

ABSTRAK

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) merupakan kegiatan lomba yang diadakan oleh Direktorat Kemahasiswaan, Ristek Dikti, yang dilaksanakan untuk meningkatkan mutu peserta didik (mahasiswa) di Perguruan Tinggi, agar dapat menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademis. Dalam pelaksanaannya di Universitas Esa Unggul, masih terdapat beberapa kendala terkait dengan data dan informasi yang kurang berkualitas dan kurang dikelola dengan baik, serta masih tingginya kesalahan administratif dan substansial dalam penulisan proposal PKM. Hal tersebut mengakibatkan kinerja operator dalam kegiatan PKM yang kurang maksimal, sedikitnya proposal yang lolos ke tahap berikutnya, serta pengolahan dan penyebaran data yang tidak optimal. Untuk mengatasi kendala tersebut, maka dikembangkan sistem informasi yang menyediakan berbagai fungsi dan fasilitas, dengan menggunakan teknologi situs *web (website)*. Dengan Sistem Informasi ini, mahasiswa dapat memperoleh informasi dan data dengan mudah dan cepat, memberikan kemudahan pengelolaan informasi dan mengurangi kesalahan penulisan proposal.

Kata kunci: Program Kreativitas Mahasiswa, *Website*, Lomba, Proposal, Kreatif