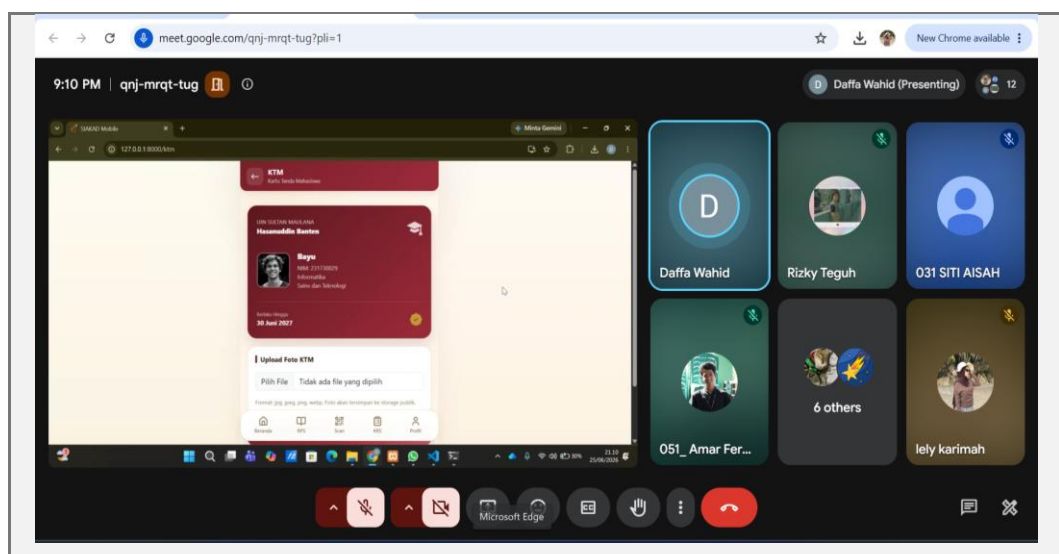
Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi



Lamp 3. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

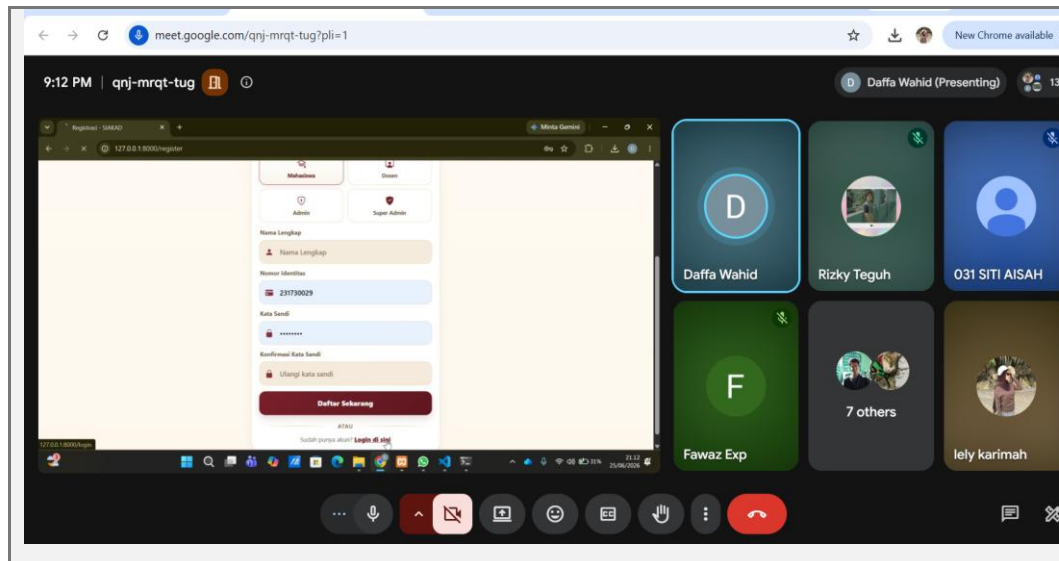
Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta



Lamp 4. Daftar Hadir Peserta

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 3. Materi Sosialisasi



Lamp 5. Materi atau Slide Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026