

**APLIKASI PENGINGAT JADWAL PRAKTIKUM UNTUK MAHASISWA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI STMIK PALANGKARAYA
BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH
ARIF NUGROHO
C1757201064

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021**

**APLIKASI PENGINGAT JADWAL PRAKTIKUM UNTUK MAHASISWA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI STMIK PALANGKARAYA
BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH
ARIF NUGROHO
C1757201064

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Arif Nugroho

NIM : C1757201064

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul

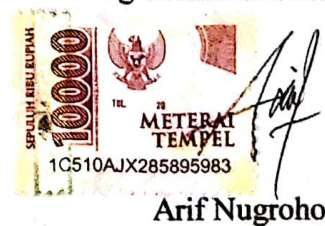
APLIKASI PENGINGAT JADWAL PRAKTIKUM UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI STMIK PALANGKARAYA BERBASIS ANDROID

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan tugas akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap tugas akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 15 Juli 2021

Yang Membuat Pernyataan,


Arif Nugroho

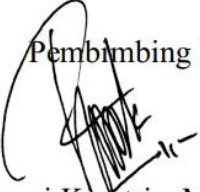
PERSETUJUAN

APLIKASI PENGINGAT JADWAL PRAKTIKUM UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI STMIK PALANGKARAYA BERBASIS ANDROID

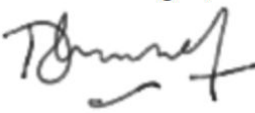
Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diujikan

Pada Tanggal 19 Juli 2021

Pembimbing I,


Rommi Kaestria, M.Kom.
NIK.198605242011103

Pembimbing II,


Deden Andriawan, M.Kom.
NIK.198610172018102

Mengetahui,

Ketua STMIK Palangkaraya,


Suparno, M.Kom.
NIK.1969010441995105

PENGESAHAN

APLIKASI PENGINGAT JADWAL PRAKTIKUM UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI STMIK PALANGKARAYA BERBASIS ANDROID

Tugas Akhir Ini Telah Diuji, Dinilai dan Disahkan

Oleh Tim Penguji Pada Tanggal 19 Juli 2021

Tim Penguji Tugas Akhir:

1. Hafiz Riyadli, M.Kom.
Sebagai Ketua
2. Herkules, S.Kom., M.Cs.
Sebagai Sekretaris
3. Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI.
Sebagai Anggota
4. Rommi Kaestria, M.Kom.
Sebagai Anggota
5. Deden Andriawan, M.Kom.
Sebagai Anggota



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Then when you have taken a decision, put your trust in Allah, certainly, Allah loves those who put their trust (in Him).”

The Noble Qur'an [3:159]

Ku Persembahkan Untuk :

- Kedua orang tuaku dan keluarga besarku, terima kasih telah memberikan banyak doa, nasihat, serta dukungan.
- Diri sendiri yang masih berjuang dan bertahan hingga saat ini.
- Teman - teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama ini.
- Dan semua pihak yang bertanya “kapan sidang?”, “kapan wisuda?”, dan lain sejenisnya, kalian adalah alasanku segera menyelesaikan tugas akhir ini.

INTISARI

Arif Nugroho, C1757201064, 2021. *Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android*, Pembimbing I Rommi Kaestria, M.Kom., Pembimbing II Deden Andriawan, M.Kom.

Perkembangan teknologi yang semakin maju memberikan banyak kemudahan serta fasilitas dalam kehidupan manusia termasuk di dalam dunia pendidikan khususnya praktikum. Dengan segala aktivitas yang kian padat menjadikan sebagian orang (khususnya mahasiswa) wajib memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu kewajiban terlalaikan.

Dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya mahasiswa kesulitan dan sering lupa untuk mengatur dan menepati jadwal hariannya, untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu agenda mahasiswa sekaligus mengingatkan mahasiswa tersebut dimanapun dan kapan pun mereka berada bersama dengan *smartphone* mereka. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan kecanggihan *smartphone android* yang mereka punya karena tak jarang mahasiswa di era modern ini susah lepas dari gadget atau *smartphone* mereka. Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang bisa menjadi partner yang dapat membantu mengingatkan jadwal praktikum mereka.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu meliputi kuesioner, dokumentasi, studi pustaka dan observasi. Pembuatan aplikasi ini dirancang terlebih dahulu menggunakan *StarUML*, dan *Adobe XD*, lalu diterjemahkan ke dalam bentuk kode program menggunakan bahasa pemrograman *Dart*, dengan *Visual Studio Code* sebagai *Text Editor*, dan *SQLite* sebagai *database*. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall* dan alat bantu perancangan sistem yang digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)*. Hasil pengujian *BlackBox Testing* telah sesuai dengan harapan yang terdapat pada tabel pengujian dan hasil dari penilaian responden melalui kuesioner berada pada tingkat paling tinggi sehingga dianggap mempermudah membagi waktu antara praktikum dan kegiatan lain di luar daripada jadwal praktikum.

Kata Kunci: Aplikasi, peningat Jadwal, praktikum, sistem informasi, *android*, flutter, dart, adobe xd.

ABSTRACT

Arif Nugroho, C1757201064, 2021. *Practicum Schedule Reminder Application for College Students of Information System Department of STMIK Palangkaraya Based on Android*, Advisor I Rommi Kaestria, M.Kom., Advisor II Deden Andriawan, M.Kom.

The development of increasingly advanced technology provides many facilities and facilities in human life including in the world of education, especially practicum. With all the increasingly dense activities make some people (especially college students) must have a high level of mobility. Sometimes things are not a priority but an obligation is neglected.

In everyday life, students generally have difficulty and often forget to organize and keep their daily schedule, for that we need an application that can help student agendas while reminding students wherever and whenever they are with their smartphones. One of them is to take advantage of the sophistication of their Android smartphone because it is not uncommon for students in this modern era to be difficult to separate from their gadgets or smartphones. For that we need an application that can be a partner who can help remind their practicum schedules.

The type of research used is research and development (*Research and Development*). The data collection method used is questionnaires, documentation, library studies and observations. The creation of this application was designed first using *StarUML*, and *Adobe XD*, then translated into program code using the *Dart* programming language, with *Visual Studio Code* as the Text Editor, and *SQLite* as the database. The system development method used is waterfall and the system design tool used is *Unified Modeling Language (UML)*. *BlackBox* Testing test results are in accordance with the expectations contained in the test table and the results of the respondent's assessment through questionnaires are at the highest level so it is considered easier to divide time between practicum and other activities outside of the practicum schedule.

Keywords: Application, schedule reminders, practicum, information systems, android, flutter, darts, adobe xd.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas Berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan Judul Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android dapat diselesaikan sesuai rencana.

Pada kesempatan ini juga penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah meluangkan waktu untuk membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, maka dari itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :yang terhormat :

1. Suparno, M.Kom. selaku ketua STMIK Palangkaraya karena telah memberikan ijin untuk melaksanakan tugas akhir
2. Rommi Kaestria, M.Kom. selaku dosen pembimbing I karena telah memberikan bimbingannya.
3. Deden Andriawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir ini.
4. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materi selama penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak dan ibu dosen STMIK Palangkaraya. Yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Teman - teman yang selalu mendukung dalam penyusunan tugas akhir ini.

Dalam penulisan dan penyusunan ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan penulisan dan penyusunan Tugas Akhir ini di masa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Palangka Raya, April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
INTISARI.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan dan Manfaat	2
1. Tujuan Penelitian	2
2. Manfaat Penelitian	3
E. Metode Penelitian	3
1. Jenis Penelitian.....	4

2. Metode Pengumpulan Data	5
F. Sistematika Penulisan	6
G. Penjelasan Istilah Kunci.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Dasar Teori.....	8
1. Teori yang berkaitan dengan topik penelitian	8
2. Pemodelan yang digunakan.....	18
3. Perangkat lunak yang digunakan	30
B. Penelitian yang Relevan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Populasi dan Sampel	39
1. Populasi	39
2. Sampel.....	39
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	39
B. Metode Pengumpulan Data.....	40
1. Metode Kuesioner	40
2. Dokumentasi	40
3. Studi Pustaka.....	41
4. Observasi.....	41
C. Metode Pengembangan Sistem	41

1. Requirement Analysis and Definition,.....	42
2. System and Software Design,	42
3. Implementation and Unit Testing,.....	43
4. Integration and System Testing,.....	43
D. Tinjauan Umum	43
E. Analisis	44
1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	44
2. Analisis Kelemahan Sistem Yang Berjalan	44
3. Analisis Kebutuhan Sistem	46
4. Analisis Kelayakan Sistem.....	47
F. Desain Sistem.....	48
1. Desain Antarmuka.....	48
2. Desain Proses	61
3. Desain Basis Data	74
4. Desain Keuangan dan Biaya	75
BAB IV METODE PENELITIAN	77
A. Implementasi.....	77
1. Implementasi Program	77
2. Pengujian Sistem dan Uji Coba Program.....	96
3. Manual Program.....	98

4. Manual Instalasi	100
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan	106
1. Implementasi Sistem	106
2. Pembahasan Hasil Kuesioner	107
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol pada Use Case Diagram	23
Tabel 2. Simbol pada Activity Diagram	25
Tabel 3. Simbol pada Sequence Diagram	26
Tabel 4. Penelitian yang relevan	34
Tabel 5. Tabel Jadwal	74
Tabel 6. Tabel Catatan	75
Tabel 7. Tabel Pengaturan.....	75
Tabel 8. Tabel Rincian Keuangan dan Biaya.....	76
Tabel 9. Rencana Pengujian Halaman Jadwal	96
Tabel 10. Rencana Pengujian Halaman Kalender.....	97
Tabel 11. Rencana Pengujian Notifikasi Pengingat Jadwal.....	97
Tabel 12. Hasil Pengujian Halaman Kalender	97
Tabel 13. Hasil Pengujian Halaman Kalender	97
Tabel 14. Hasil Pengujian Notifikasi Pengingat Jadwal	98
Tabel 15. Bobot Kuesioner	107
Tabel 16. Hasil Kuesioner Kepuasan Pengguna	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo <i>Android</i>	11
Gambar 2. Arsitektur <i>Android</i>	14
Gambar 3. <i>Model Waterfall</i>	19
Gambar 4. Logo <i>Android Studio</i>	30
Gambar 5. Logo <i>StarUML</i>	30
Gambar 6. Logo <i>Dart</i>	31
Gambar 7. Logo <i>Flutter</i>	31
Gambar 8. <i>Android SDK</i>	32
Gambar 9. Logo <i>Adobe XD</i>	32
Gambar 10. Logo <i>Adobe Illustrator</i>	33
Gambar 11. Halaman <i>splash screen</i>	49
Gambar 12. Halaman intro	50
Gambar 13. Halaman jadwal	51
Gambar 14. Halaman tambah jadwal	52
Gambar 15. Halaman ubah jadwal	53
Gambar 16. Halaman hapus jadwal	54
Gambar 17. Halaman kalender	55
Gambar 18. Halaman tambah catatan	56
Gambar 19. Halaman ubah catatan	57

Gambar 20. Halaman hapus catatan.....	58
Gambar 21. Halaman pengaturan.....	59
Gambar 22. Desain output jadwal.....	60
Gambar 23. Desain output catatan	61
Gambar 24. Desain use case diagram	62
Gambar 25. Activity diagram halaman jadwal	63
Gambar 26. Activity diagram halaman jadwal	63
Gambar 27. Activity diagram halaman tambah jadwal.....	64
Gambar 28. Activity diagram halaman ubah jadwal.....	65
Gambar 29. Activity diagram halaman kalender	66
Gambar 30. Activity diagram halaman buat catatan.....	66
Gambar 31. Activity diagram halaman lihat catatan.....	67
Gambar 32. Activity diagram halaman ubah catatan	68
Gambar 33. Activity diagram halaman pengaturan	68
Gambar 34. Sequence diagram halaman jadwal	69
Gambar 35. Sequence diagram halaman tambah jadwal	69
Gambar 36. Sequence diagram halaman ubah jadwal	70
Gambar 37. Sequence diagram halaman kalender	70
Gambar 38. Sequence diagram halaman buat catatan.....	71
Gambar 39. Sequence diagram halaman pilih catatan	72

Gambar 40. Sequence diagram halaman ubah catatan.....	72
Gambar 41. Sequence diagram halaman pengaturan	73
Gambar 42. Class diagram	74
Gambar 43. Source Code Home.....	79
Gambar 44. <i>Source Code</i> Halaman Jam	82
Gambar 45. <i>Source Code</i> Halaman Pengingat Jadwal.....	91
Gambar 46. <i>Source Code</i> Halaman Kalender	95
Gambar 47. Halaman Jadwal	99
Gambar 48. Halaman Kalender.....	100
Gambar 49. Instalasi <i>flutter</i> melalui <i>Kubuntu software center</i>	101
Gambar 50. Mengunduh android SDK command-line tools	101
Gambar 51. Menjalankan <i>flutter doctor</i> melalui <i>bash</i>	102
Gambar 52. Menyetujui lisensi <i>android</i> melalui <i>bash</i>	102
Gambar 53. Memastikan <i>PATH</i> telah dikonfigurasi	103
Gambar 54. Membangun <i>codebase</i> aplikasi	103
Gambar 55. Membuat <i>icon</i> aplikasi	104
Gambar 56. Membuat <i>digital signature</i>	104
Gambar 57. Mengkonfigurasi <i>Gradle Builder</i>	105
Gambar 58. Meng-compile Source Code.....	105
Gambar 59. Instalasi Aplikasi	106

Gambar 60. Implementasi Halaman Jadwal.....	106
Gambar 61. Implementasi Halaman Kalender	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin maju memberikan banyak kemudahan serta fasilitas dalam kehidupan manusia termasuk di dalam dunia pendidikan khususnya praktikum. Dengan segala aktivitas yang kian padat menjadikan sebagian orang (khususnya mahasiswa) wajib memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu kewajiban terlalaikan.

Dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya mahasiswa kesulitan dan sering lupa untuk mengatur dan menepati jadwal hariannya, untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu agenda mahasiswa sekaligus mengingatkan mahasiswa tersebut dimanapun dan kapan pun mereka berada bersama dengan *smartphone* mereka. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan kecanggihan *smartphone android* yang mereka punya karena tak jarang mahasiswa di era modern ini susah lepas dari gadget atau *smartphone* mereka. Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang bisa menjadi partner yang dapat membantu mengingatkan jadwal praktikum mereka.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba membangun sebuah aplikasi yang nantinya aplikasi ini akan memberikan manfaat dalam mengingatkan jadwal praktikum mahasiswa yang dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul “APLIKASI PENGINGAT JADWAL PRAKTIKUM UNTUK MAHASISWA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI STMIK PALANGKARAYA BERBASIS *ANDROID*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana Membuat Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis *Android*?”.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian tidak melebar, maka penulis perlu memberikan batasan-batasan untuk pendekatan permasalahan agar lebih spesifik dalam pelaksanaannya yaitu sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi ini hanya ditujukan untuk mahasiswa program studi Sistem Informasi Angkatan Tahun 2019 STMIK Palangkaraya.
2. Aplikasi ini hanya membahas mengenai jadwal praktikum untuk mahasiswa program studi Sistem Informasi Angkatan Tahun 2019 STMIK Palangkaraya.
3. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *Android* dengan minimal *Lollipop* versi 5.0
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Dart*, *Java*, dan pembuatan *database* menggunakan *SQLite*.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penulisan penelitian ini adalah untuk membuat

Aplikasi Peringat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi
Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis *Android*.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Pengguna

Manfaat yang didapatkan oleh pengguna yaitu dapat mempermudah membagi waktu antara praktikum dan kegiatan lain di luar daripada jadwal praktikum, serta mengingatkan jadwal bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah praktikum sehingga mahasiswa tidak terlambat ataupun lupa menghadiri mata kuliah praktikum yang telah ia ambil.

b. Bagi Penulis

Adapun manfaat bagi penulis yaitu untuk menambah wawasan penulis dalam mengembangkan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan serta mengimplementasikannya ke dalam aplikasi yang akan dibuat.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Untuk digunakan sebagai bahan kajian mahasiswa STMIK Palangkaraya dalam mengerjakan tugas akhir mendatang, khususnya mengenai pembuatan aplikasi berbasis *android* dan juga sebagai bahan kepustakaan bagi kampus STMIK Palangkaraya.

E. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini jenis penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penulis menggunakan jenis penelitian *Research & Development (R & D)*, *Research & Development* merupakan suatu proses atau langkah – langkah untuk membuat suatu produk baru atau menyempurnakan produk melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Di sini penulis melakukan penelitian berupa pengumpulan data seperti kuesioner, dokumentasi serta studi pustaka untuk membangun sebuah produk yang nantinya apabila produk diterapkan atau dibangun dan dihasilkan maka akan dilakukan testing untuk mencari kelemahan maupun kekurangan produk yang telah dihasilkan supaya nantinya dari kelemahan yang didapat produk dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah produk yang efektif dan dapat dipertanggungjawabkan. Adapun tahapan - tahapan penelitian *Research & Development (R & D)* menurut Sugiyono adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian

9. Produksi massal

Jenis penelitian *Research & Development (R & D)* ini digunakan karena peneliti hendak membuat suatu produk aplikasi berbasis *android*. Jenis penelitian dan pengembangan ini dianggap cocok digunakan untuk membantu peneliti dalam mengembangkan serta untuk menguji keefektifan produk tersebut dalam membantu manajemen jadwal praktikum mahasiswa program studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya.

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada beberapa metode yang penulis gunakan dalam pengumpulan data. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

a. Metode Kuesioner

Membuat dan menyebarkan kuesioner yang berisi pertanyaan – pertanyaan kepada mahasiswa Sistem Informasi STMIK Palangkaraya dan meneliti data yang didapatkan dari jawaban kuesioner untuk membantu perancangan dan juga evaluasi aplikasi yang akan dibuat ke depannya, untuk memudahkan pelaksanaan kuesioner maka kuesioner akan disebarkan dalam bentuk *Google Form* dengan internet sebagai medianya.

b. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang dilakukan penulis untuk memperoleh atau mengumpulkan dan mengamati dokumen - dokumen

yang membantu penulis dalam membuat aplikasi misalnya jadwal perkuliahan dan juga jadwal praktikum yang mendukung penyusunan tugas akhir.

c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dari buku-buku, jurnal, literatur, internet dan bacaan-bacaan sebagai sumber referensi yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

d. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di sana, seperti apa dan bagaimana sistem yang ada di sana.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini diuraikan dalam lima bab, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang “Pendahuluan” yang menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, serta menjabarkan penjelasan istilah kunci dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang berbagai konsep dasar teori, kajian pustaka, pemodelan yang digunakan, perangkat lunak yang digunakan serta kajian penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi uraian tentang proses analisis dan perancangan aplikasi secara menyeluruh.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dari penelitian dan pembahasannya meliputi implementasi dari aplikasi yang sudah dirancang, pengujian sistem dan uji coba program, manual program serta hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran yang diharapkan dapat memberi manfaat untuk pengembangan sistem yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

G. Penjelasan Istilah Kunci

Untuk menghindari kesalahan pengertian istilah dalam penulisan ini, maka penulis memberikan penjelasan istilah kunci sebagai berikut:

1. Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi penggunanya.

2. Peningat

Pengingat bisa dikatakan sebagai suatu medium yang berfungsi untuk memberitahu bahwa pada hari/waktu itu ada sebuah kegiatan atau hal yang harus dilakukan.

3. Jadwal

Pengertian Jadwal Menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja, daftar atau tabel kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci.

4. Praktikum

Praktikum adalah kegiatan yang menuntut seseorang untuk melakukan pengamatan, percobaan atau pengujian suatu konsep atau prinsip materi suatu mata uji yang dilakukan di dalam atau di luar laboratorium.

5. Android

Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dikembangkan oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan finansial dari Google. *Android* dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar Teori

1. Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

a. Aplikasi

Secara istilah, aplikasi komputer adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang menggunakan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah program pengolah kata, lembar kerja dan pemutar media. Kumpulan aplikasi komputer yang biasanya disebut paket aplikasi atau *application suite* contohnya adalah *Microsoft Office* dan *LibreOffice*, yang menggabungkan aplikasi pengolah kata, lembar kerja serta beberapa aplikasi lainnya ke dalam satu paket aplikasi. Pada umumnya aplikasi yang terdapat pada *application suite* memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi serta saling terintegrasi sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat dimasukkan dalam satu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu.

b. Pengingat

Pengingat bisa dikatakan sebagai aplikasi yang berfungsi untuk memberi tahu pada hari/waktu itu ada sebuah kegiatan atau hal yang harus dilakukan. Pengingat biasanya berkaitan erat dengan alarm. Alarm pada umumnya untuk memberi peringatan kepada pengguna bahwa ada suatu kegiatan pada waktu yang telah ditentukan sebelum alarm itu berbunyi. Biasanya sebelum mengatur pengingat, dirancang dulu sebuah jadwal.

Perbedaan antara pengingat dengan alarm terletak pada memo. Pengingat bisa mencantumkan memo atau catatan sekaligus *reminder*. Sedangkan untuk alarm hanya digunakan sebagai pengingat waktu. *Reminder* biasanya digunakan sebagai pencatat janji, jadwal keseharian, dan tugas-tugas kuliah. Untuk alarm pada umumnya digunakan sebagai alat bantu untuk membangunkan seseorang jika ingin melakukan kegiatan pada waktu yang telah ditentukan.

c. Jadwal

Pengertian jadwal menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja, daftar atau sistem kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci.

d. Praktikum

Praktikum merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa melakukan percobaan untuk

membuktikan sendiri hipotesis atau konsep yang telah dipelajari dengan mengamati proses dan hasil percobaan. Pada prinsipnya praktikum merupakan serangkaian percobaan yang dilakukan *eksperimenter* di dalam laboratorium atau ruangan tertentu.

Kegiatan praktikum dilakukan mahasiswa setelah dosen memberikan penjelasan materi serta arahan untuk melakukan percobaan. Dengan adanya kegiatan praktikum mahasiswa dapat melakukan percobaan untuk membuktikan sebuah teori dari konsep yang telah dipelajari, mengumpulkan data, dan menemukan sendiri jawaban dari masalah yang dihadapi secara nyata melalui metode ilmiah. Selain itu praktikum dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang sedang atau telah dipelajari dan melatih keterampilan psikomotorik mahasiswa agar terampil menggunakan alat laboratorium.

e. Android

Android adalah *platform software* yang bersifat *open source* untuk *mobile device*. *Android* berisi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi-aplikasi dasar. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Basis sistem operasi *Android* adalah *kernel Linux 2.6* yang telah dimodifikasi untuk *mobile device*. Adapun definisi *Android* menurut beberapa para ahli didaftarkan sebagai berikut:

Menurut Supardi (2017:1) *Android* merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*), seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet (*PDA*).

Menurut Juansyah (2015:3) *Android* adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.



Gambar 1. Logo *Android*

Android umumnya digunakan di *smartphone* dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi *Symbian* di Nokia, *iOS* di Apple dan *BlackBerry OS*. Awalnya, *Google Inc.* Membeli *Android Inc.* yang merupakan yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel atau *smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan *Android* dibentuklah *Open Handset Alliance* yang terdiri dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak dan telekomunikasi termasuk *Google*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomm*, *T-Mobile* dan *Nvidia*. Pada saat perilisan perdana *Android* pada tanggal 5 November 2007, *Android* bersama *Open Handset Alliance* mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile*. Di lain pihak, *Google* merilis kode-kode *Android* di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan *open platform* perangkat seluler.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi *Android* yang pertama yang mendapatkan dukungan penuh dari *Google* atau *Google Mail Service* (GMS) dan yang kedua adalah yang benar-benar bebas distribusikan tanpa dukungan langsung *Google* atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution*. Perkembangan sistem operasi *Android* yang sekarang menjadi sangat populer karena bersifat *open source* menjadikannya sebagai sebuah sistem operasi yang diminati oleh banyak pengguna. Adapun beberapa kelebihan dari sistem operasi *Android* adalah sebagai berikut:

1) Dukungan Produsen *Hardware*

Smartphone dengan sistem operasi *Android* kini menjadi sangat populer dan digemari. Hal ini tak lepas dari dukungan produsen *hardware*, seperti *Sony* dengan *Xperia*-nya, *Samsung* dengan *Galaxy*-nya, *HTC*, *LG*, *Sharp*, *Fujitsu*, *Infinix*, *Xiaomi*, *Oppo* , *Vivo*, *Realme* dan berbagai merek lainnya.

2) Praktis dan Banyak Aplikasi Tersedia

Android sangat nyaman digunakan untuk *browsing*, *download*, bermain *game*, belajar dan lainnya hanya dengan berlangganan paket internet atau *WiFi*. Selain itu *Android* dapat digunakan sebagai modem atau *hotspot*.

a) Versi *Android*

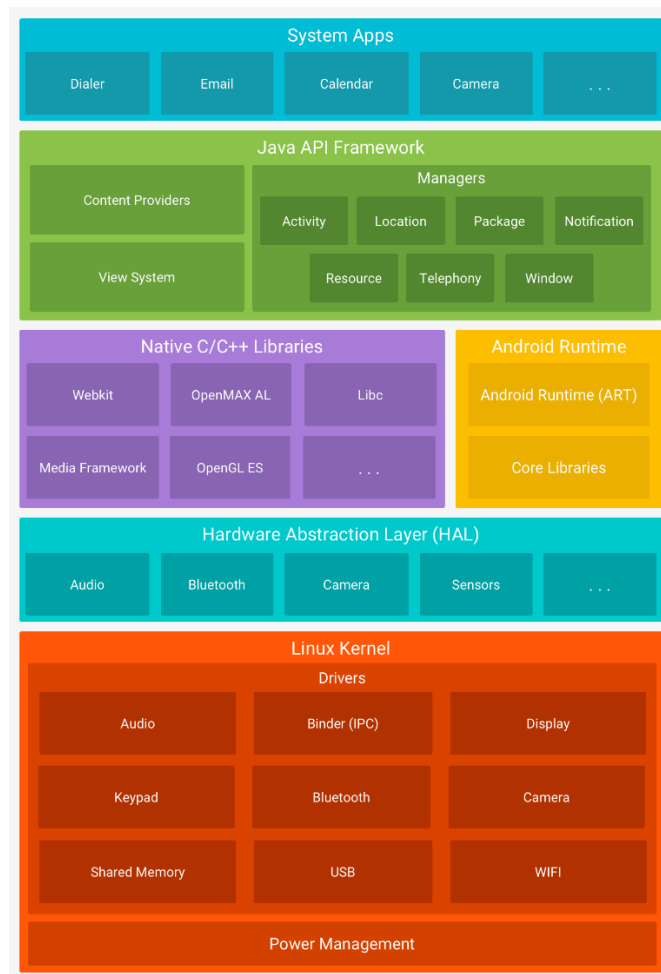
Perkembangan sistem operasi *Android* dari awal pertama dipakai hingga saat ini terdapat berbagai versi *Android* yang telah

dirilis. Adapun versi-versi *Android* yang telah dirilis adalah sebagai berikut:

- (1) *Android* versi 1.1
- (2) *Android* versi 1.5 (*Cupcake*)
- (3) *Android* versi 1.6 (*Donut*)
- (4) *Android* versi 2.0/2.1 (*Eclair*)
- (5) *Android* versi 2.2 (Froyo : *Frozen Yoghurt*)
- (6) *Android* versi 2.3 (*Gingerbread*)
- (7) *Android* versi 3.0/3.1 (*Honeycomb*)
- (8) *Android* versi 3.0/3.1 (ICS : *Ice Cream Sandwich*)
- (9) *Android* Versi 4.1/4.3 (*Jelly Bean*)
- (10) *Android* versi 4.4 (*KitKat*)
- (11) *Android* versi 5.0/5.1 (*Lollipop*)
- (12) *Android* versi 6.0 (*Marshmallow*)
- (13) *Android* versi 7.0/7.1 (*Nougat*)
- (14) *Android* versi 8.0/8.1 (*Oreo*)
- (15) *Android* versi 9.0 (*Pie*)
- (16) *Android* versi 10.0 (Q)
- (17) *Android* versi 11.0 (R)

b) Struktur *Android*

Sistem Operasi *Android* memiliki arsitektur yang terdiri dari *Linux Kernel*, *Hardware Abstraction Layer* (HAL), *Android Runtime*, *Libraries*, *Framework*, *System Applications*.



Gambar 2. Arsitektur *Android*

Penjelasan dari tiap-tiap komponen pada arsitektur *Android* adalah sebagai berikut :

(1) *Linux Kernel*

Kernel merupakan lapisan terdalam yang berada pada sistem operasi baik itu *Linux* maupun *Android*. Lapisan ini tidak benar — benar berinteraksi dengan pengguna maupun developer, tapi lapisan ini merupakan jantung dari seluruh sistem di *Android* karena lapisan inilah yang memberikan fungsi-fungsi berikut pada sistem *Android*:

- (a) Abstraksi *Hardware*
- (b) Program Manajemen *Memory*
- (c) Pengaturan Keamanan
- (d) Manajemen Energi *Software* (Baterai)
- (e) *Driver*
- (f) *Network Stack*

(2) *Hardware Abstraction Layer* (HAL)

Hardware Abstraction Layer (HAL) memberikan antarmuka standar yang mengungkapkan kemampuan perangkat keras perangkat ke kerangka kerja *API Java* yang lebih tinggi. HAL terdiri atas beberapa modul pustaka, masing-masing menerapkan antarmuka untuk komponen perangkat keras tertentu, seperti modul kamera atau *bluetooth*. Ketika *API framework* melakukan panggilan untuk mengakses perangkat keras, sistem *Android* memuat modul *library* untuk komponen perangkat keras tersebut.

(3) *Android Runtime* (ART)

Terletak pada level yang sama dengan lapisan *Library* juga terdapat Lapisan *Android Runtime* dan juga sekumpulan *Library Java* yang dikhususkan untuk *Android*. *Programmer Aplikasi Android* membuat aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman Java.

(4) *Library*

Library membawa sekumpulan instruksi untuk mengarahkan perangkat *Android* kita dalam menangani berbagai tipe data. Contohnya, perekam dari berbagai macam format Video dan Audio ditangani oleh *Media Framework Library*.

Berikut adalah beberapa kegunaan *Library*:

- (a) *Surface Manager*: Mengolah tampilan *Windows* Pada Layar
 - (b) *SGL*: Grafik 2 Dimensi
 - (c) *Open GL/ES*: Grafik 3 Dimensi maupun 2 Dimensi
 - (d) *Media Framework*: Menunjang perekaman dari berbagai macam format audio, video, dan gambar
 - (e) *Free Type*: Penerjemah Font
 - (f) *WebKit*: Mesin Browser
 - (g) *libc* (*System C libraries*)
 - (h) *SQLite*: Database
 - (i) *Open SSL*: Keamanan Jaringan
- (5) *API Framework*

Lapisan ini berinteraksi langsung dengan aplikasi kita. Program-program di atas manajemen fungsi dasar dari perangkat seperti manajemen *Resource*, Manajemen Panggilan, Manajemen *Window* dll. Sebagai seorang

developer, kita dapat melihat lapisan ini sebagai alat dasar yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi.

- (a) *Activity Manager* – Mengontrol semua aspek dari siklus hidup aplikasi dan *Activity Stack*.
- (b) *Content Providers* – Mengizinkan aplikasi untuk mempublikasikan dan berbagi data dengan aplikasi lainnya.
- (c) *Resource Manager* – Memberikan akses kepada *resources* yang bukan kode seperti *strings*, *setting* warna, dan *layout User Interface*.
- (d) *Notifications Manager* – Membuat aplikasi dapat menampilkan pengingat dan notifikasi kepada pengguna.
- (e) *View System* – Digunakan untuk membuat *User Interface* aplikasi.

(6) System Applications

Aplikasi berada pada lapisan terluar dari Arsitektur *Android*. Pengguna awam *Android* pasti akan berinteraksi dengan lapisan ini untuk fungsi umum seperti menelepon, mengakses *website*, dll. Lapisan di bawah dari lapisan aplikasi ini diakses kebanyakan oleh *Developer*, *Programmer* atau sejenisnya. Beberapa aplikasi standar yang pasti ada pada setiap perangkat, seperti:

(a) Aplikasi SMS

(b) Penelepon

(c) *Web Browser*

(d) *Contact*

Manager

f. Research & Development (R & D)

Menurut Sugiyono (2016: 297), *Research & Development (R & D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Kemudian menurut Putra (2015: 67), *Research & Development (R & D)* merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode atau strategi atau cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Research & Development (R & D)* merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menyempurnakan produk yang telah ada mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

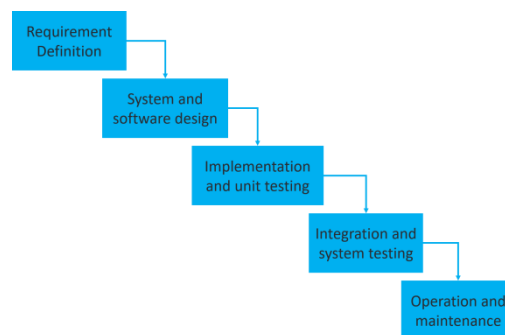
2. Pemodelan yang digunakan

a. *Waterfall Model*

Model pengembangan *software* yang diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 70-an ini merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier dimana keluaran dari tahap sebelumnya

merupakan masukan untuk tahap berikutnya. Pengembangan dengan model ini adalah hasil adaptasi dari pengembangan perangkat keras, karena pada waktu itu belum terdapat metodologi pengembangan perangkat lunak yang lain.

Menurut Ian Sommerville (2011), tahapan utama dari model *waterfall* langsung mencerminkan aktivitas pengembangan dasar. Terdapat 5 tahapan, yaitu *requirement analysis and definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *interegration and system testing*, *operations and maintenance*. Berikut adalah gambar *waterfall model*:



Gambar 3. *Model Waterfall*

- 1) *Requirement Analysis and Definition*, merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, kuesioner atau study literatur. Seseorang *system analyst* akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem.

- 2) *System and Software Design*, proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan - kebutuhan di atas menjadi representasi ke dalam bentuk “*blueprint*” sistem sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Setelah peneliti mendapatkan dokumentasi dari hasil analisis, maka peneliti mengubah kebutuhan-kebutuhan fungsi sistem di atas menjadi sebuah bentuk “*blueprint*” sistem. Sehingga hasil desain akan digunakan oleh penulis untuk membangun sebuah aplikasi.
- 3) *Implementation and Unit Testing*, untuk dapat dimengerti oleh mesin maka desain yang telah dikerjakan di tahap sebelumnya harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer Pada tahap ini, peneliti membangun sebuah set program atau unit program berdasarkan desain “*blueprint*” yang telah dibuat. Lalu setiap unit akan diuji apakah sudah memenuhi spesifikasinya.
- 4) *Integration and System Testing*, tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, desain dan pengkodean maka aplikasi yang sudah jadi

akan diintegrasikan kedalam sistem yang digunakan oleh *user*.

- 5) *Operation & Maintenance (optional)*, perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada user pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan periperal atau sistem operasi baru baru, atau karena pengguna membutuhkan perkembangan fungsional.

b. Analisis Sistem

Pada tahap analisis sistem terdapat langkah - langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem sebagai berikut :

- 1) *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
- 2) *Understand*, yaitu memahami sistem yang ada.
- 3) *Analyze*, yaitu menganalisis sistem .
- 4) *Report*, yaitu membuat laporan dari hasil analisis.

Sebagai alat pembanding dalam menentukan sistem baru layak atau tidak digunakan, maka penulis menggunakan 4 (empat) aspek sebagai pembanding antara sistem baru yang akan digunakan, aspek - aspek tersebut anataran lain adalah :

1) Identify

Identify, yaitu mengidentifikasi masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Masalah dapat

didefinisikan sebagai suatu pertanyaan yang ingin dipecahkan. Hal yang dilakukan dalam mengidentifikasi masalah yaitu :

- a) Mengidentifikasi penyebab masalah
- b) Mengidentifikasi titik keputusan
- c) Mengidentifikasi personil – personil kunci/utama.

2) Understand

Understand, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada dengan mempelajari secara terinci bagaimana sistem yang ada beroperasi. Diperlukan data yang diperoleh dengan cara melakukan penelitian.

3) Analyze

Menganalisis hasil dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan guna menemukan kelemahan sistem dan kebutuhan informasi pemakai. Sasaran yang harus dicapai untuk menemukan kriteria penilaian adalah antara lain *relevance, capacity, effeciency, timeliness, accessibility, flexibility, accuracy, reliability, security, economy, simplicity*.

4) Report

Report, merupakan kegiatan membuat laporan - laporan hasil analisis yang nantinya akan diteruskan ke pihak manajemen. Pihak manajemen beserta – sama dengan pemakai sistem akan mempelajari temuan – temuan dan analisis yang telah dilakukan oleh analisis sistem yang disajikan dalam laporan.

c. UML (Unified Modelling Language)

Menurut Muslihudin dan Oktafianto (2016:4) *Unified Modelling Language* (UML) merupakan elemen pada model – model yang kita buat berhubungan satu dengan lainnya.

Menurut Mulyani (2016:48) mengatakan UML (*Unified Modelling Language*) adalah “Sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem”.


Dari beberapa teori yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa *UML (Unified Modelling Language)* adalah bahasa yang sering digunakan untuk membangun sebuah sistem perangkat lunak dengan melakukan analisis desain dan spesifikasi dalam pemrograman berorientasi objek.



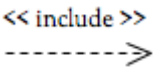
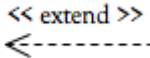

UML (*Unified Modelling Language*) memiliki diagram-diagram yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berorientasi objek, diantaranya:

1) Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

Tabel 1. Simbol pada Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Use cas</i>	<i>Use cas</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use cas



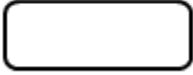


		dituliskan di dalam elips tersebut
	<i>Actor</i>	<i>Aktor</i> adalah pengguna sistem. <i>Aktor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i>
1	2	3
	<i>Association</i>	<i>Asosiasi</i> digunakan untuk menghubungkan aktor dengan use cas. Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Aktor</i> dengan <i>Use Case</i>
	<i>Include</i>	<i>Include</i> mungkin 1 use cas menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use cas lain
	<i>Extend</i>	<i>Extend</i> memungkinkan 1 use cas secara optional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use cas lain
	<i>System</i>	Sistem yang digunakan yang digambarkan kotak


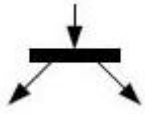

2) Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram yang bersifat dinamis yang merupakan tipe khusus dan diagram *state* yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dari suatu sistem. *Activity* Diagram merupakan yang paling penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada kendali antar objek.

Activity Diagram berfokus pada aktivitas-aktivitas yang terjadi yang terkait dalam suatu proses tunggal. Jadi dengan kata lain, diagram ini menunjukkan bagaimana aktivitas-aktivitas tersebut satu sama lain. Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Activity* Diagram:

Tabel 2. Simbol pada Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
1	2	3
	Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Decision	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
	Join	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu







	Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
	Fork	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel
1	2	3
	Join	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan

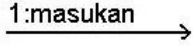
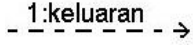


3) Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh objek-objek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. Objek-objek tersebut kemudian diurutkan dari kiri ke kanan, aktor yang menginisiasi interaksi biasanya ditaruh di paling kiri dari diagram. Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Sequence* Diagram:

Tabel 3. Simbol pada Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
1	2	3

	Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang
	<i>Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
1	2	3
	Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
	Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan
	Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
	Pesan tipe <i>call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri

	Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
	Pesan tipe <i>return</i>	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
1	2	3
	Pesan tipe <i>destroy</i>	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sekiranya jika <i>create</i> maka ada <i>destroy</i>
	Join	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan

4) Class Diagram

Class Diagram merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap kelas pada model desain dari suatu sistem, class diagram juga memperlihatkan aturan – aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Kelas memiliki atribut dan metode atau

operasi. Atribut adalah variable-variable yang mendeskripsikan property dengan bentuk sebaris teks dalam kelas tersebut, sedangkan metode adalah fungsi yang dimiliki oleh class dalam class diagram.

d. Skala *Likert*

Menurut Setiawan R. A dan Walter F. Atapukan (2018:56) Metode Skala Likert merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert pada Tahun 1932. Skala likert memiliki empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang mempersentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap dan perilaku. Skala likert dapat juga dikatakan sebagai skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan untuk penelitian.

e. Black Box Testing

Menurut Latif (2015:165) Metode Black Box Testing adalah sebuah metode yang dipakai untuk menguji sebuah software tanpa harus memperhatikan detail software. Pengujian ini hanya memeriksa nilai keluaran berdasarkan nilai masukan masing-masing. Tidak ada upaya untuk mengetahui kode program apa yang output pakai

3. Perangkat lunak yang digunakan

a. Android Studio



Gambar 4. Logo *Android Studio*

Android Studio adalah *Integrated Development Enviroment* (IDE)

untuk sistem operasi *Android*, yang dibangun di atas perangkat lunak *JetBrains IntelliJ IDEA* dan didesain khusus untuk pengembangan aplikasi *Android*. IDE ini merupakan pengganti dari *Eclipse Android Development Tools* (ADT) yang sebelumnya merupakan IDE utama untuk pengembangan aplikasi *Android*. Selain merupakan editor code *IntelliJ* dan alat pengembang yang berdaya guna, *Android Studio* menawarkan lebih banyak fitur.

b. StarUML



Gambar 5. Logo *StarUML*

StarUML adalah sebuah aplikasi modern dan interaktif di mana pengguna dapat merancang dan membuat diagram *UML* secara cepat, *flexible*, *extensible*, dan *featureful*. Tujuan dari *StarUML* adalah untuk membangun sebuah alat pemodelan perangkat lunak dan juga *platform*

yang menarik menggantikan *software UML* komersial seperti *Rational Rose, Together* dan sebagainya.

c. Dart



Gambar 6. Logo *Dart*

Dart adalah sebuah bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh *Google* pada tahun 2011 dengan tujuan awal untuk menggantikan JavaScript. Bahasa ini kembali populer ketika dikenalkan untuk mengembangkan *Flutter* karena dapat menghemat waktu dan tenaga dengan hanya membutuhkan satu *codebase* untuk mengembangkan aplikasi pada berbagai *platform*, daripada harus menghabiskan waktu untuk membuat *codebase* terpisah untuk masing-masing *platform*.

d. Flutter Software Development Kit (SDK)



Gambar 7. Logo *Flutter*

Flutter merupakan sebuah *SDK* untuk pengembangan aplikasi *mobile* yang dikembangkan oleh *Google* untuk membangun aplikasi yang memiliki kinerja tinggi serta dapat dipublikasi ke *platform Android* dan *iOS* dari satu *codebase* dengan performa dan stabilitas tinggi.

e. Android Software Development Kit (SDK)



Gambar 8. *Android SDK*

Android Software Development Kit (SDK) merupakan kit yang bisa digunakan oleh para developer untuk mengembangkan aplikasi berbasis *Android*. Di dalamnya, terdapat beberapa tools seperti debugger, software libraries, emulator, dokumentasi, sample code dan tutorial. Java SE Development kit adalah salah satu contoh *Android SDK* dan menjadi bahasa pemrograman yang paling sering digunakan untuk mengembangkan aplikasi *Android*. Di samping itu ada beberapa bahasa lainnya seperti C++, Go, dan Kotlin.

f. Adobe XD



Gambar 9. Logo *Adobe XD*

Adobe XD adalah sebuah alat yang disediakan oleh Adobe yang berguna untuk membuat desain *UI/UX*, dan juga *wireframe*. *Adobe XD* adalah aplikasi desain *UI/UX* yang dapat digunakan untuk membuat rancangan situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna berbagai platform termasuk web, ponsel, tablet, dan lainnya.

g. Adobe Illustrator CC 2017



Gambar 10. Logo *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator adalah aplikasi editor grafis berbasis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh *Adobe Systems*. *Illustrator* CC merupakan versi terkini program ini, generasi kedua puluh untuk produk *Illustrator*. *Illustrator* mampu menampilkan peramater warna cetak CMYK pada layar monitor RGB hampir 100% presisi dengan hasil cetaknya.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang relevan berupa karya tulis yang memiliki tema yang sama dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 4. Penelitian yang relevan

No.	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Perbedaan
1	Randi Putra/ 2015	Pembuatan aplikasi pengingat jadwal dan tugas kuliah berbasis <i>Android</i>	SDLC	Rancang Bangun Aplikasi Pengingat Jadwal Dan Tugas Kuliah Berbasis <i>Android</i>	Pengguna masih harus mengetik jadwal perkuliahan secara manual dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java. Sedangkan penulis membuat aplikasi yang dibuat menggunakan framework Flutter yang memungkinkan pengguna untuk memilih jadwal yang telah disiapkan

					tanpa harus membuka papan ketik.
2	M. Firmansyah Idris/ 2016	Pembuatan aplikasi <i>class reminder</i> berbasis <i>Android</i>	SDLC	Aplikasi Class Reminder Untuk UIN Alauddin Makassar Berbasis <i>Android</i>	Antarmuka yang masih kaku sehingga pengguna harus berpindah antarmuka untuk melihat <i>reminder</i> . Sedangkan penulis membuat aplikasi yang memperlihatkan jadwal praktikum langsung di antarmuka utama serta dibuat menggunakan framework Flutter dengan Dart sebagai bahasa pemrogramannya.

3	Agrista Safina Shani/ 2017	Pembuatan Sistem Aplikasi Water <i>Reminder</i> Berbasis Android	SDLC	Sistem Aplikasi Water <i>Reminder</i> Berbasis Android	Sistem yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman Jawa dan topik sistem adalah mengingatkan tentang kebutuhan minum air sedangkan sistem yang penulis buat menggunakan bahasa pemrograman Dart dan digunakan untuk mengingatkan tentang jadwal praktikum.
---	----------------------------------	--	------	--	---

4	M. Rizky Novrianto/ 2018	Pembuatan aplikasi pengingat jadwal kegiatan masjid berbasis <i>Android</i>	SDLC	Aplikasi Pengingat Jadwal Kegiatan Masjid Berbasis <i>Android</i> (Studi Kasus Masjid Baiturrohman Pogung Baru)	Pembagian pengguna aplikasi masih manual antara anak- anak s.d dewasa, menurut penulis hal ini sangat tidak efisien. Penulis membuat aplikasi yang tidak memerlukan pembagian pengguna sehingga lebih ringkas dan efisien.
5	Juliyanto Adam/ 2018	Pembuatan Aplikasi Mobile untuk Pengingat Jadwal dan Tugas Kuliah Berbasis <i>Android</i>	SDLC	Aplikasi Mobile untuk Peningat Jadwal dan Tugas Kuliah Berbasis <i>Android</i>	Diperlukan login untuk mengakses aplikasi, sedangkan aplikasi yang penulis buat tidak memerlukan login karena menggunakan

					local database storage.
--	--	--	--	--	-------------------------

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam suatu penelitian, populasi yang dipilih mempunyai hubungan yang erat dengan masalah yang diteliti. Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Sistem Informasi angkatan tahun 2019 sebanyak 99 mahasiswa.

2. Sampel

Dalam mengkaji terkait Sampel yang mana hal ini merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah 20% dari total jumlah populasi yang ada. Berarti $99 \times 20 / 100 = 19.8$ yang jika dibulatkan maka menjadi 20 sampel, jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 mahasiswa.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik atau metode pengambilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*, *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama

bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Pelaksanaan *simple random sampling* pada penelitian ini disebabkan anggota populasi penelitian ini dianggap homogen karena sampel yang diambil adalah mahasiswa aktif program studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya angkatan tahun 2019.

B. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini antara lain:

1. Metode Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membuat dan menyebarkan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab.

Pada penelitian ini penulis melakukan metode kuesioner dengan cara menganalisis kebutuhan pengguna terhadap aplikasi pengingat jadwal kuliah STMIK Palangkaraya, untuk memudahkan pelaksanaan kuesioner maka kuesioner akan disebar dalam bentuk Google Form dengan media koneksi internet.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan penulis untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dijadikan sebagai acuan dalam membuat aplikasi, misalnya jadwal perkuliahan mahasiswa dan juga dokumen lainnya yang mendukung penyusunan tugas akhir.

Dalam penelitian ini penulis melakukan metode dokumentasi dengan cara mengumpulkan data dari dokumen seperti data mata kuliah, jadwal praktikum pada STMIK Palangkaraya serta dokumen lainnya yang dapat dijadikan sebagai acuan pada penelitian ini.

3. Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan untuk pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dari buku-buku, jurnal, literatur, internet dan bacaan-bacaan sebagai sumber referensi yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

Pada penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan mencari dan mempelajari berbagai sumber – sumber dari buku, jurnal maupun dari artikel internet yang berhubungan dengan masalah yang diangkat.

4. Observasi

Metode observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati apa yang terjadi di lapangan guna untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, mencatat serta mengamati sistem yang sedang berjalan serta melihat format – format yang berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi agar informasi yang didapat lebih terjamin akurasi.

C. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis menggunakan pendekatan metode *SDLC (System Development Life Cycle) Waterfall Model*, sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*). *Waterfall Model* adalah suatu model yang menyediakan pendekatan alur pengembangan perangkat

lunak secara terurut yang dimulai dari tahapan *Requirement Analysis and Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, Operation and Maintenance*. Adapun penjelasan dari langkah – langkah yang dilakukan dalam membangun sistem dengan menggunakan *Waterfall Model* yaitu sebagai berikut :

1. Requirement Analysis and Definition,

Tahapan ini guna menggali semua informasi yang menganalisis bagaimana mahasiswa Sistem Informasi mengatur pengingat jadwal yang mereka gunakan untuk mata kuliah praktikum pada STMIK Palangkaraya. Untuk mengidentifikasi dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada. Penulis akan melakukan analisis menggunakan metode 4 (empat) tahapan yaitu *Identify, Understand, Analyze, dan Report*.

2. System and Software Design,

Tahapan ini adalah tahapan yang fokus pada perancangan aplikasi yang dibuat. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasikan serta rumusan masalah diterjemahkan ke dalam bentuk desain sistem, *database, use case diagram, activity diagram, sequence diagram* dan *class diagram*. Adapun program yang digunakan oleh penulis untuk pembuatan diagram yang telah disebutkan sebelumnya menggunakan program *StarUML*.

3. Implementation and Unit Testing,

Tahapan ini adalah tahapan untuk mengubah desain ke dalam bentuk nyata. Hasil dari tahap ini adalah aplikasi sesuai dengan “*blueprint*” yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Integration and System Testing,

Tahapan ini fokus pada pengujian perangkat lunak dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian yang dilakukan berdasarkan metode *black box testing* untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari sistem yang diuji.

D. Tinjauan Umum

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya adalah salah satu Perguruan Tinggi di Kalimantan Tengah yang berada di Jl. G. Obos No.41 yang dulunya bernama AMIK Palangkaraya, merupakan Perguruan Tinggi Informatika dan Komputer yang pertama di Kalimantan Tengah khususnya di Kota Cantik Palangka Raya.

Berdiri sesuai dengan izin yang dikeluarkan oleh Dirjen Dikti Depdikbud Nomor 078/D/O/1995, tanggal 28 September 1995 dan izin perubahan status menjadi STMIK Palangkaraya dari Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 71/D/O/2007 tanggal 24 Mei 2007.

E. Analisis

1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem pengingat jadwal mahasiswa di STMIK Palangkaraya yang sedang berjalan masih menggunakan sistem konvensional, sehingga mahasiswa harus mengunduh berkas berformat pdf, membuka berkas yang telah diunduh, lalu mengecek satu per satu mata kuliah praktikum yang ditempuh atau melihat jadwal perkuliahan pada *website* SMART yang dimana untuk menavigasikannya cukup memakan waktu sehingga dinilai kurang efisien.

2. Analisis Kelemahan Sistem Yang Berjalan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis memaparkan analisis sistem melalui 4 (empat) tahapan antara lain *Identify*, *Understand*, *Analyze* dan *Report* sebagai metode untuk mengidentifikasi, menganalisis serta memecahkan permasalahan yang nantinya dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan sistem untuk masa mendatang. Berikut ini hasil analisis sistem dari pengingat jadwal praktikum yang digunakan oleh mahasiswa Sistem Informasi STMIK Palangkaraya:

a. Identify

Identify, yaitu mengidentifikasi masalah. Pada penelitian ini masalah yang dihadapi pada bagian penjadwalan praktikum yang digunakan mahasiswa adalah masih menggunakan cara konvensional dengan cara melihat jadwal praktikum pada dokumen berformat pdf atau melihat

jadwal perkuliahan pada website SMART yang dimana untuk menavigasikannya cukup memakan waktu sehingga dinilai tidak efisien.

b. Understand

Understand, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada. Sistem yang berjalan saat ini adalah penjadwalan yang digunakan mahasiswa adalah masih melihat dokumen digital atau melihat jadwal pada SMART secara repetitif dan sering kali ditemui banyak kekurangan-kekurangan yang harus dihadapi seperti salah melihat jadwal, jam praktikum yang diampu berubah, kesalahan pengguna dalam menavigasikan pada web, serta resetnya sesi pada web. Hal ini mengakibatkan waktu yang dibutuhkan untuk melihat jadwal menjadi lebih memakan banyak waktu.

c. Analyze

Analyze, yaitu menganalisis sistem. Dari penjelasan pada poin sebelumnya dapat diketahui bahwa proses mahasiswa melihat jadwal praktikum dinilai kurang efektif serta memakan banyak waktu karena mahasiswa masih menggunakan cara konvensional.

Dari pembahasan di atas, maka dari itu diperlukan suatu aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam melihat jadwal praktikum. Diharapkan aplikasi dapat membantu meningkatkan efektivitas serta efisiensi mahasiswa dalam menjadwalkan mata kuliah praktikum yang ditempuh.

d. Report

Report, yaitu membuat laporan akhir analisis. Dari hasil analisis di atas maka akan disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat dapat menangani penjadwalan dan catatan mata kuliah serta mengingatkan mahasiswa terhadap mata kuliah praktikum yang ditempuhnya.

3. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah data-data yang terdiri dari :

- 1) Data nama mata kuliah
- 2) Data nama dosen pengampu mata kuliah
- 3) Data hari dan waktu perkuliahan
- 4) Data kelas mata kuliah

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- 1) Processor : AMD A10-9620p APU @ 2.5 GHz
- 2) Memory : 8 GB
- 3) Storage : 1 TB

c. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat program ini antara lain sebagai berikut :

- 1) *Linux Kubuntu (64 bit) 21.04* sebagai sistem operasi
- 2) *Windows 10 20H2 (October Update)* sebagai sistem operasi

- 3) *Adobe XD* sebagai alat pembuatan tampilan *user interface* aplikasi
- 4) *StarUML* sebagai alat pemodelan diagram
- 5) *Visual Studio Code* sebagai teks editor pemrograman
- 6) *Flutter SDK* sebagai alat pengembangan perangkat lunak
- 7) *Dart* sebagai bahasa pemrograman

d. Pengguna Sistem

Adapun pengguna yang akan berinteraksi dengan aplikasi ini yaitu mahasiswa Sistem Informasi yang disebut *user*. *User* adalah orang yang mempunyai hak penuh terhadap aplikasi yang ada atau orang yang sepenuhnya memiliki hak untuk mengolah data yang ada pada aplikasi.

4. Analisis Kelayakan Sistem

Kelayakan sistem dibangun untuk dapat dinyatakan layak dipublikasikan dan dapat digunakan, maka diperlukan beberapa analisis kelayakan sistem.

a. Kelayakan Teknologi

Teknologi yang digunakan sebagai menunjang operasional kelayakan teknologi untuk pembuatan aplikasi *mobile* berbasis *android* ini disesuaikan dengan kemajuan teknologi informasi terbaru sehingga dinilai cukup modern karena telah menggunakan *flutter* yang cepat dan ringan serta mendukung *backward compatibility*.

b. Kelayakan Hukum

Secara hukum, penulis memastikan tidak adanya informasi yang bersifat melanggar ketentuan hukum seperti adanya informasi, konten atau unsur – unsur yang bersifat melanggar hukum di wilayah Indonesia.

c. Kelayakan Operasional

Ditinjau dari sisi kelayakan operasional, fitur dan tampilan dari sistem yang dimaksud dibuat semudah mungkin bagi pengguna serta tidak memuat hal – hal yang dapat membingungkan pengguna. Sistem ini dibuat sederhana tanpa harus mengurangi fungsi dan tujuannya.

F. Desain Sistem

Pada tahap ini penulis akan menguraikan rancangan dan desain yang menjadi komponen penyusun untuk membangun tampilan aplikasi dalam “Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis *Android*”.

1. Desain Antarmuka

Tahap ini akan menjelaskan rancangan desain antarmuka atau *User Interface design* pada halaman – halaman yang ada pada Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis *Android*. Adapun rancangan desain antarmuka antara lain sebagai berikut:

a. Masukan Antarmuka

1) Halaman *splash screen*

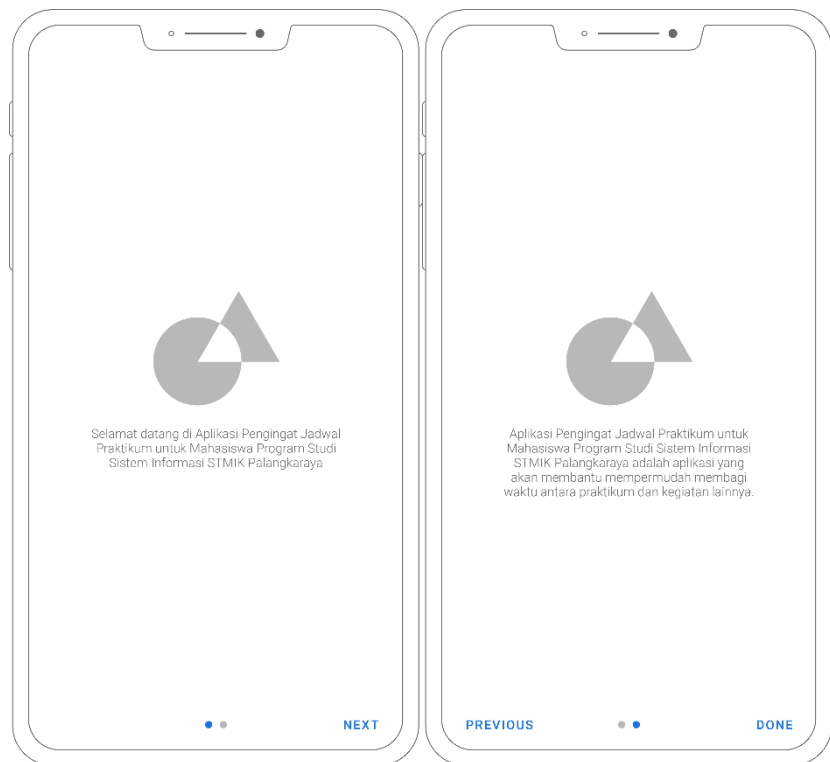
Halaman *splash screen* adalah halaman yang digunakan untuk masuk ke halaman intro dimana *user* harus menunggu selama 2 detik sebelum aplikasi siap digunakan oleh user. Adapun rancangan halaman *splash screen* adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Halaman *splash screen*

2) Halaman *intro*

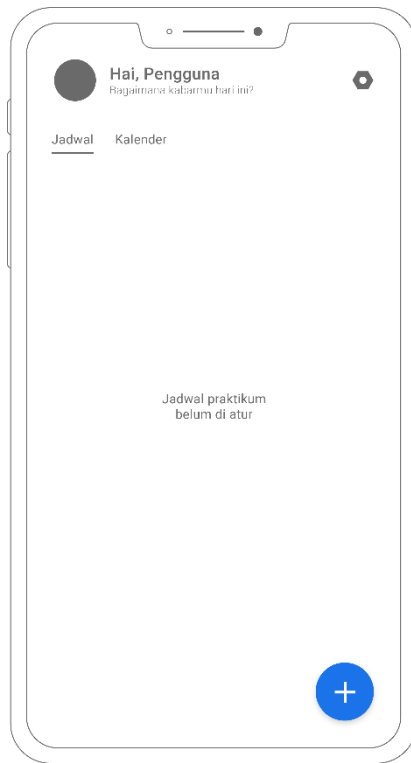
Halaman *intro* adalah halaman yang akan ditampilkan saat aplikasi dijalankan untuk pertama kali. Halaman *intro* adalah dua halaman yang ditampilkan aplikasi untuk menjelaskan secara singkat fungsi aplikasi yang dibuat sebelum masuk ke halaman utama yaitu halaman jadwal. Rancangan halaman intro adalah sebagai berikut:



Gambar 12. Halaman intro

3) Halaman jadwal

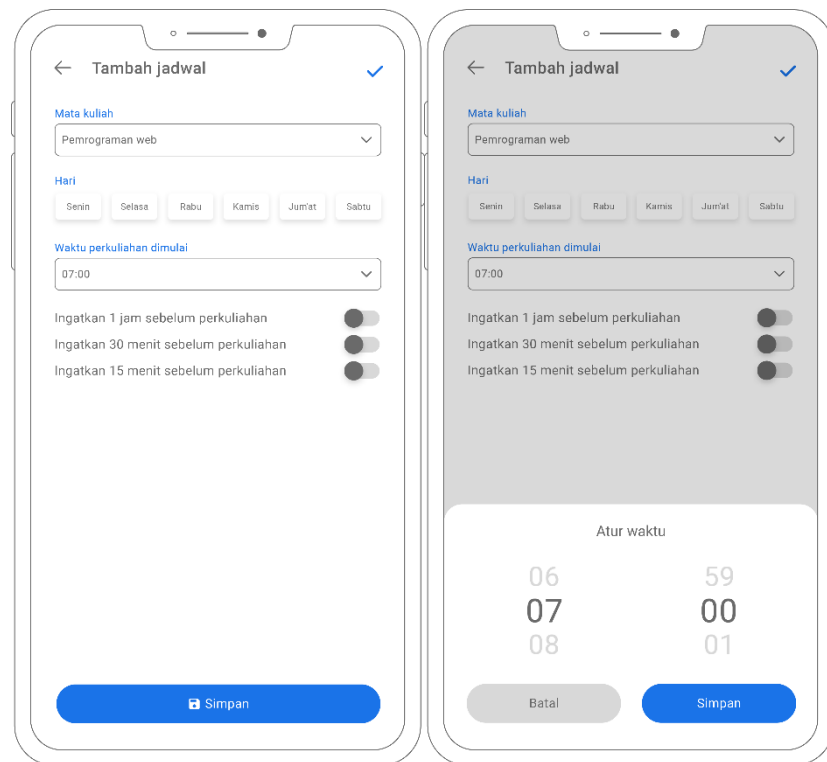
Gambar dibawah ini merupakan desain halaman jadwal yang akan muncul setelah *user* menekan tombol *done* pada halaman intro, halaman jadwal memiliki beberapa menu yang siap berinteraksi dengan *user*.



Gambar 13. Halaman jadwal

4) Halaman tambah jadwal

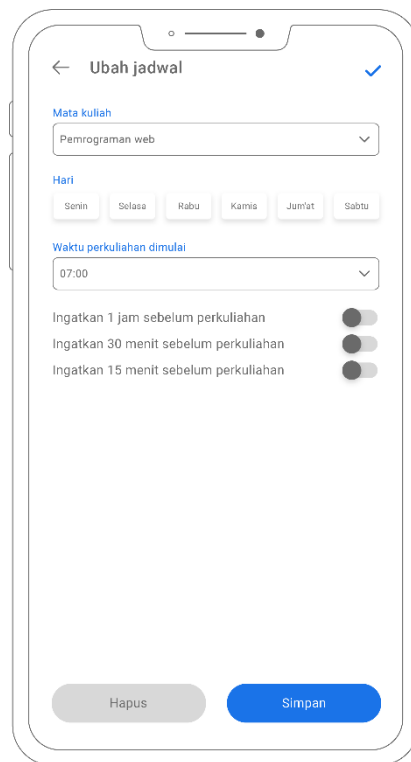
Halaman tambah jadwal digunakan untuk menginput serta menambahkan jadwal baru untuk nantinya disimpan lalu ditampilkan pada halaman jadwal. Rancangan halaman tambah jadwal adalah sebagai berikut:



Gambar 14. Halaman tambah jadwal

5) Halaman ubah jadwal

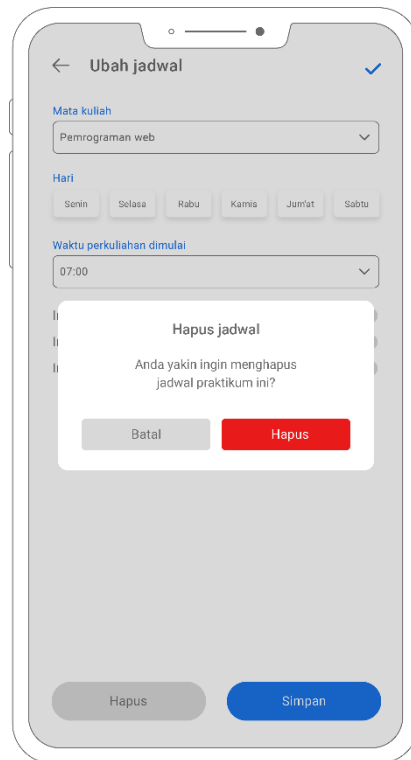
Halaman ubah jadwal digunakan untuk mengubah jadwal yang telah dibuat oleh user, halaman ubah jadwal dapat diakses ketika user memilih salah satu jadwal yang telah user buat di halaman jadwal. Rancangan halaman ubah jadwal adalah sebagai berikut:



Gambar 15. Halaman ubah jadwal

6) Halaman hapus jadwal

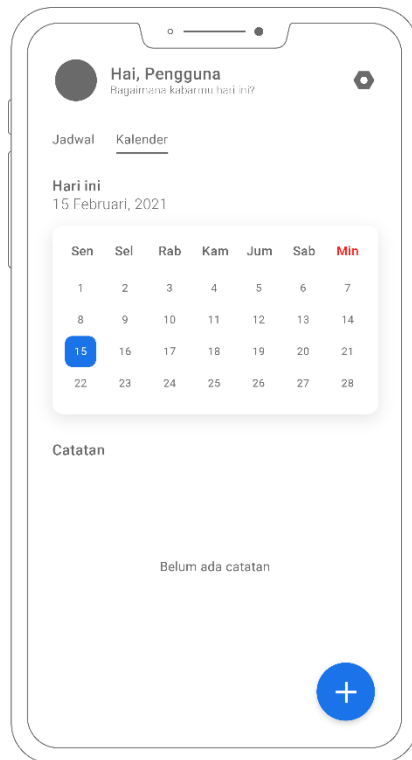
Halaman hapus jadwal digunakan untuk menghapus jadwal yang telah dibuat oleh user, halaman hapus jadwal dapat diakses ketika user menekan tombol hapus pada halaman ubah jadwal. Rancangan halaman hapus jadwal adalah sebagai berikut:



Gambar 16. Halaman hapus jadwal

7) Halaman kalender

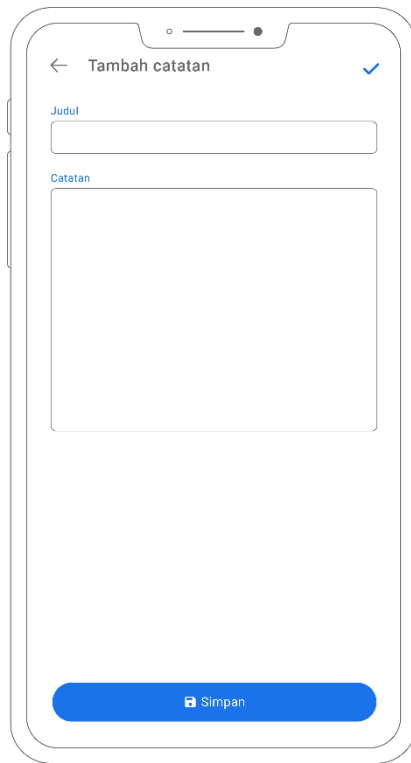
Halaman kalender merupakan halaman yang akan muncul setelah *user* menekan *tab* menu kalender pada halaman jadwal, halaman ini memiliki kalender yang jika salah satu tanggal pada kalender dipilih maka akan menampilkan catatan yang dibuat pada tanggal tersebut. Adapun rancangan dari halaman kalender adalah sebagai berikut:



Gambar 17. Halaman kalender

8) Halaman tambah catatan

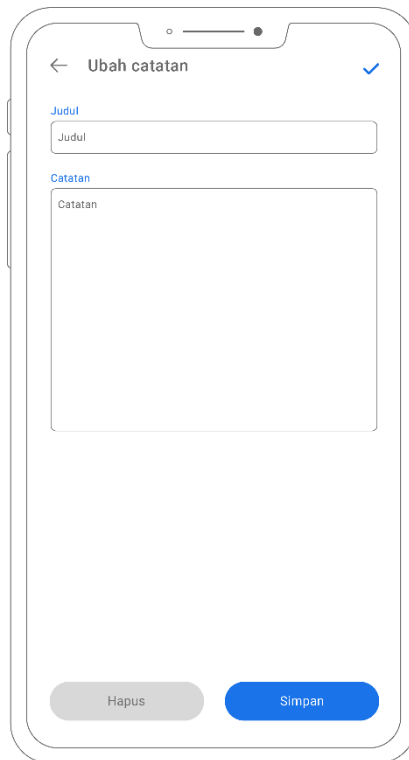
Halaman tambah catatan digunakan untuk menambahkan catatan baru untuk nantinya disimpan dan ditampilkan pada halaman kalender. Rancangan halaman tambah catatan adalah sebagai berikut:



Gambar 18. Halaman tambah catatan

9) Halaman ubah catatan

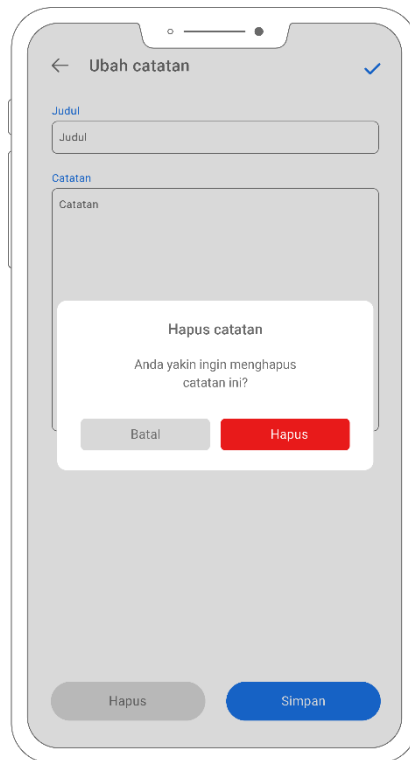
Halaman ubah catatan digunakan untuk mengubah catatan yang telah dibuat oleh user sebelumnya, halaman ubah jadwal dapat diakses ketika user memilih tanggal pada kalender lalu memilih catatan yang telah dibuat. Adapun rancangan halaman ubah catatan adalah sebagai berikut:



Gambar 19. Halaman ubah catatan

10) Halaman hapus catatan

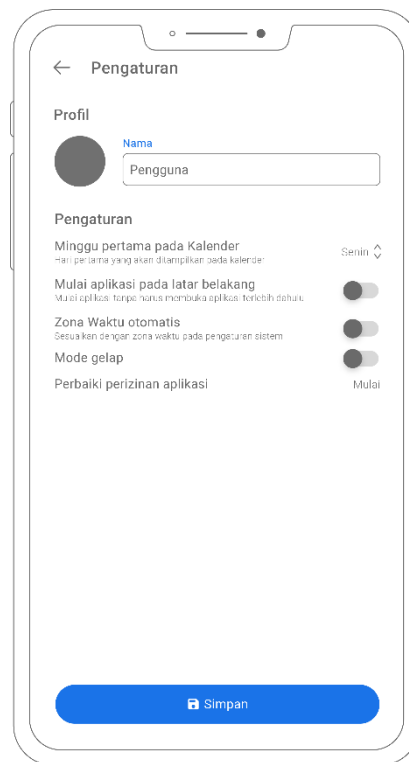
Halaman hapus catatan digunakan untuk menghapus catatan yang telah dibuat oleh user, halaman hapus catatan dapat diakses ketika user menekan tombol hapus pada halaman ubah catatan. Rancangan halaman hapus jadwal adalah sebagai berikut:



Gambar 20. Halaman hapus catatan

11) Halaman pengaturan

Halaman pengaturan merupakan halaman yang akan muncul setelah *user* menekan tombol dengan icon *gear* yang terdapat pada pojok kanan atas pada halaman jadwal maupun halaman kalender.

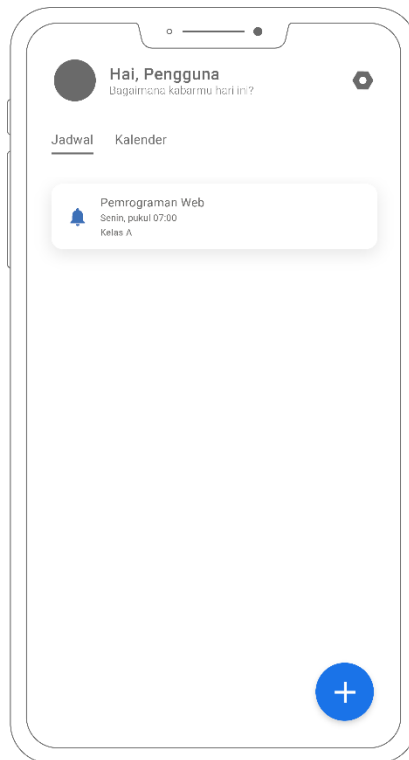


Gambar 21. Halaman pengaturan

b. Keluaran Antarmuka

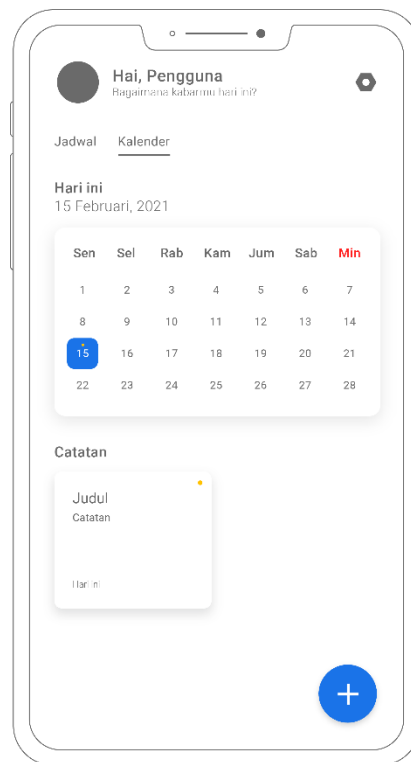
Desain keluaran yang akan menjadi output dari sistem ini adalah sebagai berikut:

- 1) Desain keluaran berupa informasi daftar jadwal mata kuliah praktikum yang telah diinputkan sebelumnya yang terdiri dari nama mata kuliah, hari dan waktu mata kuliah serta kelas yang diambil.



Gambar 22. Desain output jadwal

- 2) Desain keluaran berupa informasi daftar catatan mata kuliah praktikum yang telah diinput sebelumnya yang terdiri dari judul catatan serta isi catatan.



Gambar 23. Desain output catatan

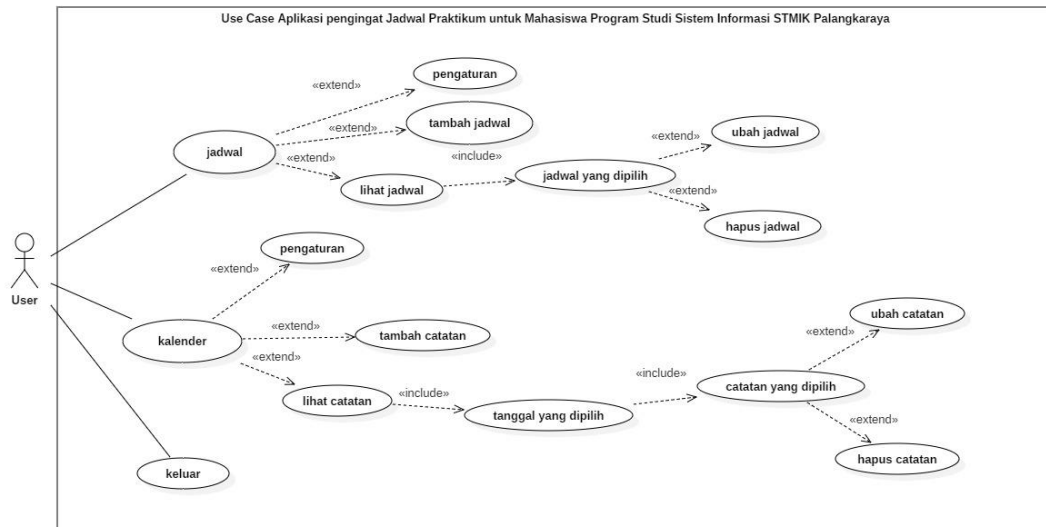
2. Desain Proses

Pada tahap desain proses ini penulis menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* untuk menggambarkan urutan instruksi dari aplikasi yang dibuat. Berikut desain dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* serta *Sequence Diagram* dalam penelitian ini:

a. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antar user dengan sistem. Use case diagram mengidentifikasikan actor yang terlibat dalam kegiatan yang dapat dilakukan terhadap sistem. Berikut ini adalah desain use case diagram dari rancangan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Mahasiswa Sistem Informasi STMIK Palangkaraya berbasis Android:

Pada gambar 23 dapat dilihat bahwa user dapat mengakses, menambah, mengubah, serta menghapus record jadwal dan catatan. Untuk mengubah dan menghapus record yang ada pada aplikasi, user harus memilih record yang akan di ubah ataupun dihapus terlebih dahulu.



Gambar 24. Desain use case diagram

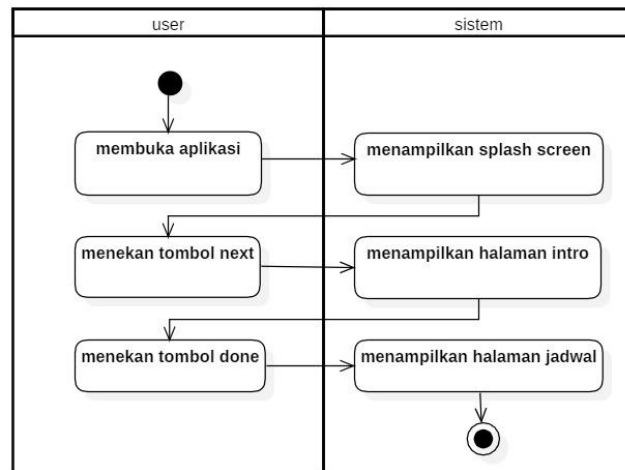
b. Activity Diagram

Activity diagram merupakan gambaran alur cara kerja sistem. Pada diagram ini digambarkan aktivitas-aktivitas apa saja yang dikerjakan oleh sebuah sistem. Berikut merupakan Activity diagram dari perancangan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Mahasiswa Sistem Informasi STMIK Palangkaraya berbasis Android.

1) Activity diagram halaman jadwal

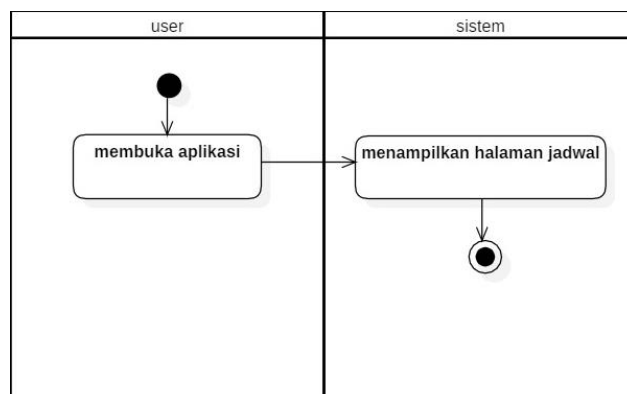
Pada activity diagram ada 2 *state* yang akan dilalui pengguna, gambar dibawah ini menunjukkan bagaimana sistem akan menampilkan halaman jadwal ketika *user* membuka aplikasi untuk

pertama kali setelah instalasi dimana user harus melewati splash screen dan halaman intro terlebih dahulu.



Gambar 25. Activity diagram halaman jadwal

Sedangkan pada gambar 26 di bawah ini, sistem akan menampilkan halaman jadwal setelah user membuka aplikasi.

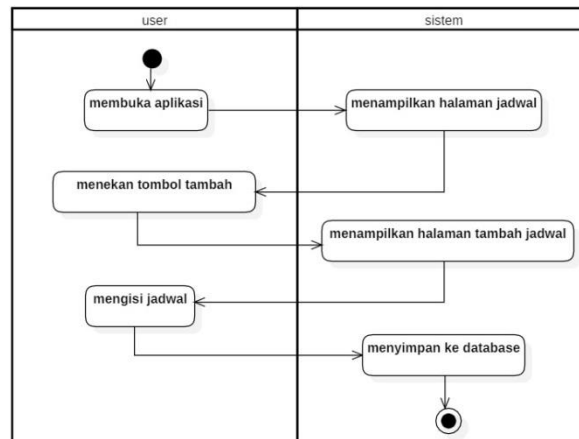


Gambar 26. Activity diagram halaman jadwal

2) Activity diagram halaman tambah jadwal

User membuka aplikasi lalu memilih menekan tombol tambah, maka sistem akan menampilkan halaman tambah jadwal. Setelah user selesai mengisi jadwal dan menekan tombol simpan maka

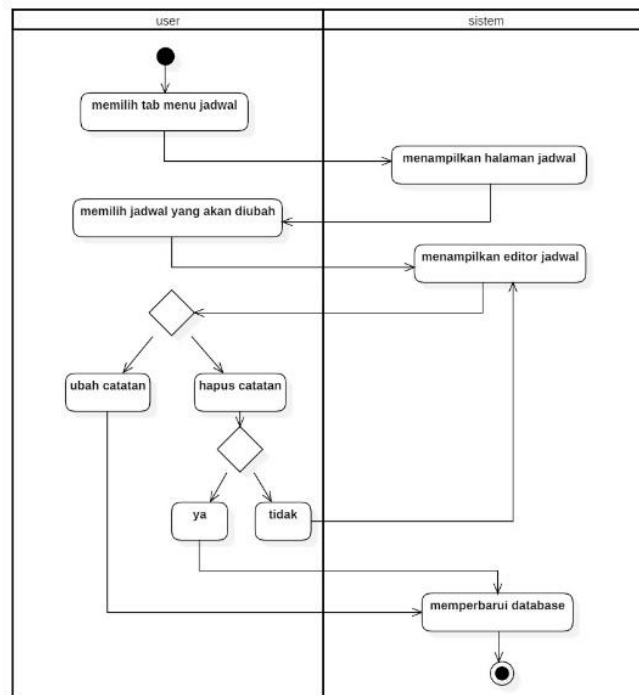
aplikasi akan menyimpan record yang telah diisi oleh user ke dalam database.



Gambar 27. Activity diagram halaman tambah jadwal

3) Activity diagram halaman ubah jadwal

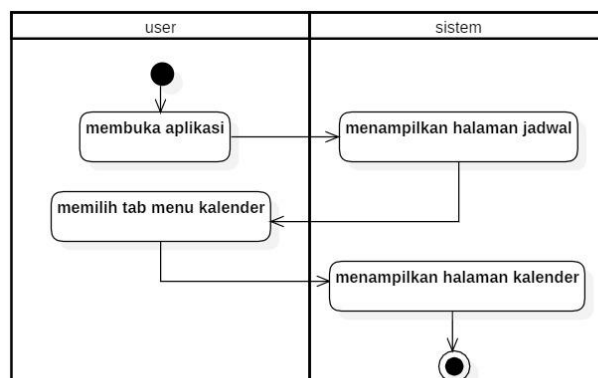
User memilih jadwal, sistem akan menampilkan detail jadwal. Lalu, saat user memilih Jadwal yang akan di ubah, system akan menampilkan editor Jadwal yang pada halamannya terdapat dua opsi yang dapat dipilih oleh user, yaitu mengubah dan menghapus. Jika user memilih mengubah lalu setelah mengubah user menekan tombol simpan, maka sistem akan memperbarui record pada database, sedangkan jika user memilih untuk menghapus lalu menekan tombol hapus maka sistem akan menampilkan halaman konfirmasi penghapusan. Jika user menekan hapus pada halaman konfirmasi, maka sistem akan menghapus record, dan jika user menekan tidak maka halaman akan hilang dan kembali ke editor jadwal.



Gambar 28. Activity diagram halaman ubah jadwal

4) Activity diagram halaman kalender

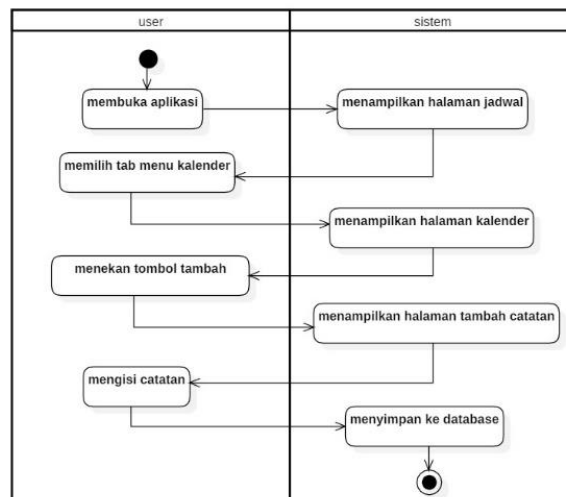
User membuka aplikasi lalu sistem akan menampilkan halaman Jadwal. Saat user memilih tab menu kalender, sistem akan mengalihkan user ke halaman kalender.



Gambar 29. Activity diagram halaman kalender

5) Activity diagram halaman tambah catatan

User membuka aplikasi lalu sistem akan menampilkan halaman Jadwal. Saat user memilih tab menu kalender, sistem akan mengalihkan user ke halaman kalender. Saat user menekan tombol tambah, sistem akan mengalihkan user ke halaman tambah Catatan, setelah user mengisi Catatan dan menekan tombol simpan, sistem akan menyimpan record yang telah dibuat oleh user.

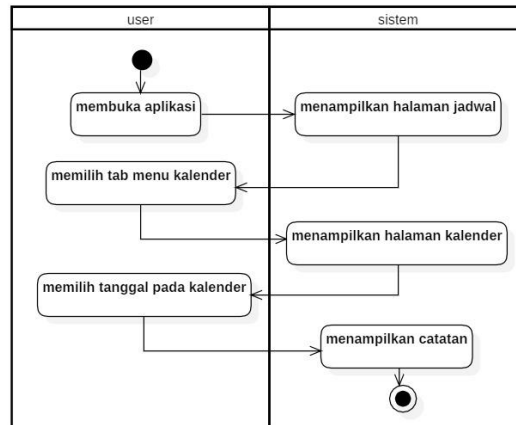


Gambar 30. Activity diagram halaman buat catatan

6) Activity diagram halaman lihat catatan

User membuka aplikasi lalu sistem akan menampilkan halaman Jadwal. Saat user memilih tab menu kalender, sistem akan mengalihkan user ke halaman kalender. Saat user menekan tombol tambah, sistem akan mengalihkan user ke halaman tambah Catatan,

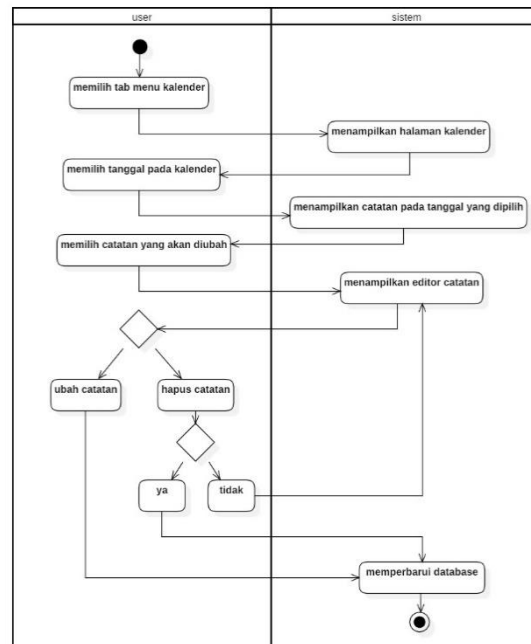
setelah user mengisi Catatan dan menekan tombol simpan, sistem akan menyimpan record yang telah dibuat oleh user.



Gambar 31. Activity diagram halaman lihat catatan

7) Activity diagram halaman ubah catatan

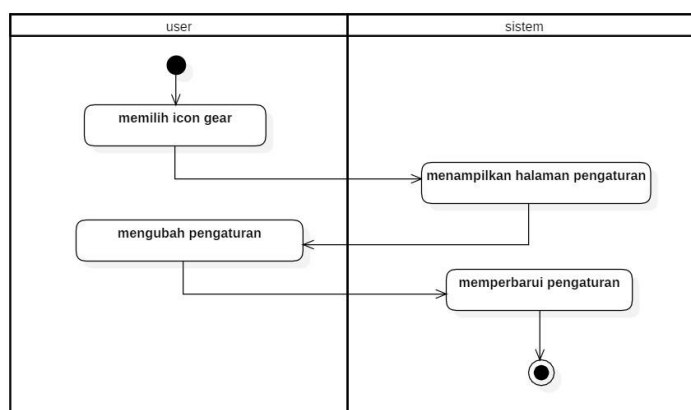
User memilih tab menu kalender, sistem akan menampilkan halaman kalender. Lalu, saat user memilih tanggal pada Kalender, sistem akan menampilkan Catatan pada tanggal yang telah dipilih. Saat user memilih catatan yang akan di ubah, system akan menampilkan editor catatan yang pada halamannya terdapat dua opsi yang dapat dipilih oleh user, yaitu mengubah dan menghapus. Jika user memilih mengubah lalu setelah mengubah user menekan tombol simpan, maka sistem akan memperbarui record pada database, sedangkan jika user memilih untuk menghapus lalu menekan tombol hapus maka sistem akan menampilkan *halaman* konfirmasi penghapusan. Jika user menekan hapus pada halaman konfirmasi, maka sistem akan menghapus record, dan jika user menekan tidak maka halaman akan hilang dan kembali ke editor catatan.



Gambar 32. Activity diagram halaman ubah catatan

8) Activity diagram halaman pengaturan

User memilih icon gear lalu sistem akan menampilkan halaman pengaturan. Saat user mengubah pengaturan, sistem akan memperbarui pengaturan.

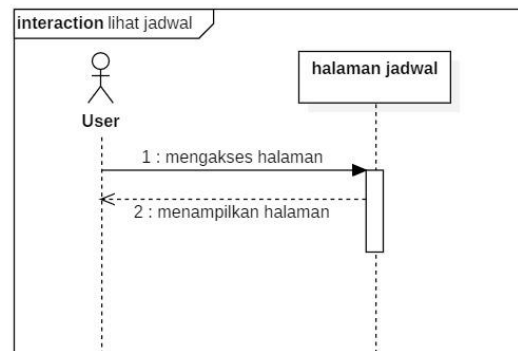


Gambar 33. Activity diagram halaman pengaturan

c. Sequence Diagram

1) Sequence diagram halaman jadwal

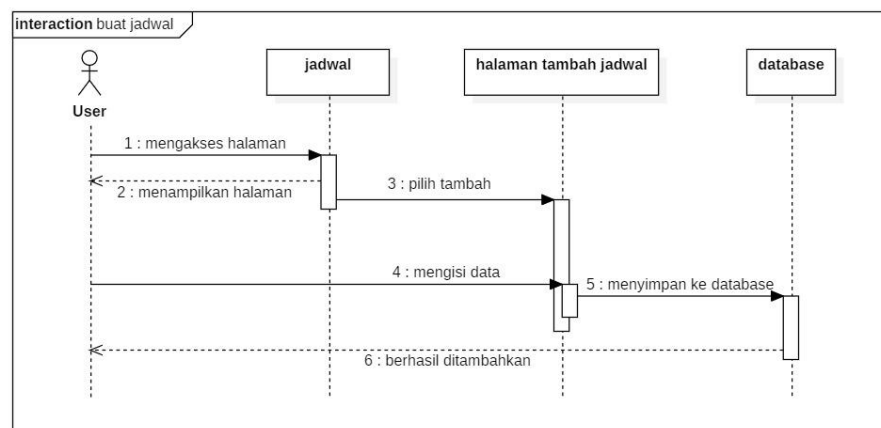
Sequence diagram halaman jadwal menampilkan halaman jadwal ketika user membuka aplikasi.



Gambar 34. Sequence diagram halaman jadwal

2) Sequence diagram halaman tambah jadwal

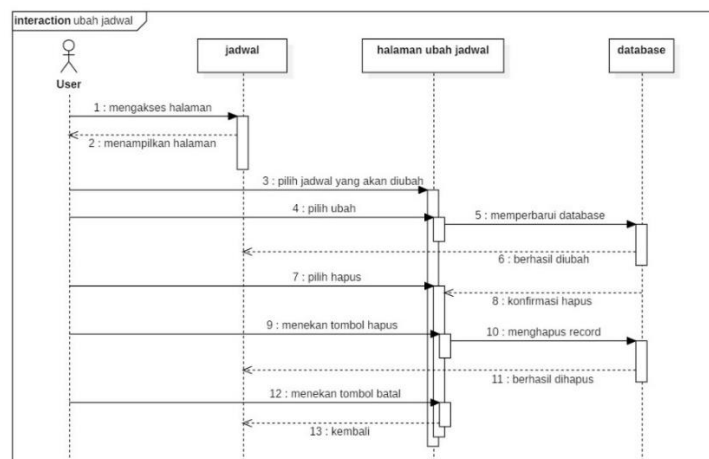
Halaman tambah jadwal akan tampil saat user menekan tombol tambah. Maka akan tampil halaman tambah jadwal.



Gambar 35. Sequence diagram halaman tambah jadwal

3) Sequence diagram halaman ubah jadwal

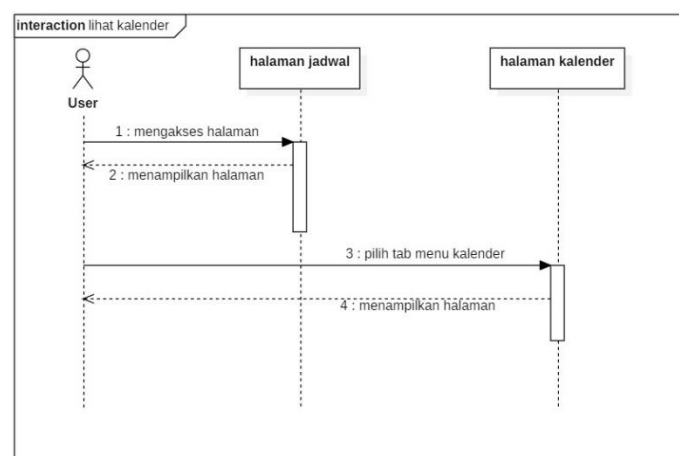
Sequence diagram halaman ubah jadwal menampilkan editor jadwal saat user memilih salah satu jadwal. Maka akan tampil halaman ubah jadwal.



Gambar 36. Sequence diagram halaman ubah jadwal

4) Sequence diagram halaman kalender

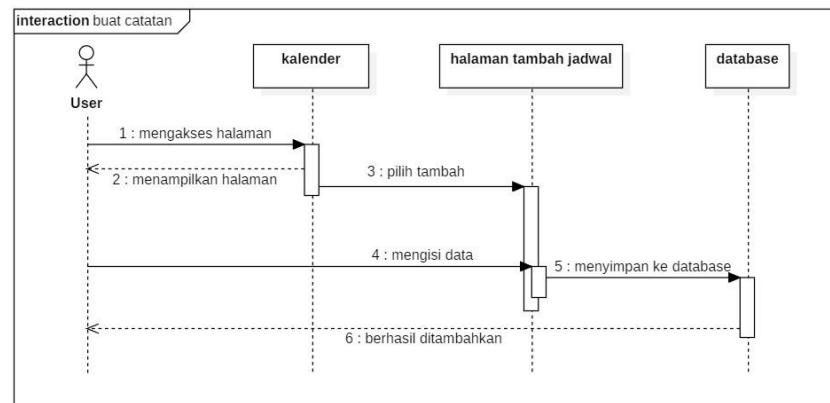
Sequence diagram halaman kalender menampilkan detail jadwal saat user menekan tab menu kalender. Maka akan tampil halaman kalender.



Gambar 37. Sequence diagram halaman kalender

5) Sequence diagram halaman buat catatan

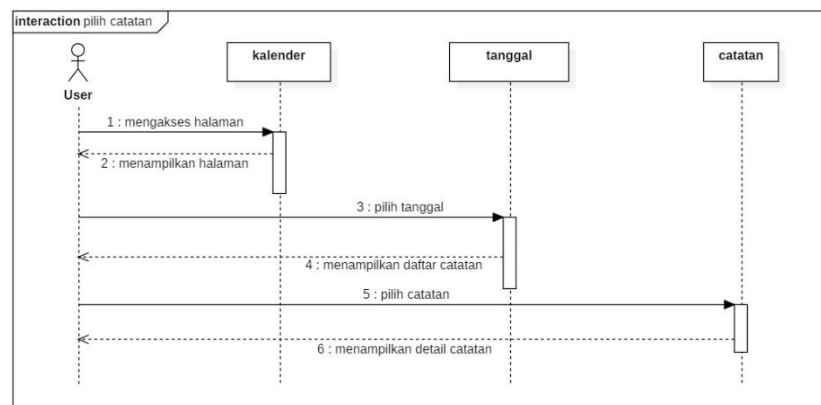
Sequence diagram halaman buat catatan menampilkan halaman buat catatan saat user menekan tombol tambah pada halaman kalender. Maka sistem akan menampilkan halaman tambah catatan.



Gambar 38. Sequence diagram halaman buat catatan

6) Sequence diagram halaman pilih catatan

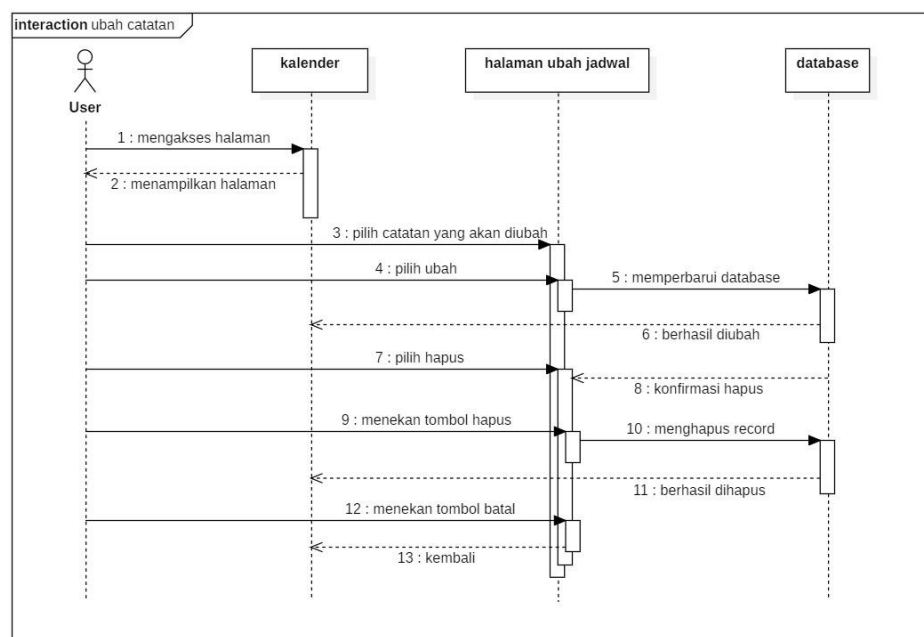
Sequence diagram halaman pilih catatan menampilkan daftar catatan yang telah dibuat oleh user saat user memilih tanggal pada halaman kalender. Maka sistem akan menampilkan daftar catatan.



Gambar 39. Sequence diagram halaman pilih catatan

7) Sequence diagram halaman ubah catatan

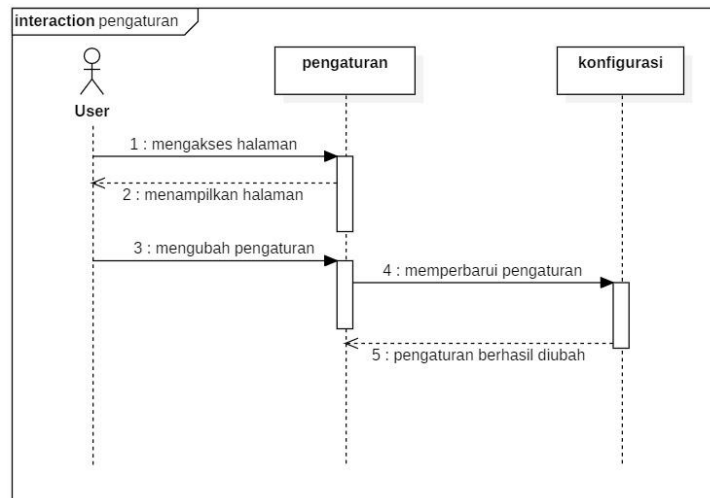
Sequence diagram halaman pilih catatan menampilkan daftar catatan yang telah dibuat oleh user saat user memilih tanggal pada halaman kalender. Maka sistem akan menampilkan daftar catatan.



Gambar 40. Sequence diagram halaman ubah catatan

8) Sequence diagram halaman pengaturan

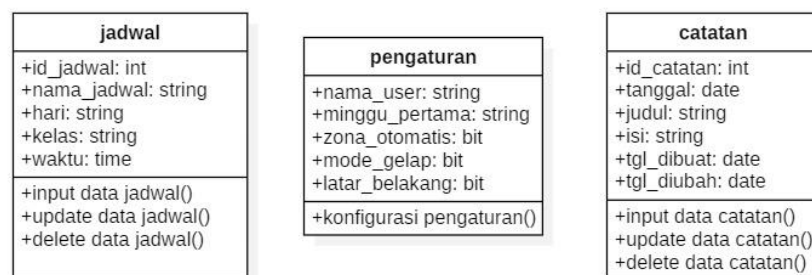
Sequence diagram halaman pengaturan menampilkan halaman pengaturan saat user menekan ikon gear, maka sistem akan menampilkan pengaturan yang bisa dikonfigurasi oleh user.



Gambar 41. Sequence diagram halaman pengaturan

d. Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang menunjukkan kelas-kelas yang ada dari sebuah sistem yang hubungan nya secara logika. Karena itu Class Diagram merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorientasi objek termasuk UML. Gambar 42 dibawah menggambarkan rancangan class diagram.



Gambar 42. Class diagram

3. Desain Basis Data

a. Desain Tabel Basis Data

Database db_pengingat adalah database yang dibuat untuk menyimpan data-data yang digunakan dalam proses pengolahan data jadwal, catatan, serta pengaturan. Berikut ini adalah desain dari tabel yang dibuat dalam database db_pengingat, yaitu:

1) Tb_jadwal

Tabel jadwal merupakan tabel yang menyimpan data jadwal yang nantinya digunakan untuk aplikasi. Berikut ini spesifikasi dari tabel jadwal:

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
id_jadwal	int	3	Auto Increment (Primary Key)
nama_jadwal	varchar	36	-
hari	varchar	8	-
kelas	varchar	1	-
waktu	time	-	-

Tabel 5. Tabel Jadwal

2) Tb_catatan

Tabel catatan merupakan tabel yang menyimpan data catatan yang nantinya digunakan pada halaman kalender aplikasi. Berikut ini spesifikasi dari tabel catatan:

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
id_catatan	Int	3	Auto Increment (Primary Key)
tanggal	varchar	-	-

judul	varchar	36	-
isi	Text	-	-
waktu	Time	-	-
tgl_dibuat	Time	-	-
tgl_diubah	Time	-	-

Tabel 6. Tabel Catatan

3) Tb_pengaturan

Tabel pengaturan merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan konfigurasi aplikasi. Berikut ini spesifikasi dari tabel pengaturan:

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
nama_user	varchar	48	-
minggu_pertama	varchar	8	-
zona_otomatis	bit	1	-
mode_gelap	bit	1	-
latar_belakang	bit	1	-

Tabel 7. Tabel Pengaturan

4. Desain Keuangan dan Biaya

Desain keuangan dan biaya ialah rincian biaya yang dibutuhkan terkait dengan pembuatan aplikasi sampai dengan implementasi aplikasi. Rincian biaya tersebut dapat dilihat pada tabel 7 dibawah ini :

No.	Jenis pengeluaran	Biaya yang diusulkan
1	Pengumpulan dan Analisis Data	
	Analisis dan pengumpulan data	Rp 300,000
	Identifikasi <i>user requirement</i>	Rp 400,000
	Desain dan <i>programming</i> sistem	Rp 300,000
	Testing dan implementasi	Rp 750,000

2	Bahan dan Peralatan Penelitian		
	<i>Software dan hardware</i>	Rp	750,000
	Biaya internet	Rp	650,000
3	Perjalanan		
	Biaya transportasi penelitian	Rp	450,000
4	Biaya lain - lain		
	Kertas <i>Print</i> A4	Rp	250,000
	CD	Rp	20,000
	TOTAL	Rp	4,520,000

Tabel 8. Tabel Rincian Keuangan dan Biaya

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Implementasi

Implementasi merupakan suatu tahap yang menjabarkan bagaimana aplikasi ini dirancang dan dapat bekerja sebagaimana fungsinya serta diharapkan dapat berjalan dengan baik. Penulis akan mengimplementasikan proses perancangan sistem, uji coba aplikasi, manual program sehingga nanti dapat dimengerti dengan jelas dan diketahui kegunaannya.

1. Implementasi Program

a. *Source Code* Home

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan tentang proses-proses dan fungsi-fungsinya berdasarkan desain yang dibuat menggunakan kode program (*source code*)

```

import 'package:clock_app/enums.dart';
import 'package:clock_app/models/menu_info.dart';
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:flutter_local_notifications/flutter_local_notifications.dart';
import 'package:provider/provider.dart';
import 'views/homepage.dart';

final FlutterLocalNotificationsPlugin flutterLocalNotificationsPlugin =
  FlutterLocalNotificationsPlugin();

void main() async {
  WidgetsFlutterBinding.ensureInitialized();
  var initializationSettingsAndroid =
    AndroidInitializationSettings('codex_logo');
  var initializationSettingsIOS = IOSInitializationSettings(
    requestAlertPermission: true,
    requestBadgePermission: true,
    requestSoundPermission: true,
    onDidReceiveLocalNotification:
      (int id, String title, String body, String payload) async {});
  var initializationSettings = InitializationSettings(
    initializationSettingsAndroid, initializationSettingsIOS);
  await flutterLocalNotificationsPlugin.initialize(initializationSettings,
    onSelectNotification: (String payload) async {
      if (payload != null) {
        debugPrint('notification payload: ' + payload);
      }
    });
  runApp(MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  // This widget is the root of your application.
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      debugShowCheckedModeBanner: false,
      title: 'Peningat Jadwal',
      theme: ThemeData(
        primarySwatch: Colors.blue,
        visualDensity: VisualDensity.adaptivePlatformDensity),
      home: ChangeNotifierProvider<MenuInfo>(
        create: (context) => MenuInfo(MenuType.clock),
        child: HomePage(),
      ),
    );
  }
}

```

Gambar 43. Source Code Home

Baris 1 sampai baris 6 merupakan *fragment* dan *library* yang diperlukan untuk pembangunan *widget* pada halaman *home*. Baris 8 sampai 9 digunakan untuk menginisiasi variabel *flutterLocalNotificationsPlugin* yang selanjutnya digunakan untuk mendefinisikan kanal data notifikasi pada *smartphone android* dan *iOS* pada baris 11 sampai dengan baris 29. Baris 33 sampai 50 digunakan untuk menampilkan *widget* yang berisi *fragment* halaman utama diikuti dengan *fragment* menu.

b. *Source Code* Halaman Jam

Berikut adalah kode program untuk halaman jam.

```

import 'dart:async';
import 'package:clock_app/constants/theme_data.dart';
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:intl/intl.dart';

import 'clockview.dart';

class ClockPage extends StatefulWidget {
  @override
  _ClockPageState createState() => _ClockPageState();
}

class _ClockPageState extends State<ClockPage> {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    var now = DateTime.now();

    var formattedDate = DateFormat('EEE, d MMM').format(now);
    var timezoneString = now.timeZoneOffset.toString().split('.').first;
    var offsetSign = '-';
    if (!timezoneString.startsWith('-')) offsetSign = '+';

    return Container(
      padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 32, vertical: 64),
      child: Column(
        crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,
        children: <Widget>[
          Flexible(
            flex: 1,
            fit: FlexFit.tight,
            child: Text(
              'Jam',
              style: TextStyle(
                fontWeight: FontWeight.w700,
                color: CustomColors.primaryTextColor,
                fontSize: 24),
            ),
          ),
          Flexible(
            flex: 2,
            child: Column(
              crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,
              children: <Widget>[
                DigitalClockWidget(),
                Text(
                  formattedDate,
                  style: TextStyle(
                    fontWeight: FontWeight.w300,

```



```

        color: CustomColors.primaryTextColor,
        fontSize: 20),
      ),
    ],
  ),
),
Flexible(
  flex: 4,
  fit: FlexFit.tight,
  child: Align(
    alignment: Alignment.center,
    child: ClockView(
      size: MediaQuery.of(context).size.height / 4,
    ),
  ),
),
],
),
);
}
}

class DigitalClockWidget extends StatefulWidget {
  const DigitalClockWidget({
    Key key,
  }) : super(key: key);
  @override
  State<StatefulWidget> createState() {
    return DigitalClockWidgetState();
  }
}

class DigitalClockWidgetState extends State<DigitalClockWidget> {
  var formattedTime = DateFormat('HH:mm').format(DateTime.now());
  Timer timer;

  @override
  void initState() {
    this.timer = Timer.periodic(Duration(seconds: 1), (timer) {
      var perviousMinute = DateTime.now().add(Duration(seconds: -1)).minute;
      var currentMinute = DateTime.now().minute;
      if (perviousMinute != currentMinute)
        setState(() {
          formattedTime = DateFormat('HH:mm').format(DateTime.now());
        });
    });
    super.initState();
  }
}

```

```

@override
void dispose() {
  this.timer.cancel();
  super.dispose();
}

@override
Widget build(BuildContext context) {
  print('====>digital clock updated');
  return Text(
    formattedTime,
    style: TextStyle(
      color: CustomColors.primaryTextColor,
      fontSize: 64),
  );
}
}

```

Gambar 44. *Source Code* Halaman Jam

Baris 1 sampai baris 6 merupakan *fragment* dan *library* yang diperlukan untuk pembangunan *widget* pada halaman *home*. Baris 16 sampai 21 digunakan untuk menginisiasi variabel – variabel yang digunakan untuk memformat tanggal. Lalu pada baris 23 sampai dengan 69 digunakan untuk mendefinisikan *layout* tampilan. Pada baris 71 sampai dengan baris 115 digunakan untuk mengkonfigurasi dan menampilkan *widget* yang berisi *DigitalClockWidget*.

c. *Source Code* Halaman Pengingat

Berikut adalah kode program untuk halaman pengingat jadwal.

```

import 'package:clock_app/alarm_helper.dart';
import 'package:clock_app/constants/theme_data.dart';
import 'package:clock_app/models/alarm_info.dart';
import 'package:dotted_border/dotted_border.dart';
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:flutter_local_notifications/flutter_local_notifications.dart';
import 'package:intl/intl.dart';

import '../main.dart';

class AlarmPage extends StatefulWidget {
  @override
  _AlarmPageState createState() => _AlarmPageState();
}

class _AlarmPageState extends State<AlarmPage> {
  DateTime _alarmTime;
  String _alarmTimeString;
  AlarmHelper _alarmHelper = AlarmHelper();
  Future<List<AlarmInfo>> _alarms;
  List<AlarmInfo> _currentAlarms;
  TextEditingController judulController = new TextEditingController();
  TextEditingController dosenController = new TextEditingController();
  TextEditingController ruangController = new TextEditingController();
  final values = List.filled(7, true);

  @override
  void initState() {
    _alarmTime = DateTime.now();
    _alarmHelper.initializeDatabase().then((value) {
      print('-----database intialized');
      loadAlarms();
    });
    super.initState();
  }

  void loadAlarms() {
    _alarms = _alarmHelper.getAlarms();
    if (mounted) setState(() {});
  }

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Container(
      padding: EdgeInsets.symmetric(horizontal: 32, vertical: 64),
      child: Column(
        crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,
        children: <Widget>[

```

```

Text(
  'Jadwal Praktikum',
  style: TextStyle(
    fontWeight: FontWeight.w700,
    color: CustomColors.primaryTextColor,
    fontSize: 24),
),
Expanded(
  child: FutureBuilder<List<AlarmInfo>>(
    future: _alarms,
    builder: (context, snapshot) {
      if (snapshot.hasData) {
        _currentAlarms = snapshot.data;
        return ListView(
          children: snapshot.data.map<Widget>((alarm) {
            var alarmTime =
              DateFormat('HH:mm').format(alarm.alarmDateTime);
            var gradientColor = GradientTemplate
              .gradientTemplate[alarm.gradientColorIndex].colors;
            return Container(
              margin: const EdgeInsets.only(bottom: 32),
              padding: const EdgeInsets.symmetric(
                horizontal: 16, vertical: 8),
              decoration: BoxDecoration(
                gradient: LinearGradient(
                  colors: gradientColor,
                  begin: Alignment.centerLeft,
                  end: Alignment.centerRight,
                ),
              ),
              boxShadow: [
                BoxShadow(
                  color: gradientColor.last.withOpacity(0.4),
                  blurRadius: 8,
                  spreadRadius: 2,
                  offset: Offset(4, 4),
                ),
              ],
              borderRadius: BorderRadius.all(Radius.circular(24)),
            ),
            child: Column(
              crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,
              children: <Widget>[
                Row(
                  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceBetween,

                  children: <Widget>[
                    Row(
                      children: <Widget>[

```

```

        Icon(
          Icons.label,
          color: Colors.white,
          size: 24,
        ),
        SizedBox(width: 8),
        Text(
          alarm.title,
          style: TextStyle(
            color: Colors.white,
            fontSize: 18,
            fontWeight: FontWeight.w700),
        ),
      ],
    ),
  ],
),
SizedBox(height: 16),
Text(
  "Dosen      : " + alarm.lecture,
  style: TextStyle(color: Colors.white),
),
Text(
  "Ruangan   : " + alarm.room,
  style: TextStyle(color: Colors.white),
),
Row(
  mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceBetween
n,
  children: <Widget>[
    Text(
      alarmTime,
      style: TextStyle(
        color: Colors.white,
        fontSize: 24,
        fontWeight: FontWeight.w700),
    ),
    IconButton(
      icon: Icon(Icons.delete),
      color: Colors.white,
      onPressed: () {
        deleteAlarm(alarm.id);
      },
    ),
  ],
),
],
),
);

```



```

        var selectedDateTime =
            DateTime(
                now.year,
                now.month,
                now.day,
                selectedTime.hour,
                selectedTime
                    .minute);
        _alarmTime =
            selectedDateTime;
        setState(() {
            _alarmTimeString =
                DateFormat('HH:mm')
                    .format(
                        selectedDate
Time);

        ));
    }
},
child: Text(
    _alarmTimeString,
    style:
        TextStyle(fontSize: 32),
),
),
ListTile(
    title: Text('Nama jadwal'),
    trailing: new Container(
        width: 150,
        child: new Row(
            children: <Widget>[
                new Expanded(
                    child: TextField(
                        controller:
                            judulController,
                        textAlign:
                            TextAlign.end,
                        decoration:
                            new InputDecorat
ion
                    ).collaps
ed(
                        hintText:
                            'nama ja
adwal'),
                ),
            ],
        ),
    ),

```



```

        ),
      )),
      FloatingActionButton.extended(
        onPressed: onSaveAlarm,
        icon: Icon(Icons.alarm),
        label: Text('Save'),
      ),
    ],
  ),
);
},
);
},
);
child: Column(
  children: <Widget>[
    Image.asset(
      'assets/add_alarm.png',
      scale: 1.5,
    ),
    SizedBox(height: 8),
    Text(
      'Tambah Peningat',
      style: TextStyle(color: Colors.white),
    ),
  ],
),
),
),
)
else
  Center(
    child: Text(
      'Maksimal 10 Alarm!',
      style: TextStyle(color: Colors.white),
    ),
  ).toList(),
);
}
return Center(
  child: Text(
    'Loading..',
    style: TextStyle(color: Colors.white),
  ),
);
);

```

```

    ),
  ),
],
),
);
}

void scheduleAlarm(
  DateTime scheduledNotificationDateTime, AlarmInfo alarmInfo) async {
  var androidPlatformChannelSpecifics = AndroidNotificationDetails(
    'alarm_notif',
    'alarm_notif',
    'Alarm notification',
    icon: 'codex_logo',
    playSound: true,
    sound: RawResourceAndroidNotificationSound('all_good'),
    largeIcon: DrawableResourceAndroidBitmap('codex_logo'),
  );

  var iOSPlatformChannelSpecifics = IOSNotificationDetails(
    sound: 'all_good',
    presentAlert: true,
    presentBadge: true,
    presentSound: true);
  var platformChannelSpecifics = NotificationDetails(
    androidPlatformChannelSpecifics, iOSPlatformChannelSpecifics);

  await flutterLocalNotificationsPlugin.schedule(
    0,
    alarmInfo.title,
    'Praktikum akan segera dimulai',
    scheduledNotificationDateTime,
    platformChannelSpecifics);
}

void onSaveAlarm() {
  DateTime scheduleAlarmDateTime;
  if (_alarmTime.isAfter(DateTime.now()))
    scheduleAlarmDateTime = _alarmTime;
  else
    scheduleAlarmDateTime = _alarmTime.add(Duration(days: 6));

  var alarmInfo = AlarmInfo(
    alarmDateTime: scheduleAlarmDateTime,
    gradientColorIndex: _currentAlarms.length,
    title: judulController.text,
    lecture: dosenController.text,
    // ...

```

```

    );
    _alarmHelper.insertAlarm(alarmInfo);
    scheduleAlarm(scheduleAlarmDateTime, alarmInfo);
    Navigator.pop(context);
    loadAlarms();
}

void deleteAlarm(int id) {
    _alarmHelper.delete(id);
    //unsubscribe for notification
    loadAlarms();
}
}

```

Gambar 45. *Source Code* Halaman Peningat Jadwal

Baris 1 sampai baris 9 merupakan *fragment* dan *library* yang diperlukan untuk pembangunan *widget* pada halaman peningat jadwal. Baris 16 sampai 280 digunakan untuk menginisiasi variabel – variabel yang digunakan untuk menginisiasi *database*, dan membangun *layout*. Lalu pada baris 282 sampai dengan 304 digunakan untuk mendefinisikan notifikasi yang akan tampil pada *smartphone*. Pada baris 306 sampai dengan baris 322 digunakan untuk menyimpan *record* yang dibuat ke dalam *database* dan melakukan *load* setelah *record* dibuat. Baris 324 sampai dengan baris 329 digunakan untuk menghapus *record* peningat berdasarkan *id*.

d. *Source Code* Halaman Kalender

Berikut adalah kode program untuk halaman kalender.

```

import 'package:clock_app/constants/theme_data.dart';
import 'package:clock_app/note_helper.dart';
import 'package:flutter/material.dart';
import 'package:flutter/widgets.dart';
import 'package:table_calendar/table_calendar.dart';
import 'dart:core';

class CalendarPage extends StatefulWidget {
  @override
  _CalendarPageState createState() => _CalendarPageState();
}

class _CalendarPageState extends State<CalendarPage> {
  Map<DateTime, List<Event>> selectedEvents;
  CalendarFormat format = CalendarFormat.month;
  DateTime selectedDay = DateTime.now();
  DateTime focusedDay = DateTime.now();

  TextEditingController _eventController = TextEditingController();

  @override
  void initState() {
    selectedEvents = {};
    super.initState();
  }

  List<Event> _getEventsfromDay(DateTime date) {
    return selectedEvents[date] ?? [];
  }

  @override
  void dispose() {
    _eventController.dispose();
    super.dispose();
  }

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: PreferredSize(
        preferredSize: Size.fromHeight(32.0),
        child: AppBar(
          title: Text(''),
          backgroundColor: Colors.transparent,
          elevation: 0.0,
        ),
      ),
      body: Padding(

```

```

padding: const EdgeInsets.fromLTRB(24, 0, 24, 0),
child: Column(
  crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,
  children: [
    Text.rich(
      TextSpan(
        text: 'Kalender',
        style: TextStyle(fontWeight: FontWeight.w700),
      ),
      style: TextStyle(fontSize: 24),
    ),
    SizedBox(height: 18),
    TableCalendar(
      focusedDay: selectedDay,
      firstDay: DateTime(1990),
      lastDay: DateTime(2050),
      calendarFormat: format,
      onFormatChanged: (CalendarFormat _format) {
        setState(() {
          format = _format;
        });
      },
      startingDayOfWeek: StartingDayOfWeek.sunday,
      daysOfWeekVisible: true,

      //Day Changed
      onDaySelected: (DateTime selectDay, DateTime focusDay) {
        setState(() {
          selectedDay = selectDay;
          focusedDay = focusDay;
        });
        print(focusedDay);
      },
      selectedDayPredicate: (DateTime date) {
        return isSameDay(selectedDay, date);
      },

      eventLoader: _getEventsfromDay,

      //Calendarstyling
      calendarStyle: CalendarStyle(
        isTodayHighlighted: true,
        selectedDecoration: BoxDecoration(
          color: Colors.blue,
          shape: BoxShape.circle,
        ),
        selectedTextStyle: TextStyle(color: Colors.white),
        todayDecoration: BoxDecoration(

```

```

        color: Colors.blue[200],
        shape: BoxShape.circle,
      ),
      defaultDecoration: BoxDecoration(
        shape: BoxShape.circle,
      ),
      weekendDecoration: BoxDecoration(
        shape: BoxShape.circle,
      ),
    ),
    headerStyle: HeaderStyle(
      formatButtonVisible: false,
      titleCentered: true,
      formatButtonShowsNext: false,
      formatButtonDecoration: BoxDecoration(
        color: Colors.blue,
      ),
      formatButtonTextStyle: TextStyle(
        color: Colors.white,
      ),
    ),
  ),
),

SizedBox(height: 36),
Text.rich(
  TextSpan(
    text: 'Catatan',
    style: TextStyle(fontWeight: FontWeight.w700),
  ),
  style: TextStyle(fontSize: 24),
),
..._getEventsfromDay(selectedDay).map(
  (Event event) => ListTile(
    title: Text(
      event.catatan,
    ),
  ),
),
),
SizedBox(height: 16),
//Tampilkan catatan
],
),
),

//FAB
floatingActionButton: FloatingActionButton.extended(
  onPressed: () => showDialog(
    context: context,

```

```

        builder: (context) => AlertDialog(
          title: Text("Tambah Catatan"),
          content: TextFormField(
            controller: _eventController,
          ),
          actions: [
            TextButton(
              child: Text("Batal"),
              onPressed: () => Navigator.pop(context),
            ),
            TextButton(
              child: Text("Ok"),
              onPressed: () {
                if (_eventController.text.isEmpty) {
                } else {
                  if (selectedEvents[selectedDay] != null) {
                    selectedEvents[selectedDay].add(
                      Event(catatan: _eventController.text),
                    );
                  } else {
                    selectedEvents[selectedDay] = [
                      Event(catatan: _eventController.text)
                    ];
                  }
                }
                Navigator.pop(context);
                _eventController.clear();
                setState(() {});
                return;
              },
            ),
          ],
        ),
      ),
    label: Text("Tambah Catatan"),
    icon: Icon(Icons.add),
  ),
);
}
}

```

Gambar 46. Source Code Halaman Kalender

Baris 1 sampai baris 6 merupakan *fragment* dan *library* yang diperlukan untuk pembangunan *widget* pada halaman kalender. Baris 13 sampai 139 digunakan untuk menginisiasi variabel – variabel yang digunakan untuk menginisiasi dan membangun *layout* halaman kalender. Lalu pada baris 141 sampai dengan 184 digunakan untuk mendefinisikan action button pada halaman kalender.

2. Pengujian Sistem dan Uji Coba Program

Pada pembuatan sistem ini metode pengujian yang digunakan oleh penulis yaitu metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analis sistem memperoleh kumpulan kondisi *input* yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Berikut merupakan rencana pengujian yang dilakukan:

a. Rencana Pengujian

1) Halaman Jadwal

No.	Data Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
1	Halaman jadwal	User melakukan Insert Data pengingat	Black Box Testing
		User melakukan Hapus data pengingat	Black Box Testing

Tabel 9. Rencana Pengujian Halaman Jadwal

2) Halaman Kalender

No.	Data Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
1	Halaman Kalender	User melakukan Insert Data catatan	Black Box Testing
		User melakukan hapus data catatan	Black Box Testing

Tabel 10. Rencana Pengujian Halaman Kalender

3) Notifikasi Pengingat Jadwal

No.	Data Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
1	Notifikasi Aplikasi	Menampilkan notifikasi pengingat	<i>Black Box Testing</i>

Tabel 11. Rencana Pengujian Notifikasi Pengingat Jadwal

b. Hasil Pengujian

Hasil pengujian pada sistem merupakan tahap-tahap untuk mengetahui hasil dari rencana pengujian, sehingga dapat diketahui kesesuaian yang diharapkan berjalan dengan baik yang dilakukan berdasarkan rencana pengujian.

1) Hasil Pengujian Halaman Jadwal

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Halaman jadwal	User melakukan Insert Data pengingat	Data berhasil di tambah	Sesuai
	User melakukan Hapus data pengingat	Data berhasil di hapus	Sesuai

Tabel 12. Hasil Pengujian Halaman Kalender

2) Hasil Pengujian Halaman Kalender

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Halaman Kalender	User melakukan Insert Data catatan	Data berhasil di tambah	Sesuai
	User melakukan hapus data catatan	Data berhasil di ubah	Belum sesuai

Tabel 13. Hasil Pengujian Halaman Kalender

3) Hasil Pengujian Notifikasi Pengingat Jadwal

Data Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Notifikasi Pengingat Jadwal	<i>User</i> membuat suatu pengingat	Menampilkan notifikasi pengingat	Sesuai

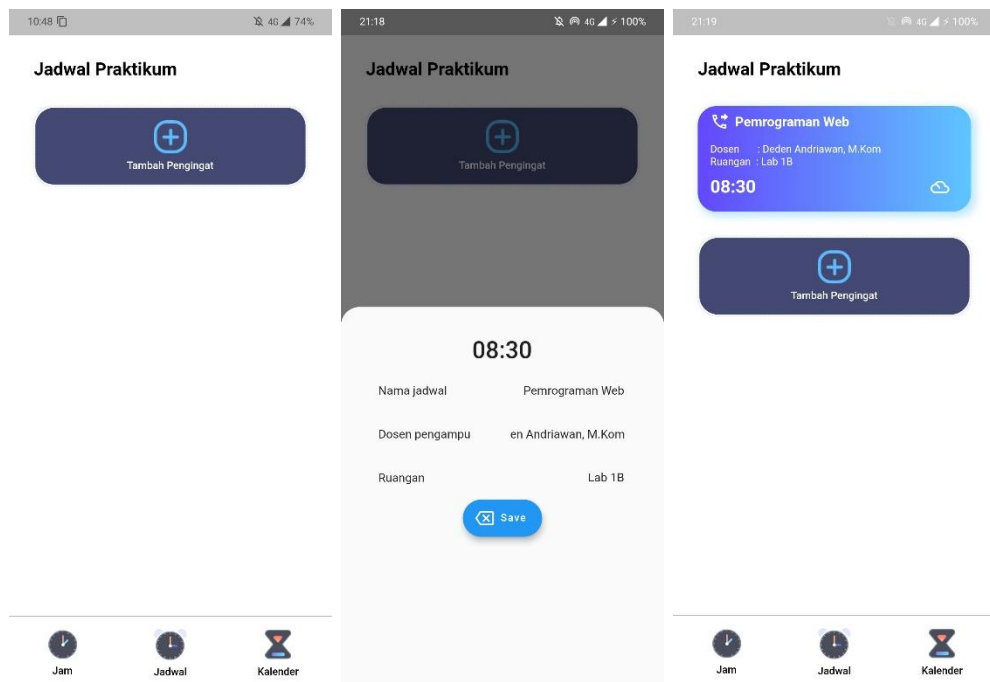
Tabel 14. Hasil Pengujian Notifikasi Pengingat Jadwal

3. Manual Program

Manual program merupakan tata cara dalam menggunakan (mengoperasikan) program supaya dapat dipahami serta dijalankan dengan baik dan benar oleh pembaca. Dalam tahap ini penulis akan menjelaskan bagaimana menggunakan atau mengoperasikan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis *Android* yang dibuat serta fitur-fitur apa saja yang terdapat di dalam aplikasi tersebut.

a. Halaman Jadwal

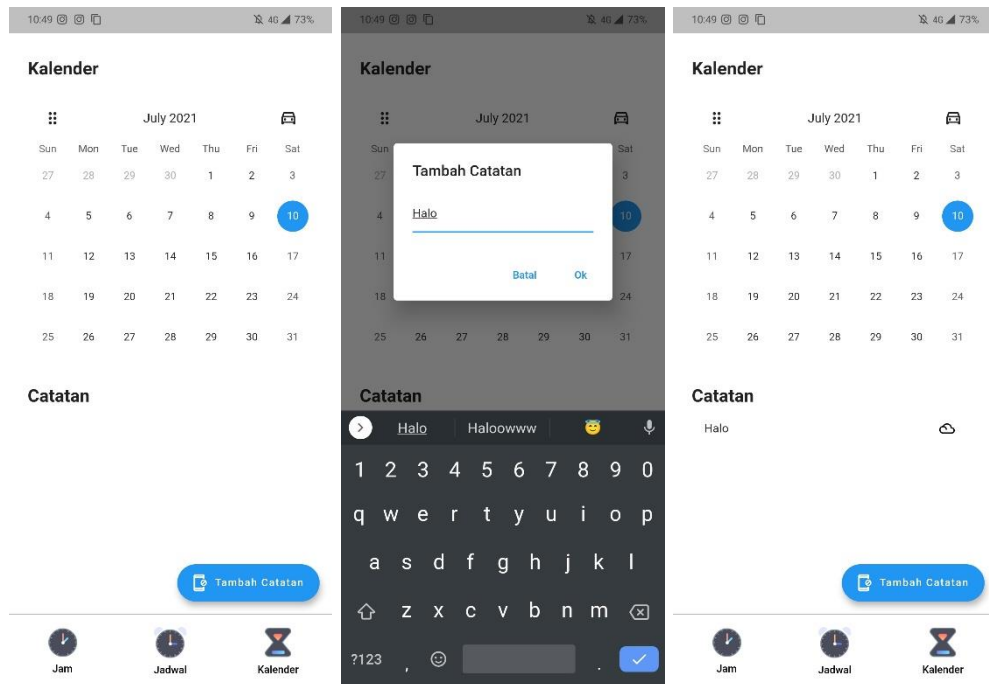
Pada halaman ini terdapat suatu tombol yang digunakan untuk membuat pengingat jadwal yang jika ditekan akan menampilkan *pop-up* tambah jadwal dan jika menekan *save* pada *pop-up* maka akan kembali ke halaman jadwal dan menampilkan jadwal yang telah dibuat.



Gambar 47. Halaman Jadwal

b. Halaman Kalender

Pada halaman kalender terdapat kalender dan suatu tombol yang digunakan untuk membuat catatan yang jika ditekan akan menampilkan pop-up tambah catatan dan jika menekan *save* pada *pop-up* maka akan kembali ke halaman kalender dan menampilkan jadwal yang telah dibuat.

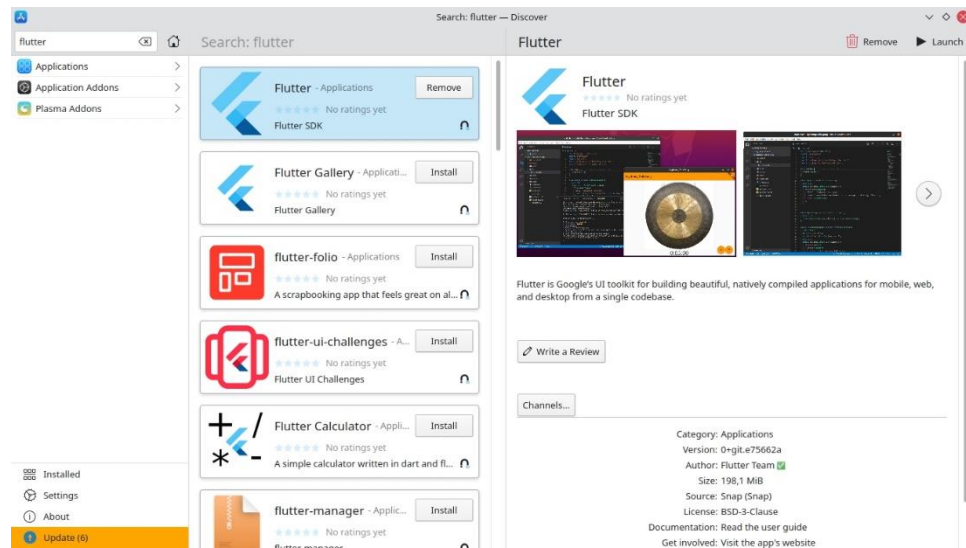


Gambar 48. Halaman Kalender

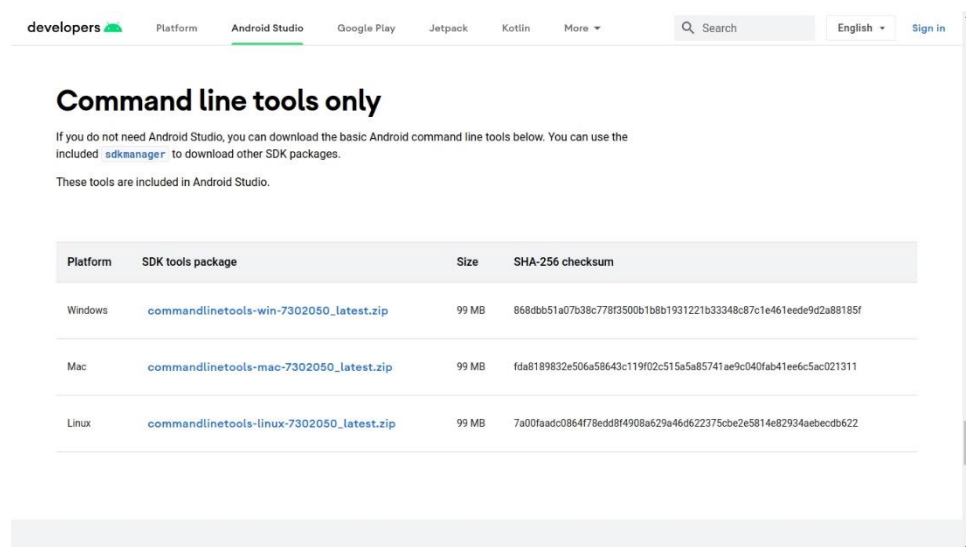
4. Manual Instalasi

Tahapan ini merupakan langkah demi langkah tentang cara membangun dan meng-*compile source code* ke dalam suatu *application package* yang siap diinstal pada sistem operasi *android*. Berikut penjelasan mengenai manual instalasi aplikasi:

- a. Mendownload dan menginstal flutter SDK & dart pada sistem operasi Linux Kubuntu menggunakan Snap Software Center

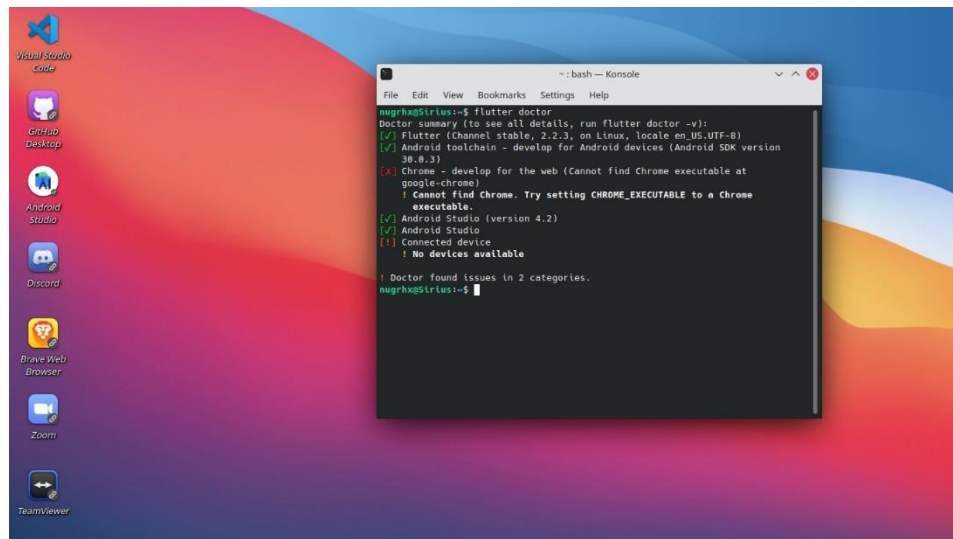
Gambar 49. Instalasi *flutter* melalui *Kubuntu software center*

b. Mendownload android SDK command-line tools.

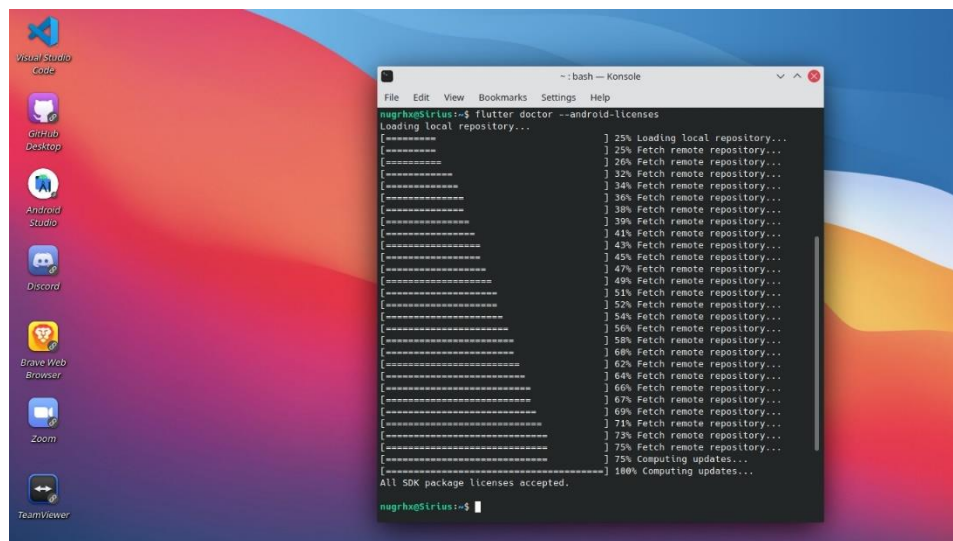


Gambar 50. Mengunduh android SDK command-line tools

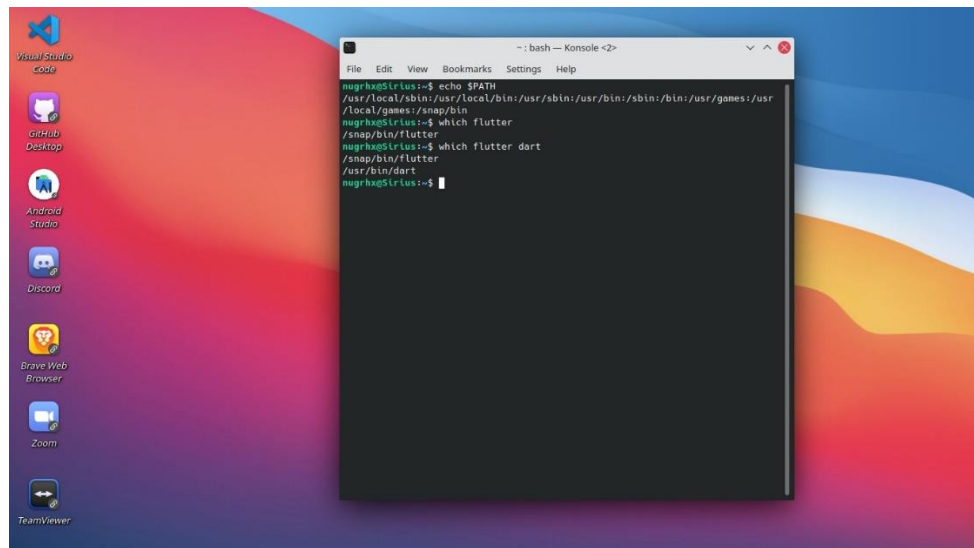
c. Menjalankan *flutter doctor* untuk pertama kali

Gambar 51. Menjalankan *flutter doctor* melalui *bash*

- d. Menyetujui lisensi *android* pada *flutter doctor*.

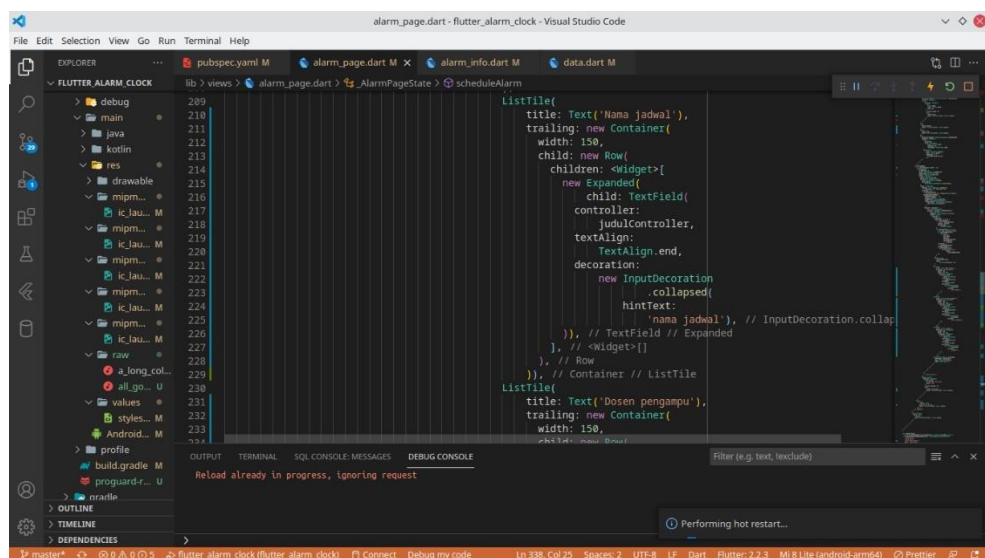
Gambar 52. Menyetujui lisensi *android* melalui *bash*

- e. Memastikan PATH sudah dikonfigurasi dengan benar



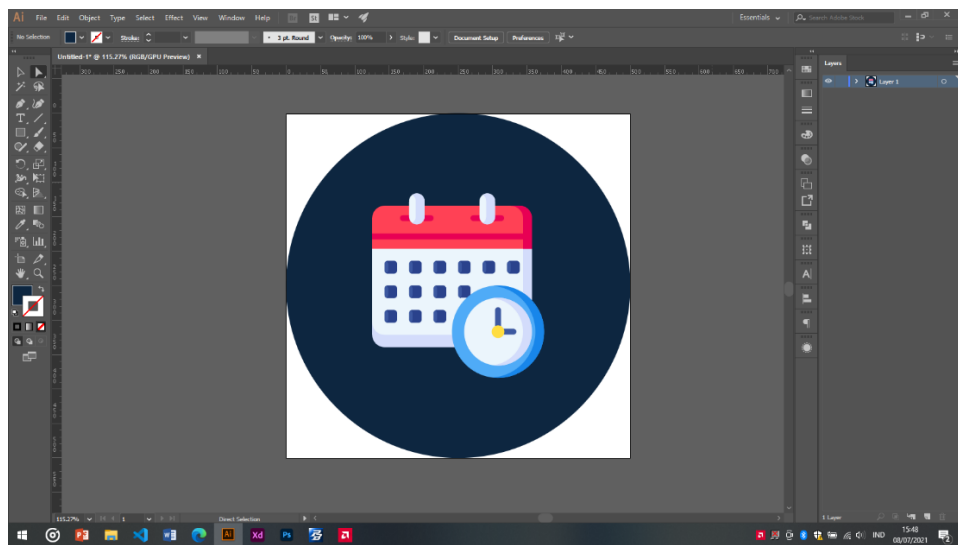
Gambar 53. Memastikan *PATH* telah dikonfigurasi

f. Membangun *codebase* aplikasi

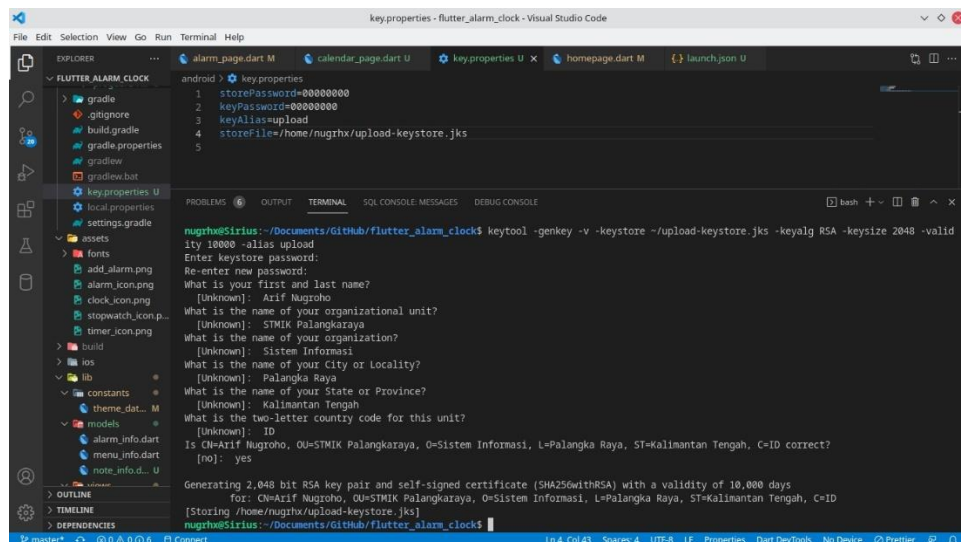


Gambar 54. Membangun *codebase* aplikasi

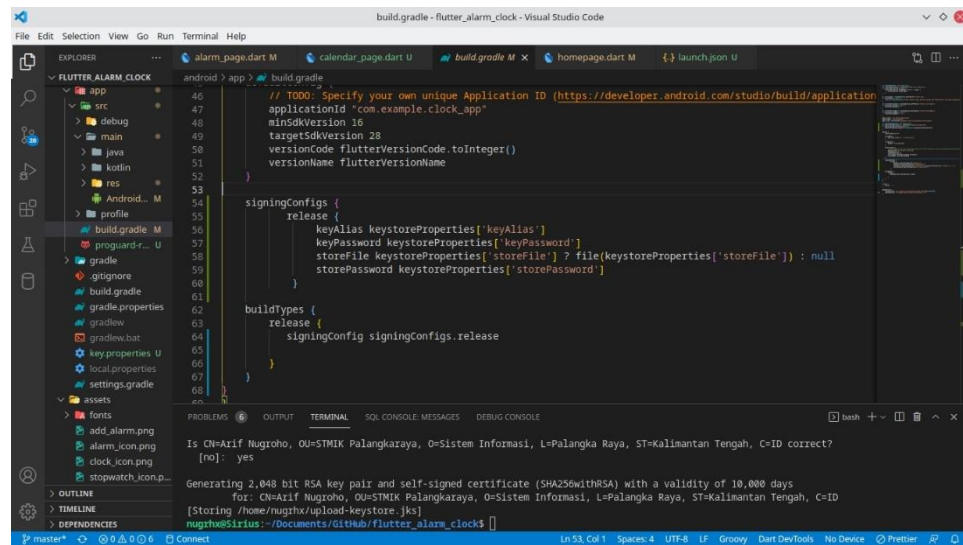
g. Membuat dan mengubah *icon* aplikasi menggunakan *software Adobe Illustrator*. Setelah *icon* aplikasi dibuat, lalu dipindahkan ke folder *assets/icon/* dan folder */android/app/src/main/res* dengan format *.png*.

Gambar 55. Membuat *icon* aplikasi

- h. Memberikan *digital signature* pada aplikasi dengan cara membuat *keystore* menggunakan *command line* pada sistem operasi *linux* lalu membuat file dengan nama *key.properties* pada folder */android/* yang berfungsi untuk menyimpan *keystore* yang telah dibuat sebelumnya.

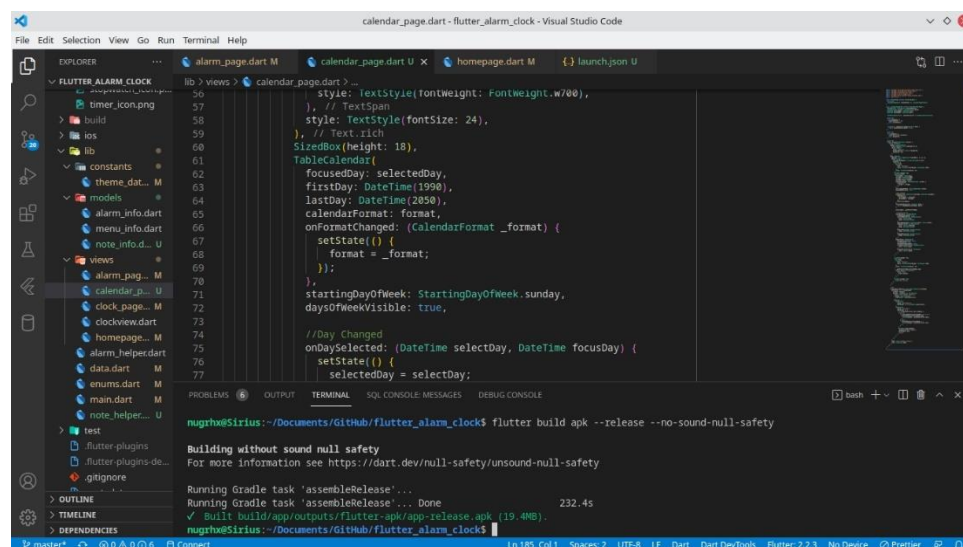
Gambar 56. Membuat *digital signature*

- i. Tahap selanjutnya adalah mengkonfigurasi *Gradle Builder* pada folder */android/app/* menjadi *release* dan mereferensikan *keystore* yang telah dibuat sebelumnya kedalam *block keystore*.



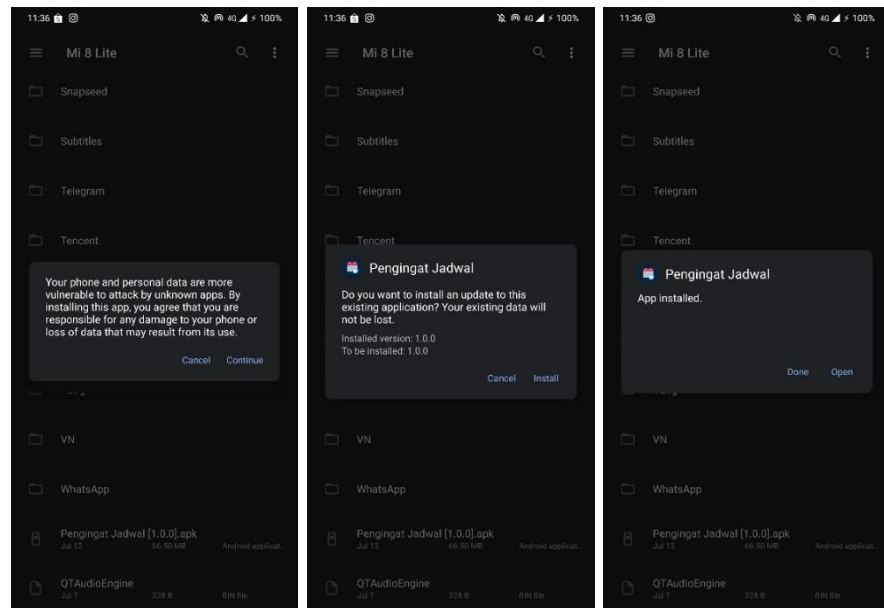
Gambar 57. Mengkonfigurasi Gradle Builder

- j. Tahap selanjutnya adalah meng-compile Source Code Menjadi Application Package dengan menggunakan command line: *flutter build apk*.



Gambar 58. Meng-compile Source Code

- k. Setelah Source Code di-compile Menjadi Application Package dengan menggunakan command line: *flutter build apk*, tahap selanjutnya adalah menyalin aplikasi yang telah di build sebelumnya ke *smartphone user* lalu buka aplikasi yang telah disalin dan berikan izin untuk menginstal aplikasi dari sumber yang tidak diketahui.



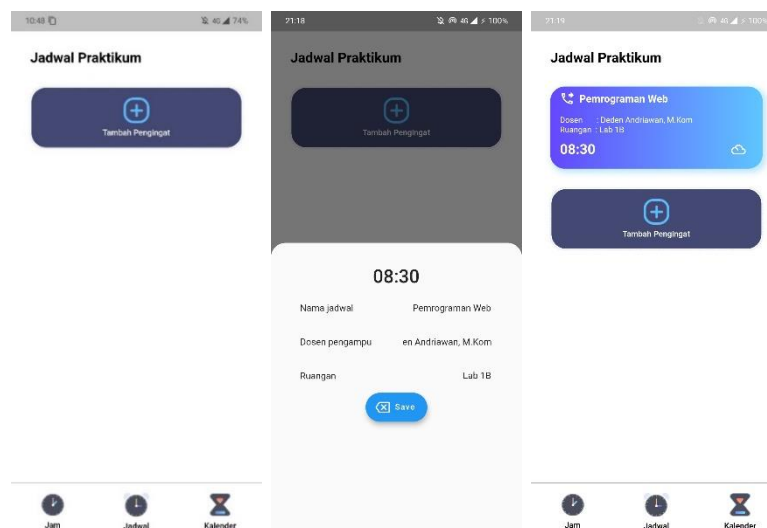
Gambar 59. Instalasi Aplikasi

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi Sistem

a. Halaman Jadwal

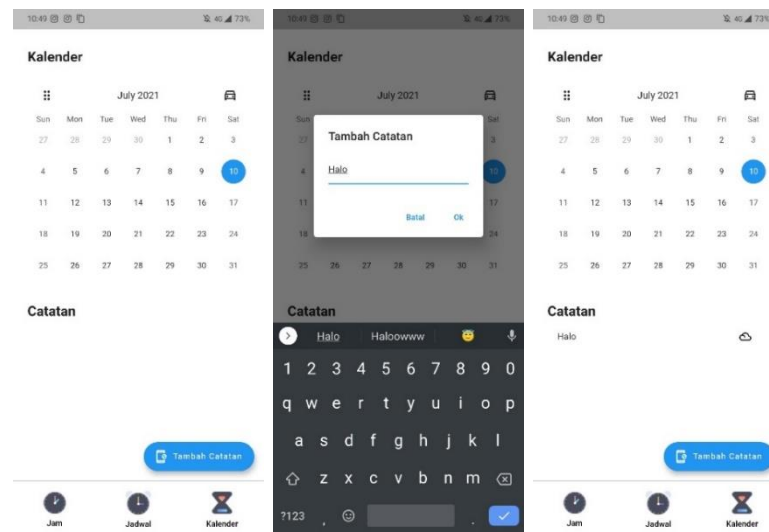
Gambar 60 merupakan implementasi halaman Jadwal.



Gambar 60. Implementasi Halaman Jadwal

b. Halaman Kalender

Gambar 61 merupakan implementasi halaman Kalender.



Gambar 61. Implementasi Halaman Kalender

2. Pembahasan Hasil Kuesioner

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis *Android* berdasarkan jawaban dari responden atas keputusan terhadap program dapat diukur menggunakan skala likert. Skala likert merupakan metode skala bipolar yang mengukur baik tanggapan positif ataupun negatif terhadap suatu pernyataan.

Data yang telah diperoleh tersebut kemudian diolah dengan cara mengalikan setiap poin jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan untuk masing-masing jawaban.

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Tidak Setuju	2
3.	Cukup Setuju	3
4.	Setuju	4
5.	Sangat Setuju	5

Tabel 15. Bobot Kuesioner

No.	Pernyataan	Responden																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi <i>android</i>	5	4	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	89
2	Aplikasi mudah dipahami (<i>user friendly</i>)	4	5	5	5	3	4	4	4	2	5	4	3	5	5	5	5	5	4	4	5	86
3	Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala	3	4	3	4	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	82
4	Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh	4	5	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	81
5	Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	88
TOTAL																						426

Tabel 16. Hasil Kuesioner Kepuasan Pengguna

Untuk mendapatkan hasil interpretasi harus diketahui terlebih dahulu skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) untuk penilaian dengan rumus berikut:

$$Y = \text{Skor tertinggi } likert \times \text{jumlah responden}$$

$$= 5 \times 20 = 100 \text{ (SS)}$$

$$X = \text{Skor terendah } likert \times \text{jumlah responden}$$

$$= 1 \times 20 = 20 \text{ (STS)}$$

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan adalah sebagai berikut :

Angka 0 – 20 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 21 – 40 = Tidak Setuju (TS)

Angka 41 – 60 = Cukup Setuju (CS)

Angka 61 – 80 = Setuju (S)

Angka 81 – 100 = Sangat Setuju (SS)

Bedasarkan data yang diperoleh dari 10 responden maka akan diketahui bahwa :

1. Pernyataan ke 1 dengan jumlah skor 89 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
2. Pernyataan ke 2 dengan jumlah skor 86 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
3. Pernyataan ke 3 dengan jumlah skor 82 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
4. Pernyataan ke 4 dengan jumlah skor 81 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.

5. Pernyataan ke 5 dengan jumlah skor 88 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.

Dengan total skor sebesar 426 Untuk hasil skor keseluruhan adalah sebagai berikut :

Jumlah skor tertinggi = skor tertinggi x jumlah responden x jumlah

pernyataan = $5 \times 20 \times 5 = 500$

Jumlah skor terendah = skor tertinggi x jumlah responden x jumlah

pernyataan = $1 \times 20 \times 5 = 100$

Sehingga kriteria interpretasi skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

0 – 100 = Sangat Tidak Setuju (STS)

101 – 200 = Tidak Setuju (TS)

201 – 300 = Cukup Setuju (CS)

301 – 400 = Setuju (S)

401 – 500 = Sangat Setuju (SS)

Dari kriteria tersebut maka dapat diketahui bahwa total skor keseluruhan yaitu ... berada pada daerah Sangat Setuju. Sebelum menyelesaikannya kita juga harus mengetahui interval (rentang jarak) dan interpretasi persen agar mengetahui penilaian dengan metode mencari interval skor persen (I).

Rumus Interval $I = 100/\text{Jumlah Skor (Likert)}$

Maka = $100 / 5 = 20$ (Ini adalah intervalnya jarak dari terendah 0 % hingga tertinggi 100 %)

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan *interval* :

a. Angka 0 % - 20 % = Sangat Tidak Setuju

- b. Angka 21 % - 40 % = Tidak Setuju
- c. Angka 41 % - 60 % = Cukup Setuju
- d. Angka 61 % - 80 % = Setuju
- e. Angka 81 % - 100 % = Sangat Setuju

Maka penyelesaian dari kasus

$$= (\text{Total Skor} / Y) \times 100\%$$

$$= (426/500) \times 100\%$$

$$= 85.2 \%$$

Berdasarkan perhitungan hasil responden dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis *Android* berada pada kategori Sangat Setuju karena hasil dari pernyataan persentase tersebut yaitu 85.2 % berada pada kriteria Sangat Setuju .

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka diperoleh kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis *Android* yang dibangun dirancang terlebih dahulu menggunakan aplikasi *starUML* dan *Adobe XD* lalu diterjemahkan ke dalam bentuk kode program menggunakan aplikasi Visual Studio Code dengan *Framework Flutter*.
2. Berdasarkan dari hasil uji coba dengan menggunakan metode *black-box* testing dapat disimpulkan bahwa aplikasi dibangun telah sesuai dengan harapan yang terdapat pada tabel pengujian.
3. Berdasarkan hasil respon pengguna menggunakan metode skala *likert* menghasilkan nilai interpretasi sebesar 85.2 % atau dengan nilai 426 dari nilai maksimal 500, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis *Android* ini pada tingkat sangat setuju sehingga dapat mempermudah membagi waktu antara praktikum dan kegiatan lain di luar daripada jadwal praktikum.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka diperoleh kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis *Android* perlu dilakukan seperti menambahkan fitur *day picker* pada halaman tambah jadwal, penambahan *dropdown* nama dosen pada halaman tambah jadwal, dan fitur *dark mode*.
2. Evaluasi sistem secara berkesinambungan diperlukan untuk menyesuaikan dengan *framework* versi terbaru serta menghindari dampak buruk seperti *deprecated code* yang muncul di kemudian hari.
3. Tambahkan halaman tentang pengembang serta *background* kampus STMIK Palangkaraya pada aplikasi untuk pengembangan di masa mendatang.
4. Tambahkan data jadwal lain serta implementasikan penggunaan *firebase cloud* untuk mengurangi *bloating* ukuran untuk pengembangan selanjutnya
5. Tambahkan fitur *dark mode* yang menyesuaikan dengan waktu pada sistem yang digunakan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Juansyah, A., 2015. Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) 1*, Volume 1, p. 2.
- Latif, A., 2015. Implementasi Kriptografi Menggunakan Metode Advanced Encryption Standar(AES) Untuk Pengamanan Data Teks. *Jurnal Ilmiah Mustek Anim Ha*, Volume 4, p. 165.
- Mulyani, S., 2016. *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Muslihudin, M. & O., 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. 1 penyunt. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Putra, N., 2015. *Research & Development: Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ryan, S. A. & Atapukan, W. F., 2018. Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Jurnal Compiler*, Volume 7, p. 56.
- Sommerville, I., 2011. *Software Engineering*. 9th Edition penyunt. USA: Person Education.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Supardi, Y., 2017. *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*.

Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

LAMPIRAN



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : A Rif Nugroho
NIM : 1777201064
No. Hp : 081352621363
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 21 Oktober 2020
Judul Tugas Akhir : ANALISA PERENCANAAN JALAN PRAKTIKUM UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI STMIK PALANGKARAYA BERBASIS ANDROID

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	12/9 2020	12/9 2020	Konsultasi Tugas Akhir serta revisi BAB I	
2	13/9 2020	13/9 2020	Lanjutan Bab II	
3	9/1 2021	9/1 2021	<ul style="list-style-type: none">-formularkan kembali batasan masalah sesuai dengan batasan oleh penitikan yang dilakukan-lanjutan Bab II untuk landasan teori-Sesuaikan dengan dasar teori dari penggunaan perangkat lunak yang dilakukan-perbaikan teori sesuai perbaikan pada bab II-perbaiki kembali penalaran yang dilakukan-perbaiki Diagram alir yang sesuai dengan informasi yang disajikan-Sesuaikan Diagram dengan permasalahan dan solusi masalah yang dilakukan-Serupikan Daftar pustaka dengan benar teori-lengkapi lampiran dan lengkapi semua Bab dari Bab I & penutup-acc Seminar proposal	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dedek K

Dosen Pembimbing II,

Deden Andriawan, M.Kom



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ALIF Nugroho
NIM : 01757201069
No. Hp : 081352621363
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 21 Oktober 2020
Judul Tugas Akhir : APLIKASI PENGINGAT JADWAL PRAKTIKUM UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI STMIK PALANGKARAYA BERBASIS ANDROID

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	21/10 20 5/4 21		kon sultasi Pengajuan Judul ACC Seminar Proposal - Perbarikan dasar teori - Perbarikan code bab IV - lengkapi lampiran - ACC Sidang - Bimbingan BAB IV - ACC Sidang TA	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

.....

Dosen Pembimbing II,

Deden Andrianawan, M.Kom
.....

Kepada
Yth. **Ketua STMIK Palangkaraya**
Di -
Palangka Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama : ARIF NUGROHO
NIM : C1757201064
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2020/2021 (8)
Lama Penelitian : 2 April 2021 s.d 1 Mei 2021
Tempat Penelitian : STMIK Palangkaraya

Dengan judul Tugas Akhir:

**APLIKASI PENGINGAT JADWAL PRAKTIKUM UNTUK MAHASISWA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI STMIK PALANGKARAYA
BERBASIS ANDROID**

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 1 April 2021


Arif Nugroho
C1757201064



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

Palangka Raya, 5 April 2021

Nomor : 330/STMIK-C.1/AK/IV/2021
Lampiran : -
Perihal : Pemberian ijin penelitian
dan pengumpulan data

Kepada:
Yth. Sdr/i. Arif Nugroho
di –
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat permohonan ijin penelitian dan pengumpulan data yang Saudara ajukan pada tanggal 1 April 2021, dengan identitas sebagai berikut:

Nama	: Arif Nugroho
NIM	: C1757201064
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (s1)
Tahun Akademik (Semester)	: 2020/2021 (8)
Lama Penelitian	: 2 April 2021 sd 1 Mei 2021
Tempat Penelitian	: STMIK Palangkaraya/Prodi Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir	: Aplikasi pengingat jadwal praktikum untuk mahasiswa program studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android

Pada prinsipnya kami dapat menerima dan memberikan ijin terkait permohonan tersebut.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih,

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Sugihayati, M.Pd.

98305222011004

Tembusan:

1. Wakil Ketua I
2. UPMI



JADWAL PERKULIAHAN SEMESTER GENAP TA. 2020/2021
PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA, SISTEM INFORMASI, TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

HARI	PUKUL	KODE MATA KULIAH	MATA KULIAH	DOSEN	SKS	KLS	SMT	PRODI	RUANG/LAB
Senin	07.00 - 08.40	MKH203211	BAHASA INGGRIS II	Norhayati, M.Pd.	2	A	II	MI	R MI 1
Senin	07.00 - 08.40	MTS212216	MATEMATIKA DISKRIT	Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc.	2	B	II	TI	R TI 1
Senin	07.00 - 08.40	RPL411208	AUDIT SISTEM INFORMASI	H. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.	2	B	IV	SI	R SI 3
Senin	07.00 - 08.40	MKH611210	TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI	Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI.	2	A	VI	SI	R SI 4
Senin	07.00 - 08.40	RPL211401	PEMROGRAMAN DESKTOP	Christia Putra, S.Kom., M.MSI.	4	C	II	SI	LAB 2B
Senin	07.00 - 09.30	ALP212318	STRUKTUR DATA	Hotmian Sitohang, M.Kom.	3	A	II	TI	R TI 3
Senin	07.00 - 09.30	CDS412350	KECERDASAN BUATAN	Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T.	3	A	IV	TI	R TI 5
Senin	07.00 - 09.30	ARK411305	KOMUNIKASI DATA	Sam'ani, S.T., M.Kom.	3	A	IV	SI	R SI 2
Senin	07.00 - 09.30	ALP212318	STRUKTUR DATA	Hafiz Riyadli, M.Kom.	3	C	II	TI	R TI 4
Senin	07.00 - 09.30	MKH611311	METODOLOGI PENELITIAN	Catharina Elmayantie, M.Pd.	3	B	VI	SI	R SI 1
Senin	10.00 - 11.40	MTS212215	STATISTIKA DASAR	Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc.	2	C	II	TI	R TI 2
Senin	10.00 - 11.40	ALP203203	PEMROGRAMAN MOBILE DASAR	Ferdiyani Haris, M.Kom.	2	A	II	MI	LAB 2A
Senin	10.00 - 11.40	MKH212213	BAHASA INGGRIS II	Catharina Elmayantie, M.Pd.	2	B	II	TI	R TI 4
Senin	10.00 - 11.40	ALP211202	LOGIKA INFORMATIKA	Hafiz Riyadli, M.Kom.	2	B	II	SI	R SI 1
Senin	10.00 - 11.40	RPL411406	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	Christia Putra, S.Kom., M.MSI.	4	A	IV	SI	LAB 2B
Senin	10.00 - 11.40	RPL611410	PEMROGRAMAN FRAMEWORK	Deden Andriawan, M.Kom.	4	B	VI	SI	LAB 1A
Senin	10.00 - 11.40	MMI603204	MANAJEMEN PROYEK	Ariyana, M.Kom.	2	A	VI	MI	R MI 2
Senin	10.00 - 12.30	MKH211305	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	H. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.	3	C	II	SI	R SI 2
Senin	10.00 - 12.30	RPL412339	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	Herkules, S.Kom., M.Cs.	3	A	IV	TI	R TI 1
Senin	10.00 - 12.30	ARK612343	KRIPTOGRAFI	Sam'ani, S.T., M.Kom.	3	B	VI	TI	R TI 5
Senin	10.00 - 12.30	STD412332	KOMUNIKASI DATA	Elia Zakharika, M.T.	3	B	IV	TI	R TI 3



JADWAL PERKULIAHAN SEMESTER GENAP TA. 2020/2021
PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA, SISTEM INFORMASI, TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

HARI	PUKUL	KODE MATA KULIAH	MATA KULIAH	DOSEN	SKS	KLS	SMT	PRODI	RUANG/LAB
Kamis	10.00 - 11.40	ARK403205	JARINGAN KOMPUTER	Sam'ani, S.T., M.Kom.	2	A	IV	MI	R MI 1
Kamis	10.00 - 11.40	MTS212215	STATISTIKA DASAR	Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc.	2	B	II	TI	R TI 3
Kamis	10.00 - 11.40	MKH211406	APLIKASI PERKANTORAN	Moch. Ichsan, S.T., M.Kom.	4	C	II	SI	LAB 2A
Kamis	10.00 - 11.40	MKI611207	KEWARGANEGARAAN	Dewanto Zulkarnain, M.Pd.	2	A	VI	SI	R SI 2
Kamis	10.00 - 11.40	ALP412233	TEORI BAHASA DAN OTOMATA	Fenroy Yedithia, S.Kom., M.Ti.	2	B	IV	TI	R TI 5
Kamis	10.00 - 11.40	MKH212231	BAHASA INDONESIA	Norhayati, M.Pd.	2	A	II	TI	R TI 4
Kamis	10.00 - 11.40	ALP203404	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	Frengklin Matatula, S.Kom., M.MSI.	4	A	II	MI	LAB 1A
Kamis	10.00 - 12.30	MTS412334	METODE NUMERIK	Rudini, M.Pd.	3	A	IV	TI	R TI 1
Kamis	10.00 - 12.30	MPP512381	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (Pilihan Jaringan)	Elia Zakharria, M.T.	3	A	VI	TI	R TI 2
Kamis	10.00 - 12.30	MKH411309	ELEKTRONIK BISNIS	Veny Cahya Hardita, M.Kom.	3	B	IV	SI	R SI 1
Kamis	13.00 - 14.40	ALP212119	PRAKTIKUM STRUKTUR DATA	Hotmian Sitohang, M.Kom.	1	B	II	TI	LAB 1A
Kamis	13.00 - 14.40	MKH211406	APLIKASI PERKANTORAN	Moch. Ichsan, S.T., M.Kom.	4	B	II	SI	LAB 2A
Kamis	13.00 - 14.40	MTS212214	KALKULUS II	Rudini, M.Pd.	2	A	II	TI	R TI 2
Kamis	13.00 - 14.40	GKM412237	GRAFIKA KOMPUTER	Veny Cahya Hardita, M.Kom.	2	A	IV	TI	R TI 3
Kamis	13.00 - 15.30	MKH211305	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	Sherly Jayanti, S.Kom., M.Cs.	3	A	II	SI	R SI 1
Kamis	14.00 - 15.40	MKH411208	KEPEMIMPINAN	Drs. Heri Purwanto, M.Pd.	2	A	IV	SI	R SI 3
Jum'at	07.00 - 08.40	ALP403408	WEB FRAMEWORK (WF)	Frengklin Matatula, S.Kom., M.MSI.	4	A	IV	MI	LAB 2B
Jum'at	07.00 - 08.40	RPL611410	PEMROGRAMAN FRAMEWORK	Deden Andriawan, M.Kom.	4	A	VI	SI	LAB 1A
Jum'at	09.00 - 10.40	MKH211204	BAHASA INGGRIS II	Norhayati, M.Pd.	2	A	II	SI	R SI 2
Jum'at	09.00 - 10.40	MMI203201	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	Sherly Jayanti, S.Kom., M.Cs.	2	A	II	MI	R MI 3
Jum'at	09.00 - 10.40	MKH603208	KEWIRAUSAHAAN	Susi Hendartie, M.Kom.	2	A	VI	MI	R MI 1
Jum'at	09.00 - 10.40	RPL211203	PRAKTIKUM BASIS DATA	Rommi Kaestria, M.Kom.	2	B	II	SI	LAB 2B
Jum'at	09.00 - 10.40	ALP212119	PRAKTIKUM STRUKTUR DATA	Hafiz Riyadli, M.Kom.	1	C	II	TI	LAB 1A



JADWAL PERKULIAHAN SEMESTER GENAP TA. 2020/2021
PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA, SISTEM INFORMASI, TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

HARI	PUKUL	KODE MATA KULIAH	MATA KULIAH	DOSEN	SKS	KLS	SMT	PRODI	RUANG/LAB
Rabu	07.00 - 08.40	MKI203206	KEWARGANEGARAAN	Dewanto Zulkarnain, M.Pd.	2	A	II	MI	R MI 2
Rabu	07.00 - 08.40	MKH403204	METODE PENULISAN ILMIAH	Prof. Dr. H. Abdul Qodir, M.Pd.	2	A	IV	MI	R MI 1
Rabu	07.00 - 08.40	MTS212215	STATISTIKA DASAR	Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc.	2	A	II	TI	R TI 1
Rabu	07.00 - 08.40	ALP211202	LOGIKA INFORMATIKA	Hafiz Riyadli, M.Kom.	2	A	II	SI	R SI 3
Rabu	07.00 - 08.40	RPL611216	APLIKASI INTERAKTIF (Pilihan Rekayasa Perangkat Lunak)	Ferdiyani Haris, M.Kom.	2	A	VI	SI	R SI 1
Rabu	07.00 - 08.40	MKH211406	APLIKASI PERKANTORAN	Moch. Ichsan, S.T., M.Kom.	4	B	II	SI	LAB 2A
Rabu	07.00 - 08.40	RPL411406	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	Christia Putra, S.Kom., M.MSI.	4	B	IV	SI	LAB 2B
Rabu	07.00 - 09.30	ALP212318	STRUKTUR DATA	Hotmian Sitohang, M.Kom.	3	B	II	TI	R TI 2
Rabu	07.00 - 09.30	CDS412350	KECERDASAN BUATAN	Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T.	3	B	IV	TI	R TI 3
Rabu	07.00 - 09.30	ARK411306	KEAMANAN SISTEM INFORMASI	Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.	3	A	IV	SI	R SI 2
Rabu	10.00 - 11.40	MTS212216	MATEMATIKA DISKRIT	Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc.	2	C	II	TI	R TI 2
Rabu	10.00 - 11.40	ARK403207	KEAMANAN KOMPUTER	Moch. Ichsan, S.T., M.Kom.	2	A	IV	MI	R MI 3
Rabu	10.00 - 11.40	MTS212214	KALKULUS II	Rudini, M.Pd.	2	B	II	TI	R TI 4
Rabu	10.00 - 11.40	MKI611207	KEWARGANEGARAAN	Dewanto Zulkarnain, M.Pd.	2	B	VI	SI	R SI 1
Rabu	10.00 - 11.40	ALP412235	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	Lili Rusdiana, M.Kom.	2	B	IV	TI	LAB 1A
Rabu	10.00 - 11.40	RPL611410	PEMROGRAMAN FRAMEWORK	Deden Andriawan, M.Kom.	4	A	VI	SI	LAB 2B
Rabu	10.00 - 11.40	STD412332	KOMUNIKASI DATA	Elia Zakharia, M.T.	3	A	IV	TI	R TI 3
Rabu	10.00 - 11.40	MKH211406	APLIKASI PERKANTORAN	Sulistiyowati, S.Kom., M.Cs.	4	A	II	SI	LAB 2A
Rabu	10.00 - 12.30	ARK612343	KRIPTOGRAFI	Sam'ani, S.T., M.Kom.	3	A	VI	TI	R TI 1
Rabu	10.00 - 12.30	ALP411303	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN	Susi Hendartie, M.Kom.	3	B	IV	SI	R SI 4



JADWAL PERKULIAHAN SEMESTER GENAP TA. 2020/2021
PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA, SISTEM INFORMASI, TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

HARI	PUKUL	KODE MATA KULIAH	MATA KULIAH	DOSEN	SKS	KLS	SMT	PRODI	RUANG/LAB
Selasa	10.00 - 11.40	MKH611210	TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI	Fenroy Yedithia, S.Kom., M.Ti.	2	B	VI	SI	R SI 6
Selasa	10.00 - 11.40	ALP412235	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	Lili Rusdiana, M.Kom.	2	A	IV	TI	LAB 1A
Selasa	10.00 - 11.40	RPL211401	PEMROGRAMAN DESKTOP	Ferdyani Haris, M.Kom.	4	A	II	SI	LAB 2A
Selasa	10.00 - 11.40	MTS212216	MATEMATIKA DISKRIT	Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc.	2	A	II	TI	R TI 3
Selasa	10.00 - 11.40	MKI212212	KEWARGANEGARAAN	Dewanto Zulkarnain, M.Pd.	2	C	II	TI	R TI 2
Selasa	10.00 - 11.40	ARK203208	WEB DESIGN	Ariyana, M.Kom.	2	A	II	MI	LAB 2B
Selasa	10.00 - 11.40	MKH211204	BAHASA INGGRIS II	Norhayati, M.Pd.	2	C	II	SI	R SI 5
Selasa	10.00 - 12.30	MPP512360	KECERDASAN KELOMPOK (Pilihan Sistem Cerdas)	Abdul Hadi, S.T., M.Kom.	3	A	VI	TI	R TI 1
Selasa	10.00 - 12.30	ALP411303	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN	Susi Hendartie, M.Kom.	3	A	IV	SI	R SI 4
Selasa	10.00 - 12.30	RPL411307	MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI	Rosmiati, M.Kom.	3	B	IV	SI	R SI 2
Selasa	10.00 - 12.30	MKH611311	METODOLOGI PENELITIAN	Catharina Elmayantie, M.Pd.	3	A	VI	SI	R SI 1
Selasa	13.00 - 14.40	MKH212213	BAHASA INGGRIS II	Catharina Elmayantie, M.Pd.	2	A	II	TI	R TI 1
Selasa	13.00 - 14.40	GKM412237	GRAFIKA KOMPUTER	Veny Cahya Hardita, M.Kom.	2	B	IV	TI	R TI 4
Selasa	13.00 - 14.40	ALP403402	PEMROGRAMAN MOBILE LANJUT	Eli Zakharia, M.T.	4	A	IV	MI	LAB 2A
Selasa	13.00 - 14.40	RPL211401	PEMROGRAMAN DESKTOP	Christia Putra, S.Kom., M.MSI.	4	C	II	SI	LAB 2B
Selasa	13.00 - 14.40	MPP611303	BISNIS MODEL DAN MANAJEMEN RESIKO (Minat Bisnis & Manajemen)	Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.	3	A	VI	SI	R SI 1
Selasa	13.00 - 14.40	RPL211202	PERANCANGAN BASIS DATA	Rommi Kaestria, M.Kom.	2	B	II	SI	R SI 3
Selasa	13.00 - 14.40	ALP203404	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	Frengklin Matatula, S.Kom., M.MSI.	4	A	II	MI	LAB 1A
Selasa	13.00 - 14.40	MKH212231	BAHASA INDONESIA	Norhayati, M.Pd.	2	C	II	TI	R TI 2
Selasa	13.00 - 15.30	MPP512356	JARINGAN SARAF TIURAN (Pilihan Sistem Cerdas)	Sulistiyowati, S.Kom., M.Cs.	3	A	VI	TI	R TI 3
Selasa	13.00 - 15.30	RPL411307	MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI	Rosmiati, M.Kom.	3	A	IV	SI	R SI 2



JADWAL PERKULIAHAN SEMESTER GENAP TA. 2020/2021
PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA, SISTEM INFORMASI, TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

HARI	PUKUL	KODE MATA KULIAH	MATA KULIAH	DOSEN	SKS	KLS	SMT	PRODI	RUANG/LAB
Senin	13.00 - 14.40	MKH212213	BAHASA INGGRIS II	Catharina Elmayantie, M.Pd.	2	C	II	TI	R TI 2
Senin	13.00 - 14.40	MKH211204	BAHASA INGGRIS II	Norhayati, M.Pd.	2	B	II	SI	R SI 3
Senin	13.00 - 14.40	ARK403404	SISTEM OPERASI	Sherly Jayanti, S.Kom., M.Cs.	4	A	IV	MI	R MI 1
Senin	13.00 - 14.40	MMI603204	MANAJEMEN PROYEK	Arliyana, M.Kom.	2	B	VI	MI	R MI 2
Senin	13.00 - 14.40	RPL211203	PRAKTIKUM BASIS DATA	Rommi Kaestria, M.Kom.	2	A	II	SI	LAB 2B
Senin	13.00 - 14.40	ALP211202	LOGIKA INFORMATIKA	Hafiz Riyadli, M.Kom.	2	C	II	SI	R SI 4
Senin	13.00 - 15.30	ARK212320	ARSITEKTUR DAN ORGANISASI KOMPUTER	Lili Rusdiana, M.Kom.	3	B	II	TI	R TI 1
Senin	13.00 - 15.30	GKM612349	MULTIMEDIA DAN GAME	Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI.	3	A	VI	TI	LAB 1B
Senin	13.00 - 15.30	MKH411309	ELEKTRONIK BISNIS	Veny Cahya Hardita, M.Kom.	3	A	IV	SI	R SI 1
Senin	13.00 - 15.30	ARK411306	KEAMANAN SISTEM INFORMASI	Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.	3	B	IV	SI	R SI 2
Senin	13.00 - 15.30	RPL612352	MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI	Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T.	3	B	VI	TI	R TI 4
Senin	14.00 - 15.40	MKI603207	PENDIDIKAN ANTI KORUPSI	Drs. Heri Purwanto, M.Pd.	2	A	VI	MI	R MI 3
Selasa	07.00 - 08.40	MKH211406	APLIKASI PERKANTORAN	Moch. Ichsan, S.T., M.Kom.	4	C	II	SI	LAB 2A
Selasa	07.00 - 08.40	MTS212214	KALKULUS II	Rudini, M.Pd.	2	C	II	TI	R TI 3
Selasa	07.00 - 08.40	MKI212212	KEWARGANEGARAAN	Dewanto Zulkarnain, M.Pd.	2	A	II	TI	R TI 1
Selasa	07.00 - 08.40	RPL411208	AUDIT SISTEM INFORMASI	H. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.	2	A	IV	SI	R SI 3
Selasa	07.00 - 08.40	MKH611219	PERENCANAAN DAN ANALISIS STRATEGI BISNIS (Pilihan Bisnis & Manajemen)	Rosmiati, M.Kom.	2	A	VI	SI	R SI 1
Selasa	07.00 - 08.40	ARK403404	SISTEM OPERASI	Sherly Jayanti, S.Kom., M.Cs.	4	A	IV	MI	R MI 2
Selasa	07.00 - 08.40	RPL211401	PEMROGRAMAN DESKTOP	Ferdiani Haris, M.Kom.	4	B	II	SI	LAB 2B
Selasa	07.00 - 09.30	MPP512367	CLOUD COMPUTING (Pilihan Jaringan)	Abdul Hadi, S.T., M.Kom.	3	A	VI	TI	R TI 5
Selasa	07.00 - 09.30	RPL412339	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	Herkules, S.Kom., M.Cs.	3	B	IV	TI	R TI 2
Selasa	07.00 - 09.30	MTS211303	MATRIK DAN TRANSFORMASI LINIER	Drs. H. Janu Pinardi, M.Si.	3	A	II	SI	R SI 2
Selasa	07.00 - 09.30	ARK411305	KOMUNIKASI DATA	Deden Andriawan, M.Kom.	3	B	IV	SI	R SI 4



JADWAL PERKULIAHAN SEMESTER GENAP TA. 2020/2021
PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA, SISTEM INFORMASI, TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

HARI	PUKUL	KODE MATA KULIAH	MATA KULIAH	DOSEN	SKS	KLS	SMT	PRODI	RUANG/LAB
Sabtu	10.00 - 12.30	ALP212374	ANALISA DAN DESAIN ALGORITMA	Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M.	3	B	II	TI	R TI 1
Sabtu	11.00 - 12.40	MKH211406	APLIKASI PERKANTORAN	Sulistiyowati, S.Kom., M.Cs.	4	A	II	SI	LAB 2A
Sabtu	11.00 - 12.40	RPL211203	PRAKTIKUM BASIS DATA	Herkules, S.Kom., M.Cs.	2	C	II	SI	LAB 2B
Sabtu	12.00 - 13.40	RPL412242	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER	H. Suratno, M.Si.	2	A	IV	TI	R TI 3
Sabtu	13.00 - 15.30	ALP212374	ANALISA DAN DESAIN ALGORITMA	Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M.	3	C	II	TI	R TI 1
Sabtu	14.00 - 15.40	MKH411208	KEPEMIMPINAN	Drs. Heri Purwanto, M.Pd.	2	B	IV	SI	R SI 4
Sabtu	14.00 - 15.40	RPL611212	KOMPUTER AKUNTANSI (Pilihan Bisnis & Manajemen)	Drs. Sartana, M.Si.	2	A	VI	SI	LAB 2B
Sabtu	14.00 - 16.30	MTS211303	MATRIK DAN TRANSFORMASI LINIER	Mardaya, M.Pd.	3	B	II	SI	R SI 3
Sabtu	14.00 - 16.30	CDS612379	PEMODELAN DAN SIMULASI	Abdul Hadi, S.T., M.Kom.	3	B	VI	TI	R TI 2

Catatan:
Perkuliah dimuali Pada Tanggal 15 Februari 2021

Palangka Raya, Januari 2021
Wakil Ketua I

tttd

Sulistiyowati, S.Kom., M.Cs.
NIK. 198212162007002



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515
Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No.482/STMIK-C.1/AK/II/2021

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK : 198102232005104
Sebagai Ketua
2. Nama : Herkules, S.Kom., M.Cs.
NIK : 198510042010106
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI.
NIK : 199208112019102
Sebagai Anggota
4. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom
NIK : 198605242011103
Sebagai Anggota
5. Nama : Deden Andriawan, M.Kom.
NIK : 198610172018102
Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

- Nama : Arif Nugroho
NIM : C1757201064
Hari/ Tanggal : Senin, 19 Juli 2021
Waktu : 09.00 WIB sampai selesai
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggungjawab.

Palangka Raya, 12 Juli 2021

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Norhayati, M.Pd.
NIK. 197810102005003

Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 3 (Satu) Hari Sebelumnya Setiap Dosen Penguji Melalui SMS/WA

22:21

LTE 68%

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

* Required

Email address *

Your email

Mari berkenalan, siapa namamu? *

22:16

LTE 58%

Linda

APRIL 8, 2021

Messages and calls are end-to-end encrypted. No one outside of this chat, not even WhatsApp, can read or listen to them. Tap to learn more.

Linda? 06:59 ✓

Bisa minta tolong sebarin link kuesioner buat pengumpulan data kebutuhan pengguna buat aplikasi tugas akhir ku 07:01 ✓

Bisa biss 07:02

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semest... docs.google.com

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho mahasiswa Sistem Informasi semester VIII ingin mengajak teman - teman mahasiswa dari program studi Sistem Informasi angkatan tahun 2019 menjawab beberapa butir kuesioner sebagai bahan acuan saya untuk membangun Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang ditempuh selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

<https://forms.gle/deXE7vnLSXnTA6c6>

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan. Terimakasih untuk teman - teman yang telah menjawab dan berpartisipasi pada kuesioner ini.

07:02 ✓

Type a message

DOKUMENTASI

Dokumentasi adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk memperoleh data yang relevan secara langsung di tempat penelitian.

A. Bukti Fisik

1. Jadwal Perkuliahan Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021
2. Surat Izin Penelitian dan Pengumpulan Data
3. Surat Pemberian Izin Penelitian dan Pengumpulan Data
4. *Screenshot* penyebaran lembar kuesioner untuk dijawab oleh responden secara daring
5. Lembar jawaban kuesioner kebutuhan pengguna yang telah di isi oleh responden
6. Lembar jawaban kuesioner kepuasan pengguna yang telah di isi oleh responden

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

* Required

1. Email *

2. Mari berkenalan, siapa namamu? *

3. Saya merasa kesulitan dalam mengingat jadwal praktikum *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

4. Saya merasa aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang sedang saya tempuh sangatlah penting *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

5. Saya berharap ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang saya tempuh *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

6. Saya merasa bahwa suatu aplikasi akan lebih efisien jika pengguna dapat melihat informasi pada halaman utama aplikasi *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

7. Saya ingin fitur catatan ada pada aplikasi yang akan dibuat *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

aguspryadi21@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Agus Priyadi

Saya merasa kesulitan dalam mengingat jadwal praktikum *

1 2 3 4 5
SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ SANGAT SETUJU

Saya merasa aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang sedang saya tempuh sangatlah penting *

1 2 3 4 5
SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ SANGAT SETUJU

15/07/2021

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Saya berharap ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang saya tempuh *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Saya merasa bahwa suatu aplikasi akan lebih efisien jika pengguna dapat melihat informasi pada halaman utama aplikasi *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Saya ingin fitur catatan ada pada aplikasi yang akan dibuat *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

yabesasinaun@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Hii, Saya Yabesasi

Saya merasa kesulitan dalam mengingat jadwal praktikum *

1 2 3 4 5
SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ SANGAT SETUJU

Saya merasa aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang sedang saya tempuh sangatlah penting *

1 2 3 4 5
SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ SANGAT SETUJU

15/07/2021

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Saya berharap ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang saya tempuh *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Saya merasa bahwa suatu aplikasi akan lebih efisien jika pengguna dapat melihat informasi pada halaman utama aplikasi *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Saya ingin fitur catatan ada pada aplikasi yang akan dibuat *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

deritriadi121899@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Deri

Saya merasa kesulitan dalam mengingat jadwal praktikum *

1 2 3 4 5
SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ SANGAT SETUJU

Saya merasa aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang sedang saya tempuh sangatlah penting *

1 2 3 4 5
SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ SANGAT SETUJU

15/07/2021

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Saya berharap ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang saya tempuh *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Saya merasa bahwa suatu aplikasi akan lebih efisien jika pengguna dapat melihat informasi pada halaman utama aplikasi *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Saya ingin fitur catatan ada pada aplikasi yang akan dibuat *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

bobieesasaputra@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Bobie esa saputra

Saya merasa kesulitan dalam mengingat jadwal praktikum *

1 2 3 4 5

SANGAT TIDAK SETUJU ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ SANGAT SETUJU

Saya merasa aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang sedang saya tempuh sangatlah penting *

1 2 3 4 5

SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ SANGAT SETUJU

15/07/2021

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Saya berharap ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang saya tempuh *

1 2 3 4 5

SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ SANGAT SETUJU

Saya merasa bahwa suatu aplikasi akan lebih efisien jika pengguna dapat melihat informasi pada halaman utama aplikasi *

1 2 3 4 5

SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ SANGAT SETUJU

Saya ingin fitur catatan ada pada aplikasi yang akan dibuat *

1 2 3 4 5

SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

Perywinata1234@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

FERI WINATA

Saya merasa kesulitan dalam mengingat jadwal praktikum *

1 2 3 4 5

SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ SANGAT SETUJU

Saya merasa aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang sedang saya tempuh sangatlah penting *

1 2 3 4 5

SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ SANGAT SETUJU

15/07/2021

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Saya berharap ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang saya tempuh *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

Saya merasa bahwa suatu aplikasi akan lebih efisien jika pengguna dapat melihat informasi pada halaman utama aplikasi *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

Saya ingin fitur catatan ada pada aplikasi yang akan dibuat *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

MiaCharmenith@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Mia Charmenita

Saya merasa kesulitan dalam mengingat jadwal praktikum *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Saya merasa aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang sedang saya tempuh sangatlah penting *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

15/07/2021

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Saya berharap ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang saya tempuh *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Saya merasa bahwa suatu aplikasi akan lebih efisien jika pengguna dapat melihat informasi pada halaman utama aplikasi *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Saya ingin fitur catatan ada pada aplikasi yang akan dibuat *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

andreasr1@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

ANDREAS CRISTIANO RANAN

Saya merasa kesulitan dalam mengingat jadwal praktikum *

1 2 3 4 5
SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ SANGAT SETUJU

Saya merasa aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang sedang saya tempuh sangatlah penting *

1 2 3 4 5
SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ SANGAT SETUJU

15/07/2021

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Saya berharap ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang saya tempuh *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Saya merasa bahwa suatu aplikasi akan lebih efisien jika pengguna dapat melihat informasi pada halaman utama aplikasi *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Saya ingin fitur catatan ada pada aplikasi yang akan dibuat *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

bayusukma07@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Bayu Sukma Wijaya

Saya merasa kesulitan dalam mengingat jadwal praktikum *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Saya merasa aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang sedang saya tempuh sangatlah penting *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

15/07/2021

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Saya berharap ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang saya tempuh *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Saya merasa bahwa suatu aplikasi akan lebih efisien jika pengguna dapat melihat informasi pada halaman utama aplikasi *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Saya ingin fitur catatan ada pada aplikasi yang akan dibuat *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

adian.s27@yahoo.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Adian Saputra

Saya merasa kesulitan dalam mengingat jadwal praktikum *

1 2 3 4 5
SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ SANGAT SETUJU

Saya merasa aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang sedang saya tempuh sangatlah penting *

1 2 3 4 5
SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ SANGAT SETUJU

15/07/2021

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Saya berharap ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang saya tempuh *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

Saya merasa bahwa suatu aplikasi akan lebih efisien jika pengguna dapat melihat informasi pada halaman utama aplikasi *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

Saya ingin fitur catatan ada pada aplikasi yang akan dibuat *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala mahasiswa dalam melihat ataupun mengingat jadwal praktikum yang diampu selama ini, serta apa saja yang diperlukan untuk pembangunan Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

audria.septiani123@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Audria Septiani

Saya merasa kesulitan dalam mengingat jadwal praktikum *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Saya merasa aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang sedang saya tempuh sangatlah penting *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

15/07/2021

Kuesioner Kebutuhan Pengguna

Saya berharap ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal praktikum yang saya tempuh *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Saya merasa bahwa suatu aplikasi akan lebih efisien jika pengguna dapat melihat informasi pada halaman utama aplikasi *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Saya ingin fitur catatan ada pada aplikasi yang akan dibuat *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

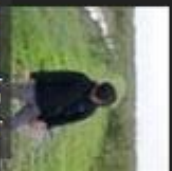
Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms



Maulana Ikhsan



Muhammad Fajar



Arif Nugroho



Fenroy Yedithia



Deden Andriawa...



Rommi Kaestria



Ahsan Aqli



Yudi Erlangga



Arif Nugroho



Joao m f m Dias



ANDIKA •



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536 3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id - www.stmikplk.ac.id

**BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Periode (Bulan) : April Tahun 2021

1. Hari / Tanggal Ujian : Jumat / 16 April 2021
2. Waktu (Jam) : 13.00 Wib Sampai selesai
3. Nama Mahasiswa : Arif Nugroho
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1757201064
5. Program Studi : Sistem Informasi
6. Tahun Angkatan : 2017
7. Judul Tugas Akhir : Aplikasi Peningkat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android
8. Dosen Penguji :

Nama	Nilai	Tanda Tangan
1. Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI.	(.....)
2. Rommi Kaestria, M.Kom.	=.....	(.....)
3. Deden Andriawan, M.Kom.	=.....	(.....)
9. Hasil Ujian : **LULUS / ~~TIDAK LULUS~~ *)** NILAI = **88,49**
Dengan Perbaikan/ ~~Tanda Perbaikan~~ *)
10. Catatan Penting :
 1. Lama Perbaikan : hari (Maks. 15 hari)
 2. Jika lebih dari 15 hari s/d 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar **Rp. 300.000,-** (tiga ratus ribu rupiah), dan jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan denda **Rp. 600.000,-** (enam ratus ribu rupiah) per bulan.
 3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal seminar maka hasil seminar dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru. Wajib membayar Denda dan membayar biaya seminar ulang.

Mengetahui :
Ketua Prodi Sistem Informasi,

Notmayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Palangka Raya, 16 April 2021

Ketua Penguji,

Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI.
NIK. 199208112019102

Tembusan :

1. Ketua Prodi Sistem Informasi
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji

*) Coret yang tidak perlu

No.	Jenis Kegiatan	2020																2021																											
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3									
1	Perencanaan	■	■																																										
2	Penentuan topik masalah		■																																										
3	Penyusunan dan pengajuan judul		■	■																																									
4	Pengambilan surat tugas			■																																									
5	Penyerahan disposisi judul				■																																								
6	Tanda tangan dosen pembimbing				■																																								
7	Perbaikan BAB I					■	■	■	■																																				
8	Konsultasi									■	■																																		
9	Penyusunan BAB II										■	■	■	■	■	■																													
10	Konsultasi													■			■																												
11	Revisi														■	■		■	■	■																									
12	Penyusunan BAB III																	■	■	■	■	■																							
13	Konsultasi																	■				■																							
14	Revisi																		■	■			■																						
15	Penerimaan pengajuan seminar proposal tugas akhir oleh kedua Dosen																						■																						
16	Seminar proposal tugas akhir																							■																					
17	Revisi pasca seminar proposal tugas akhir																							■	■	■																			
18	Penelitian dan pengumpulan data																							■	■	■																			
19	Akumulasi data kebutuhan pengguna																							■	■	■	■																		
20	Penyusunan aplikasi																							■	■	■	■	■	■	■															
21	Penyusunan laporan tugas akhir																												■	■	■	■	■												
22	Bimbingan dengan Dosen Pembimbing																																■	■	■										
23	Sidang Tugas Akhir																																				■								



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515
Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No.482/STMIK-C.1/AK/II/2021

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK : 198102232005104
Sebagai Ketua
2. Nama : Herkules, S.Kom., M.Cs.
NIK : 198510042010106
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI.
NIK : 199208112019102
Sebagai Anggota
4. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom
NIK : 198605242011103
Sebagai Anggota
5. Nama : Deden Andriawan, M.Kom.
NIK : 198610172018102
Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

- Nama : Arif Nugroho
NIM : C1757201064
Hari/ Tanggal : Senin, 19 Juli 2021
Waktu : 09.00 WIB sampai selesai
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggungjawab.

Palangka Raya, 12 Juli 2021

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Norhayati, M.Pd.
NIK. 197810102005003

Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 3 (Satu) Hari Sebelumnya Setiap Dosen Penguji Melalui SMS/WA

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

* Required

1. Email *

2. Mari berkenalan, siapa namamu? *

3. Berapa NIM kamu? *

4. Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

Mark only one oval.

1 2 3 4 5

SANGAT TIDAK SETUJU ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ SANGAT SETUJU

5. Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

6. Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

7. Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

8. Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

aguspryadi21@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Agus Priyadi

Berapa NIM kamu? *

C1957201065

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

deritriadi121899@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Deri Triadi

Berapa NIM kamu? *

C1957201078

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

bobieesasaputra@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Bobie esa saputra

Berapa NIM kamu? *

C1957201063

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

bayusukma07@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Bayu Sukma Wijaya

Berapa NIM kamu? *

C1957201001

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

andreasr1@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

ANDREAS CRISTIANO RANAN

Berapa NIM kamu? *

C1957201021

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

audria.septiani123@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Audria Septiani

Berapa NIM kamu? *

C1957201007

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

adian.s27@yahoo.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Adian Saputra

Berapa NIM kamu? *

C1957201018

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

yabesasinaun@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Yabesasi

Berapa NIM kamu? *

C1957201062

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

MiaCharmenith@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Mia Charmenita

Berapa NIM kamu? *

C1957201053

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

Perywinata1234@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Feri Winata

Berapa NIM kamu? *

C1957201033

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

indra.yogi2001@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Indra Yogi

Berapa NIM kamu? *

C1957201035

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

resti.dayanti63@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

RESTI DAYANTI ANUGRAHNI

Berapa NIM kamu? *

C1957201044

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

wulandari.ec11@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Wulandari Eka Cahyani

Berapa NIM kamu? *

C1957201047

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

lafri01@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Lafri

Berapa NIM kamu? *

C1957201048

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

angga.tomas86@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Angga Tomas Andre

Berapa NIM kamu? *

C1957201082

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

tri.puji99@yahoo.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Tri Puji Lestari

Berapa NIM kamu? *

C1957201092

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☒ ☐

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

rifky.kamaludin007@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

MUHAMAD RIFKY KAMALUDIN

Berapa NIM kamu? *

C1957201094

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

rahmat.aditiya028@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

Rahmat Aditiya

Berapa NIM kamu? *

C1957201098

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

irvan.andre101@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

IRVAN KRISTIAN ANDRE

Berapa NIM kamu? *

C1957201042

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

SANGAT TIDAK SETUJU 1 2 3 4 5 SANGAT SETUJU

☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Kuesioner Kepuasan Pengguna

Hai! Perkenalkan, saya Arif Nugroho, mahasiswa Sistem Informasi semester VIII.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana performa yang diberikan oleh Aplikasi Peningat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android.

NOTE: Semua kuesioner yang disajikan pada halaman ini adalah kuesioner dalam bentuk pernyataan.

Email *

cristian.wahyuda23@gmail.com

Mari berkenalan, siapa namamu? *

CRISTIAN WAHYUDA

Berapa NIM kamu? *

C1957201070

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi android *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi mudah dipahami (user friendly) *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Fungsi aplikasi berjalan dengan baik tanpa kendala *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Aplikasi yang dibuat membantu mengingat jadwal praktikum yang sedang saya tempuh *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Pemilihan warna dalam desain aplikasi sangat cocok *

	1	2	3	4	5	
SANGAT TIDAK SETUJU	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SANGAT SETUJU

Dengan mengklik tombol "SUBMIT", berarti anda menyatakan bahwa anda telah menjawab butir - butir kuesioner dengan jujur tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

TABEL PENGUJIAN BLACK-BOX

**APLIKASI PENGINGAT JADWAL PRAKTIKUM UNTUK MAHASISWA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI STMIK PALANGKARAYA
BERBASIS ANDROID**

Nama : Arif Nugroho

Nim : C1757201064

1. Pengujian Halaman Pengingat Jadwal

Hasil Pengujian				
1	2	3	4	5
Pengujian	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Hasil pengujian
Halaman Jadwal	User melakukan Insert data pengingat	Data berhasil di tambah	Berhasil Menambah data	Sesuai
	User melakukan Hapus data pengingat	Data berhasil di hapus	Berhasil menghapus data	Sesuai

2. Pengujian Halaman Kalender

Hasil Pengujian				
1	2	3	4	5
Pengujian	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Hasil pengujian
Halaman kalender	User melakukan Insert Data catatan	Data berhasil di tambah	Berhasil Menambah data	Sesuai
	User	Data	Berhasil	


	melakukan hapus data catatan	berhasil di ubah	mengubah data	<i>Belum sesuai</i>
--	------------------------------------	---------------------	------------------	-------------------------

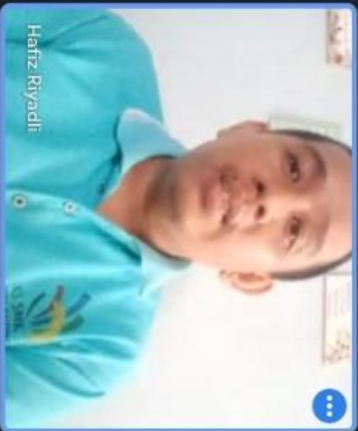
3. Pengujian Notifikasi Pengingat

Hasil Pengujian				
1	2	3	4	5
Pengujian	Data Masukan	Harapan	Pengamatan	Hasil pengujian
Aplikasi mengirim notifikasi pada waktu yang ditentukan	<i>User</i> membuat suatu pengingat	Menampil kan notifikasi pengingat	Berhasil menampilkan notifikasi	<i>Sesuai</i>

Palangka Raya, 12 Juli 2021

Penguji


Ferdian Haris



Hafiz Riyadi



Rommi Kaestria



Herkules Ginda



Deden Andriawan



Fenroy Yedithia



Arif Nugroho



9:47 AM | SIDANG TUGAS AKHIR - ARIF NUGROHO



PANGKALAN DATA PENDIDIKAN TINGGI
KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
DAFTAR MAHASISWA PER ANGKATAN

Perguruan Tinggi: 113066 - STMIK Palangka Raya: 2019

Program Studi: S1 Sistem Informasi: 24 Juli 2021 08:07

No	NIM	Nama	Status Mahasiswa	Jenis Kelamin	Tempat,Tanggal Lahir	Agama
1	C1957201001	BAYU SUKMA WIJAYA	AKTIF	L	PURUK CAHU,01-08-2001	Islam
2	C1957201002	JERI TOMAS	AKTIF	L	KASINTU,31-01-1999	Kristen
3	C1957201003	ANISA GABRIELA PUTRI	AKTIF	P	PALANGKA RAYA,06-08-2002	Kristen
4	C1957201004	DIDIT GUSTRIADI	AKTIF	L	KARETAU SARIAN,15-07-2001	Kristen
5	C1957201005	LORENTIUS TEDI RIANTO	AKTIF	L	BUNTOK,31-03-2001	Katolik
6	C1957201006	FITRI IRIANI	AKTIF	P	SUNGAI TELANG,25-02-2000	Katolik
7	C1957201007	AUDRIA SEPTIANI	AKTIF	P	PALANGKA RAYA,21-09-2001	Kristen
8	C1957201008	WALFRI WILMA WINATA	AKTIF	L	TUMBANG HABAON,20-01-2002	Kristen
9	C1957201009	SELSA INDAH SARI	AKTIF	P	TUMBANG KALANG,10-07-2001	Katolik
10	C1957201010	PUTRI ARINDHA	AKTIF	P	PALANGKA RAYA,08-04-2001	Islam
11	C1957201011	ALEXANDER KRISTIANO	AKTIF	L	PALANGKARAYA,24-01-2001	Kristen
12	C1957201012	LINDA NATALIA LIWAN	AKTIF	P	BEKASI,27-12-2001	Kristen
13	C1957201013	MIA ENJELIA	AKTIF	P	KULUK TALAWANG,04-12-2001	Hindu
14	C1957201014	YOGA SEPTIAWAN PUTRA	AKTIF	L	PALANGKA RAYA,17-09-2000	Kristen
15	C1957201015	JERREMIE ALDO LEOFORD RANSOEN	AKTIF	L	PANGKALAN BUN,19-10-2000	Kristen
16	C1957201016	CRISTIAN ALBERT YANSI	AKTIF	L	KONUT,18-04-2001	Katolik
17	C1957201017	YUSUF SAPUTRA	AKTIF	L	MUARA JOLOI,05-01-2000	Hindu
18	C1957201018	ADIAN SAPUTRA	AKTIF	L	TUMBANG JUTUH,23-05-2000	Kristen
19	C1957201019	NATHAN	AKTIF	L	BUHUT JAYA,10-05-2001	Kristen
20	C1957201020	MUHAMMAD HALIM ISMAIL	AKTIF	L	BUNTOK,09-11-1999	Islam
21	C1957201021	ANDREAS CRISTIANO RANAN	AKTIF	L	PALANGKA RAYA,03-05-2001	Kristen

22	C1957201022	RAGA RAJA NAKALELU	AKTIF	L	BUNTOK,17-10-1997	Kristen
23	C1957201023	LIANTONI	AKTIF	L	SAMPIT,19-08-1995	Islam
24	C1957201024	DWI ARIYANTI	AKTIF	P	BANJARMASIN,05-05-2001	Islam
25	C1957201025	RAYANDRA GERI PRIYONO	AKTIF	L	PALANGKA RAYA,17-07-2000	Islam
26	C1957201026	SELVIA ANGGRAINI H.	AKTIF	P	KANDUI,24-05-2001	Katolik
27	C1957201027	ROY ARJUNA	AKTIF	L	PALANGKA RAYA,26-06-2001	Kristen
28	C1957201028	YUNITA RAHMA	AKTIF	P	PALANGKA RAYA,25-09-2001	Islam
29	C1957201029	MIA AGUSSINTIYA	AKTIF	P	PALANGKA RAYA,24-08-1997	Kristen
30	C1957201030	DAPID RISTANTO	AKTIF	L	RABAUH,12-03-2001	Kristen
31	C1957201031	WILLEY JULYANTWO PRANACITRA	AKTIF	L	KUALA KAPUAS,02-07-2001	Kristen
32	C1957201032	JELIUSKA	AKTIF	L	BUHUT,13-07-1999	Kristen
33	C1957201033	FERI WINATA	AKTIF	L	TUMBANG MANTUHE,06-01-2002	Kristen
34	C1957201034	WAYAN WIYATA	AKTIF	L	SAMPIT,21-09-2000	Hindu
35	C1957201035	INDRA YOGI	AKTIF	L	KUALA KURUN,13-07-2001	Kristen
36	C1957201036	SABNIANSYAH	AKTIF	L	JABIREN,19-07-2001	Islam
37	C1957201037	DAMIANUS TOMMI	AKTIF	L	BATU TUNGGAL,21-08-2001	Katolik
38	C1957201038	MUHAMMAD IMAM ZUL RAHMAN	AKTIF	L	TANJUNG,17-10-2001	Islam
39	C1957201039	BERDO LEONARDO	AKTIF	L	KUALA KURUN,06-12-2001	Kristen
40	C1957201040	EDI SUBARA	AKTIF	L	TUMBANG KASAI,21-12-1999	Kristen
41	C1957201041	NANDA	AKTIF	P	TUMBANG BANJANG,05-02-2002	Hindu
42	C1957201042	IRVAN KRISTIAN ANDRE	AKTIF	L	BUNTOK,26-06-2001	Kristen
43	C1957201043	TRI YULI PANCA MESLAWIKA	AKTIF	P	BUNTUT BALI,01-07-2001	Hindu
44	C1957201044	RESTI DAYANTI ANUGRAHNI	AKTIF	P	MARUGA,31-12-2000	Kristen
45	C1957201045	SINTA WATI	AKTIF	P	TUMBANG KAWEI,20-04-2002	Kristen
46	C1957201046	VANIA AZALIA	AKTIF	P	PALANGKA RAYA,14-09-2001	Kristen
47	C1957201047	WULANDARI EKA CAHYANI	AKTIF	P	KALAHIEH,13-05-2001	Kristen
48	C1957201048	LAFRI	AKTIF	L	TUMBANG ULU,24-04-2000	Kristen
49	C1957201049	SATRIA FATZRI	AKTIF	L	SARERANGAN,28-10-2000	Islam
50	C1957201050	STEVEN IMANUEL	AKTIF	L	TUMBANG BAHANEI,19-07-2000	Kristen
51	C1957201051	WILLYAM PINAKUAN	AKTIF	L	KALAMUS,13-08-2001	Kristen
52	C1957201052	HERLINA AYU RUSTIKA	AKTIF	P	BUNTOK,21-12-2000	Islam

53	C1957201053	MIA CHARMENITA	AKTIF	P	SUNGAI DANAU,25-05-2001	Islam
54	C1957201054	IMANUEL ANDRI DINATA	AKTIF	L	DIRUNG BAKUNG,25-04-2001	Kristen
55	C1957201055	LISNA SEPTI DEPA	AKTIF	P	BELAWAN,21-09-2000	Kristen
56	C1957201056	HARYO RONALDO	AKTIF	L	PELARI,02-01-2002	Katolik
57	C1957201057	AULIA AMANDA	AKTIF	P	BANJARBARU,10-02-2002	Islam
58	C1957201058	RABIATUL AULIA	AKTIF	P	PALANGKA RAYA,26-06-2001	Islam
59	C1957201059	ANDONI	AKTIF	L	BADIRIH,13-06-2000	Islam
60	C1957201060	ELKANA PUTRA OMEGA	AKTIF	L	PALANGKA RAYA,08-06-2001	Kristen
61	C1957201061	CELINDA	AKTIF	P	TUMBANG ULU,05-06-2000	Hindu
62	C1957201062	YABESASI	AKTIF	P	PALANGKA RAYA,16-01-2001	Kristen
63	C1957201063	BOBIE ESA SAPUTRA	AKTIF	L	DAYU,03-06-1998	Kristen
64	C1957201064	REXY HIDAYAT	AKTIF	L	DANAU RAWAH,26-09-2000	Islam
65	C1957201065	AGUS PRIYADI	AKTIF	L	PALANGKARAYA,21-08-2001	Kristen
66	C1957201066	MISAEAL PANGALAYO	AKTIF	L	SAMARINDA,18-04-2001	Kristen
67	C1957201067	MEISYA	AKTIF	P	JABIREN,13-05-2002	Kristen
68	C1957201068	RASYA ADITYA RACHMAN	AKTIF	L	PALANGKA RAYA,31-08-2001	Islam
69	C1957201069	SHEMA VANIA SARI E. SIMANJUNTAK	Mengundurkan diri	P	SIDOARJO,04-11-1997	Kristen
70	C1957201070	CRISTIAN WAHYUDA	AKTIF	L	MIRAH KALANAMAN,01-03-2001	Kristen
71	C1957201071	WIRIO NARDO	AKTIF	L	TAHUJAN ONTU,02-10-1997	Kristen
72	C1957201072	PANI JUN PRIANTO	AKTIF	L	KALANG KALUH,01-06-1999	Kristen
73	C1957201073	RAMA AKUILA	AKTIF	L	TUMBANG KASAI,20-07-2001	Kristen
74	C1957201074	CANDRA	AKTIF	L	KAPUAS,12-12-2000	Islam
75	C1957201075	RISKI	AKTIF	L	SARERANGAN,31-10-2001	Kristen
76	C1957201076	MIKHAEL EZRA SAMUEL	AKTIF	L	PALANGKARAYA,03-04-2001	Kristen
77	C1957201077	SINTIA DESTI NATALIA	AKTIF	P	TUWUNG,03-12-2001	Kristen
78	C1957201078	DERI TRIADI	AKTIF	L	BAHU PALAWA,18-12-1999	Kristen
79	C1957201079	BRYAN IFANOV VIDIANCO	AKTIF	L	TAMIANG LAYANG,29-04-2000	Kristen
80	C1957201080	SURYA ADE RIFANTO	AKTIF	L	PALANGKA RAYA,24-07-2001	Islam
81	C1957201081	ARBI AL NOR HAKIKI	AKTIF	L	PANGKOH IX,20-07-2002	Islam
82	C1957201082	ANGGA TOMAS ANDRE	AKTIF	L	PILANG MUNDUK,23-06-2001	Kristen

83	C1957201083	LUTFIL HAKIM	AKTIF	L	BATOLA,17-05-2001	Islam
84	C1957201084	DHELVIN ARYAN	AKTIF	L	SURABAYA,27-12-2001	Budha
85	C1957201085	KHLARITA AYU NOVITA	AKTIF	P	PALANGKA RAYA,15-11-2001	Katolik
86	C1957201086	CINTHYA	AKTIF	P	MINTIN,26-10-2001	Kristen
87	C1957201087	HARRY KURNIAWAN KANAAN	AKTIF	L	PALANGKA RAYA,26-09-2001	Katolik
88	C1957201088	LIDIA MARSANDA	AKTIF	P	MIRAH KALANAMAN,20-03-2002	Hindu
89	C1957201089	FELIK ADETYA	AKTIF	L	MUARA TEWEH,15-01-2001	Katolik
90	C1957201090	UVI NATALIA WAHAYYANA	AKTIF	P	PALANGKA RAYA,11-12-2001	Kristen
91	C1957201091	JATMIKO	AKTIF	L	PELARI,17-07-2000	Hindu
92	C1957201092	TRI PUJI LESTARI	AKTIF	P	BUNTOK,06-10-2001	Islam
93	C1957201093	ALVIA	AKTIF	P	LENGGANG,16-10-1999	Islam
94	C1957201094	MUHAMAD RIFKY KAMALUDIN	AKTIF	L	PALANGKARAYA,22-06-2001	Islam
95	C1957201095	FAAZA BINNIDLOL	AKTIF	L	KOTAWARINGIN BARAT,08-01-2001	Islam
96	C1957201096	RILDA ARYA WARDANA	AKTIF	L	NGAWI,30-06-2001	Islam
97	C1957201097	AURORA AMELIA SHAFI PUTRI CAHYA	AKTIF	P	SEMARANG,24-04-2000	Islam
98	C1957201098	RAHMAT ADITIYA	AKTIF	L	PALANGKA RAYA,19-09-2000	Islam
99	C1957201099	REGITA PRAMESTI	AKTIF	P	BALIKPAPAN,16-04-2001	Islam



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id - www.stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Juli Tahun 2021

1. Hari/Tanggal Ujian : Senin / 19 Juli 2021
2. Waktu (Jam) : 09.00 WIB sampai selesai
3. Nama Mahasiswa : Arif Nugroho
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1757201064
5. Program Studi : Sistem Informasi
6. Tahun Angkatan : 2017
7. Judul Tugas Akhir : Aplikasi Peningkat Jadwal Praktikum Untuk Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Android
8. Dosen Penguji :

Nama	Nilai	Tanda Tangan
1. Hafiz Riyadli, M.Kom.	=.....	(.....)
2. Herkules, S.Kom., M.Cs.	=.....	(.....)
3. Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI.	=.....	(.....)
4. Rommi Kaestria, M.Kom	=.....	(.....)
5. Deden Andriawan, M.Kom.	=.....	(.....)
9. Hasil Ujian : LULUS / ~~HAJ LULUS~~ NILAI = 82.14
Dengan Perbaikan/ Tanpa Perbaikan *)
10. Catatan Penting :
 1. Lama Perbaikan : 15 hari
 2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 600.000,- (Enam ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
 3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru



Mengetahui :
Ketua Prodi Sistem Informasi,
Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Palangkaraya, 19 Juli 2021

Ketua Penguji,
Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK.198102232005104

Tembusan:

1. Ketua Prodi Sistem Informasi
 2. Kabag AKMA
 3. Mahasiswa yang bersangkutan
- Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
) Coret yang tidak perlu