

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

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

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



OLEH

MERY SAMBULON TAMBUNAN  
NIM C1857201083  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA  
2022**

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

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

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

OLEH

MERY SAMBULON TAMBUNAN  
NIM C1857201083  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA  
2022**

**PERSETUJUAN**

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

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

Pembimbing I,



Ferdian Haris, M. Kom  
NIK. 198102232005104

Pembimbing II,



Norhayati, M. Pd  
NIK. 19880522201004

**Mengetahui :**

Ketua STMIK Palangkaraya,



## 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 24 Januari 2022

Tim Penguji Seminar Proposal:

1. Hafiz Riyadli, M.Kom.  
Ketua/Anggota
2. Ferdiyani Haris, M. Kom  
Sekretaris/Anggota
3. Norhayati, M. Pd  
Anggota



Handwritten signatures of the three members of the proposal seminar judging team, corresponding to the list on the left. The first signature is for Hafiz Riyadli, the second for Ferdiyani Haris, and the third for Norhayati.

## **KATA PENGANTAR**

Penulis memanjatkan Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun proposal Tugas Akhir (TA). Proposal ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 (S-1) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya. Proposal Tugas Akhir ini berisikan tentang perancangan serta permasalahan yang dihadapi di Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya. Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Suparno, M. Kom Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Palangkaraya (STMIK Palangkaraya).
2. Ferdiyani Haris, M. Kom Selaku Pembimbing I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Palangkaraya, yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam penyelesaian Proposal Tugas Akhir
3. Norhayati, M.Pd selaku Ketua Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya dan Pembimbing II.
4. Seluruh Dosen STMIK Palangkaraya yang telah membantu mengajarkan berbagai jenis materi semasa kuliah.
5. Orang tua, teman-teman, dan semua pihak lainnya yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian proposal tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan ini masih banyak kekurangan baik itu dari segi materi, maupun penyajiannya karena keterbatasan kemampuan

dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, semoga proposal tugas akhir ini dapat disempurnakan lebih lanjut kedepannya dan menjadi berguna bagi semua pembaca terutama bagi mahasiswa yang akan melaksanakan proposal tugas akhir pada tahun mendatang. Jika ada kesalahan dan kata-kata yang kurang berkenan, penulis selaku penyusun memohon maaf yang sebesar-besarnya. Maka pada akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih banyak.

Palangkaraya, Januari 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG DALAM .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Dasar Teori .....	7
2.2 Penelitian yang Berkaitan .....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
3.1 Jenis Penelitian .....	25
3.2 Desain Penelitian .....	25
3.3 Batasan Istilah.....	27
3.4 Data dan Sumber Data .....	28
3.5 Instrumen Penelitian .....	29
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data .....	29
3.7 Tinjauan Umum .....	31
3.8 Desain Sistem .....	32
3.9 Jadwal Penelitian .....	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Usecase Diagram .....	12
Tabel 2.2 Notasi Activity Diagram .....	13
Tabel 2.3 Notasi <i>Sequence Diagram</i> .....	14
Tabel 2.4 Penelitian Yang Berkaitan .....	20

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Prototyping</i> .....	16
Gambar 3.1 Alur Desain Penelitian .....	26
Gambar 3.2 Halaman Masuk.....	33
Gambar 3.3 Halaman Beranda .....	34
Gambar 3.4 Halaman Profil Prodi Sistem Informasi .....	35
Gambar 3.5 Halaman Pencarian Pedoman.....	36
Gambar 3.6 Halaman Daftar Isi .....	37
Gambar 3.7 Halaman Tentang .....	38
Gambar 3.8 Halaman Isi Dokumen.....	39
Gambar 3.9 Desain <i>Usecase Diagram</i> .....	40
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Halaman Masuk.....	41
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Halaman Beranda .....	42
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Halaman Profil.....	43
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Halaman Pencarian .....	44
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Halaman Daftar Isi.....	45
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Halaman Isi Dokumen.....	46
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Halaman Tentang.....	47
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Masuk .....	48
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Beranda.....	49
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Profil Prodi.....	50
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Pencarian Pedoman .....	51
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Daftar Isi.....	52
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Isi Dokumen .....	53
Gambar 3.23 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Tentang.....	54

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal
- Lampiran 2. Bukti Observasi
- Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 4. Bukti Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi informasi pada masa sekarang berkembang dengan pesat, sehingga teknologi informasi terus terintegrasi di berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Integrasi teknologi informasi dalam era modern sekarang ini diterapkan untuk seluruh lapisan masyarakat, sehingga penerapan teknologi informasi bukan hanya dalam aspek ilmu pengetahuan saja akan tetapi juga dalam perangkat yang dapat diakses dengan mudah sehari-hari, contohnya yaitu dalam bentuk telepon genggam/*handphone*.

Tugas Akhir merupakan salah satu syarat yang diperlukan mahasiswa sehingga dapat melaksanakan yudisium dari perguruan tinggi yang ditempuh. Wujud tugas akhir berupa karya ilmiah yang dipublikasikan, sehingga tugas akhir memiliki pedoman penulisan khusus yang menjadi acuan. Setiap perguruan tinggi memiliki pedoman penulisannya masing-masing yang disesuaikan dengan sistem publikasi karya ilmiah perguruan tinggi tersebut.

Buku pedoman tugas akhir prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya memiliki masalah yaitu dalam bentuknya yang masih dalam wujud fisik, sehingga menyulitkan mahasiswa dalam mencari informasi dengan cepat dan juga keterbatasan lainnya yaitu buku pedoman yang harus dibawa kemana-mana jika ingin diakses, dan resiko buku hilang/rusak.

Dengan adanya pedoman tugas akhir yang dapat diakses secara digital yaitu melalui E-Pedoman penulisan tugas akhir prodi Sistem Informasi berbasis Android, maka mahasiswa dapat mengelola waktunya untuk mengakses informasi panduan akademik dari kampus secara efisien.

Berdasarkan uraian diatas, maka hal tersebut menjadi latar belakang penulis dalam memilih judul untuk tugas akhir yaitu “Perancangan E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi Berbasis Android”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penulisan ini yaitu “Bagaimana Perancangan E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi Berbasis Android?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar permasalahan sesuai dengan judul, maka penulis perlu membatasi permasalahan yang akan dibahas berdasarkan rumusan masalah, adapun batasan masalah yang dibatasi yaitu sebagai berikut :

Perancangan E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi berbasis Android ini dirancang untuk Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya.

1. Perancangan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Visio* untuk desain sistem dan *Balsamiq* untuk desain antarmuka.
2. Penelitian ini hanya membahas panduan tugas akhir Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya.

3. Hasil perancangan berupa E-Pedoman penulisan tugas akhir prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya berbasis Android
4. Perancangan E-Pedoman ini hanya sampai pada tahap perancangan antarmuka saja dan tidak membangun aplikasi.
5. Perancangan menggunakan *Prototyping* sebagai landasan teori untuk desain penelitian dan *UML* untuk desain sistem.
6. Ruang lingkup penelitian adalah Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya.
7. Hasil rancangan ditujukan kepada pihak mahasiswa dan Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya sebagai pihak pengguna.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Bagian ini adalah penjelasan tentang tujuan dan manfaat dari penelitian, dengan uraian sebagai berikut:

##### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan ini adalah merancang e-pedoman penulisan tugas akhir prodi sistem informasi berbasis android pada STMIK Palangkaraya.

##### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat penulisan mengacu terhadap kebermaknaan hasil penulisan yang dapat diterapkan. Hasil yang diterapkan dapat berupa produk yang dapat dimanfaatkan secara langsung di kehidupan sehari-hari maupun ilmu yang dapat digunakan baik untuk kepentingan individu maupun lembaga di masyarakat. Manfaat penulisan dari

tugas akhir ini diharapkan untuk dapat menghasilkan hal sebagai berikut:

#### **1.4.2.1 Bagi Prodi Sistem Informasi**

Sebagai salah satu bentuk sarana alternatif mahasiswa Prodi Sistem Informasi untuk mengakses informasi mengenai pedoman Tugas Akhir.

#### **1.4.2.2 Bagi Penulis**

Sebagai bentuk nyata dalam penerapan dari ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama menempuh masa studi di STMIK Palangkaraya..

#### **1.4.2.3 Bagi STMIK Palangkaraya**

Sebagai bahan referensi mahasiswa lain dan juga sebagai bahan kajian untuk perpustakaan STMIK Palangkaraya serta menjadi dasar rancangan ke depannya yang dapat digunakan sebagai pedoman penulisan tugas akhir.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan proposal tugas akhir ini disusun dalam bagian-bagian dengan menggunakan sistematika sebagai berikut:

## **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bab ini, diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II            TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini diuraikan teori yang digunakan untuk menguraikan mengenai dasar teori atau definisi yang dikemukakan oleh pakar-pakar dalam suatu bidang tertentu untuk memecahkan masalah, pemodelan yang digunakan, serta penelitian yang relevan.

## **BAB III           METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang jenis dan desain dalam penelitian, batasan istilah-istilah, data dan sumber data yang digunakan, instrumen penelitian, teknik analisis dan prosedur pengumpulan data, tinjauan umum objek penelitian, serta desain yang akan dirancang.

## **BAB IV            HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang implementasi hasil desain perancangan sebagai hasil produk penelitian relevan berdasarkan desain penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya

## **BAB V            PENUTUP**

Dalam bab ini diuraikan tentang kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan serta saran-saran berkaitan berdasarkan informasi dan kejadian yang berlangsung selama penelitian dilaksanakan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Dasar Teori**

Penelitian yang dilakukan ini didasarkan terhadap teori-teori sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian. Teori tersebut menjadi dasar materi untuk penelitian ini.

#### **2.1.1 Teori Relevan**

Berikut adalah dasar-dasar teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan, yaitu:

##### **2.1.1.1 Perancangan**

Menurut Abdillah, Adhiguna, dan Sevtiana (2017:75), pengertian dari perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik.

Menurut Rusida dan Noer (2018:342), perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisis terlebih dahulu pada sistem yang berjalan atau merancang sistem yang baru untuk menemukan permasalahan yang di alami oleh perusahaan atau organisasi tersebut.

Berdasarkan definisi tersebut yang dinyatakan dari hasil penelitian sebelumnya, maka perancangan dapat diartikan juga sebagai tindakan kreasi yang memiliki pola terstruktur

yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah dengan hasil yang nyata.

### **2.1.1.2 Pedoman**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pedoman adalah kumpulan ketentuan dasar yang memberi arah bagaimana sesuatu harus dilakukan; pedoman adalah hal (pokok) yang menjadi dasar (pegangan, petunjuk, dan sebagainya) untuk menentukan atau melaksanakan sesuatu.

Menurut Permata dan Marlina (2017), pedoman sering juga disebut dengan buku pegangan (handbook) dan buku panduan. Setiap jenis- jenis buku pedoman memiliki tujuan yang sama yaitu untuk memberikan petunjuk atau arahan kepada pembaca dalam melakukan sesuatu.

Berdasarkan definisi tersebut yang dinyatakan dari hasil penelitian sebelumnya, maka E-Pedoman dapat diartikan juga sebagai buku pedoman dalam bentuk elektronik yang digunakan sebagai arahan atau petunjuk dasar dalam melaksanakan kegiatan khusus.

### **2.1.1.3 Tugas Akhir**

Menurut Machmud (2016:5), Tugas Akhir adalah hasil tertulis dari pelaksanaan suatu penelitian, yang dibuat untuk pemecahan masalah tertentu dengan menggunakan kaidah-kaidah yang berlaku dalam bidang ilmu tersebut guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam rangka penyelesaian studi di Program Studi yang diikutinya

Menurut STMIK Palangkaraya dalam bukunya Pedoman Penulisan Tugas Akhir Sistem Informasi (2021:9), definisi dari Tugas Akhir adalah sebuah istilah untuk karya ilmiah yang merupakan persyaratan untuk mendapatkan status sarjana di setiap Perguruan Tinggi Negara (PTN) maupun Perguruan Tinggi Swasta (PTS) yang ada di Indonesia.

Berdasarkan definisi tersebut yang dinyatakan dari hasil penelitian sebelumnya, maka tugas akhir dapat diartikan juga sebagai sebuah karya tulis ilmiah yang memiliki syarat penulisan khusus berdasarkan bidang ilmu/institusi yang berkaitan dengan karya tulis tersebut dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah khusus di bidang studi tertentu.

#### **2.1.1.4 Android**

Menurut Google LLC (2021), Android adalah sistem operasi sumber terbuka untuk perangkat seluler dan proyek sumber terbuka terkait yang dipimpin oleh Google. *Android Open Source Project (AOSP)* yang menawarkan informasi dan kode sumber yang diperlukan untuk membuat varian khusus OS (*Operating System/Sistem Operasi*) Android, perangkat *port* dan aksesoris ke platform Android, dan memastikan perangkat memenuhi persyaratan kompatibilitas yang menjaga ekosistem Android tetap menjadi lingkungan yang sehat dan stabil untuk jutaan pengguna.

Android merupakan sistem operasi sumber terbuka / *open source* yang ditujukan untuk pengguna perangkat seluler seperti *smartphone* dan tablet. Android pertama kali dirilis untuk umum pada tanggal 23 September 2008. Sistem operasi Android berdasarkan dari sistem operasi Linux. Android umumnya dirancang untuk perangkat layar sentuh seperti *smartphone* dan tablet. Sistem operasi Android dirancang sehingga pengguna dapat melakukan interaksi langsung atau interaksi fisik terhadap perangkat yang mereka gunakan sebagai wujud *input* perintah terhadap sistem, misalnya dengan mengusap layar, mencubit layar, dan interaksi fisik lainnya.

Komponen aplikasi pada Android terdiri dari 4 komponen utama, yaitu:

a) *Activities*: *Activities* merupakan potongan kode yang menyajikan antarmuka secara visual. *Activities* dapat dijalankan secara otomatis atau manual oleh sistem operasi dan pengguna. *Activities* yang tidak aktif dijalankan dapat dimatikan oleh sistem operasi untuk menghemat memori

b) *Services*: *Services* proses atau fungsi yang berjalan dilatar belakang untuk waktu yang tidak terbatas. *Services* tidak memiliki antarmuka visual. Contoh dari *Services* adalah layanan sinkronisasi otomatis yang tersedia di aplikasi manajemen *e-mail* berbasis Android, dimana aplikasi akan melakukan fungsi untuk mengecek *e-mail* baru yang masuk secara otomatis walaupun pengguna sedang memakai aplikasi lain.

c) *Broadcast Receiver*: *Broadcast Receiver* adalah komponen yang berfungsi untuk menyiarkan pernyataan. Pernyataan dapat diubah sesuai dengan kode yang ditulis dalam aplikasi. Contoh pernyataan yaitu seperti zona waktu telah berubah, baterai rendah, bahwa kapasitas penyimpanan tidak mencukupi.

d) *Content Provider*: *Content Provider* diciptakan untuk berbagi data dengan *Activities* lain atau *Services*. Sebuah *Content Provider* menggunakan antarmuka standar dalam bentuk URL untuk memenuhi permintaan data dari aplikasi lain. Sebagai contoh apabila pengguna membuka alamat situs yang dikirimkan dalam aplikasi *chatting* maka aplikasi tersebut akan terhubung dengan URL yang ada.

#### **2.1.1.5 UML (*Unified Modelling Language*)**

Menurut Pressman (2019), UML (*Unified Modelling Language*) adalah diagram yang digunakan untuk membantu perancang perangkat lunak untuk membangun perangkat lunak.

Diagram UML memiliki berbagai fitur yang bersifat opsional. UML menyajikan fitur-fitur opsional sehingga perancang dapat mengekspresikan semua aspek penting dari sistem. Pada waktu yang sama, perancang memiliki fleksibilitas untuk mengurangi bagian dari diagram yang kurang relevan dengan titik fokus, atau aspek yang dijadikan model untuk menghindari pemenuhan diagram dengan detail-detail tidak penting.

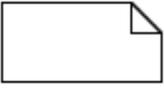
##### a) *Usecase Diagram*

*Usecase Diagram* adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem yang dijalankan. Diagram ini menunjukkan urutan kegiatan yang dilakukan pengguna. Urutan

kegiatan berfokus terhadap apa saja hal-hal yang dapat dilakukan oleh *user* dalam penggunaan sistem dimulai dari mengakses sistem hingga menyajikan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan oleh pengguna.

Tabel 2.1 Notasi Usecase Diagram

NAMA SIMBOL	GAMBAR	KETERANGAN
<i>Actor</i>		Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
<i>Dependency</i>		Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
<i>Generalization</i>		Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
<i>Include</i>		Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
<i>Extend</i>		Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
<i>Association</i>		Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
<i>System</i>		Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
<i>Use Case</i>		Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

<i>Collaboration</i>		Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
<b>NAMA SIMBOL</b>	<b>GAMBAR</b>	<b>KETERANGAN</b>
<i>Note</i>		Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

b) *Acitivity Diagram*

*Activity Diagram* adalah rancangan yang menunjukkan proses-proses yang terjadi pada sistem. Diagram ini menggambarkan aktivitas kerja pada sistem dengan membaginya ke proses-proses khusus. Diagram ini berfokus terhadap fungsi sistem dan menjelaskan apa saja proses yang terjadi ketika setiap fungsi dijalankan.

Tabel 2.2 Notasi Activity Diagram

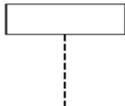
<b>NAMA SIMBOL</b>	<b>GAMBAR</b>	<b>KETERANGAN</b>
<i>Activity</i>		Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
<i>Action</i>		State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi

<i>Initial Node</i>		Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
<i>Activity Final Node</i>		Bagaimana objek dibentuk dan diselesaikan.
<b>NAMA SIMBOL</b>	<b>GAMBAR</b>	<b>KETERANGAN</b>
<i>Fork Node</i>		Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

c) *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* adalah diagram yang menampilkan alur interaksi antara pengguna dan sistem melalui urutan interaksi kronologis pengguna. Diagram menunjukkan hubungan interaksi antara objek atau entitas dalam sistem dengan pengguna secara berurutan. Interaksi pengguna dengan sistem ditampilkan juga dengan menunjukkan hasil masukan pengguna ke sistem dan hasil keluaran yang dilakukan oleh sistem dalam berupa pesan.

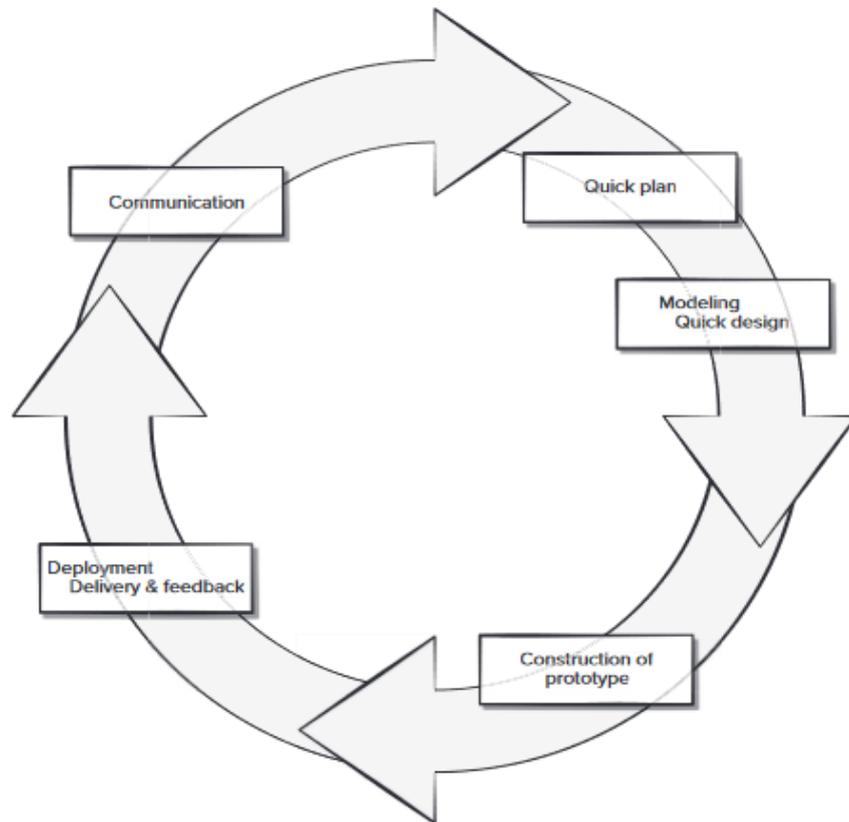
Tabel 2.3 Notasi *Sequence Diagram*

<b>NAMA SIMBOL</b>	<b>GAMBAR</b>	<b>KETERANGAN</b>
<i>LifeLine</i>		Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
<i>Message</i>		Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

<i>Message</i>		Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
----------------	---	--

### 2.1.2 Pemodelan yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan pemodelan *Prototyping* sebagai dasar metode pengembangan perangkat lunak *Prototyping* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang berfokus terhadap perancangan versi awal dari produk yang akan dibangun. Dengan metode *prototyping* ini akan dihasilkan *prototype* sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem. Berikut adalah gambar dari pemodelan yang digunakan:



Gambar 2.1 *Prototyping* (Sumber: Pressman,2019)

*Prototyping* dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, melibatkan pengembang dan pengguna sistem untuk menentukan tujuan, fungsi dan kebutuhan operasional sistem. Berikut adalah diagram yang menampilkan alur kerja *Prototyping*: Langkah-langkah dalam *prototyping* adalah sebagai berikut :

1. Komunikasi: Perancang produk melakukan komunikasi dengan pemangku kepentingan (*stakeholder*) untuk menentukan tujuan dari produk yang dirancang, melakukan identifikasi kebutuhan, dan memperhatikan area dimana definisi khusus diwajibkan.

2. Membuat desain cepat: Perancang membangun sebuah rancangan desain sederhana yang hanya fokus terhadap kebutuhan dan tujuan dasar yang disampaikan dari pihak *stakeholder*.

3. Melakukan proses desain cepat. Setelah kebutuhan dan tujuan didapatkan dari proses komunikasi maka dilakukan proses desain cepat. Desain berfokus kepada representasi dari aspek-aspek produk yang akan terlihat untuk pengguna utama produk, misalnya seperti desain antarmuka untuk interaksi manusia dengan produk.

4. Membangun prototipe: Prototipe dikonstruksi sebagai bentuk mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. Apabila prototipe yang dibangun merupakan prototipe yang dapat berfungsi langsung, maka perancang dapat menggunakan peralatan atau *template* yang memungkinkan produk yang bekerja dapat dihasilkan secara cepat

5. Implementasi dan *feedback*: Prototipe yang diimplementasikan kemudian dievaluasi oleh pemangku kepentingan, yang melakukan proses evaluasi dan memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap perancang yang digunakan untuk meningkatkan kualitas produk versi akhir yang akan dibangun kemudian hari, dan disaat yang bersamaan memberikan

perancang untuk mendapatkan pemahaman lebih tentang apa prosedur yang perlu dikerjakan.

## **2.1.3 Perangkat Lunak yang Digunakan**

### **2.1.3.1 *Balsamiq***

Menurut Setiyani (2018), *Balsamiq* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sketsa desain tampilan antarmuka sistem, sehingga membantu analis dalam menterjemahkan kebutuhan pengguna kedalam antarmuka aplikasi.

Aplikasi *Balsamiq* tersedia dalam versi desktop untuk sistem operasi *Windows* dan *MacOS*. Aplikasi *Balsamiq* untuk versi dektop dapat digunakan tanpa memerlukan koneksi internet. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk merancang desain tanpa memerlukan kode, cukup dengan menyeret elemen-elemen desain yang diperlukan.

### **2.1.3.2 *Microsoft Visio***

Menurut Misdalina (2020), *Microsoft Office Visio* atau yang biasa disebut *Visio* adalah sebuah program aplikasi yang sering digunakan untuk membuat diagram. *Microsoft Visio* dapat digunakan untuk membuat berbagai diagram, misalnya seperti diagram batang, diagram lingkaran, diagram alir, dan

berbagai jenis diagram lainnya untuk menyajikan informasi terstruktur secara visual

Aplikasi *Microsoft Visio* tersedia dalam bentuk aplikasi web dan aplikasi desktop. *Microsoft Visio* tersedia untuk sistem operasi Windows versi 32-bit dan 64-bit. *Microsoft Visio* memiliki dukungan kompatibilitas sehingga *Microsoft Visio* versi terbaru tetap dapat mengakses desain yang dibuat dengan *Microsoft Visio* versi terdahulu.

## **2.2 Penelitian yang Berkaitan**

Penelitian yang berkaitan merupakan hasil penelitian-penelitian sebelumnya dari bidang yang berkaitan dengan topik penelitian yang dipelajari. Dalam setiap hasil penelitian sebelumnya terdapat metode dan hasil yang disajikan dan dipublikasikan di lingkup bidang akademik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan isi dari penelitian sebelumnya sebagai bahan penunjang untuk meneruskan penelitian ini dengan melakukan rangkuman mengenai judul, metode, dan hasil penelitian yang kemudian dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan sekarang.

Tabel 2.4 Penelitian Yang Berkaitan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode	Penelitian Sebelumnya	Penelitian yang akan Dilakukan
1.	Slamet Mulyadi, Dora Bernadisman/ 2021	Buku Panduan Akademik STMIK Muhammadiyah Jakarta Berbasis Android	Waterfall	Perancangan ditujukan untuk menghasilkan pedoman akademik STMIK Muhammadiyah berbasis android. Hasil perancangan dilakukan dengan rangka bangun berbasis Android dan menggunakan <i>framework PHP Laravel</i> .	Penelitian yang dilakukan oleh penulis hanya berfokus terhadap Android dan tidak menggunakan <i>framework PHP Laravel</i> dalam perancangan hasil penelitian. Penelitian menghasilkan bentuk perancangan e-pedoman penulisan tugas akhir dan tidak meliputi buku panduan akademik.
2.	Panji Novantara/ 2018	Rancang Bangun Aplikasi Panduan Akademik Sebagai Media Informasi Dan Pedoman Perkuliahan Bagi Calon Mahasiswa Baru Di Universitas Kuningan Berbasis Adobe Flash Cs3	SDLC	Aplikasi yang dirancang menghasilkan panduan akademik yang berbentuk media interaktif audio dan video dalam Adobe Flash Cs3. Aplikasi ditujukan sebagai media informasi interaktif bagi Universitas Kuningan.	Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis tidak menghasilkan rancangan yang meliputi media berupa audio dan video. Pada penelitian ini penulis berfokus untuk merancang e-pedoman penulisan tugas akhir yang digunakan sebagai sarana untuk akses kelengkapan mengenai penulisan tugas akhir.

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode	Penelitian Sebelumnya	Penelitian yang akan Dilakukan
3.	Rifki Wardana, Aristoteles, Jani Master /2017	Panduan Lapangan Jenis-Jenis Burung Di Lingkungan Universitas Lampung Berbasis Android	Waterfall	Perancangan menghasilkan aplikasi berbasis Android. dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan <i>database</i> MySQL untuk menyimpan data mengenai jenis burung yang ada di Universitas Lampung..	Penelitian yang dilakukan oleh penulis berfokus kepada hasil perancangan e-pedoman penulisan tugas akhir. Hasil penelitian berupa hasil desain perancangan saja dan tidak meliputi aplikasi yang dapat dijalankan.
4.	Putri Agustina, Handoko Santoso, Hening Widowati/ 2022	Pengembangan Panduan Praktikum Berbasis Android	ADDIE	Perancangan menghasilkan buku panduan praktikum berbasis Android. Tujuan dari penelitian adalah panduan berbasis android yang ditujukan untuk siswa yang melaksanakan praktikum di labolatorium agar dapat mengakses panduan dengan mudah.	Penelitian yang dilakukan oleh penulis berfokus kepada pedoman penulisan tugas akhir. Penelitian menampilkan informasi khusus mengenai tugas akhir, yaitu panduan penulisan tugas akhir. Informasi yang ditampilkan hanya berpusat ke penulisan tugas akhir.

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode	Penelitian Sebelumnya	Penelitian yang akan Dilakukan
5.	Shinta Esabella, Muhammad Hidayatullah, Titi Andriani, Ficky Fahrudin/ 2020	<i>Design and Build an Android-Based Digital Academic Guidebook Application at Universitas Teknologi Sumbawa</i>	Prototyping	Aplikasi yang dibangun ditujukan untuk membuat buku panduan akademik dalam bentuk digital. Aplikasi menampilkan informasi berupa visi dan misi, sejarah, administrasi, dan informasi umum lainnya tentang bagian akademik kampus.	Pada penelitian ini penulis mendesain tampilan antarmuka berbasis android. Bagian antarmuka yang dirancang memiliki tujuan yang berfokus kepada bagian spesifik yaitu tentang pedoman penulisan tugas akhir beserta aturan-aturan khusus dalam penulisan tugas akhir.
6.	Rhozia Prasetya, Eka Wahyu Hidayat, Rahmi Nur Shofa/2018	Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android	SDLC	Aplikasi dibangun dengan fungsi sebagai panduan pengenalan Universitas Siliwangi bagi mahasiswa dan dosen sebagai media informasi berbasis android yang dapat digunakan oleh pihak kampus.	Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis ditujukan untuk menampilkan informasi tentang tugas akhir. Peneliti ditujukan untuk mahasiswa dan dosen yang berkaitan dengan mata kuliah Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan mahasiswa.

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode	Penelitian Sebelumnya	Penelitian yang akan Dilakukan
7.	Velisia Wijaya, Syafri Arief, Ahyar Muawwal/ 2019	<i>Design And Development Of Computer Maintenance E-Book Application Using Text-To-Speech Method Based On Android</i>	Waterfall	Aplikasi yang dibangun ditujukan untuk membuat e-book berbasis android dengan sistem <i>Text-to-Speech</i> . Aplikasi ini dibuat dengan rangkuman buku dari beberapa penerbit untuk membantu perawatan komputer.	Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis berfokus ke perancangan e-pedoman penulisan tugas akhir berbasis android. Perancangan e-pedoman didasarkan kepada tata penulisan tugas akhir yang diterbitkan untuk mahasiswa dan dosen.
8.	I Ketut Destian Nugraha, Tri Wahyuni/ 2017	Aplikasi Panduan Pendidikan Groundstaff Penerbangan pada Lembaga Pendidikan Staff Penerbangan dan Pramugari (Pspp) Berbasis Android	Prototyping	Aplikasi yang dibangun ditujukan merancang media pembelajaran staff dan pramugari. Aplikasi digunakan untuk memberikan materi kepada siswa-siswi mengenai penerbangan.	Penelitian yang dilakukan penulis berfokus kepada penulisan tugas akhir. Penelitian menghasilkan pedoman penulisan tugas akhir untuk mahasiswa dan dosen. Mahasiswa dan dosen dapat mengakses materi yang disediakan dan juga <i>template</i> pedoman yang sudah ada sebelumnya.

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode	Penelitian Sebelumnya	Penelitian yang akan Dilakukan
9.	Wirahadinata Indra Putra, Ade Rosati/ 2020	Perancangan Aplikasi Profil E-Book Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Karimun Berbasis Android.	Waterfall	Aplikasi dirancang sebagai media informasi dan media promosi fakultas sains dan teknologi pada Universitas Karimun. Aplikasi ditujukan sebagai rangkuman informasi bagi masyarakat umum dan untuk mempromosikan program studi dalam bentuk buku digital.	Pada penelitian ini penulis melakukan perancangan e-pedoman yang ditujukan khusus untuk mahasiswa dan dosen yang berkaitan dengan tugas akhir. Perancangan ditujukan agar informasi tentang penulisan tugas akhir dapat diakses dengan mudah dalam bentuk digital.
10.	Rice Novita, Herman Zahri/2018	Rancang Bangun Aplikasi Katalog Kerja Praktek dan Tugas Akhir Berbasis Android	Prototyping	Aplikasi dirancang untuk mengatasi kesulitan mahasiswa dalam mengetahui karya yang telah diterbitkan sebelumnya. Informasi yang didapat berupa judul dan abstrak penelitian.	Penelitian ini dirancang untuk mengakses pedoman penulisan tugas akhir. Tujuan perancangan yaitu agar mempermudah untuk mengakses informasi-informasi yang berkaitan dengan peraturan penulisan tugas akhir melalui android.

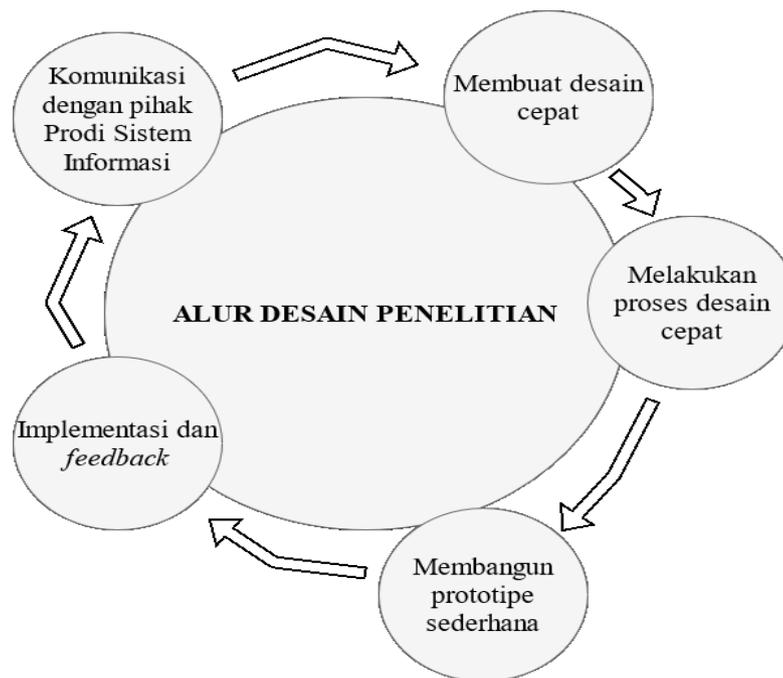
## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif yang menggambarkan kondisi, situasi, dan/atau topik dari berbagai data yang dikumpulkan. Dalam jenis penelitian ini data diolah dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

### **3.2 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Prototyping* sebagai kerangka kerja penelitian yang dilakukan. Untuk desain penelitian berikut adalah penjelasan dari setiap tahapan yang akan dilaksanakan:



Gambar 3.1 Alur Desain Penelitian

Tahap pertama penelitian dilaksanakan dengan melakukan pengumpulan kebutuhan melalui instrumen penelitian. Pengumpulan kebutuhan berupa data primer dan data sekunder yang berhubungan dengan objek penelitian.

Tahap kedua adalah proses model desain cepat. Desain dalam bentuk interface Android dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat. Dalam tahapan ini proses desain dilakukan dengan menggunakan dua desain, yaitu *Prototyping* sebagai desain perancangan dan *UML* sebagai desain sistem yang dirancang. Prosedur desain dibantu dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Visio* untuk desain diagram dan *Balsamiq* untuk desain antarmuka. Diagram yang digunakan untuk desain sistem adalah diagram *Use Case*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

Hasil desain yang sudah dirancang dari tahapan sebelumnya menjadi dasar pembangunan prototipe dalam bentuk antarmuka. Antarmuka yang dibangun merupakan versi awal berdasarkan data yang sudah dikumpulkan sesuai pada tahap pengumpulan kebutuhan.

Setelah rancangan prototipe awal selesai dibangun, maka tahap terakhir adalah implementasi dan *feedback* (umpan balik). Setelah antarmuka dibangun, penulis melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan memperhatikan hal-hal yang terjadi selama proses perancangan dan menilai bagian mana yang dapat ditingkatkan. Setelah evaluasi dilakukan maka perbaikan akan diatur sesuai keperluan yang ada.

### **3.3 Batasan Istilah**

Berikut adalah batasan istilah-istilah yang terdapat dalam penulisan untuk memudahkan penyesuaian pemahaman dari penulis serta pembaca, dan untuk memudahkan navigasi terhadap isi penulisan:

1. Perancangan: Perancangan dapat diartikan sebagai tindakan kreasi yang memiliki pola terstruktur yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah dengan hasil yang nyata.
2. E-Pedoman: E-Pedoman diartikan sebagai buku pedoman dalam bentuk elektronik yang digunakan sebagai arahan atau petunjuk dasar dalam melaksanakan kegiatan khusus.
3. Tugas Akhir: Tugas Akhir dapat diartikan sebagai sebuah karya tulis ilmiah yang memiliki syarat penulisan khusus berdasarkan bidang

ilmu/institusi yang berkaitan dengan karya tulis tersebut dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah khusus di bidang studi tertentu.

4. Android: Android adalah merupakan sistem operasi sumber terbuka / *open source* yang ditujukan untuk pengguna perangkat seluler seperti *smartphone* dan tablet.

### **3.4 Data dan Sumber Data**

Dalam perancangan yang akan dibangun, maka penulis mengikuti prosedur pengumpulan data relevan dari sumber data tertentu sesuai dengan kebutuhan. Sumber dari data sangat menentukan hasil beserta kualitas penelitian yang dilaksanakan. Data dan sumber data dalam penelitian ini menggunakan jenis data primer dan data sekunder.

1. Data primer adalah data yang sumber datanya berasal dari hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh pihak peneliti sendiri dari objek penelitian langsung tanpa adanya perantara. Pada penelitian ini data yang menjadi sumber data primer penulis adalah staff Program Studi Sistem Informasi.
2. Data sekunder adalah data yang sudah diolah oleh pihak selain peneliti dan dapat diperoleh dari sumber diluar lokasi atau objek penelitian sebagai informasi penunjang. Pada penelitian ini data yang menjadi sumber data primer penulis adalah dokumentasi dan literatur yang relevan.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan mengukur informasi tentang variabel yang sedang diteliti. Sebagai alat bantu dalam pengumpulan data penelitian, mutu instrumen sangat menentukan mutu data yang dikumpulkan. Instrumen penelitian dapat dibedakan berdasarkan jenis penelitian yang dilaksanakan yaitu penelitian kuantitatif atau penelitian kualitatif. Pihak yang terlibat dalam penggunaan instrumen penelitian untuk penelitian kualitatif adalah pihak peneliti itu sendiri, sehingga kehadiran peneliti dalam prosedur pengumpulan data di lapangan bersifat wajib. Instrumen yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah instrumen berupa kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti dengan datang langsung ke tempat penelitian. Dokumentasi dilakukan oleh penulis dengan cara mencatat informasi yang berkaitan dengan tempat penelitian berupa tulisan, foto, video, atau audio. Wawancara dilakukan oleh penulis dengan menanyakan daftar pertanyaan yang berhubungan dengan tempat penelitian dengan narasumber tertentu. Kemudian penulis mengumpulkan data lainnya dengan mempelajari literatur yang berkaitan dengan penelitian.

### **3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data**

Dalam perancangan yang akan dibangun, maka penulis mengikuti prosedur pengumpulan data-data yang relevan atau sesuai dengan

kebutuhan. Data yang dikumpulkan akan dipakai untuk membentuk hasil penelitian. Berikut adalah prosedur pengumpulan data yang digunakan:

1. Observasi adalah prosedur pengumpulan data dengan cara mengamati objek penelitian atau peristiwa yang relevan untuk memperoleh data. Pada tahap ini penulis melakukan prosedur observasi dengan cara melakukan observasi fisik berupa pengamatan terhadap lingkungan, aset, dan alat kerja disekitar Prodi Sistem Informasi, dan observasi administratif berupa pengamatan terhadap struktur organisasi, tata kerja, serta tugas dari masing-masing bidang yang ada.
2. Wawancara adalah prosedur pengumpulan data dengan cara menanyakan kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan topik penelitian untuk memperoleh data dan keterangan yang dibutuhkan untuk membangun proses perancangan. Pada tahap ini penulis melakukan prosedur wawancara dengan cara melakukan wawancara terhadap Ketua Prodi Sistem Informasi secara langsung. Pertanyaan yang diberikan terdiri atas tiga bagian, yaitu mengenai gambaran umum Prodi Sistem Informasi, perancangan Pedoman Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi, dan penggunaan Pedoman Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai bahan referensi untuk tinjauan umum dan bahan untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut.

3. Dokumentasi adalah prosedur pengumpulan data dengan cara mencatat informasi. Informasi didokumentasikan dalam bentuk media tulisan, suara, gambar, atau rekaman yang memiliki informasi tentang topik yang dipelajari. Pada tahap ini penulis melakukan prosedur dokumentasi dengan cara mendokumentasikan lingkungan Prodi Sistem Informasi, struktur organisasi, kegiatan staff, dan data-data Prodi Sistem Informasi yang berkaitan dengan Pedoman Tugas Akhir.
4. Studi Kepustakaan adalah prosedur pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur yang berhubungan dengan topik yang dipelajari di perpustakaan atau dengan literatur referensi lainnya yang tersedia secara publik. Pada tahap ini penulis melakukan prosedur studi kepustakaan dengan cara mempelajari Pedoman Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi, jurnal penelitian, literatur nonfiksi, situs/*website*, dan artikel yang berkaitan dengan topik penulisan.
5. Kuesioner adalah prosedur pengumpulan data dengan cara memberikan serangkaian daftar pertanyaan tertulis kepada responden dengan kriteria khusus. Kuesioner yang dibagikan akan menjadi sumber informasi tentang tempat penelitian.

### **3.7 Tinjauan Umum**

Program Studi (Prodi) Sistem Informasi Palangkaraya adalah salah satu program studi yang dapat ditempuh di STMIK Palangkaraya. Kantor

Prodi Sistem Informasi Palangkaraya terletak di lantai 2 gedung STMIK Palangkaraya di Jl. G. Obos No. 114, Palangkaraya, Kalimantan Tengah. Prodi Sistem Informasi sekarang memiliki 15 dosen pengajar dengan struktur kepengurusan prodi yang terdiri atas Ketua, Sekretaris, Bagian Laboratorium Rekayasa Prodi SI, Bagian Laboratorium Bisnis dan Manajemen Prodi SI, dan Gugus Mutu Prodi SI.

### **3.8 Desain Sistem**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai desain yang menjadi dasar untuk membangun perancangan tampilan antarmuka untuk E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi Berbasis Android, yaitu sebagai berikut:

#### **3.8.1 Desain Antarmuka**

Bagian ini menjelaskan rancangan desain antarmuka (*User Interface*) pada halaman yang dilihat pengguna pada saat menggunakan E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi Berbasis Android. Pada halaman yang ada pengguna dapat melakukan interaksi dengan berbagai fungsi yang disediakan oleh setiap tampilan halaman.

## 1. Desain Masukan (*Input*)

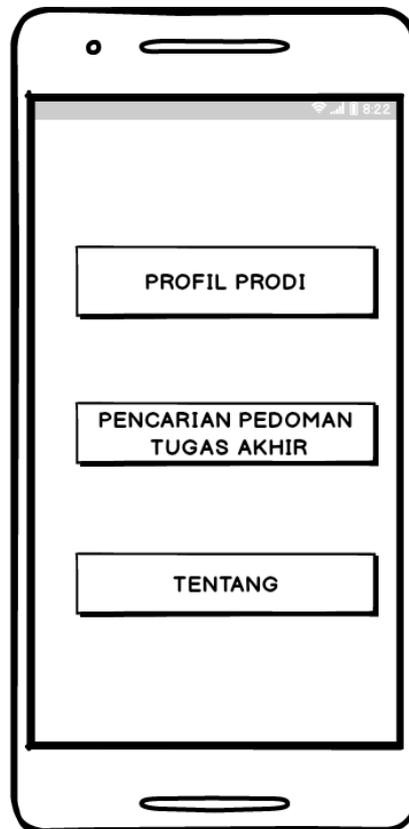
### a) Halaman Masuk



Gambar 3.2 Halaman Masuk

Halaman masuk adalah halaman pertama yang ditampilkan pada saat aplikasi berhasil dijalankan. Pada halaman masuk pengguna dapat memasuki halaman Beranda setelah pengguna menekan tombol mulai yang tampil pada halaman masuk.

## b) Halaman Beranda



Gambar 3.3 Halaman Beranda

Halaman beranda menunjukkan fungsi-fungsi yang dapat dilakukan pengguna yaitu: membaca Profil Prodi Sistem Informasi, mencari Pedoman Tugas Akhir, dan membaca informasi tentang aplikasi.

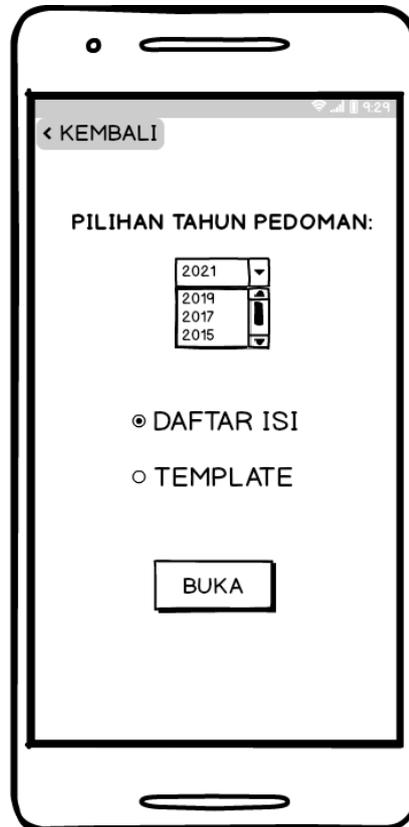
## c) Halaman Profil Prodi Sistem Informasi



Gambar 3.4 Halaman Profil Prodi Sistem Informasi

Halaman Profil Prodi Sistem Informasi menunjukkan informasi umum mengenai Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya, meliputi visi, misi, sasaran, tujuan, dan informasi lain yang disediakan secara terbuka oleh pihak prodi.

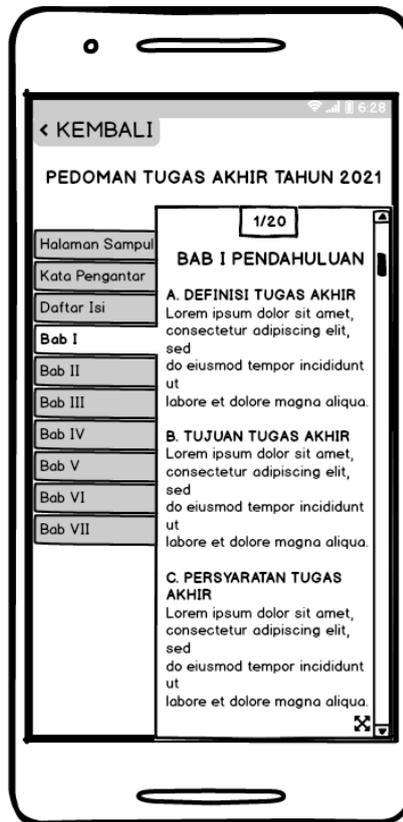
## d) Halaman Pencarian Pedoman Tugas Akhir



Gambar 3.5 Halaman Pencarian Pedoman

Halaman Pencarian Pedoman Tugas Akhir menampilkan menu pencarian untuk pedoman tugas akhir dan *template* tugas akhir. Pengguna melakukan pencarian dengan memilih tahun akademik dan jenis isi yang akan dicari (*pedoman/template*). Total rentang tahun isi pedoman dan *template* disesuaikan dengan peraturan STMIK Palangkaraya mengenai tahun akademik.

## e) Halaman Daftar Isi Pedoman Tugas Akhir



Gambar 3.6 Halaman Daftar Isi

Halaman Daftar Isi merupakan isi halaman yang ditampilkan pada saat pengguna selesai melakukan pencarian. Pada halaman ini pengguna dapat melihat secara singkat daftar isi keseluruhan dokumen dan juga membaca dokumen dalam tampilan layar sederhana yang dapat dipilih lagi menjadi tampilan penuh.

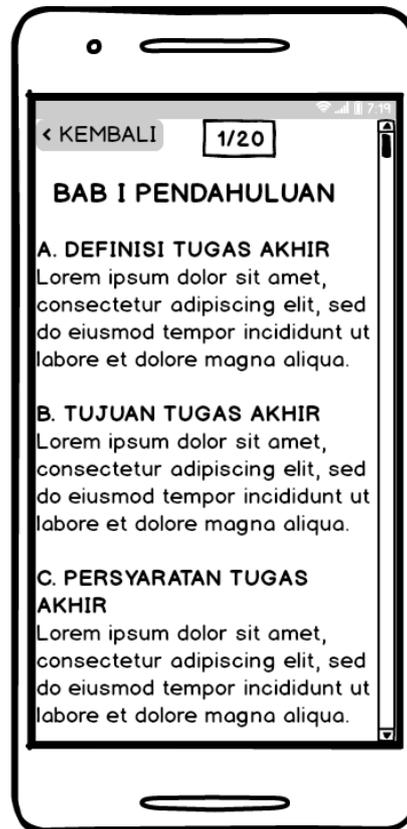
## f) Halaman Tentang



Gambar 3.7 Halaman Tentang

Halaman Tentang adalah halaman yang memuat informasi umum mengenai E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi dan pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan.

## 2. Desain Keluaran (*Output*)



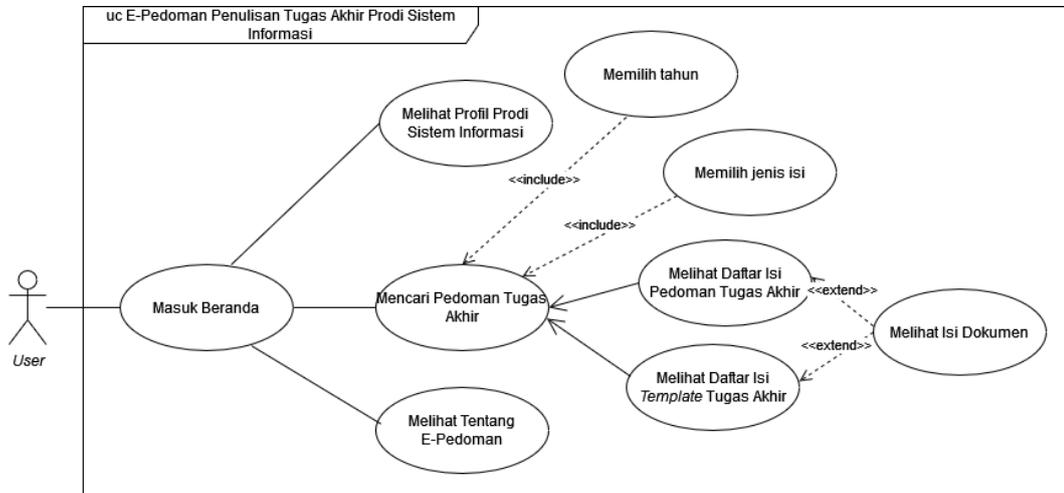
Gambar 3.8 Halaman Isi Dokumen

Halaman Isi Dokumen merupakan halaman kelanjutan dari Halaman Daftar Isi apabila pengguna memilih tampilan layar penuh. Pada tampilan halaman ini akan memuat isi dokumen yang telah dipilih sesuai kriteria pada halaman sebelumnya

### 3.8.2 Desain Proses

Berikut adalah desain yang dibangun untuk proses yang berjalan pada saat pengguna memulai menggunakan sistem.

## 1. Desain *Usecase Diagram*

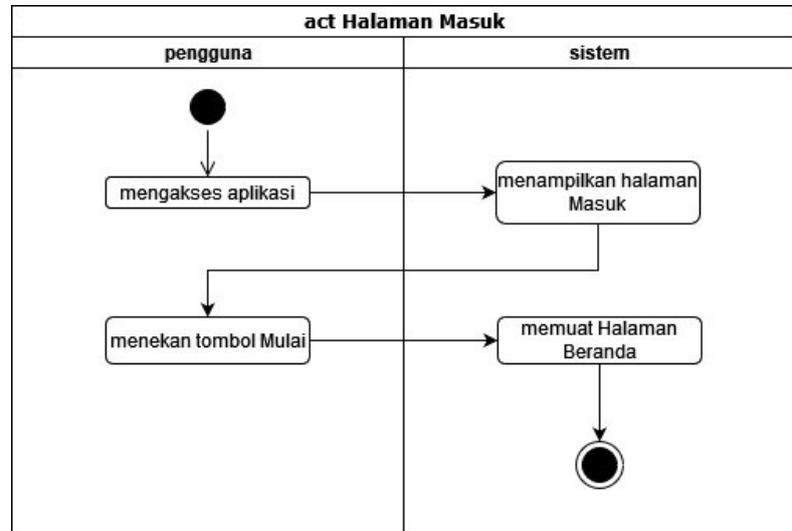


Gambar 3.9 Desain *Usecase Diagram*

Berikut adalah *usecase* diagram untuk sistem. Terdapat kegiatan yang dilakukan oleh pengguna dimulai dari masuk beranda dan memilih salah satu fungsi. Sistem pencarian pedoman tugas akhir menyediakan pedoman dan juga *template* tugas akhir. Apabila pengguna mengakses tampilan tersebut maka pengguna juga dapat memiliki pilihan opsional untuk melihat isi dokumen secara keseluruhan.

## 2. Desain *Activity Diagram*

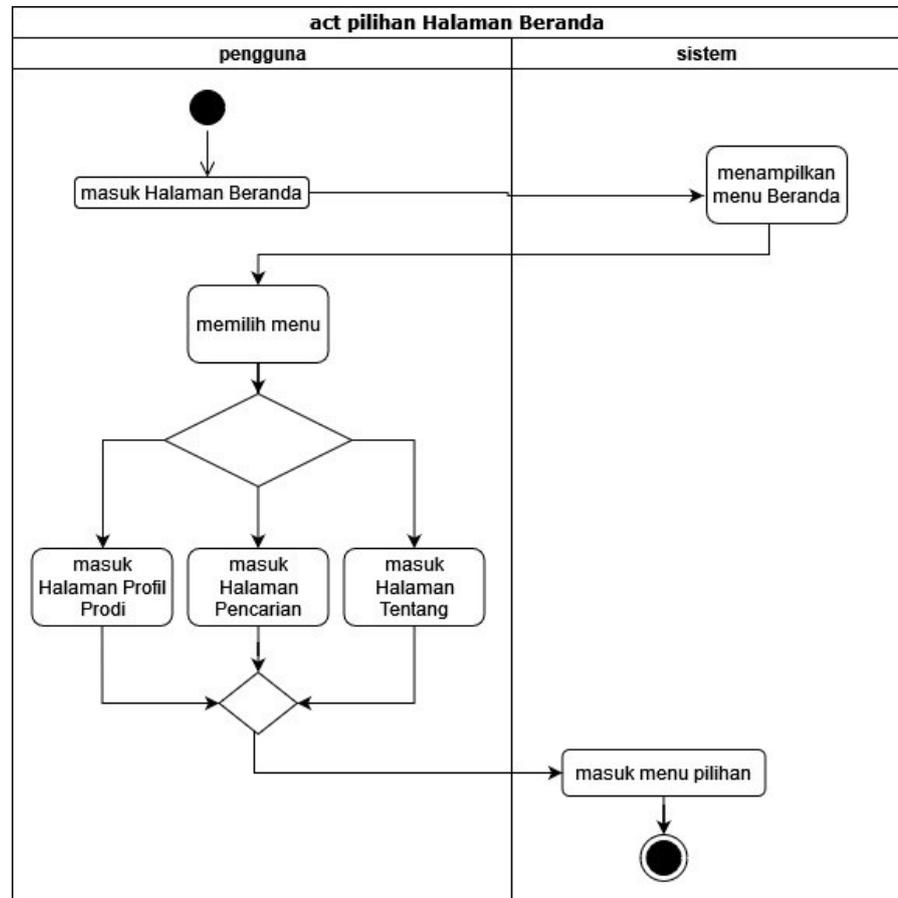
### a) *Activity Diagram Halaman Masuk*



Gambar 3.10 *Activity Diagram* Halaman Masuk

Gambar 3.10 menampilkan aktivitas pertama yang dilakukan oleh pengguna pada saat mengakses sistem pertama kali. Pada saat pengguna mengakses sistem, maka sistem akan menampilkan halaman masuk. Apabila pengguna ingin meneruskan untuk membuka aplikasi maka pengguna dapat menekan tombol mulai untuk lanjut ke halaman beranda yang memuat informasi mengenai pedoman penulisan tugas akhir.

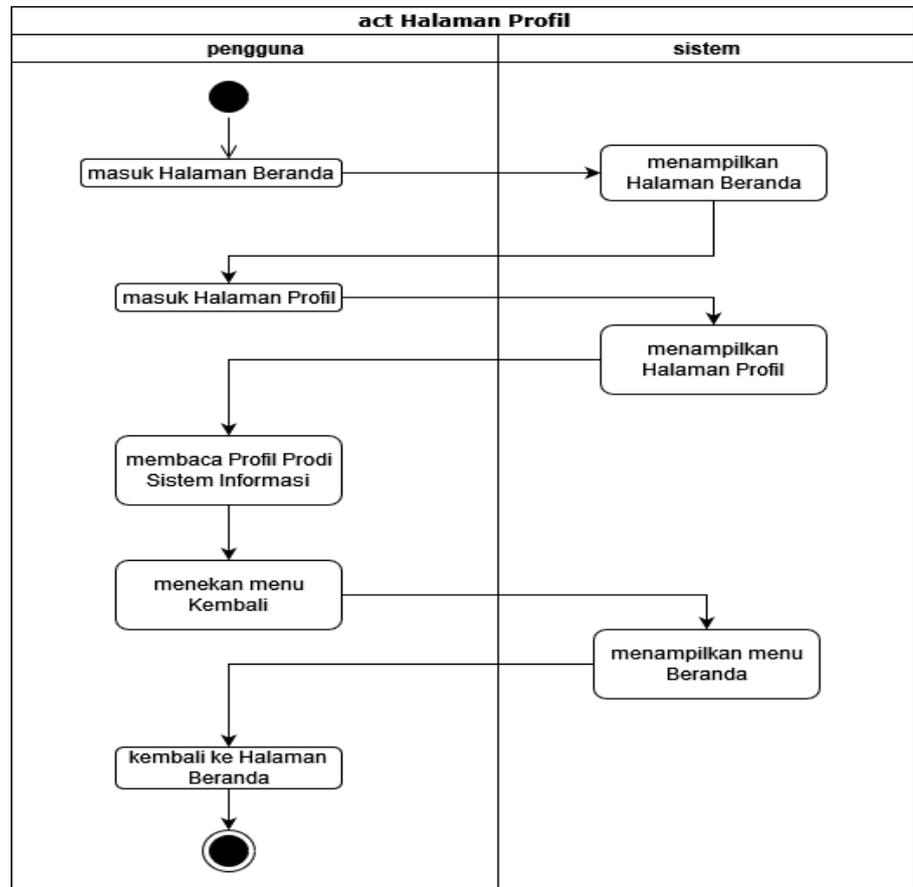
b) *Activity Diagram Halaman Beranda*



Gambar 3.11 *Activity Diagram* Halaman Beranda

Gambar 3.11 menampilkan aktivitas yang dapat dilakukan pengguna setelah memasuki Halaman Beranda. Dalam beranda terdapat tiga jenis aktivitas yang dapat dilakukan pengguna, yaitu mengakses Profil Prodi Sistem Informasi, membuka Pencarian Pedoman Tugas Akhir, dan mengakses Halaman Tentang.

c) *Activity Diagram Halaman Profil Prodi Sistem Informasi*

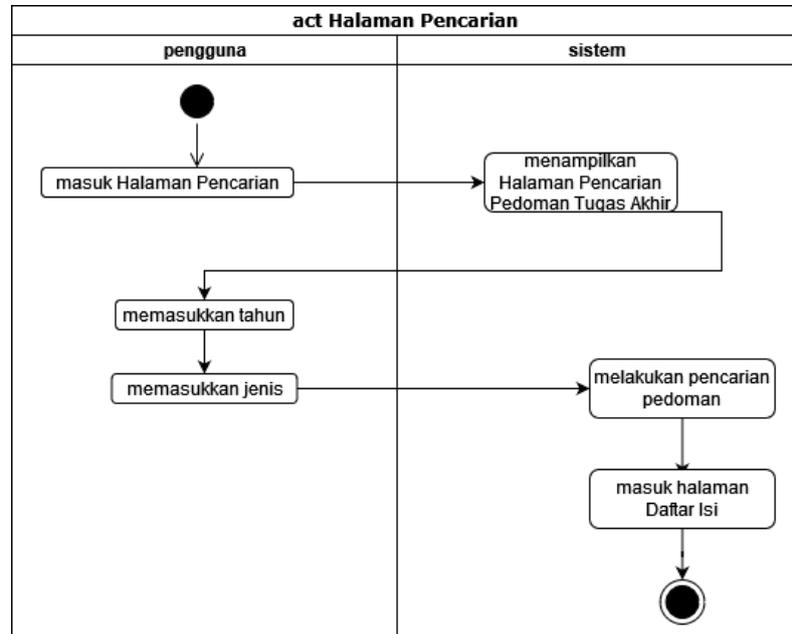


Gambar 3.12 *Activity Diagram* Halaman Profil

Gambar 3.12 menampilkan *activity diagram* untuk halaman profil. Diagram tersebut menampilkan alur pengguna dalam mengakses profil Prodi Sistem Informasi. Setelah halaman ditampilkan maka pengguna dapat membaca profil. Halaman profil dapat diakses pengguna dari halaman beranda.

d) *Activity Diagram Halaman Pencarian Pedoman Tugas*

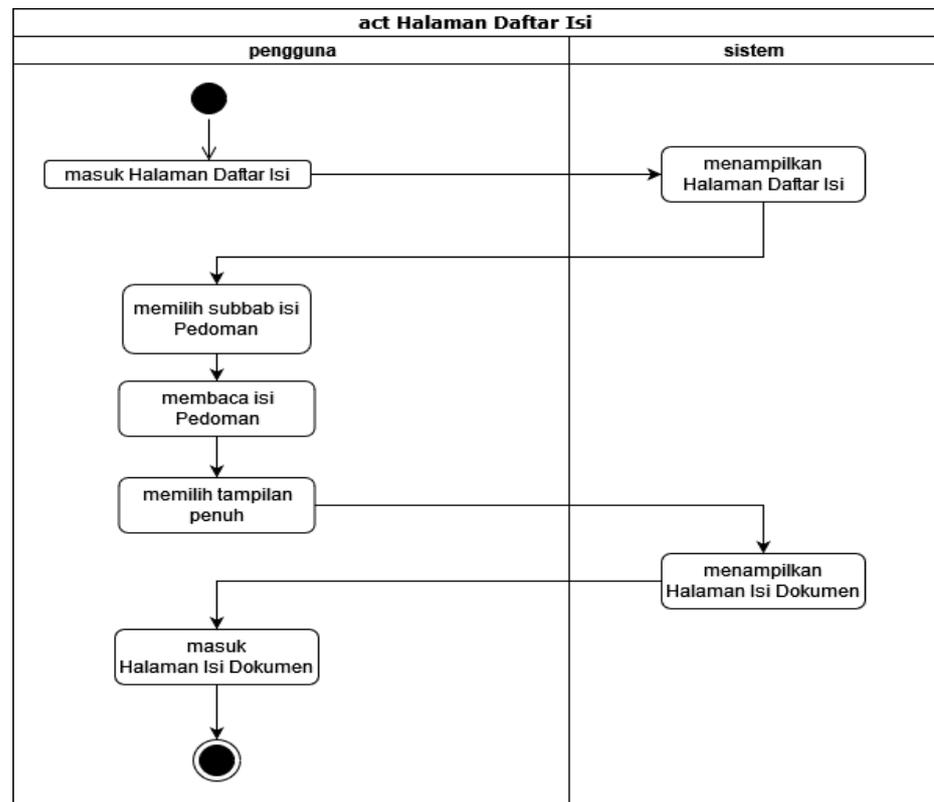
*Akhir*



Gambar 3.13 *Activity Diagram* Halaman Pencarian

Gambar 3.13 menampilkan alur pengguna dalam mengakses pencarian. Untuk pencarian ditentukan berdasarkan dua kategori, yaitu dengan mengisi Tahun dan Jenis Isi. Apabila Tahun dan Jenis Isi sudah diisi maka sistem akan mencari data yang sesuai dan menampilkan daftar isi dari dokumen yang ada.

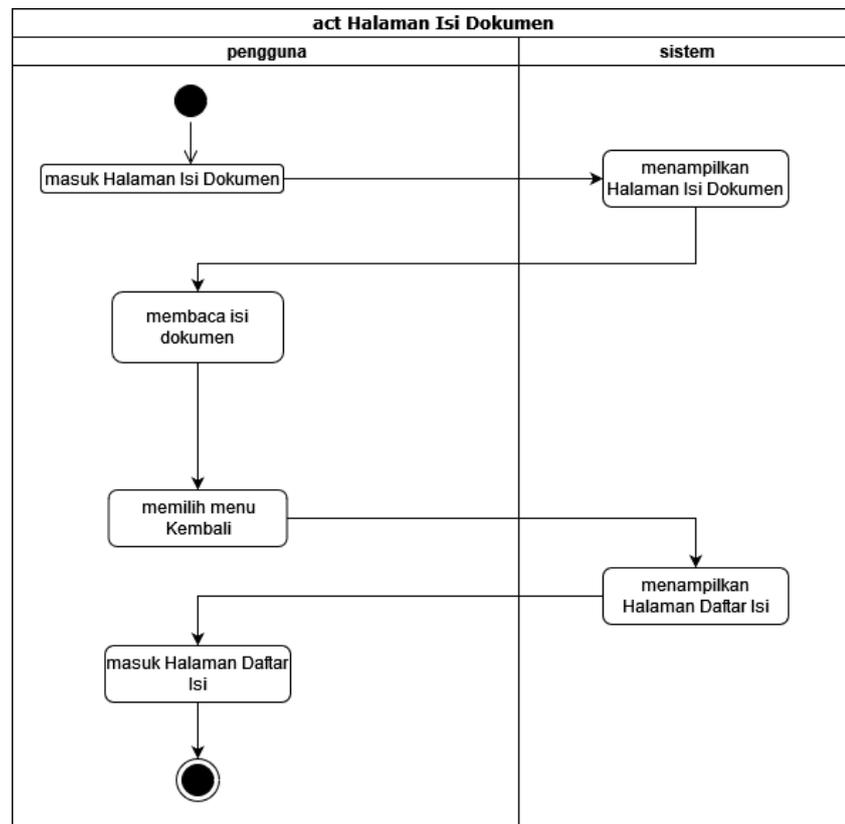
e) *Activity Diagram Halaman Daftar Isi*



Gambar 3.14 *Activity Diagram* Halaman Daftar Isi

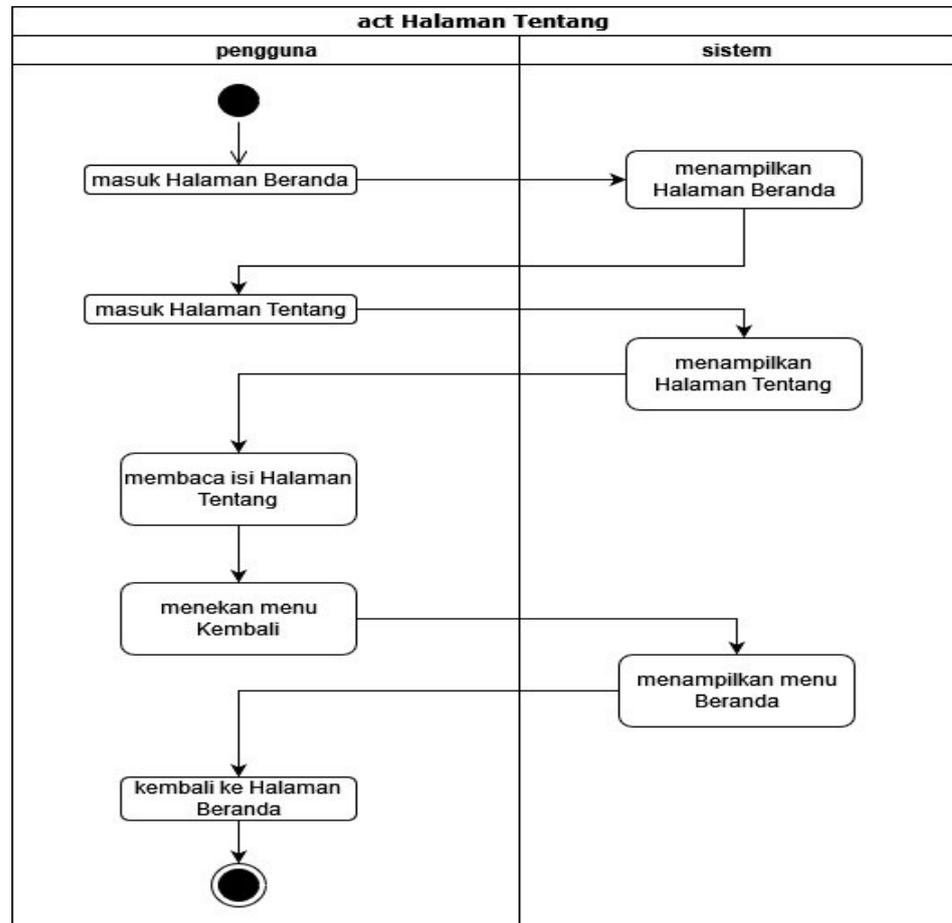
Diagram tersebut menampilkan aktivitas pengguna saat ada di Halaman Daftar Isi. Pengguna dapat memilih untuk membaca secara sekilas isi dokumen berdasarkan subbab dokumen yang ada. Untuk membaca isi dokumen secara keseluruhan maka pengguna dapat memilih untuk pergi ke halaman isi dokumen.

f) *Activity Diagram Halaman Isi Dokumen*



Gambar 3.15 *Activity Diagram Halaman Isi Dokumen*

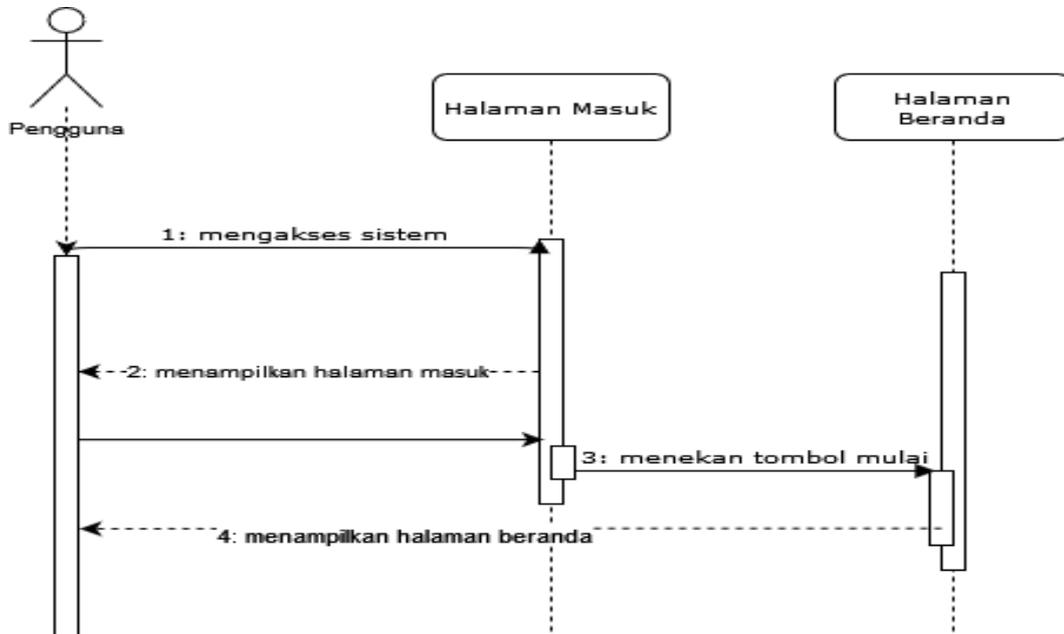
Diagram tersebut menampilkan alur pengguna dalam mengakses Isi Dokumen. Setelah halaman ditampilkan maka pengguna dapat membaca isi dokumen secara keseluruhan. Pada Halaman Isi Dokumen pengguna dapat menekan tombol kembali untuk masuk ke halaman sebelumnya yaitu Halaman Daftar Isi.

g) *Activity Diagram Halaman Tentang*Gambar 3.16 *Activity Diagram* Halaman Tentang

Gambar 3.16 menampilkan *activity diagram* mengenai Halaman Tentang. Diagram tersebut menampilkan alur pengguna dalam mengakses Tentang. Setelah halaman ditampilkan maka pengguna dapat membaca informasi mengenai deskripsi umum sistem dan pihak yang terlibat dalam perancangan.

### 3. Desain *Sequence Diagram*

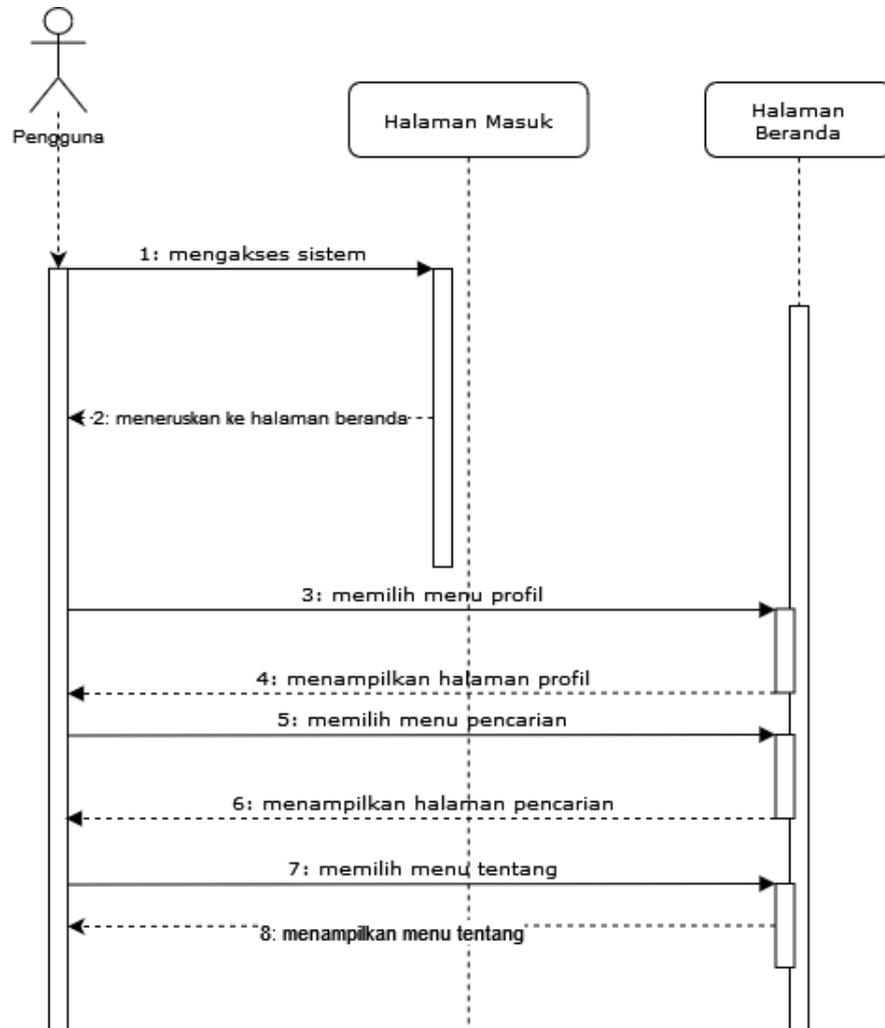
#### a) *Sequence Diagram Halaman Masuk*



Gambar 3.17 *Sequence Diagram* Halaman Masuk

Diagram tersebut menampilkan alur pengguna dalam mengakses Halaman Masuk. Setelah menampilkan Halaman Masuk, maka pengguna dapat menekan tombol mulai untuk meneruskan ke Beranda. Pengguna dapat masuk ke Halaman Beranda sebagai Halaman Utama dari halaman ini.

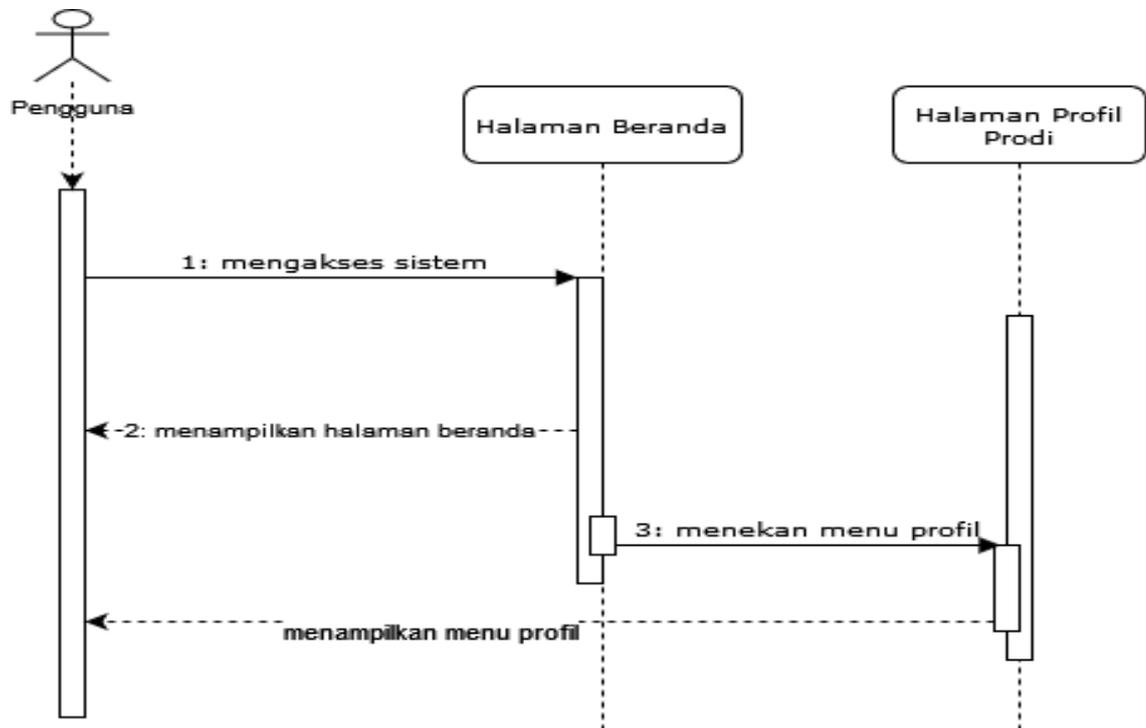
b) *Sequence Diagram Halaman Beranda*



Gambar 3.18 *Sequence Diagram Halaman Beranda*

Diagram ini menampilkan aktivitas yang dapat dilakukan pengguna setelah berhasil masuk sistem. Terdapat empat aktivitas yang bisa dilakukan pengguna, yaitu masuk ke Halaman Profil Prodi Sistem Informasi, Halaman Pencarian Pedoman Tugas Akhir, dan Halaman Tentang.

c) *Sequence Diagram Halaman Profil Prodi Sistem Informasi*

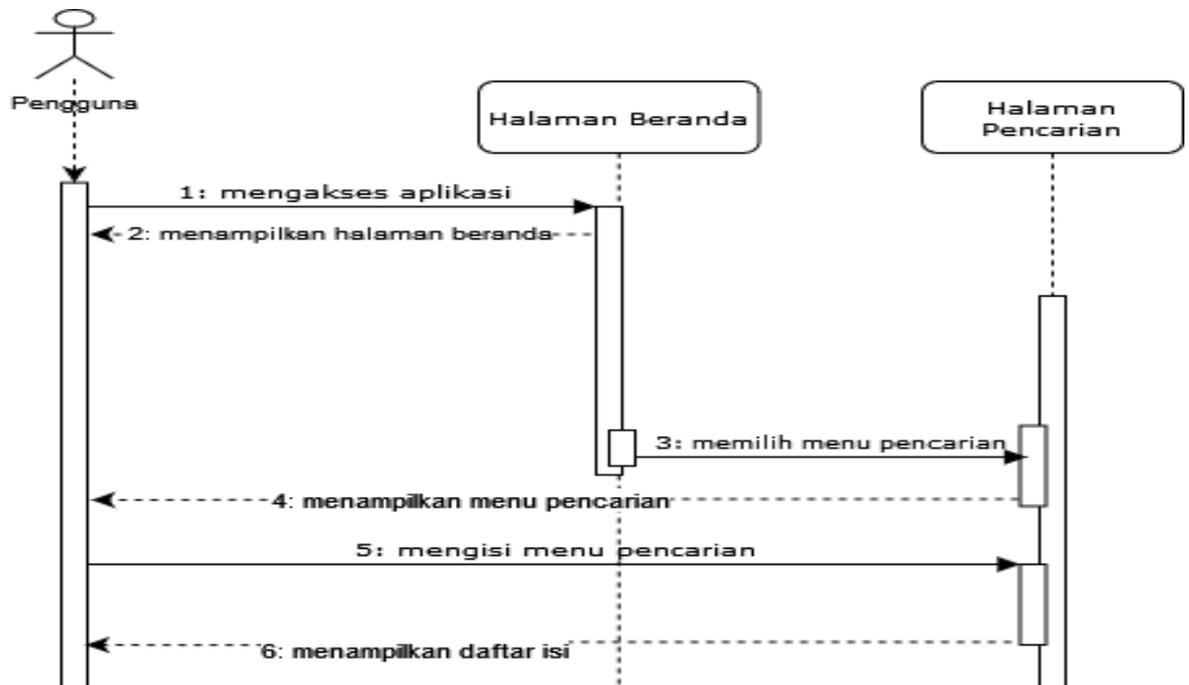


Gambar 3.19 *Sequence Diagram Halaman Profil Prodi*

Diagram tersebut menampilkan alur pengguna dalam mengakses profil Prodi Sistem Informasi. Setelah pengguna mengakses aplikasi dan menampilkan beranda, maka pengguna dapat memilih menu profil dari beranda untuk membaca profil. Setelah halaman ditampilkan maka pengguna dapat membaca profil.

d) *Sequence Diagram Halaman Pencarian Pedoman Tugas*

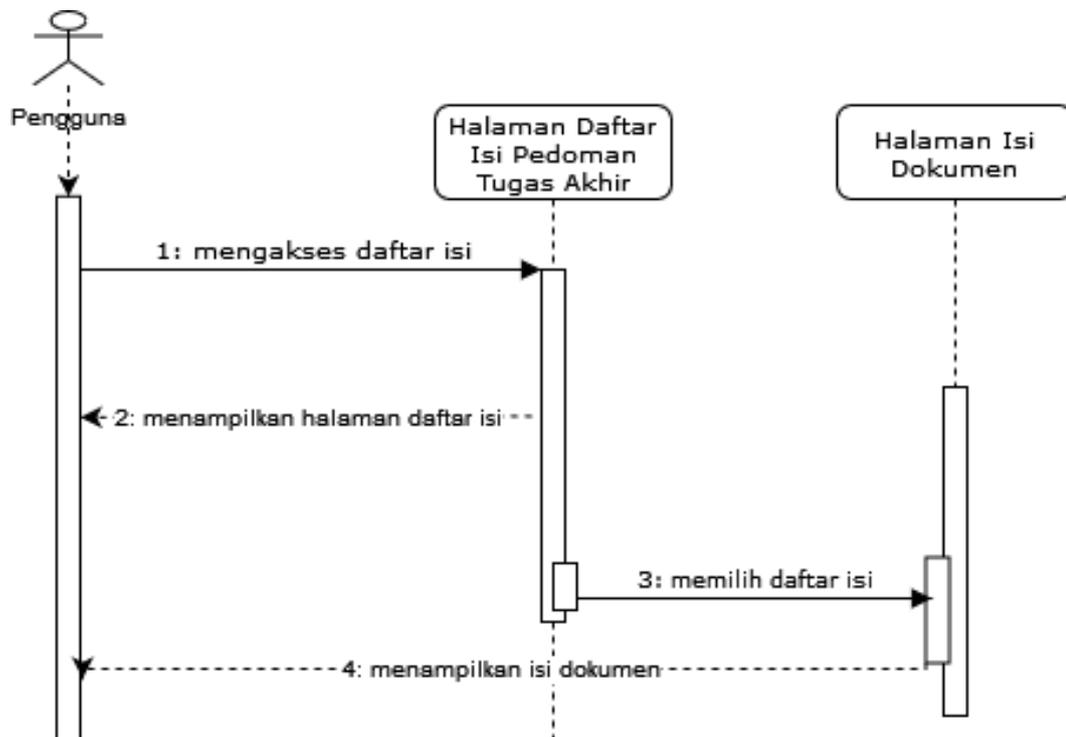
*Akhir*



Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Halaman Pencarian Pedoman

Diagram tersebut menampilkan alur pengguna dalam mengakses pencarian pedoman tugas akhir. Pencarian tugas dibedakan berdasarkan dua kategori pengisian yaitu kategori tahun dan kategori isi. Apabila pengguna sudah mengisi kolom pencarian maka pengguna akan dibawa ke halaman dokumen yang bersangkutan.

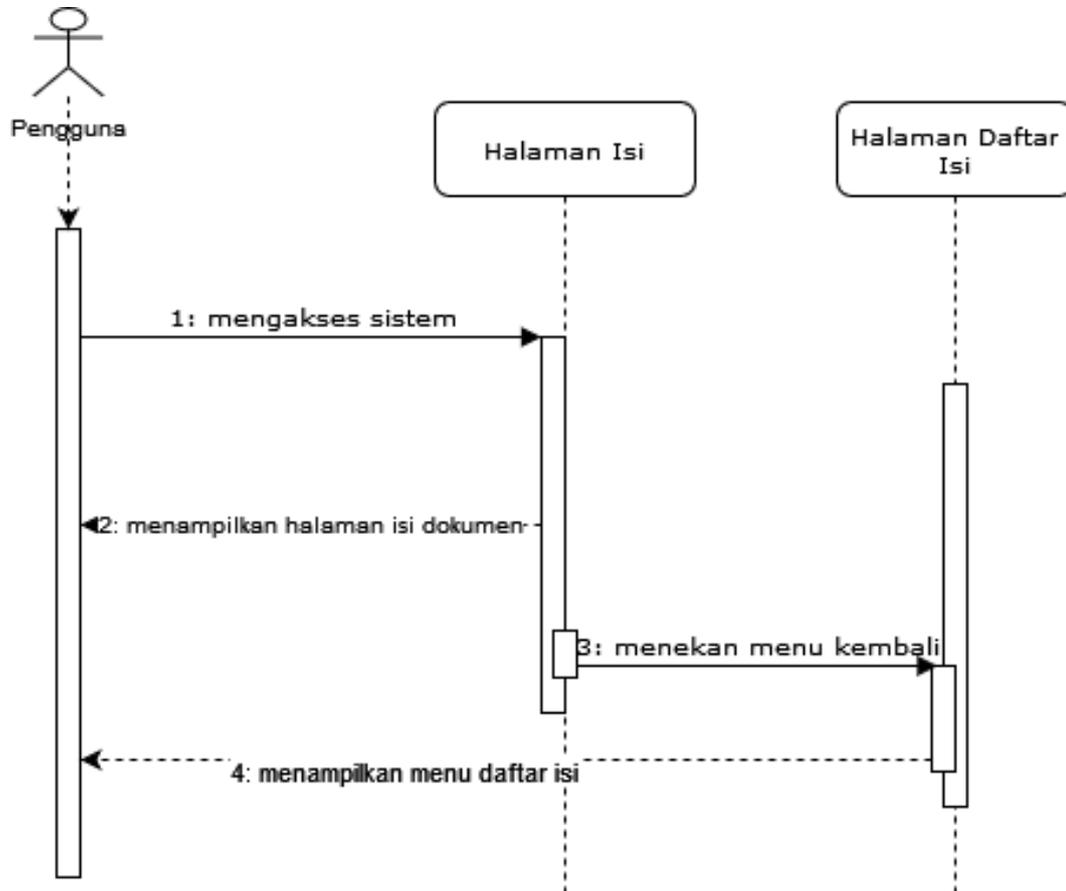
e) *Sequence Diagram Halaman Daftar Isi*



Gambar 3.21 *Sequence Diagram Halaman Daftar Isi*

Diagram untuk Halaman Daftar Isi menampilkan alur aktifitas pengguna saat mengakses halaman. Pengguna dapat memilih subbab yang ditampilkan. Untuk menampilkan isi dokumen secara keseluruhan maka pengguna dapat melakukan fungsi untuk menampilkan halaman isi dokumen.

f) *Sequence Diagram Halaman Isi Dokumen*



Gambar 3.22 *Sequence Diagram* Halaman Isi Dokumen

Gambar 3.22 merupakan gambar *sequence diagram* untuk halaman isi dokumen. Diagram tersebut menampilkan alur pengguna dalam mengakses menu Isi Dokumen. Setelah halaman ditampilkan maka pengguna dapat membaca isi dokumen yang ada. Isi dokumen yang ada dapat ditampilkan dengan tampilan penuh.

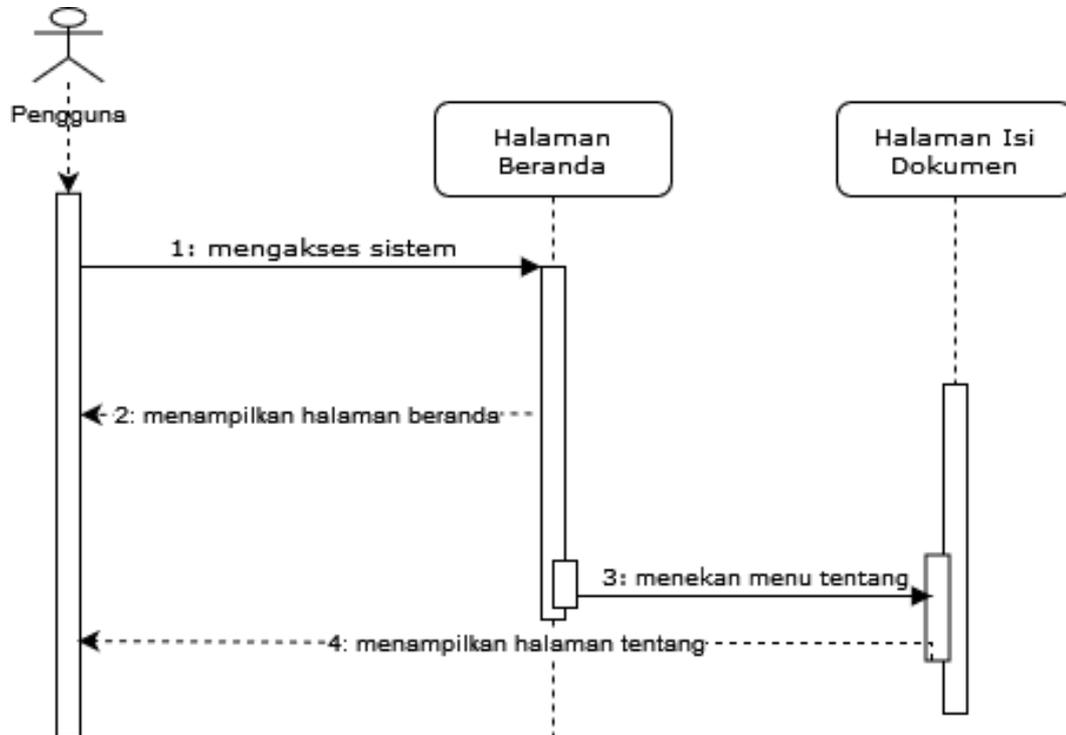
g) *Sequence Diagram Halaman Tentang*Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Halaman Tentang

Diagram tersebut menampilkan alur pengguna dalam mengakses Halaman Tentang. Setelah halaman ditampilkan maka pengguna dapat membaca tentang aplikasi dan pihak yang terlibat dalam perancangan. Halaman Tentang dapat diakses dari halaman beranda.

### 3.9 Jadwal Penelitian

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai jadwal penelitian yang dilaksanakan oleh penulis, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Jadwal Penelitian**

No.	Kegiatan	2021															
		September				Oktober				November				Desember			
		M-1	M-2	M-3	M-4	M-1	M-2	M-3	M-4	M-1	M-2	M-3	M-4	M-1	M-2	M-3	M-4
1.	Persiapan Tugas Akhir																
	Kegiatan Observasi			■	■												
	Identifikasi Masalah					■	■										
	Pengumpulan Data							■	■								
2.	Penyusunan Proposal Tugas Akhir																
	Perancangan Desain Sistem									■	■	■	■				
	Penulisan Proposal Tugas Akhir													■	■	■	■

No.	Kegiatan	2022																			
		Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		M-1	M-2	M-3	M-4	M-1	M-2	M-3	M-4	M-1	M-2	M-3	M-4	M-1	M-2	M-3	M-4	M-1	M-2	M-3	M-4
3.	Seminar Proposal Tugas Akhir																				
	Persiapan Seminar Proposal Tugas Akhir	■	■																		
	Pelaksanaan Seminar Proposal Tugas Akhir			■	■																
4.	Penyusunan Laporan Tugas Akhir																				
	Penulisan Laporan Tugas Akhir					■	■	■	■	■	■	■									
5.	Sidang Tugas Akhir																				
	Persiapan Sidang Tugas Akhir												■	■	■	■					
	Pelaksanaan Sidang Tugas Akhir																■	■	■	■	

## DAFTAR PUSTAKA

- Aristoteles, Martinus, Galih Imam Widangga. 2018. *Panduan Lapangan Jenis Kupu-kupu di Lingkungan Universitas Lampung Berbasis Android*. Jurnal Komputasi, 6(1), 64-74.
- Esabella, Shinta dkk. 2020. *Design and Build an Android-Based Digital Academic Guidebook Application at Universitas Teknologi Sumbawa*. Proceeding International Conference on Science (ICST) 1(1), 198-208.
- Fadhly Abdillah, Damar Adhiguna, Agus Sevtiana. 2017. *Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi STMIK CIC Dengan Teknik Motion Graphic Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic*. Jurnal Digit, 7(1), 74-85.
- Google LLC, 2021. *About the Android Open Source Project*, <https://www.android.com/>. diakses pada tanggal 1 November 2021.
- Machmud Muslimin. 2016. *Tuntunan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah*. Selaras Media Kreasindo, Malang.
- Misdalina, M dkk. 2020. *Pelatihan Penggunaan Program Visio Untuk Pembelajaran Dan Administrasi Sekolah Di Smk Negeri 1 Gelumbang*. Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat, 2(2),121-132.
- Mulyadi, S., Bernadisman, D., 2021. *Buku Panduan Akademik Stmik Muhammadiyah Jakarta Berbasis Android*. Jurnal Visualika, 7(1), pp.102-112.
- Novantara, Panji. 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Panduan Akademik Sebagai Media Informasi dan Pedoman Perkuliahan Bagi Calon Mahasiswa Baru di Universitas Kuningan Berbasis Adobe Flash Cs3*. Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika, 1(1), 8-14.
- Novita, R., & Zahri, H. 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Katalog Kerja Praktek dan Tugas Akhir Berbasis Android*. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, 4(2), 209-215.
- Nugraha, I. K. D., & Wahyuni, T. 2017. *Aplikasi Panduan Pendidikan Groundstaff Penerbangan pada Lembaga Pendidikan Staff Penerbangan dan Pramugari (Pspp) Berbasis Android*. Prosiding Seminar Nasional Darmajaya 1(1), 290-294.

- Permata, R. D., Marlina, M. 2017. *Pembuatan Buku Pedoman Pengelolaan Perpustakaan Sekolah di SMAN 1 Painan*. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, 6(1), 343-353.
- Prasetya, R., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. 2018. *Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android*. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 4(3), 478-487.
- Pressman, R. Maxim, B., 2019. *Software Engineering: A Practitioner's Approach 9th Edition*. McGraw-Hill, New York.
- Putra, W. I., & Rosati, A. 2020. *Perancangan Aplikasi Profil E-Book Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Karimun Berbasis Android*. Jurnal Tikar, 1(1), 44-53.
- Putri Agustina, Handoko Santoso, Hening Widowati. 2022. *Pengembangan Panduan Praktikum Berbasis Andorid*. Jurnal Biolova, 3(1), 33-37.
- Riri Fitri Sari, Ardiati Utami. 2021. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan Php*. Andi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rusida, N.D & Noer, Z.M., 2018. *Perancangan Perangkat Lunak Bantu Sistem Penjualan Berbasis Aplikasi Dekstop Pada Cafe Instamie Pangandaran*. Jurnal Manajemen dan Teknik Informatika, 1(1), 341-350.
- Setiyani, Lila. 2018. *Simple Method For Designing Inventory Management System*. Jurnal Faktor Exacta 11(3), 225-234.
- Rifki Wardana, Aristoteles, Jani Master. 2016. *Panduan Lapangan Jenis-Jenis Burung Di Lingkungan Universitas Lampung Berbasis Android*. Jurnal Komputasi, 4(1), 117-124.
- Velisia Wijaya, Syafri Arief, Ahyar Muawwal. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi E-Book Panduan Maintenance Komputer Menggunakan Metode Text To Speech Berbasis Android*. Jurnal Kharisma Tech, 14(1), 52-58.

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

## Lampiran 1. Surat Tuga Penguji Seminar Proposal



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

**SURAT TUGAS**  
**PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**  
No.092/STMIK-3.C.1/AK/2022

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 : 198604042010103  
Sebagai Ketua
2. Nama : Ferdyani Haris, M.Kom.  
NIK : 198102232005104  
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Norhayati, M.Pd.  
NIK : 198805222011004  
Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

- Nama : Mery Sambulon Tambunan  
NIM : C1857201083  
Hari/ Tanggal : Senin, 24 Januari 2022  
Waktu : 08.00 sd 09.00  
Judul Proposal : Perancangan E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi Berbasis Android

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

Palangka Raya, 19 Januari 2022

Ketua Program Studi  
Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.  
NIK. 198805222011004

**Tembusan :**

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

## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



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.604/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 : Ferdyani Haris, M. Kom.  
NIK : 198102232005104  
Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**
2. Nama : Norhayati, M. Pd.  
NIK : 198805222011004  
Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Mery Sambulon Tambunan  
NIM : C1857201083  
Judul Tugas Akhir : Perancangan E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi 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



**Norhayati, 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 3. Lembar Wawancara

### LEMBAR WAWANCARA

**Narasumber: Norhayati, M. Pd.**

**Pewawancara: Mery Sambulon Tambunan**

#### **Bagian I: Gambaran Umum Prodi Sistem Informasi STMIK Palangka Raya**

1. Apa saja program studi yang disediakan oleh STMIK Palangka Raya?  
STMIK Palangkaraya sekarang ini menyediakan tiga program studi, yaitu Teknik Informatika, Sistem Informasi untuk jenjang studi S-1, dan Manajemen Informatika untuk jenjang studi D-3.
2. Dimana lokasi STMIK Palangka Raya sekarang, dan dimana lokasi Prodi Sistem Informasi?  
Lokasi STMIK Palangkaraya terletak di Jalan G.Obos No.114, dan lokasi Prodi Sistem Informasi terletak di lantai dua gedung kampus STMIK Palangkaraya.
3. Siapa yang sekarang menduduki posisi Ketua Prodi Sistem Informasi STMIK Palangka Raya?  
Pihak yang menduduki posisi Ketua Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya sekarang ini adalah saya sendiri (Norhayati, M.Pd) dibantu dengan Bapak Fenroy Yedithia, S.Kom, M.T. sebagai Sekretaris Prodi.
4. Apa visi dan misi Prodi Sistem Informasi STMIK Palangka Raya pada sekarang ini?

Visi Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya

- Menjadi program studi yang unggul dalam pembelajaran bidang Sistem Informasi serta memiliki kreatifitas, berjiwa entrepreneur dan inovatif dalam analisis desain dan inovasi Sistem Informasi pada tahun 2025 di Kalimantan

Misi Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya

- Menyelenggarakan manajemen pendidikan dan pengajaran di bidang Sistem Informasi berlandaskan kompetensi secara efektif, efisien dan profesional.

- Menyelenggarakan kurikulum Program Studi Sistem Informasi yang mengacu pada model Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) berdasarkan *Outcome Based Education (OBE)* yang didukung oleh substansi moral, sikap, karakter *entrepreneurship* dan profesionalisme.
  - Menyelenggarakan penelitian pada bidang sistem informasi berdasarkan kebutuhan perkembangan IPTEKS dan berdasarkan kebutuhan dunia industri dan masyarakat.
  - Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat yang merupakan penerapan hasil penelitian serta pemenuhan kebutuhan dunia industri dan masyarakat.
  - Menyelenggarakan kerjasama dengan dunia bisnis, instansi pemerintah, lembaga non pemerintah dan alumni dalam rangka meningkatkan kompetensi lulusan.
5. Bagaimana struktur kepengurusan Prodi Sistem Informasi sekarang?
- Struktur kepengurusan Prodi Sistem Informasi sekarang yaitu:
- Ketua: Ketua sebagai Kepala Prodi Sistem Informasi berperan dalam melakukan kerjasama dengan pihak dosen Prodi Sistem Informasi, HMPSI, HMSI, dan mahasiswa.
  - Gugus Mutu: Melakukan kerjasama dengan Prodi Sistem Informasi dan UP3M STMIK Palangkaraya.
  - Pengelola lab Komputer: Melakukan pengelolaan terhadap fasilitas dan penggunaan lab Komputer STMIK Palangkaraya.
6. Bagaimana perkembangan Prodi Sistem Informasi sekarang ini?
- Saat ini Prodi Sistem Informasi sedang berusaha meningkatkan dan mempertahankan mutu Prodi sebagai tolak ukur dalam bentuk Akreditasi. Harapan untuk perkembangan Prodi Sistem Informasi untuk kedepannya yaitu Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya dapat mempertahankan Akreditasinya sekarang dan mampu meraih Akreditasi A (Unggul).

### **Bagian II: Perancangan Pedoman Tugas Akhir di Prodi Sistem Informasi**

1. Siapa pihak yang terlibat dalam perancangan Pedoman Tugas Akhir di Prodi Sistem Informasi?

Pihak yang terlibat adalah staff Prodi Sistem Informasi, yaitu terdiri atas Kaprodi sebagai Ketua Tim dibantu dengan Sekretaris Prodi beserta dengan dosen Prodi Sistem Informasi / anggota Prodi, bekerja dibawah Wakil Ketua I yang bertanggungjawab menyerahkan hasil perancangan pedoman ke Ketua STMIK Palangkaraya.

2. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk perancangan Pedoman Tugas Akhir?

Waktu yang dibutuhkan untuk perancangan Pedoman Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi berlangsung sekitar empat bulan.

3. Apa saja kegiatan yang dilaksanakan selama perancangan Pedoman Tugas Akhir berlangsung?

Kegiatan yang dilaksanakan selama perancangan Pedoman Tugas Akhir:

- Evaluasi terhadap pedoman sebelumnya (dalam kasus ini yaitu pedoman tahun 2019, menentukan bagian apa yang perlu dikurangi dan bagian apa yang perlu diuraikan lebih lanjut
- Penyusunan pedoman baru. Penyusunan pedoman berlangsung sekitar dua bulan, diawali dengan rapat, membentuk *draft*, dan diskusi Bersama tim sebelum diajukan ke ketua untuk disahkan menjadi pedoman resmi.
- Pengesahan Pedoman versi keluaran terbaru.
- Terakhir, sosialisasi mengenai pedoman kepada mahasiswa dan dosen.

### **Bagian III: Penggunaan Pedoman Tugas Akhir di Prodi Sistem Informasi**

1. Apa saja cara yang dapat dilakukan mahasiswa/dosen untuk dapat membaca Pedoman Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi sekarang?

- Buku Cetak diberikan dari Prodi Sistem Informasi (untuk setiap siswa yang mengajukan mata kuliah Tugas Akhir maka akan mendapatkan satu buku dari kampus)

- Buku Pedoman dipublikasikan di situs STMIC Palangkaraya dan Sosial Media (Grup Whatsapp resmi Prodi Sistem Informasi)
  - Buku Cetak dapat juga dibaca di Perpustakaan STMIC Palangkaraya.
2. Apakah Pedoman Tugas Akhir yang dikeluarkan oleh Prodi Sistem Informasi sekarang cukup bermanfaat bagi pihak kampus dan mahasiswa?  
Iya, sangat bermanfaat karena dalam penyusunan tugas akhir, dosen pembimbing dan mahasiswa perlu menggunakan Pedoman secara terus-menerus sebagai acuan untuk standar penulisan Tugas Akhir.
3. Apakah penulisan Pedoman Tugas Akhir yang digunakan oleh Prodi Sistem Informasi sekarang ini masih perlu dikembangkan?  
Pedoman Prodi Sistem Informasi harus perlu dievaluasi terus menerus untuk memperbaiki kualitasnya dari segi isi dan bentuk, sehingga perlu sebuah wujud adaptasi Pedoman secara digital.
4. Apakah harapan anda terhadap proses penulisan Pedoman Tugas Akhir pada Prodi Sistem Informasi di masa mendatang?  
Harapan saya untuk buku pedoman yaitu agar lebih beradaptasi secara teknologi, sederhana, dan mudah diakses. Mahasiswa masih sering keliru dalam penulisan Tugas Akhir yang seharusnya dapat dihindari. Diharapkan saat buku pedoman sekarang sudah tersedia dalam bentuk digital maka dapat mengurangi kekeliruan penulisan, dan memudahkan penulisan misalnya dengan adanya template.

Palangka Raya, November 2021

Yang Diwawancarai,



**Norhayati, M. Pd.**

## Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara

The screenshot shows a Zoom meeting interface. The main video window displays a participant named Nohiyati Yonani. The chat window is open, showing a message from 'You' at 2:07 PM. The message content is as follows:

You 2:07 PM  
Nama: Mery Sambulon Tambunan  
NIM: C1807201088  
Kegiatan Wawancara Proposal TA  
Narasumber: Ibu Nohiyati, M Pd  
Hari: Rabu, 24 November 2021  
Durasi: 30 Menit (19.30 WIB - 14.00 WIB)

Below the chat window, there are several system notifications and a Windows watermark: 'Activate Windows', 'Go to Settings to activate Windows', and 'Windows 10'. The top of the screen shows the Zoom meeting title 'Meet - Wawancara' and the time '2:08 PM | Wawancara Proposal TA - Pedoman TA...'. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the time '14:03' and the date '24/11/2021'.

**Keterangan:** Dokumentasi Wawancara dengan Ketua Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya



