

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya



OLEH

Jihan Neli Ariani

C1857201066

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

2022

**PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN
BERBASIS ANDROID**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

OLEH

Jihan Neli Ariani

C1857201066

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

2022

PERSETUJUAN
PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN
BERBASIS ANDROID

Proposal Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan
Pada Tanggal 10 Januari 2022 Oleh :

Pembimbing I,



Ferdiyani Haris, M.Kom
NIP.198102232005104

Pembimbing II,



Rommi Kaestria, M.Kom
NIK. 198605242011103

Mengetahui



PENGESAHAN

PERANCANGAN E-PEDOMAN PENULISAN TUGAS AKHIR PRODI SISTEM INFORMASI BERBASIS ANDROID

Proposal Tugas Akhir ini Telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan Oleh Tim
Seminar pada tanggal 22 Januari 2022

Tim Penguji Seminar Proposal:

1. Rosmiati, M.Kom
Ketua
2. Ferdiyani Haris, M.Kom
Sekretaris
3. Rommi Kaestria, M.Kom
Anggota



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas Berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir dengan Judul Perancangan E-Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Android dapat diselesaikan sesuai rencana. Proposal ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 (S-1) Prodi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Pada kesempatan ini juga penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Suparno, M.Kom. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya karena telah memberikan ijin untuk melaksanakan tugas akhir.
2. Norhayati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK Palangkaraya.
3. Ferdiani Haris, M.Kom. selaku dosen pembimbing I karena telah memberikan bimbingannya.
4. Rommi Kaestria, M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir ini.

5. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materi selama penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.
6. Bapak dan ibu dosen STMIK Palangkaraya. Yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Teman - teman yang selalu mendukung dalam penyusunan Proposal 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, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Dasar Teori.....	6
2.2 Penelitian yang Relevan	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Desain Penelitian.....	22
3.3 Batasan Istilah	23
3.4 Data dan Sumber Data.....	25
3.5 Instrumen Penelitian.....	26
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data	27
3.7 Tinjauan Umum (Objek Penelitian)	29
3.8 Desain Sistem.....	29
3.9 Jadwal Penelitian.....	47
DAFTAR PUSTAKA	

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Arsitektur Android	8
Gambar 2. 2. Model Prototype (Sumber : Roger S. Pressman,)	10
Gambar 2. 3. Logo Figma	17
Gambar 2. 4. Logo Draw.io	17
Gambar 3. 1. Rancangan Tampilan Awal	30
Gambar 3. 2. Rancangan Tampilan Home	31
Gambar 3. 3. Rancangan Tampilan BAB I	32
Gambar 3. 4. Rancangan Tampilan Bookmarks	33
Gambar 3. 5. Rancangan Tampilan Settings	34
Gambar 3. 6. Use case diagram.....	35
Gambar 3. 7. Activity diagram halaman awal.....	36
Gambar 3. 8. Activity Diagram Video	37
Gambar 3. 9. Activity Diagram BAB I	38
Gambar 3. 10. Activity Diagram BAB II.....	39
Gambar 3. 11. Activity Diagram BAB III.....	40
Gambar 3. 12. Activity diagram Countinue Reading.....	41
Gambar 3. 13. Activity diagram Bookmarks	42
Gambar 3. 14. Activity diagram Darkmode.....	43
Gambar 3. 15. Activity Diagram Language	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Simbol Use case diagram.....	13
Tabel 2.2. Simbol Activity Diagram.....	14
Tabel 2. 3. Sequence diagram.....	15
Tabel 2. 4. Penelitian Yang Relevan.....	19
Tabel 3. 1. Jadwal Penelitian.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Tugas
- Lampiran 2. Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3. Kartu Kegiatan Konsultasi
- Lampiran 4. Instrumen Wawancara
- Lampiran 5. Instrumen Observasi
- Lampiran 6. Dokumentasi

BABI PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Buku Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan merupakan panduan pelaksanaan kegiatan organisasi kemahasiswaan di STMIK Palangkaraya. Melalui buku ini diharapkan organisasi kemahasiswaan di STMIK Palangkaraya yang terdiri atas Badan Legislatif Mahasiswa (BLM), Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ), dapat melaksanakan kegiatan mahasiswa yang tertib dan terarah. Buku pedoman kegiatan mahasiswa di STMIK Palangkaraya berisikan tentang lembaga kemahasiswaan, struktur organisasi kemahasiswaan, standar prosedur kegiatan kemahasiswaan, ketentuan pokok kegiatan kemahasiswaan, ketentuan umum mengenai administrasi, ketentuan mengenai pelaksanaan kegiatan dan alur kegiatan kemahasiswaan.

Buku pedoman kegiatan kemahasiswaan selalu direvisi setiap tahun ajaran baru, untuk mencetak buku ini pihak institusi memerlukan dana tersendiri dalam proses pencetakan buku tersebut, disamping itu juga buku pedoman dalam bentuk fisik tidak dapat bertahan lama dibandingkan dengan buku digital bisa saja buku hilang/rusak. Buku pedoman dalam bentuk fisik juga dapat menyulitkan mahasiswa untuk mengakses dan mencari informasi dengan cepat, karena tidak semua mahasiswa selalu membawa buku tersebut kemana-mana. Maka dari itu agar terjadinya penghematan biaya dan

keterbatasan lainnya akan lebih baik jika kampus memanfaatkan teknologi untuk menjadikan buku itu sebagai *e-book* berbasis android.

Dari pemaparan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah **“E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID PADA STMIK PALANGKARAYA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan dari penelitian ini adalah ”bagaimana merancang E-pedoman Kegiatan Mahasiswa Berbasis Android pada STMIK Palangkaraya ?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan E-pedoman kegiatan mahasiswa berbasis Android, maka dalam penulisan ini penulis membatasi permasalahan agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan sebagai berikut.

1. Materi yang ada didalam E-pedoman ini diambil dari buku pedoman kegiatan kemahasiswaan STMIK Palangkaraya tahun 2019.
2. Penelitian ini hanya membahas perancangan E-pedoman kegiatan kemahasiswaan di STMIK Palangkaraya.
3. E-pedoman kegiatan kemahasiswaan hanya menampilkan informasi buku pedoman kegiatan mahasiswa di STMIK Palangkaraya, meliputi Badan Legislatif Mahasiswa (BLM), Badan Eksekutif Mahasiswa

(BEM), Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ).

4. Perancangan E-pedoman Kegiatan Kemahasiswaan menggunakan perangkat lunak *Figma* dan *Draw.io*.
5. Perancangan E-Pedoman ini hanya sampai pada tahap perancangan antarmuka saja dan tidak membangun aplikasi.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk Merancang E-pedoman Kegiatan Mahasiswa Berbasis Android.

2. Manfaat

a. Bagi pengguna

Memudahkan mahasiswa melihat di mana pun dan kapan pun informasi pada buku Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan tanpa membuka buku kembali.

b. Bagi penulis

- 1) Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat pada bangku perkuliahan dan mengimplementasikannya pada dunia nyata.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai cara perancangan aplikasi menggunakan android.

3) Sebagai salah satu syarat penulisan Tugas Akhir pada STMIK Palangkaraya.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

1) Sebagai bahan referensi, dan menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan kampus STMIK Palangkaraya.

2) Menambah ilmu pengetahuan dan sebagai rujukan bagi penulis selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas garis keras penyusunan Proposal Tugas Akhir, maka sistematika Proposal Tugas Akhir dalam penelitian ini antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang “Pendahuluan” yang menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

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

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi jenis penelitian, desain penelitian, batasan istilah, data dan sumber data, instrument penelitian teknik analisis dan prosedur pengumpulan data, tinjauan umum (objek penelitian) dan desain sistem.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil, pembahasan, membahas temuan-temuan yang dilakukan untuk memberikan solusi dan pembahasan hasil kuisisioner (jika diperlukan).

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

Pada bab ini diuraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

2.1.1 Perancangan

Menurut Soetam Rizky (2011:140), perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

2.1.2 Pedoman

Pedoman merupakan buku yang digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan informasi dan petunjuk dalam melakukan suatu kegiatan. Bertujuan untuk memandu dan memberikan tuntunan kepada pembaca dalam melakukan langkah-langkah yang akan dilakukan di buku tersebut.

2.1.3 Kegiatan

Menurut Ramlan Surbakti (2010:151), kegiatan adalah bagian dari program yang dilaksanakan oleh satu atau beberapa satuan kerja sebagai bagian dari pencapaian sasaran terukur pada suatu program.

2.1.4 Kemahasiswaan

Bidang Kemahasiswaan merupakan bagian dari sistem Pendidikan Tinggi yang mencakup proses perencanaan,

pengorganisasian, pengaturan, pengelolaan, pengendalian dan pendanaan mahasiswa, serta evaluasi kegiatan ekstra kurikuler yang meliputi pengembangan penalaran keilmuan mahasiswa, pengembangan minat dan kegemaran, peningkatan kesejahteraan mahasiswa serta usaha penunjangnya.

2.1.5 Android

Android adalah software *platform* yang *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 OS Android adalah kernel linux 2.6 yang telah dimodifikasi untuk *mobile device*.

Menurut li dalam (Ariyanto, 2018), *Android* merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan computer tablet layar sentuh yang berbasis linux.

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).

Adapun beberapa kelebihan dari sistem operasi *Android* adalah sebagai berikut:

1) Dukungan Produsen *Hardware*

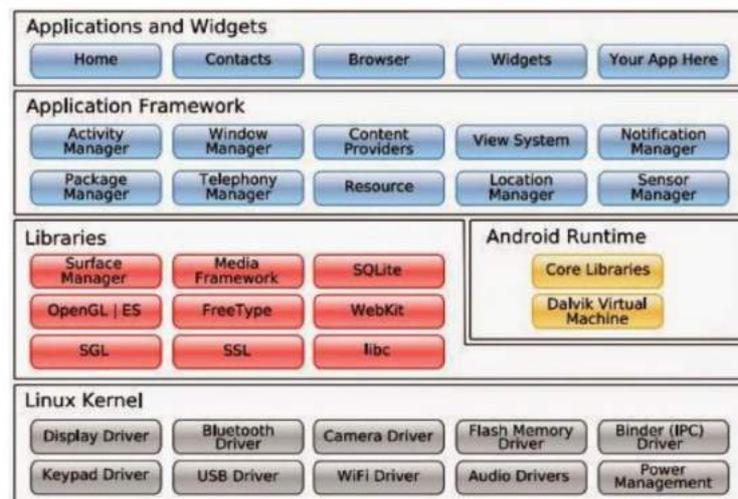
Smartphone dengan sistem operasi *Android* kini menjadi sangat populer dan digemari. Hal ini tak lepas dari dukungan produsen *hardware*, seperti *Sony* dengan *Xperia*-nya, *Samsung* dengan *Galaxy*-nya, *HTC*,

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*.

Sistem Operasi *Android* memiliki arsitektur yang terdiri dari *Application Widgets, Application Frameworks, Libraries, Android Runtime Time* dan *Linux Kernel*.



Gambar 2. 1. Arsitektur Android

Berikut penjelasan dari masing – masing komponen pada arsitektur *Android* sebagai berikut :

1) *Application dan Wedgets*

Layer yang berhubungan dengan aplikasi saja, dimana biasanya

aplikasi yang di download kemudian di instalasi dan dijalankan aplikasi tersebut.

2) *Application Frameworks*

Layer dimana para pembuat aplikasi melakukan pengembangan yang akan dijalankan di sistem operasi Android, karena pada layer inilah aplikasi dapat dirancang dan dibuat, seperti *content providers* yang berupa sms dan panggilan telepon.

3) *Libraries*

Layer dimana fitur-fitur android berada, biasanya para pembuat aplikasi mengakses *libraries* untuk menjalankan aplikasinya.

4) *Android Run Time*

Layer yang membuat aplikasi *Android* dapat dijalankan dimana dalam prosesnya menggunakan Implementasi linux.

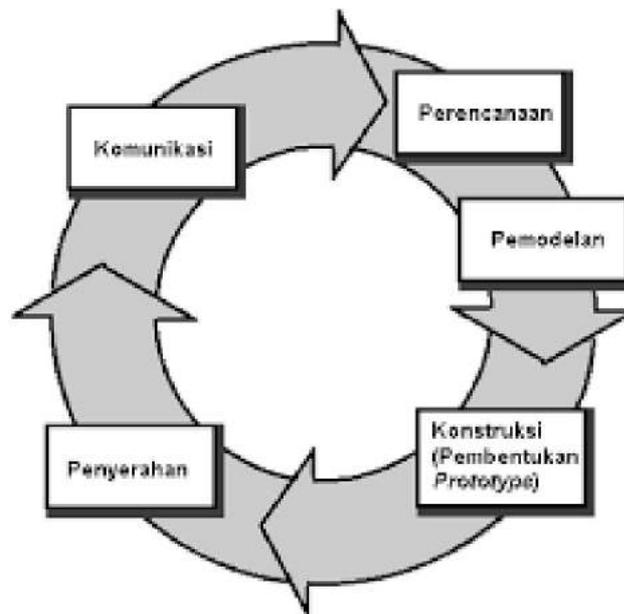
5) *Linux Kernel*

Layer dimana inti dari sistem operasi *Android* itu berada. Berisi file sistem yang mengatur sistem *processing*, *memory*, *resource*, *drivers*, dan sistem-sistem operasi *Android* lainnya.

2.1.6 Prototype

Menurut Pressman (2012:51) Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah prototype model, yaitu metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidak serasian antara pengembang dan

pengguna. Model Prototype merupakan salah satu model SDLC yang mempunyai ciri khas sebagai model proses evolusioner. Prototype sendiri bertujuan agar pengguna dapat memahami alur proses sistem dengan tampilan dan simulasi yang terlihat siap digunakan.



Gambar 2. 2. Model Prototype (Sumber : Roger S. Pressman,)

Tahapan metode yang digunakan pada penelitian :

1. Komunikasi : Tahapan awal dari model prototype guna mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, serta informasi-informasi lain yang diperlukan untuk membangun sistem.
2. Perencanaan : Tahapan ini dikerjakan dengan kegiatan penentuan sumber daya, spesifikasi untuk pengembangan berdasarkan kebutuhan sistem dan menentukan jadwal

penelitian agar sistem yang di bangun dapat sesuai dengan yang diharapkan.

3. **Pemodelan** : Tahapan selanjutnya ialah representasi atau menggambarkan model sistem yang akan dikembangkan seperti proses dengan perancangan menggunakan Data Flow Diagram(DFD). Dalam tahap ini, Prototype yang dibangun dengan sistem rancangan sementara kemudian di evaluasi terhadap customer apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan atau masih perlu untuk di evaluasi kembali. Setelah sistem dianggap sesuai dengan apa yang diharapkan customer, langkah berikutnya yaitu pembuatan aplikasi (pengkodean) dari rancangan sistem yang dibuat diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman PHP yang diintegrasikan dengan pengguna basis data MySQL.
4. **Konstruksi** : Tahapan ini digunakan untuk membangun prototypedan menguji-coba sistem yang dibangun. Proses instalasi dan penyediaan user-support juga dilakukan agar sistem dapat berjalan dengan sesuai.
5. **Penyerahan** : Tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan feedback dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan

2.1.7 UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Rosa Dan Shalahuddin (2015:133) “UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasikan objek.

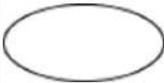
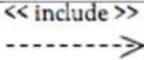
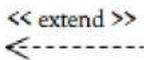
UML menyediakan diagram-diagram yang sangat kaya dan dapat diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah representasi secara grafis dari elemen-elemen tertentu beserta hubungan-hubungannya. Diagram penting karena diagram menyediakan representasi secara grafis dari sistem (atau bagiannya). Representasi grafis sangat memudahkan pemahaman terhadap sistem. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* :

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram pemodelan untuk melakukan sistem informasi yang dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang dibuat dan digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Diagram ini hanya menggambarkan secara global. Berikut ini adalah:

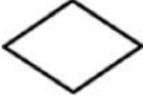
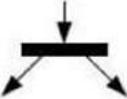
Tabel 2. 1. Simbol Use case diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
3.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
4.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
5.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
6.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

2. Activity Diagram

Activity Diagram yaitu yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja (*activity*) pada *use case* (proses), logika dan proses bisnis dan hubungan antara *actor* dengan alur-alur kerja *use case*. Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Activity Diagram*.

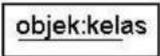
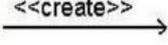
Tabel 2.2. Simbol Activity Diagram

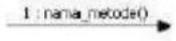
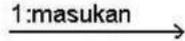
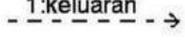
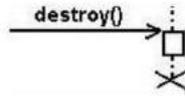
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Status Awal</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2.		<i>Aktivitas</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.		<i>Status Akhir</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
4.		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika terdapat pilihan aktivitas lebih dari satu.
5.		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
6.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
7.		<i>Fork</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel
8.		<i>Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan

3. *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. *Sequence diagram* merupakan diagram yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan. Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Sequence Diagram*.

Tabel 2. 3. Sequence diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Aktor</i>	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.
2.		<i>Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
3.		<i>Objek</i>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4.		<i>Waktu aktif</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan.
5.		Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.

No.	Simbol	Nama	Keterangan
6.		Pesan tipe <i>call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
7.		Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
8.		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
9.		Pesan tipe <i>destroy</i>	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sekaligus jika <i>create</i> maka ada <i>Destroy</i>
10.		Join	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan.

2.1.8 Figma



Gambar 2. 3. Logo Figma

Menurut M. Agus Muhyidin, dkk (2020:201) Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis.

2.1.9 Draw io



Gambar 2. 4. Logo Draw.io

Menurut Seprida Hanum H. (2018:102), Draw.io adalah sebuah aplikasi *opensource* yang berfungsi untuk membangun aplikasi *diagram* dan merupakan aplikasi berbasis *browser-base* paling banyak digunakan di dunia. Aplikasi ini sangat mudah untuk dipahami jika sebelumnya pernah menggunakan Microsoft Visio. Dengan tampilan yang simpel dan dengan *icon-icon* yang banyak

menjadi pilihan untuk menyajikan *diagram* yang baik untuk pekerjaan sehari-hari. Draw.io dapat disimpan dalam format HTML dan XML. Selain itu, juga dapat langsung disimpan melalui media penyimpanan *online* (Google Drive, Github, Dropbox, OneDrive, Penyimpanan Lokal). Dengan fungsinya yang *powerfull* sebagai aplikasi gratis. Namun aplikasi ini memiliki kelemahan, yakni untuk dapat menggunakan aplikasi ini komputer harus terkoneksi *internet* untuk dapat mengakses aplikasinya.

2.2 Penelitian yang Relevan

Berikut Penulis uraikan beberapa hasil kajian penelitian yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul yang telah berhasil dihimpun dan dipaparkan dalam bentuk kajian penelitian yang relevan sebagai berikut :

Tabel 2. 4. Penelitian Yang Relevan

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
1.	Rike Mahara dan Basrul Abdul Majid/2018	Perancangan Interface Aplikasi E-skripsi Berbasis Android	-	Hasil penelitian ini merupakan Perancangan Interface Aplikasi E-skripsi Berbasis Android, aplikasi e-skripsi dapat membantu mahasiswa, dosen dan prodi dalam menyelesaikan mata kuliah skripsi dengan baik. Terutama mahasiswa yang tidak perlu bertemu langsung dengan dosen dalam mengajukan judul.	Perbedaan sistem ini hasil akhirnya berupa sebuah perancangan interface aplikasi e-skripsi berbasis android, sedangkan penulis membuat berupa perancangan aplikasi e-pedoman kegiatan mahasiswa berbasis android.
2.	Norhayati,M.Pd. dan Ferdiani Haris/2020	Blueprint E-Pedoman Akademik STMIK Palangkaraya Berbasis Android	<i>Prototype</i>	Hasil penelitian ini berupa perancangan e-pedoman akademik berbasis android, aplikasi ini dapat membantu setiap mahasiswa/i agar bisa menjadi panduan bagi mereka selama menempuh perkuliahan.	Penelitian yang dibuat penulis berupa perancangan e-pedoman kegiatan kehamasiswaan berbasis android yang dapat mengarahkan berbagai kegiatan mahasiswa yang sesuai dengan kerangka acuan yang diberlakukan oleh STMIK Palangkaraya, tanpa menghilangkan karakteristik dan kreativitas organisasinya.

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
3	Refni Wahyuni dan Yuda Irawan/2020	Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web Di Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II JAMBI	<i>Prototyping</i>	Dengan adanya aplikasi e-book aturan kerja berbasis web ini dapat menyebarkan aturan kerja yang lebih efektif dan efisien.	Aplikasi e-book aturan kerja Pengadilan Negeri Muara Bulian hanya dibuat menggunakan berbasis web, sedangkan penulis membuat perancangan aplikasi e-pedoman kegiatan kemahasiswaan berbasis android.
4	Dana Maulana Ikhsan Armida, Pramuko Aji, Sari Dewi Budiwati /2018	APLIKASI PANDUAN PEMBAYARAN PAJAK KENDARAAN BERBASIS ANDROID	<i>SDLC</i>	Perancangan menghasilkan panduan pembayaran pajak yang memiliki sistem keamanan aplikasi panduan berupa validasi nomor data pajak kendaraan melalui pihak ketiga (server SMS gateway).	Penelitian ini tidak melakukan validasi data dengan menggunakan pihak ketiga (gateway)

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
5	Putri Indah Perdana, Helmi Kurniawan, Alfa Shaleh	PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN PARIWISATA KABUPATEN DELI SERDANG BERBASIS ANDROID	<i>Waterfall</i>	Hasil penelitian ini berupa perancangan aplikasi panduan pariwisata kabupaten deli serdang berbasis android, agar dapat memudahkan pengunjung dalam mencari informasi objek-objek wisata pada kabupaten deli. Penelitian ini menggunakan model pengembangan waterfall	Penelitian yang dibuat penulis berupa perancangan e-pedoman kegiatan kehamasiswaan berbasis android yang bertujuan agar organisasi kemahasiswaan di STMIK Palangkaraya dapat melaksanakan kegiatan yang tertib dan terarah, penelitian ini menggunakan model pengembangan prorotype

Kesimpulan :

Berdasarkan rangkaian penelitian relevan di atas yang telah dirangkum dan dijabarkan oleh penulis, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian yang sekarang memiliki beberapa kesamaan dengan peneliti-peneliti sebelumnya, sehingga bertujuan untuk meningkatkan sistem lama pada masing-masing objek yang diteliti supaya terciptanya rancangan sistem baru yang lebih unggul dari sistem lama yang sedang berlangsung

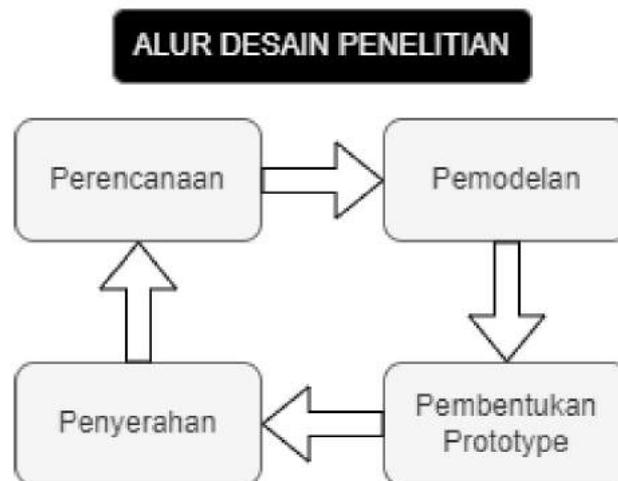
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif pendekatan deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2010:4) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistic, memposisikan manusia sebagai alat penelitian, melakukan analisis data secara induktif, lebih mementingkan proses dari pada hasil penelitian yang dilakukan disepakati oleh peneliti dan subjek penelitian.

3.2 Desain Penelitian

Pada tahap ini penulis menggunakan metode perancangan sistem dengan model *Prototype* sebagai kerangka kerja penelitian. Berikut adalah penjelasan desain penelitian dari setiap tahapan yang akan dilaksanakan:



Gambar 3. 1. Alur Desain Penelitian

1. Tahap pertama penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan kebutuhan berupa data primer dan data sekunder yang berhubungan dengan objek penelitian.
2. Tahap kedua berupa perencanaan pembuatan *prototype* dilakukan secara cepat. Setelah itu dilakukan pemodelan dalam bentuk rancangan cepat, dalam tahapan ini proses desain dilakukan dengan menggunakan dua desain *Prototype* sebagai desain perancangan dan UML sebagai sistem yang dirancang. Proses desain dibantu dengan menggunakan perangkat lunak Figma sebagai desain antarmuka dan Draw.io sebagai desain diagram.
3. Tahap ketiga adalah membuat *prototype*. Dari rancangan desain sebelumnya menjadi dasar dalam pembangunan *prototype* dalam bentuk antarmuka.
4. Tahap terakhir adalah implementasi dan *feedback* atau umpan balik. Tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan feedback dari pengguna, sebagai hasil evaluasi agar dapat ditingkatkan kembali dari tahapan sebelumnya.

3.3 Batasan Istilah

Adapun penjelasan batasan istilah-istilah penting yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik.

3.3.2 Pedoman

Pedoman adalah hal atau pokok yang menjadi dasar, pegangan, acuan, atau petunjuk untuk menentukan atau melaksanakan sesuatu.

3.3.3 Kegiatan

Kegiatan adalah suatu peristiwa atau kejadian yang pada umumnya tidak dilakukan secara terus menerus. Penyelenggara kegiatan itu sendiri bisa merupakan badan, instansi pemerintah, organisasi, orang pribadi, lembaga, dll. Biasanya kegiatan dilaksanakan dengan berbagai alasan tertentu, mulai dari peringatan ulang tahun sebuah organisasi, kampanye sebuah partai politik, atau bahkan sosialisasi sebuah kebijakan pemerintah.

3.3.4 Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas

3.4 Data dan Sumber Data

3.4.1 Data

Data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah faktor penting dalam penelitian yang sumbernya diperoleh langsung dari pemangku kepentingan. Sedangkan data sekunder merupakan sumber data yang telah tersedia seperti buku, jurnal dan sumber lain yang menjadi faktor pendukung.

3.4.2 Sumber Data

Dalam pengumpulan sumber data, penulis melakukan pengumpulan dalam wujud data primer dan data sekunder.

3.4.2.1 Data Primer

Data primer diperoleh penulis dengan cara melakukan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan penulis kepada Sub Bagian Kemahasiswaan STMIK Palangkaraya, hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan. Sedangkan, observasi penulis melakukan pengamatan langsung ke kampus STMIK Palangkaraya pada Bidang Kemahasiswaan untuk mengamati aktivitas dan kejadian yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan, hal ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi sesuai dengan kenyataan yang terjadi pada objek tersebut.

3.4.2.2 Data Sekunder

Pada penelitian ini data sekunder didapatkan dari sumber yang tidak langsung, yang menjadi data sekunder penulis berupa literatur yang relevan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan faktor penting bagi seorang penulis, karena dirinya bertindak sebagai instrumen sekaligus mengumpulkan dan memperoleh data dengan cara mengamati (observasi), berinteraksi dengan manusia (wawancara), dan dokumentasi maupun yang lainnya dalam proses penelitian yang berlangsung. Sehingga kehadiran peneliti dalam prosedur pengumpulan data di lapangan bersifat wajib.

Pada tahap ini penulis menggunakan instrumen penelitian yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan literatur. Dalam melakukan wawancara penulis menggunakan sebuah pedoman wawancara yang berupa pertanyaan – pertanyaan yang hendak diajukan kepada narasumber agar diberi jawaban yang jelas untuk dapat melanjutkan penelitian. Dalam teknik observasi peneliti mengumpulkan data dengan cara mengamati sistem yang sedang berjalan di lapangan dan datang ke lokasi penelitian secara langsung, lalu dalam teknik dokumentasi penulis menggunakan pengumpulan data dengan cara merekam informasi. Informasi tersebut didokumentasikan dalam bentuk media tertulis, audio, gambar, atau

rekaman, termasuk informasi tentang topik yang diselidiki. Instrumen lainnya adalah literature, penulis melakukan pengumpulan data dengan mencari dan mempelajari berbagai sumber – sumber dari buku, jurnal maupun dari artikel internet yang berhubungan dengan masalah yang diangkat.

3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini dipergunakan berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Keempat teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data dan informasi yang saling menunjang dan melengkapi untuk hasil penelitian. Berikut adalah prosedur pengumpulan data yang digunakan:

3.6.1 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.

3.6.2 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh

yang diwawancarai. Pada tahap ini penulis melakukan prosedur wawancara dengan mewawancarai Subag Kemahasiswaan STMIK PALANGKARAYA secara langsung. Pertanyaan yang diberikan hanya seputaran penggunaan Buku Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan dan gambaran umum Bidang Kemahasiswaan di STMIK PALANGKARAYA. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai bahan referensi untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data dengan cara merekam informasi. Informasi tersebut didokumentasikan dalam bentuk media tertulis, audio, gambar, atau rekaman, termasuk informasi tentang topik yang diselidiki. Pada tahap ini penulis melakukan prosedur dokumentasi dengan mendokumentasikan buku fisik Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan STMIK Palangkaraya, lingkungan Kemahasiswaan STMIK Palangkaraya, merekam wawancara dan mengambil foto saat proses wawancara.

3.6.4 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 dari buku, jurnal maupun dari artikel

internet yang berhubungan dengan masalah yang diangkat.

3.7 Tinjauan Umum (Objek Penelitian)

Bidang Kemahasiswaan STMIK PALANGKARAYA merupakan bagian dari sistem Pendidikan Tinggi yang mencakup proses perencanaan, pengorganisasian, pengaturan, pengelolaan, pengendalian dan pendanaan mahasiswa. Bidang Kemahasiswaan STMIK PALANGKARAYA terletak di lantai 1 gedung STMIK Palangkaraya di Jl. G. Obos No. 114, Palangkaraya, Kalimantan Tengah.

3.8 Desain Sistem

Pada tahap ini penulis akan menguraikan rancangan dan desain yang menjadi komponen penyusun untuk membangun tampilan aplikasi “E-Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis *Android*”.

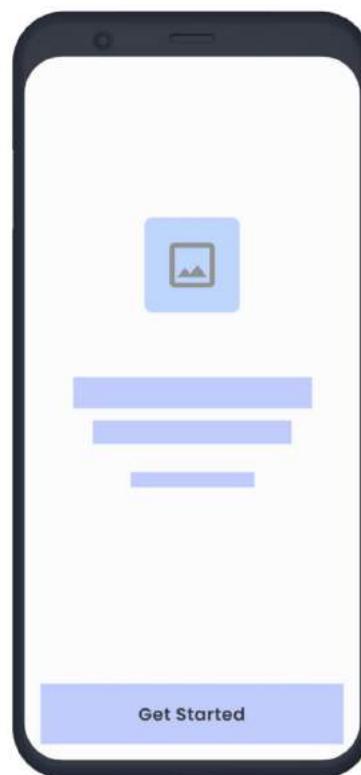
3.8.1 Desain Antarmuka

Tahap ini akan menjelaskan rancangan desain antarmuka atau *User Interface design* pada halaman – halaman yang ada pada Aplikasi E-Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis *Android*. Adapun rancangan desain antarmuka antara lain sebagai berikut:

a. Masukan Antarmuka

1) Rancangan Tampilan Awal (*Get Started Screen*)

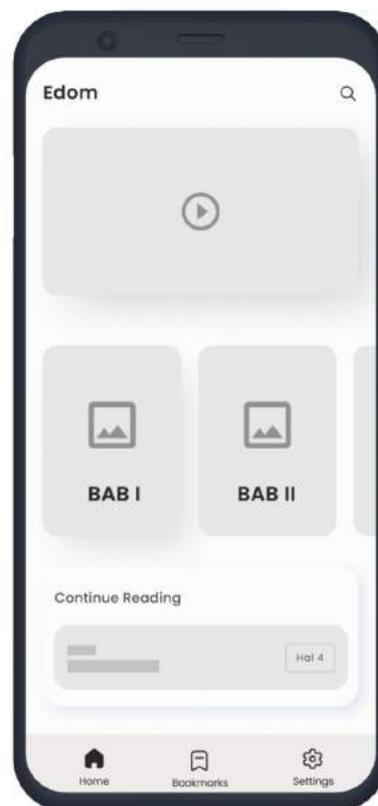
Tampilan awal atau layar mulai adalah tampilan saat pertama kali aplikasi di jalankan, disini menampilkan logo kampus, judul buku dan tombol Get Started untuk melanjutkan ke menu berikutnya.



Gambar 3. 2. Rancangan Tampilan Awal

2) Rancangan Tampilan Utama (*Home*)

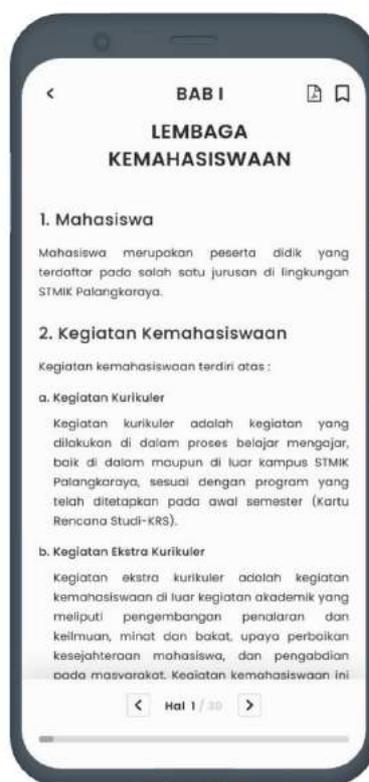
Pada halaman tampilan utama ini pengguna dapat memilih item yang diantaranya adalah : Pencarian, tampilan Video Mars dan Hymne STMIK Palangkaraya, tampilan Bab I,II dan III untuk dibaca, tampilan countinue reading, bookmars dan settings.



Gambar 3. 3. Rancangan Tampilan Home

3) Rancangan Tampilan Sub BAB

Pada tampilan Sub bagian BAB baik halaman BAB I, II dan III terdapat isi dari penjelasan masing – masing BAB tersebut, serta pengguna dapat mendownload dalam bentuk format PDF, menyimpan (*bookmarks*) bagian yang akan dibaca dilain waktu, dan melakukan pemindahan halaman melalui tombol button *Next Page*.



Gambar 3. 4. Rancangan Tampilan BAB I

4) Rancangan Tampilan Bookmarks

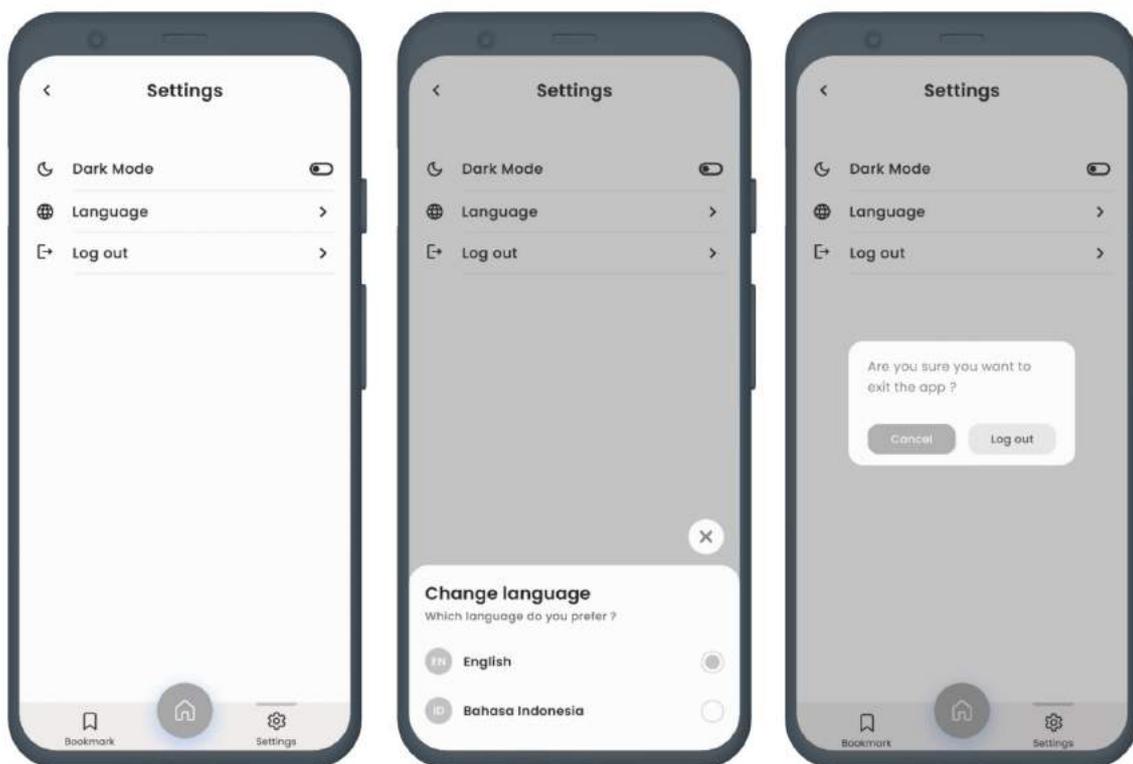
Bookmarks atau markah buku adalah sebuah pembatas buku yang biasanya dipakai seseorang untuk menandai buku yang terakhir dibaca. Contohnya pada tampilan bookmarks dibawah ini terdapat 2 Sub Bab yang terakhir dibaca.



Gambar 3. 5. Rancangan Tampilan Bookmarks

5) Rancangan Tampilan Halaman *Settings*

Pada tampilan *settings* pengguna dapat mengatur tampilan layar menjadi gelap dan terang atau biasa disebut dengan *dark mode*, pengguna juga bisa mengubah tampilan Bahasa menjadi Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.



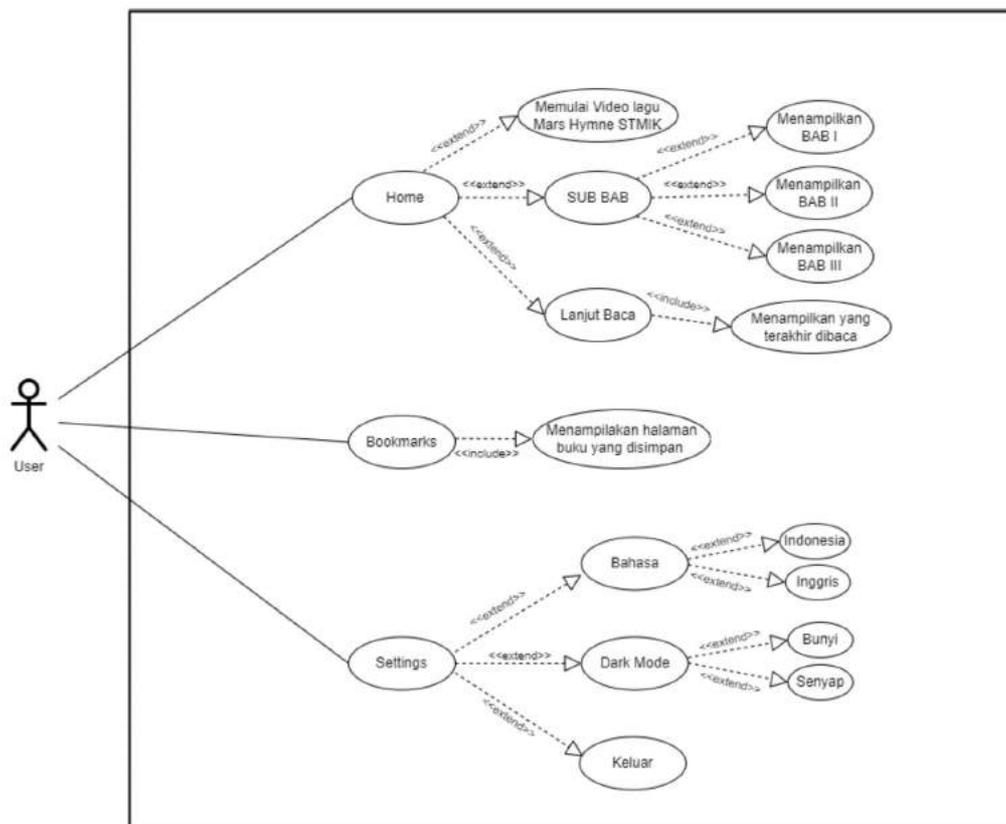
Gambar 3. 6. Rancangan Tampilan Settings

3.8.2 Desain Proses

Dalam desain sistem, di sini penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Adapun diagram yang digunakan adalah *Use case diagram* dan *Activity Diagram*.

1) Use Case diagram

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antar user dengan sistem. Berikut ini merupakan desain use case diagram untuk aplikasi E-pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Android. Dapat dilihat pada gambar



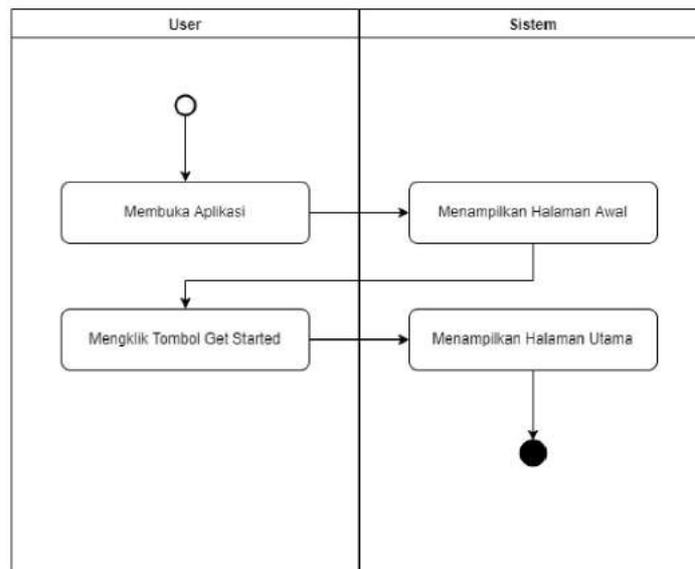
Gambar 3. 7. Use case diagram

2) Activity Diagram

Activity diagram merupakan gambaran alur cara kerja sistem. Berikut merupakan Activity diagram dari perancangan E-pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Android.

a) Activity diagram Halaman Awal

Ini merupakan desain activity diagram dimana sistem akan menampilkan halaman utama ketika user membuka aplikasi untuk pertama kali dan user harus melewati Get Started screen terlebih dahulu, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

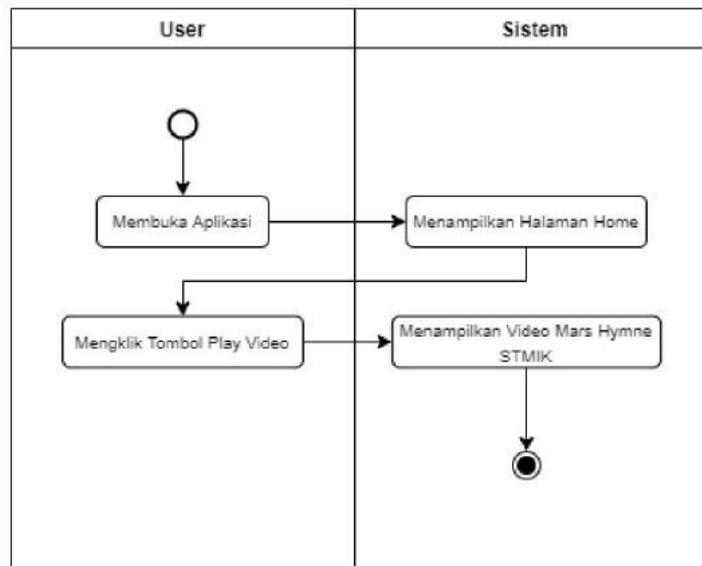


Gambar 3. 8. Activity diagram halaman awal

b) Activity Diagram Video Mars Hymne STM IK

User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik tombol play

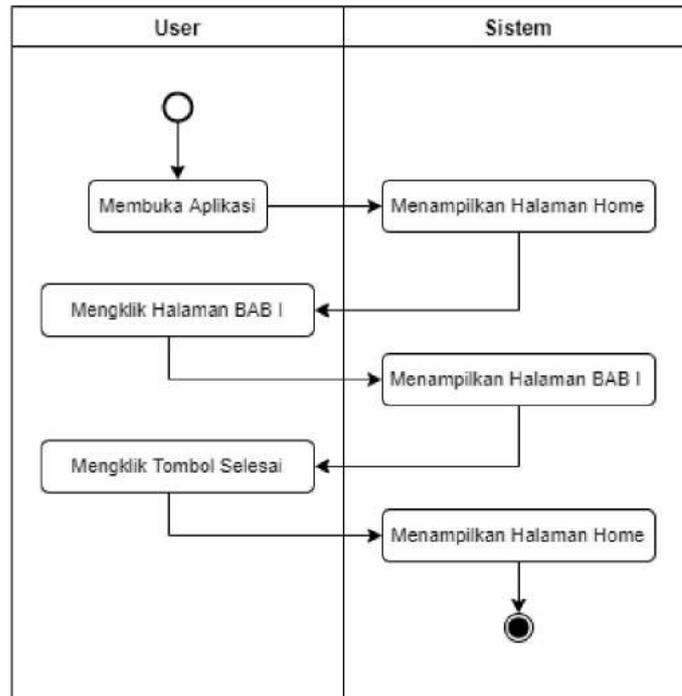
video dan sistem menampilkan video Mars Hymne STMIK. Dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 3. 9. Activity Diagram Video

c) Activity diagram Sub bagian BAB 1

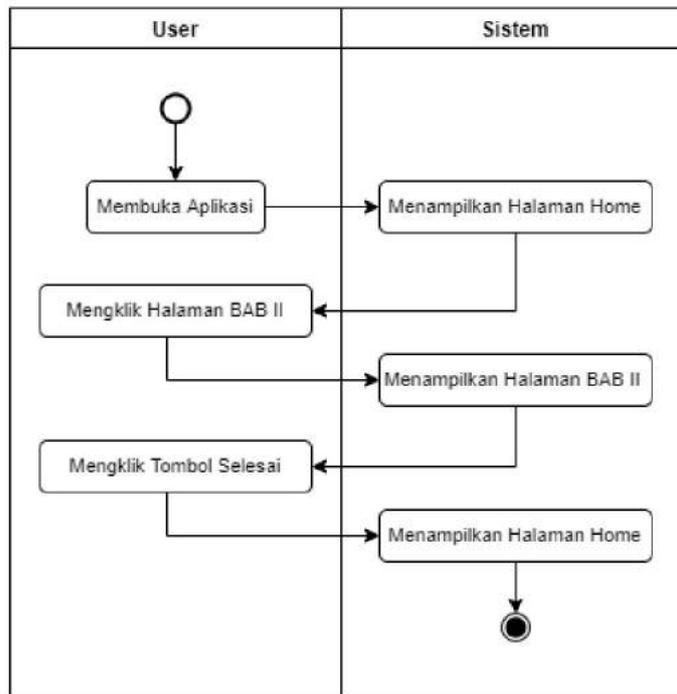
User membuka aplikasi lalu menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik bagian BAB 1 dan sistem menampilkan halaman BAB 1. Dapat dilihat pada gambar dibawah :



Gambar 3. 10. Activity Diagram BAB I

d) Activity diagram Sub bagian BAB II

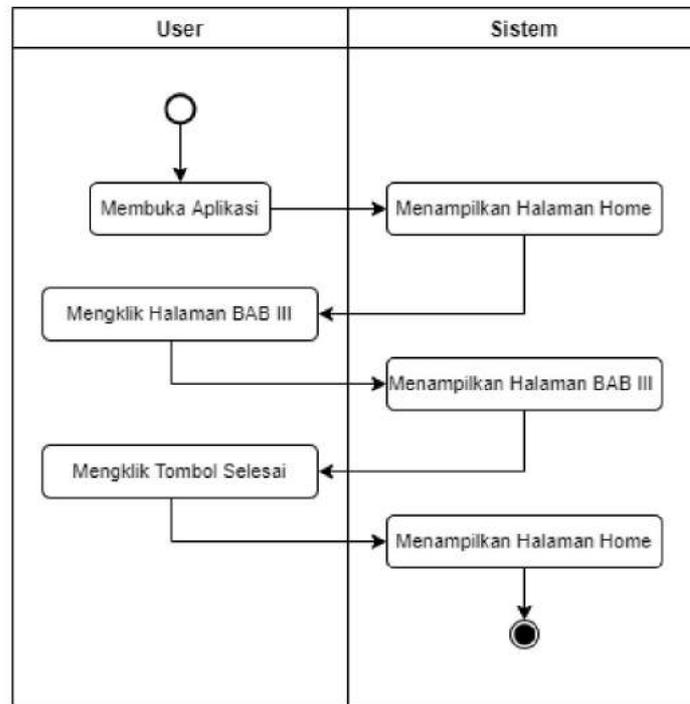
User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik bagian BAB II dan sistem menampilkan halaman BAB II. Dapat dilihat pada gambar dibawah :



Gambar 3. 11. Activity Diagram BAB II

e) Activity diagram Sub bagian BAB III

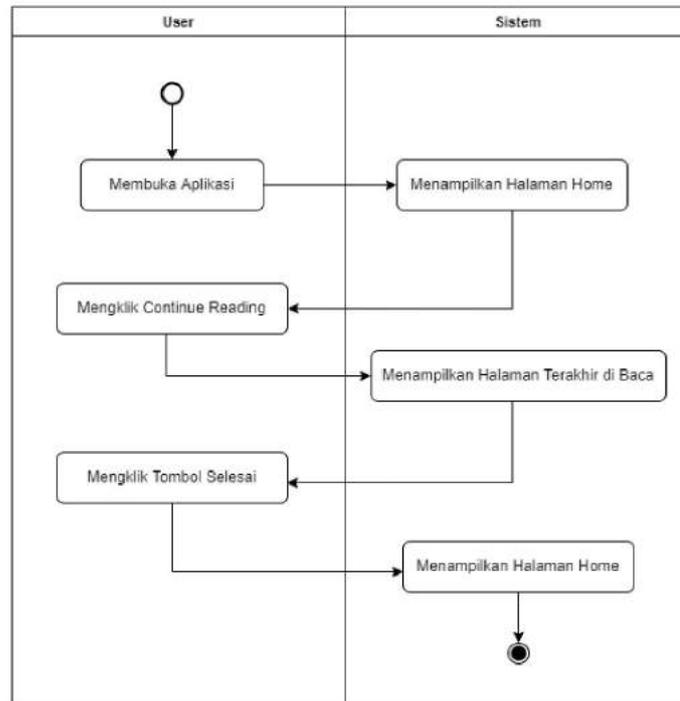
User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik bagian BAB III dan sistem menampilkan halaman BAB III. Dapat dilihat pada gambar dibawah



Gambar 3. 12. Activity Diagram BAB III

f) Activity diagram Countinue Reading

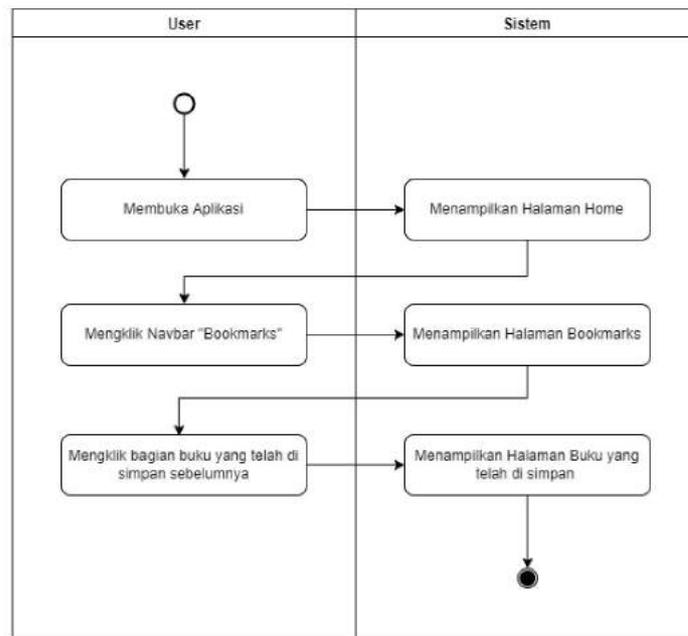
Pada bagian ini user membuka aplikasi lalu sistem akan menampilkan halaman home, setelah itu mengklik countinue reading dan aplikasi menampilkan halaman buku yang terakhir dibaca. Dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3. 13. Activity diagram Countinue Reading

g) Activity diagram Bookmarks

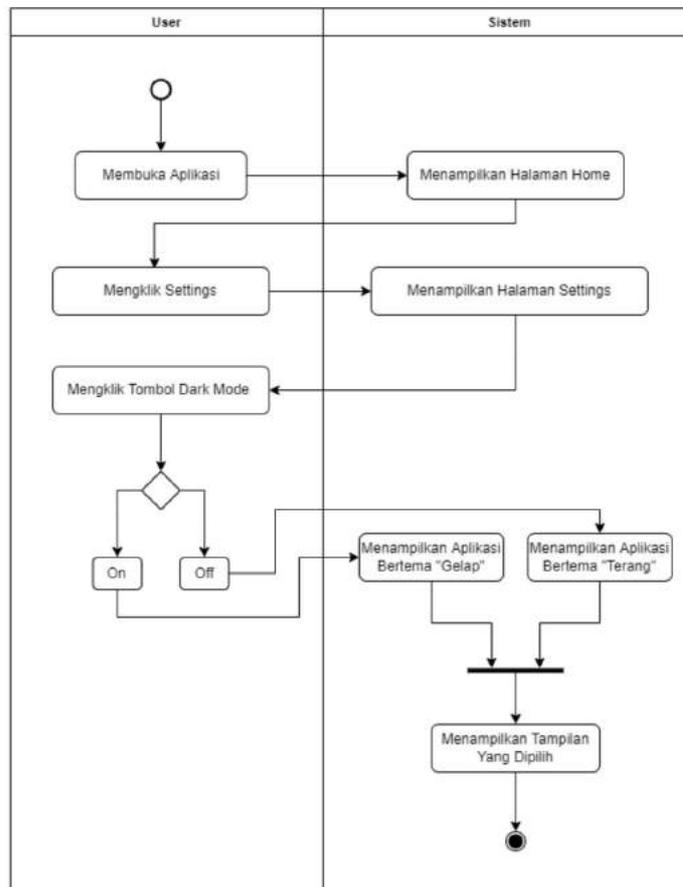
User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik navbar bookmarks lalu sistem menampilkan halaman bookmarks. Kemudian user akan mengklik bagian buku yang telah disimpan sebelumnya dan sistem menampilkan halaman buku yang telah disimpan.



Gambar 3. 14. Activity diagram Bookmarks

h) Activity diagram Darkmode ON/OFF

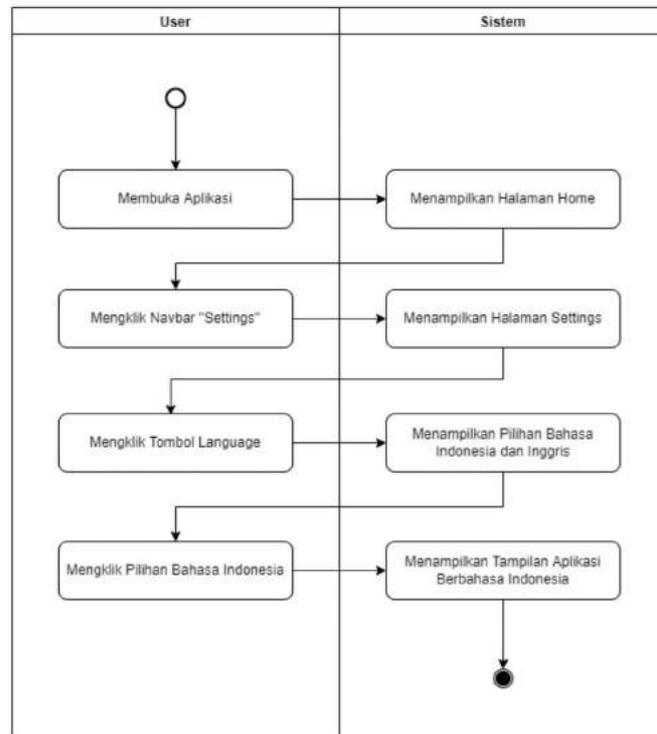
User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik navbar settings dan sistem menampilkan halaman settings, kemudian user mengklik tombol darkmode ON/OFF maka sistem akan menampilkan tampilan aplikasi sesuai tema yang dipilih.



Gambar 3. 15. Activity diagram Darkmode

i) Activity Diagram Language

User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik navbar settings dan sistem menampilkan halaman settings, kemudian user mengklik tombol Language maka sistem akan menampilkan pilihan Bahasa yang akan dipilih user.

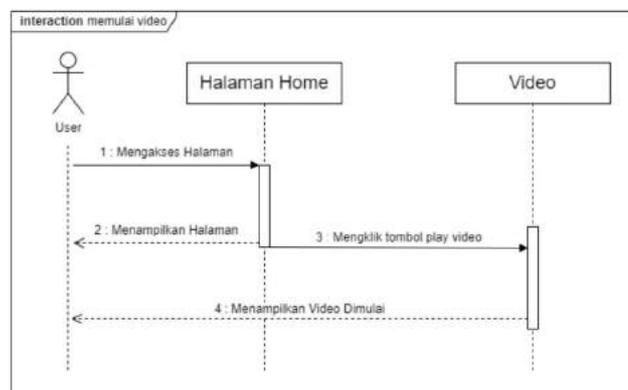


Gambar 3. 16. Activity Diagram Language

2) Sequence Diagram

a) Sequence diagram halaman play video

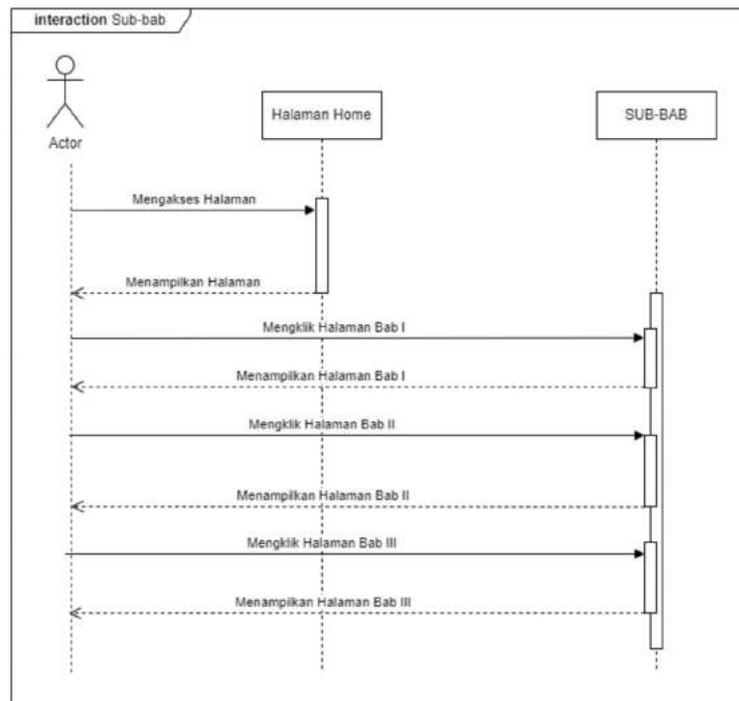
Sequence diagram halaman play video menampilkan halaman play video ketika user membuka aplikasi, video tampil saat user menekan tombol play.



Gambar 3. 17. Sequence diagram halaman video

b) Sequence diagram halaman sub bab

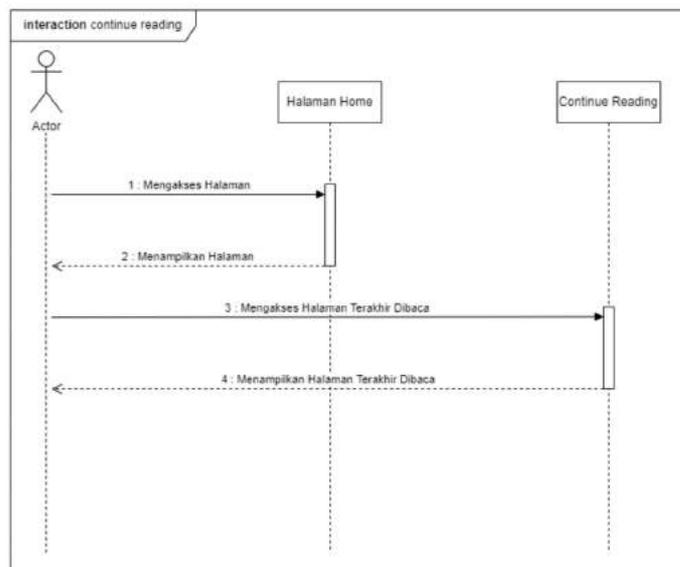
Sequence diagram halaman sub bagian bab I, II dan III menampilkan detail isi dari bab I, II dan III secara lengkap saat user menekan tombol bagian sub bab.



Gambar 3. 18. Sequence diagram sub bab

c) Sequence diagram continue reading

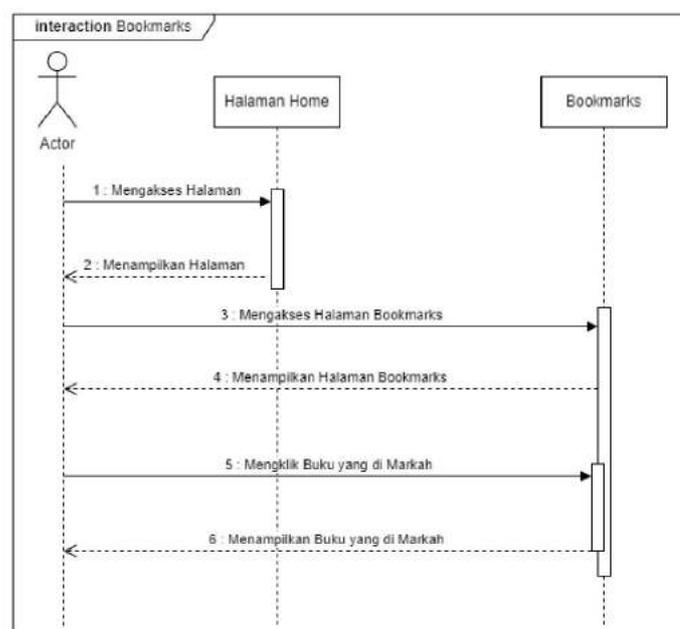
Sequence diagram continue reading menampilkan halaman isi buku yang terakhir dibaca saat user menekan tab bagian continue reading di halaman home.



Gambar 3. 19. Sequence diagram countinue reading

d) Sequence diagram bookmarks

Sequence diagram bookmarks menampilkan halaman buku yang diberi markah atau pembatas saat user menekan tab bagian bookmarks.



Gambar 3. 20. Sequence diagram bookmarks

3.9 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang direncanakan penulis adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1. Jadwal Penelitian

No	Rencana Kegiatan	2021												2022															
		Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr			
		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	Observasi Awal	■	■																										
2	Identifikasi Masalah		■	■																									
3	Pengumpulan Data						■	■	■	■	■	■	■																
4	Penyusunan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■																
5	Seminar Proposal														■														
6	Penulisan Laporan Tugas Akhir															■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
9	Sidang Tugas Akhir																											■	

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Farhan Zulfikri dan Sri Soedewi, 2020, *Perancangan E-book Sebagai Panduan Antisipasi Bencana Banjir Untuk Warga Pagarsih*, eProceedings of Art & Design, Vol 07, 1529-1538.
- Adzani, Muhammad Leyri, (2016). *Analisis dan perancangan UI/UX pada prototype aplikasi mobile E-Commerce Gramedia.com*. Tangerang : Universitas Multimedia Nusantara.
- Choesrani, Dikki Zuhradi, 2020, *Kegiatan Public Relations Dalam Meningkatkan Citra Hotel Salak The Heritage Bogor*, Jurnal British, Vol 01, 14-22.
- Frajiwi, Ranti Am, (2019). *Perancangan Media Informasi Berbasis Digital Menggunakan Android Di Jurusan Teknik Komputer*. Palembang : Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Harahap, Seprida Hanum, 2019, *Analisis Pembelajaran Sistem Akuntansi Menggunakan Draw. Io Sebagai Perancangan Diagram Alir*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 101-103.
- Hanurawan, Fattah., & Soetjipto Budi Eko, 2018, *Pengembangan buku panduan guru untuk pembelajaran PKn SD/MI melalui berbagai Model Cooperative Learning*. Jurnal Sains Psikologi, 1(2).
- Hayati, Wahyuni, (2018). *Aplikasi Pemesanan Rental Mobil Pada Cv Alhikmah Palembang Berbasis Android*. Palembang : Politeknik Negeri Sriwijaya.

- Kartikasari, Ariza Dyah. (2014). *Pembuatan Aplikasi Informasi Tagihan Listrik Berbasis Android*. Semarang : Fakultas Ilmu Komputer.
- Lubis, Diana Suksesiwaty. *Perancangan Aplikasi Peminjaman Dan Pengembalian Buku Pada Perpustakaan Politeknik Unggul Lp3m Berbasis Desktop*. Medan : Politeknik Unggul LP3M.
- Mulyadi, S., & Bernadisman, D. 2021. *Buku Panduan Akademik Stmik Muhammadiyah Jakarta Berbasis Android*. Jurnal Visualika, 7(1), 102-112.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. 2020. *Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma*. Jurnal Digit, 10(2), 208-219.
- Munawar, 2018. *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML (Unified Modeling Language)*. Informatika, Bandung.
- Rizarizki, J. M., Khairinal, K., & Syuhada, S. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Di Man 1 Kerinci*. Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2(2), 967-978.
- Saputro, A. (2017). *Sistem Informasi Pelelangan Barang Gadai Menggunakan Metode Prototype Berbasis Web Pada Pt. Pegadaian (Persero) Syariah Palembang*. Palembang : UIN raden fatah.

Winata, Nana Triana. 2019. *Analisis Kesalahan Ejaan Bahasa Indonesia Dalam Media Massa Daring (Detikcom)*. Bahtera Indonesia, Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia, 4(2), 115-121.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

SURAT TUGAS

No.600/STMIK-C.1/AK/II/2021

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Ferdiyani Haris, M. Kom.
NIK : 198102232005104
Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**
2. Nama : Rommi Kaestria, M. Kom.
NIK : 198605242011103
Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

- Nama : Jihan Neli Ariani
NIM : C1857201066
Judul Tugas Akhir : Perancangan E-Pedoman Kegiatan Mahasiswa Berbasis Android
Berlaku s/d : 28 September 2022

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

Palangka Raya, 28 September 2021

Ketua Program Studi
Sistem Informasi



Nori ayati, M.Pd.
NIK 198805222011004

Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Pembimbing yang bersangkutan
4. Arsip Program studi Sistem Informasi

Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin Penelitian



**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

Nomor : 665/STMIK-C.1/AK/XI/2021
Lampiran : -
Perihal : **Pemberian Ijin Penelitian Untuk Penyusunan Tugas Akhir**

Kepada :
Yth. Saudara (i) **Jihan Neli Ariani**
Di -
Palangka Raya

Berdasarkan surat permohonan saudara (i) tanggal 09 November 2021, mengenai permohonan ijin penelitian untuk penyusunan Tugas Akhir, maka bersama ini Ketua STMIK Palangkaraya memberikan ijin penelitian sebagaimana dimaksud sebagai berikut:

Nama : **Jihan Neli Ariani**
NIM : C1857201066
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S-1)
Tahun Akad. (Semester) : 2021/2022 (7)
Tempat Penelitian : STMIK Palangkaraya
Lama Penelitian : 12 November s/d 12 Desember 2021
Judul Tugas Akhir :

"Perancangan E-Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Android"

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 12 November 2021

Ketua,



Tembusan :

1. Yth. Kaprodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya;
2. Yth. Kasubbag. Kemahasiswaan dan Alumni;
3. Arsip.

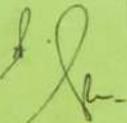
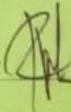
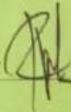
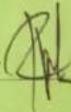
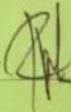
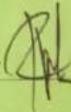
Lampiran 3. Kartu Kegiatan Konsultan Tugas Akhir



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
 Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
 Email : humas@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : JIHAN NELI ARIANI
 NIM : C1857201066
 No. Hp : 08988936020
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul : 27 September 2021
 Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN E-PELOMAN
KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	9/10-2021	9/10-2021	Perbaiki BAB I dan BAB II	
2.	20/10-2021	4/11-2021	perbaiki latar belakang, sistematika penulisan dan dasar Teori	
3.	08/12-2021	08/12-2021	Lanjutkan penulisan	
4.	09/12-2021	09/12-2021	perbaiki penulisan BAB II	
5.	10/12-2021	10/1-22	perbaiki penulisan	
	10/1-22	10/1-22	kebaikan dan lengkapi Naskah	
	12/1-22	12/1-22	Daftar Isi	
	1/11/2021		perbaiki isi bab I & II	
	08/12/2021		sekarang perbaiki rancangan UML	
	03/12/2021		rancangan rancangan	
	03/12/2021		perbaikan judul Penelitian dan bab lain	
	10/1/22		perbaikan hitung-hitungan	
			ACC Sekretaris : 	

Dosen Pembimbing I,



Dosen Pembimbing II,



LEMBAR WAWANCARA

Narasumber : Rommi Kaestria, M.Kom

Pewawancara : Jihan Neli Ariani

1.	Dimana lokasi STMIK Palangka Raya dan, dimana lokasi Kemahasiswaan STMIK Palangka Raya ?
2.	Siapa yang sekarang menduduki posisi Subag Kemahasiswaan STMIK Palangka Raya ?
3.	Apa saja program kerja yang dilakukan Bidang Kemahasiswaan STMIK Palangka Raya ?
4.	Apa visi dan misi Bidang Kemahasiswaan STMIK Palangka Raya di era sekarang ini ?
5.	Bagaimana struktur kepengurusan Bidang Kemahasiswaan STMIK Palangka Raya ?
6.	Apakah Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan selalu direvisi setiap tahun ajaran baru ?
7.	Apakah pencetakan buku Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan mengeluarkan biaya ?
8.	Apakah buku pedoman kegiatan kemahasiswaan dibagikan kepada mahasiswa atau hanya untuk UKM/Organisasi saja ?
9.	Bagaimana proses yang terjadi pada pemberkasan fisik buku pedoman kegiatan kemahasiswaan ?
10.	Apakah sekarang ini penggunaan buku secara fisik berguna atau ada cara lain untuk mendokumentasikannya ?
11.	Kenapa beralih dari menggunakan cetak ke digital ? Apakah perlu dilakukan proses digitalisasi dan apa alasannya ?

Palangka Raya, November 2021
Kasubbag Kemahasiswaan dan Alumni
STMIK Palangkaraya

Rommi Kaestria, M.Kom
NIK 198605242011103

INSTRUMEN OBSERVASI (PENGAMATAN)

Instrumen observasi adalah sebagai berikut:

1. Bentuk isi buku Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan STMIK Palangkaraya
2. Lokasi Bidang Kemahasiswaan STMIK Palangkaraya
3. Visi dan Misi Bidang Kemahasiswaan STMIK Palangkaraya

DOKUMENTASI



Foto pada saat melakukan wawancara bersama Kasubag Kemahasiswaan STMIK Palangkaraya