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

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I
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

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I
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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : **MERY SAMBULON TAMBUNAN**

NIM : C1857201083

Menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul :

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

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

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

Palangka Raya, 25 Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan,



MERY SAMBULON TAMBUNAN

PERSETUJUAN

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

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
pada Tanggal 11 Juni 2022

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Ferdiyani Haris, M. Kom	Norhayati, M. Pd
NIK. 198102232005104	NIK. 19880522201004

Mengetahui :

Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

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

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan Oleh Tim Penguji
pada tanggal 25 Juni 2022

Tim Penguji Tugas Akhir:

1. Bayu Pratama Nugroho, S. Kom., M.T
   Ketua .....
2. Susi Hendartie, M. Kom
   Sekretaris .....
3. Hafiz Riyadli, M.Kom
   Anggota .....
4. Ferdiyani Haris, M. Kom
   Anggota .....
5. Norhayati, M. Pd
   Anggota .....



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Apapun yang dilakukan oleh seseorang itu, hendaknya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, bermanfaat bagi bangsanya, dan bermanfaat bagi manusia di dunia pada umumnya.” – Ki Hajar Dewantara

Kupersembahkan untuk:

- Ibu dan kakakku yang kusayangi, yang senantiasa menemani, mendoakan, dan menyemangati selama proses perjuangan menyelesaikan tugas akhir berikut.
- Teman-temanku yang selalu menemani, memberikan motivasi, dan telah membantu selama perjalanan kuliah dari awal hingga sampai ke titik sekarang.
- Bapak dan ibu dosen STMIK Palangkaraya yang telah mengajar, dan memberikan berbagai ilmu akademik yang bermanfaat bagi diri saya dalam menyelesaikan tugas akhir.

INTISARI

Mery Sambulon Tambunan, C1857201083, 2022. *Perancangan E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi Berbasis Android*, Pembimbing I Ferdiyani Haris M.Kom Pembimbing II Norhayati M. Pd

Pedoman tugas akhir prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya tersedia dalam bentuk fisik. Hal ini menyulitkan mahasiswa dalam mengakses informasi secara cepat. Oleh karena itu, prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya membutuhkan sistem yang dapat digunakanoleh mahasiswa untuk mengakses pedoman penulisan tugas akhir secara digital melalui *handphone*.berbasis Android.

Penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode pengembangan sistem menggunakan *prototyping* dibantu dengan UML (*Unified Modelling Language*). Selanjutnya untuk implementasi desain dirancang dengan perangkat lunak Balsamiq dan Microsoft Visio. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.

Hasil penelitian berupa desain perancangan e-pedoman penulisan Tugas Akhir prodi Sistem Informasi berbasis Android. Berdasarkan hasil pengumpulan data dari kuesioner menggunakan Skala Likert dengan 5 pernyataan yang disebar ke 10 responden, diperoleh perhitungan dengan nilai skor 91% (229 poin). Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat dikatakan bahwa perancangan yang dibuat oleh penulis tergolong sangat baik.

Kata Kunci : Perancangan, E-Pedoman, Tugas Akhir, Android

ABSTRACT

Mery Sambulon Tambunan, C1857201083, 2022. *Perancangan E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi Berbasis Android*, Pembimbing I Ferdiyani Haris M.Kom. Pembimbing II Norhayati M. Pd.

The thesis writing guide for System Information major of STMIK Palangkaraya is available in physical form. This causes the students of STMIK Palangkaraya difficulty in accessing informations regarding their thesis writing gude in a short time. Therefore, the System Information major of STMIK Palangkaraya needs a system that allows their students a swift access to their thesis writing guide via Android operation system based handphone.

This research uses the qualitative descriptive method for its research methodology. The methode used for system development is *prototyping,* which is used along UML (*Unified Modelling Language). Balsamiq* and *Microsoft Visio* software is used as tools for design implementation. The data collection method used in this research is observation, interview, documentation, and literature study.

The result of this research is a design for an Android-based e-guide for system information major thesis. Based on the findings of questionnaire using Likert Scale with five assessment points and five statement distributed for a total of 10 respondents, the results is a value of 91% score (229 points) in the "Strongly Agree" rating scale. The research results finds that the design of the system created by the author's research is satisfactory.

Keyword: Design, E-Guide, Thesis, Android

KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun Tugas Akhir (TA). Tugas Akhir 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. 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, yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir
3. Norhayati, M.Pd selaku Pembimbing II sekaligus sebagai Ketua Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya
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 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 tugas akhir ini dapat disempurnakan lebih lanjut kedepannya dan menjadi berguna bagi semua

pembaca terutama bagi mahasiswa yang akan melaksanakan 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.

Palangka Raya, Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
HALAMAN INTISARI vi
HALAMAN ABSTRACT vii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN
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
2.1 Dasar Teori 6
2.2 Penelitian yang Berkaitan 20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian 24
3.2 Desain Penelitian 25
3.3 Batasan Istilah 26
3.4 Data dan Sumber Data 27
3.5 Instrumen Penelitian 28
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 29
3.7 Tinjauan Umum 31
3.8 Desain Sistem 31
3.9 Jadwal Penelitian 54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil 56
4.2 Pembahasan 65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 72
5.1 Kesimpulan 72
5.2 Saran 73
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Usecase Diagram.....11
Tabel 2.2 Notasi Activity Diagram.....13
Tabel 2.3 Notasi *Sequence Diagram*.....14
Tabel 2.4 Penelitian Yang Berkaitan.....21
Tabel 4.1 Pernyataan Kuesioner Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Responden.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4.3 Perhitungan Skala.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4.4 Persentase Penilaian.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Prototyping* (Sumber: Pressman,2019).....17
Gambar 3.1 Alur Desain Penelitian.....25
Gambar 3.2 Halaman Masuk.....32
Gambar 3.3 Halaman Beranda.....33
Gambar 3.4 Halaman Profil Prodi Sistem Informasi.....34
Gambar 3.5 Halaman Pencarian Pedoman.....35
Gambar 3.6 Halaman Daftar Isi.....36
Gambar 3.7 Halaman Tentang.....37
Gambar 3.8 Halaman Isi Dokumen.....38
Gambar 3.9 Desain *Usecase Diagram*.....39
Gambar 3.10 *Activity Diagram* Halaman Masuk.....40
Gambar 3.11 *Activity Diagram* Halaman Beranda.....41
Gambar 3.12 *Activity Diagram* Halaman Profil.....42
Gambar 3.13 *Activity Diagram* Halaman Pencarian.....43
Gambar 3.14 *Activity Diagram* Halaman Daftar Isi.....44
Gambar 3.15 *Activity Diagram* Halaman Isi Dokumen.....45
Gambar 3.16 *Activity Diagram* Halaman Tentang.....46
Gambar 3.17 *Sequence Diagram* Halaman Masuk.....47
Gambar 3.18 *Sequence Diagram Halaman Beranda*.....48
Gambar 3.19 *Sequence Diagram Halaman Profil Prodi*.....49
Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Halaman Pencarian Pedoman.....50
Gambar 3.21 *Sequence Diagram* Halaman Daftar Isi.....51
Gambar 3.22 *Sequence Diagram* Halaman Isi Dokumen.....52
Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Halaman Tentang.....53
Gambar 4.1 Desain Halaman Masuk.....57
Gambar 4.2 Desain Halaman Beranda.....58
Gambar 4.3 Desain Halaman Profil.....59
Gambar 4.4 Desain Halaman Tentang.....60
Gambar 4.5 Desain Halaman Pencarian.....61
Gambar 4.6 Desain Halaman Daftar Isi Pedoman.....62
Gambar 4.7 Desain Halaman Daftar Isi *Template*.....62
Gambar 4.8 Desain Halaman Isi Pedoman.....62
Gambar 4.9 Desain Halaman Isi *Template*.....64
Gambar 4.10 Skala Penilaian.....69
Gambar 4.11 Skala Persentase.....71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
Lampiran 3 Lembar Observasi
Lampiran 4. Lembar Wawancara
Lampiran 5. Lembar Dokumentasi
Lampiran 6. Lembar Kuesioner
Lampiran 7. Lembar Konsultasi Tugas Akhir

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 atau 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 merancang 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 :

1. Penelitian ini hanya sampai pada tahap perancangan desain antarmuka saja dan tidak membangun aplikasi.
2. Perancangan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Visio* untuk desain sistem dan *Balsamiq* untuk desain antarmuka.
3. Perancangan menggunakan *Prototyping* sebagai landasan teori untuk desain penelitian dan *UML* untuk desain sistem.
4. Penelitian menampilkan E-Pedoman yang terdiri dari informasi Profil Prodi Sistem Informasi, Tentang E-Pedoman, Pencarian

Pedoman dan *template* Tugas Akhir, serta Daftar Isi dan Halaman Isi Pedoman dan *template* Tugas Akhir.

5. Hasil rancangan memiliki dua pengguna yaitu pihak mahasiswa dan Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya.

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 menghasilkan rancangan 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 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, dkk (2017:75), pengertian dari perancangan dalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik.

> 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 . (Rusida dan Noer, 2018:342).

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 Marlini (2017:345), 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 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 aksesori 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 s*martphone* 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 layer 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 empat 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)*

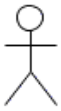
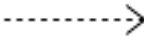
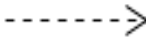
Menurut Pressman (2019), UML (*Unified Modelling Language)* adalah diagram yang digunakan untuk membantu perancang perangkat lunak untuk membangun perangkat lunak.

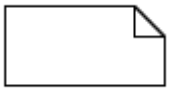
Diagram UML memliki berbagai fitur yang bersifat opsional. UML menyajikan fitur-fitur opsional sehingga perancang dapat mengekspresikan semua aspek penting dari sistem. Pada waktu yang sama, perancang memiliki fleksibilitas untuk mengurangi bagian dari diagram yang kurang relevan dengan titik fokus,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

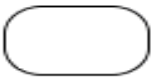
NAMA SIMBOL	GAMBAR	KETERANGAN
Actor		Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*.
Dependency		Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*).
Generalization		Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
Include		Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*.
Extend		Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
Association		Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

NAMA SIMBOL	GAMBAR	KETERANGAN
System		Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
Use Case		Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
Collaboration		Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
Note		Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

b) *Acitivty 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. Berikut adalah tabel notasi *activity* diagram yang terdapat di tabel 2.2 dibawah ini:

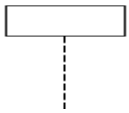
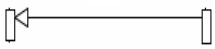
Tabel 2.2 Notasi Activity Diagram

NAMA SIMBOL	GAMBAR	KETERANGAN
Activity		Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
Action		State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
Initial Node		Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
Actifity Final Node		Bagaimana objek dibentuk dan diselesaikan.
Fork Node		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 masukkan pengguna ke sistem dan hasil keluaran yang dilakukan oleh sistem dalam berupa pesan. Berikut adalah tabel yang menampilkan notasi *sequence* diagram di tabel 2.3 dibawah ini:

Tabel 2.3 Notasi *Sequence Diagram*

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

2.1.1.6 Penelitian Kualitatif

Menurut Anggito (2018:8), penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.

Menurut Harahap (2020:125), penelitian dengan menggunakan metode kualitatif merupakan penelitian yang bersifat non ilmiah yang datanya bersifat kualitatif.

Berdasarkan definisi tersebut yang dinyatakan dari hasil penelitian sebelumnya, maka penelitian kualitatif dapat diartikan juga sebagai jenis penelitian bersifat alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam mendeskripsikan fenomena dalam bentuk kata-kata apa adanya.

Berikut tahapan yang digunakan untuk penelitian kualitatif yaitu:

1) Reduksi data. Setelah data primer dan sekunder terkumpul dilakuan dengan memilah data, membuat tema-tema, mengkatagorikan, memfokuskan data sesuai bidangnya, membuang, menyusun data dalam suatu cara dan membuat rangkuman-rangkuman dalam satuan analisis, setelah itu baru pemeriksaan data kembali dan mengelompokannya sesuai dengan masalah yang diteliti. Setelah direduksi maka data yang sesuai dengan tujuan penelitian dideskripsikan dalam bentuk kalimat sehingga diperoleh gambaran yang utuh tentang masalah penelitian.
2) *Display* data (penyajian data). Penyajian data dilakukan dengan menyajikan data dalam bentuk narasi, di mana peneliti menggambarkan hasil temuan data dalam bentuk urairan kalimat bagan, hubungan antar kategori yang sudah berurutan dan sistematis.
3) Penarikan kesimpulan. Meskipun pada reduksi data kesimpulan sudah digambarkan, itu sifatnya belum permanen, masih ada kemungkinan terjadi tambahan dan pengurangan. Maka pada tahap berikut kesimpulan ditemukan sesuai dengan bukti-bukti data yang

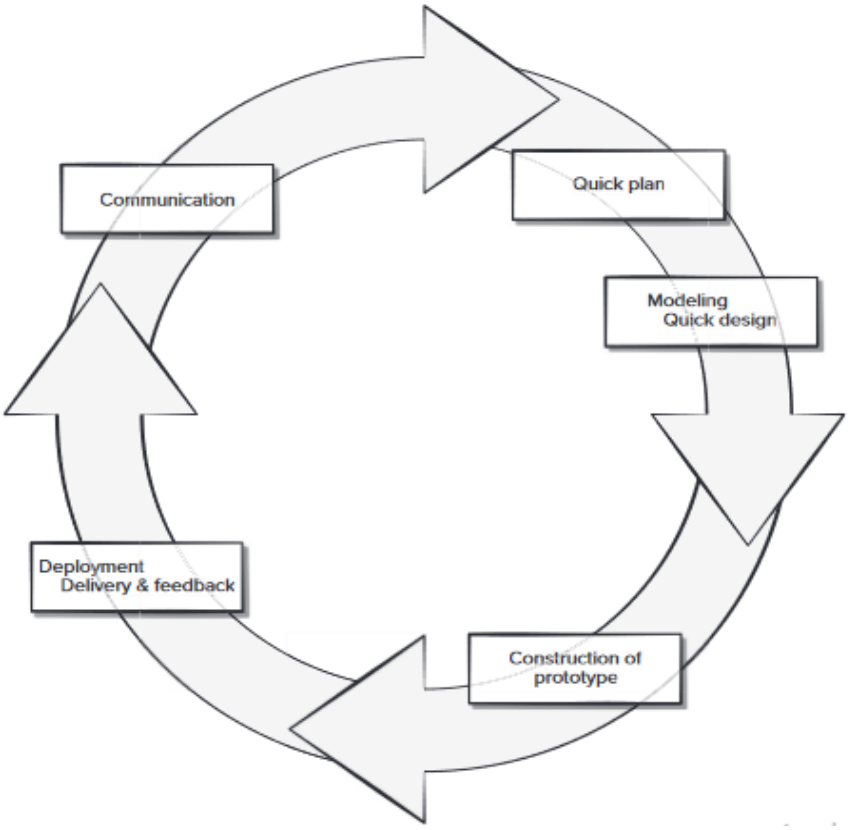
diperoleh di lapangan secara akurat dan faktual. Dimulai dengan melakukan pengumpulan data, seleksi data, trianggulasi data, pengkategorian data, deskripsi data dan penarikan kesimpulan. Data-data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi disajikan dengan bahasa yang tegas untuk menghindari bias. Melakukan pengkategorian secara tematik, lalu disajikan ke dalam bagian-bagian deskripsi data yang dianggap perlu untuk mendukung pernyataan-pernyataan penelitian.

2.1.2 Pemodelan yang Digunakan

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:28), metode *prototyping* adalah metode yang dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak.

Menurut Syarif (2018:99), *Prototyping* merupakan proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak dalam membentuk model perangkat lunak.

Berdasarkan definisi dari hasil penelitian sebelumnya, maka *prototyping* dapat diartikan juga sebagai metode pengembangan perangkat lunak yang berfokus terhadap perancangan versi awal dari produk yang akan dibangun. Metode *prototyping* menghasilkan *prototype* sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem.



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

Prototyping dimulai dengan pengumpulan kebutuhan yang 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 *Mac*OS. 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 untukmenghasilkan pedoman akademik STMIK Muhammadiyah berbasis android. Hasil perancangan dilakukan dengan rangka bangun berbasis Android dan menggunakan *framework PHP Laravel.*	Penelitian yang dilakukan oleh penulis hanya berfokus terhadap Android dan tidak menggunakan *framework PHP Laravel* 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 olrh 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.	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.
4.	Shinta Esabella, Muhammad Hidayatullah, Titi Andriani, Ficky Fahruddin/ 2020	*Design and Build an Android-Based Digital Academic Guidebook Application at Universitas Teknologi Sumbawa*	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.

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode	Penelitian Sebelumnya	Penelitian yang akan Dilakukan
5.	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

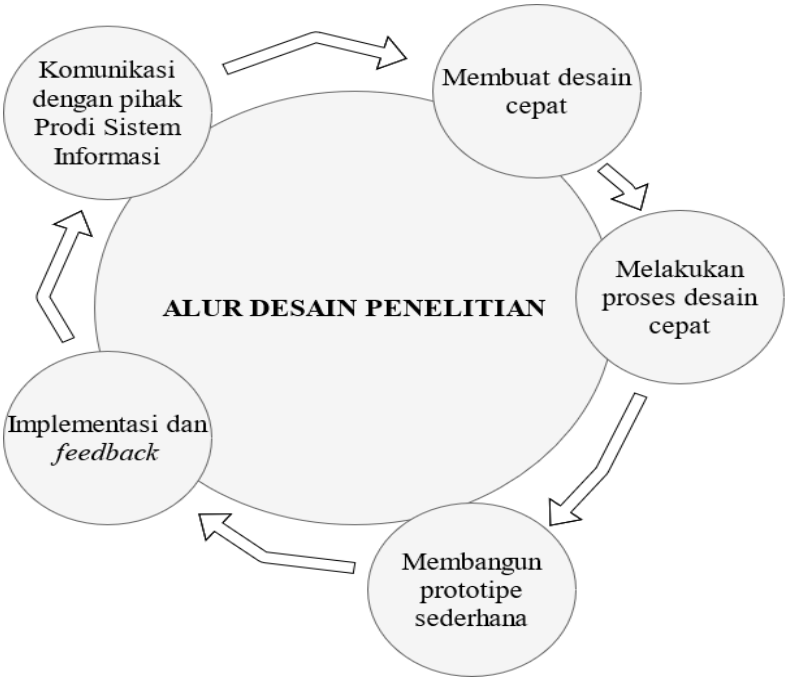
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif yang menggambarkan kondisi, situasi, dan/atau topik dari berbagai data yang dikumpulkan. Dalam jenis penelitian ini data diolah dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan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

Berikut langkah yang dilakukan untuk penelitian kualitatif, yaitu:

1) Reduksi Data: Data yang sudah dikumpulkan dipilah atau direduksi. Setelah direduksi maka data yang sesuai dengan tujuan penelitian dideskripsikan dalam bentuk kaliman sehingga diperoleh gambaran yang utuh tentang permasalahan penelitian.
2) Penyajian Data: Data disajikan dalam bentuk narasi, yaitu peneliti menggambarkan hasil temuan data dalam bentuk uraian kalimat.
3) Penarikan Kesimpulan: Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang telah diperoleh dan telah diolah pada tahapan sebelumnya.

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.

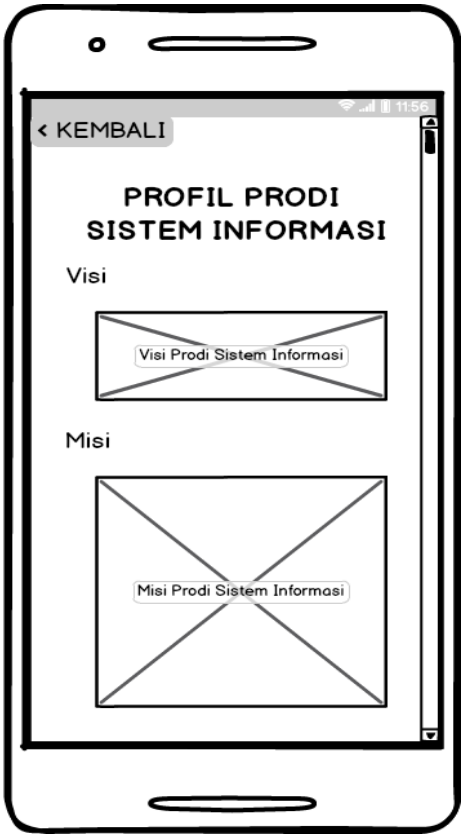
b) Halaman Beranda



Gambar 3.3 Halaman Beranda

Halaman beranda menunjukan 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.

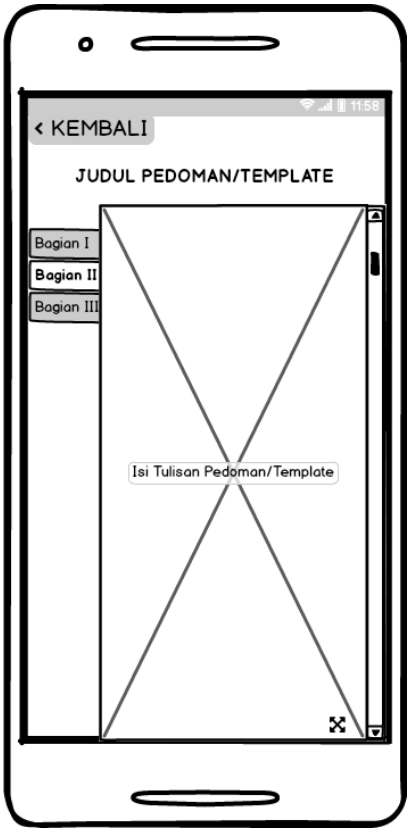
d) Halaman Pencarian Pedoman Tugas Akhir



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/Template Tugas Akhir



Gambar 3. 6 Halaman Daftar Isi Pedoman/Template

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.

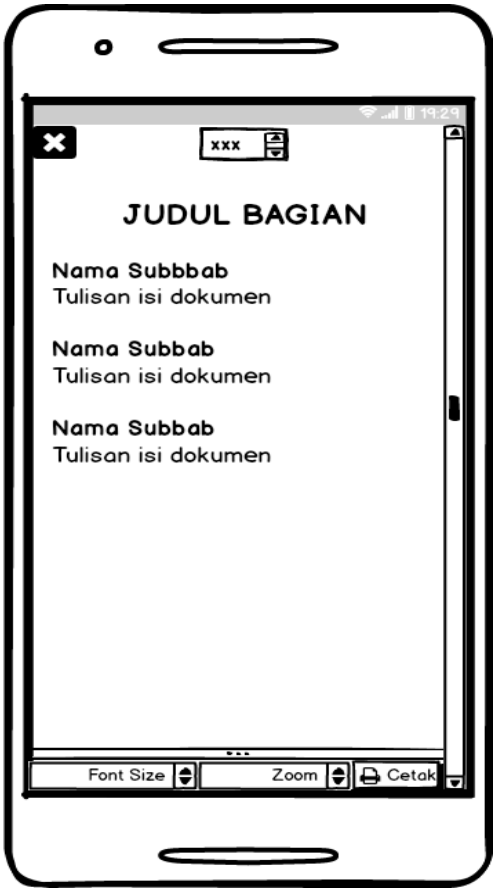
f) Halaman Tentang



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*)



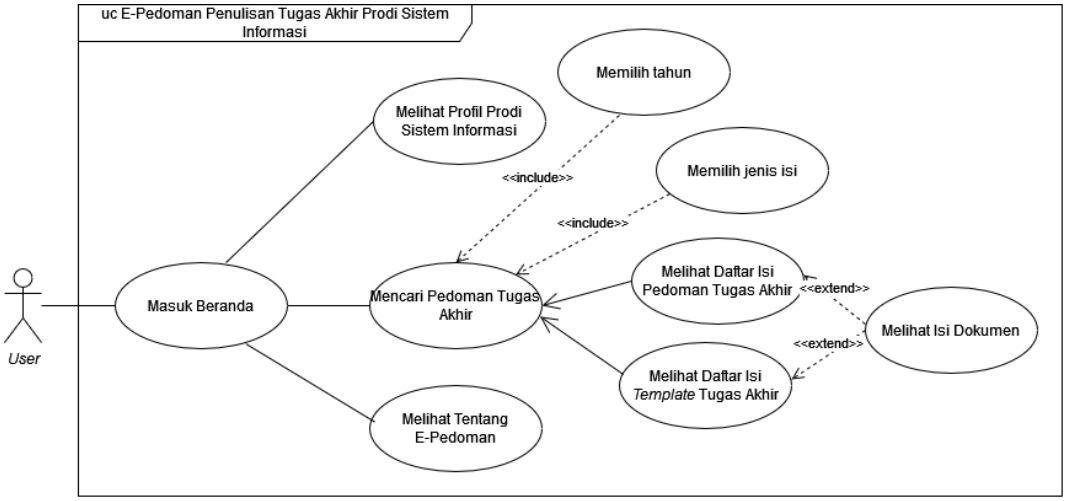
Gambar 3. 8 Halaman Isi Dokumen

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*

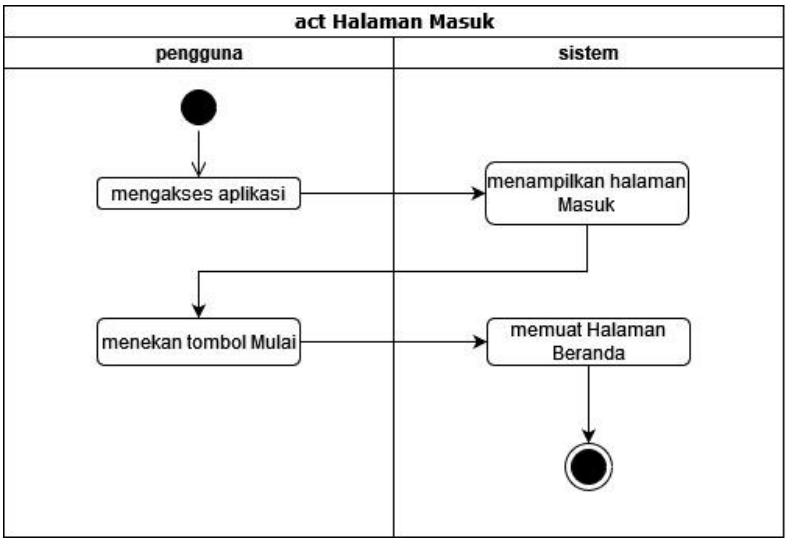


Gambar 3. 9 Desain *Usecase Diagram*

Berikut adalah *usecase* diagram untuk sistem. Terdapat kegiatan yang dilakukan oleh penggguna 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*

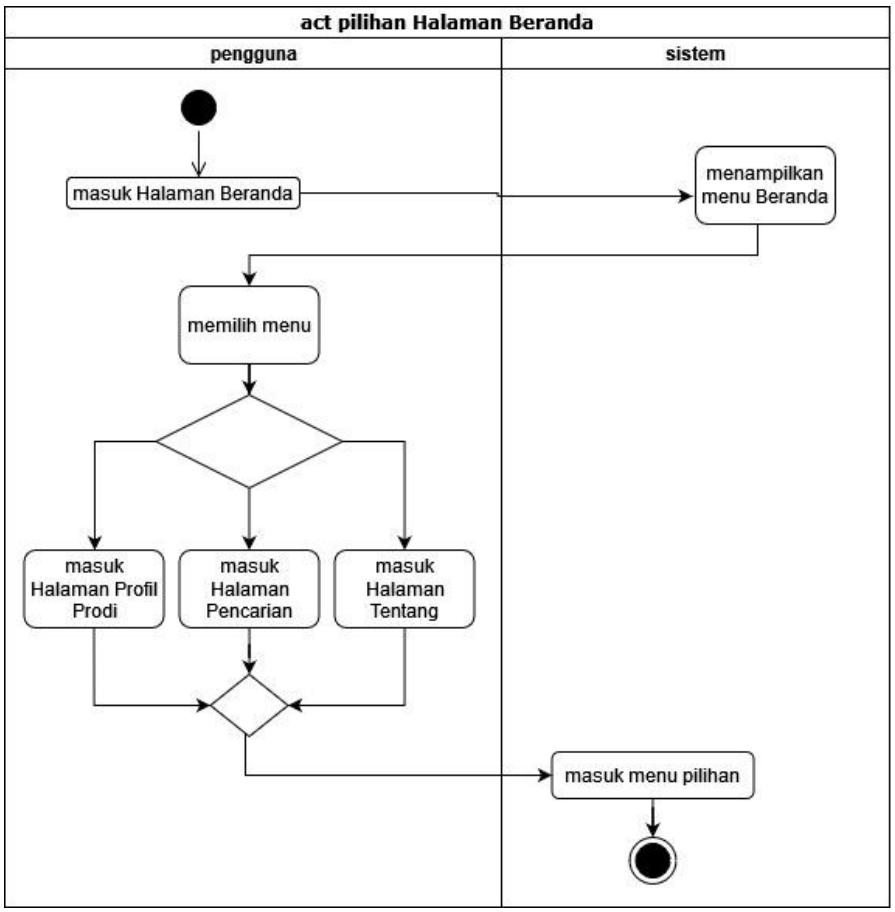
a) Activity Diagram Halaman Masuk



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 penggguna ingin meneruskan untuk membuka aplikasi maka pengguna dapat menekan tombol mulai untuk lanjut ke halaman beranda yang memuat informasi mengenai pedoman penulisan tugas akhir.

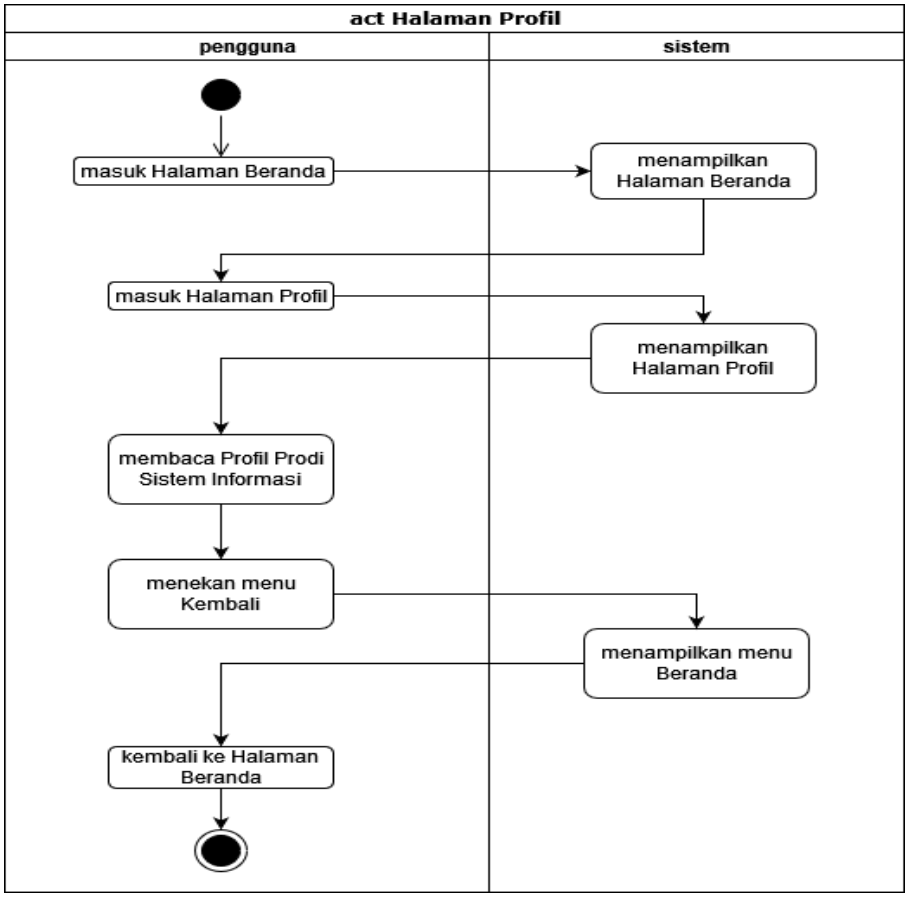
b) Activity Diagram Halaman Beranda



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.

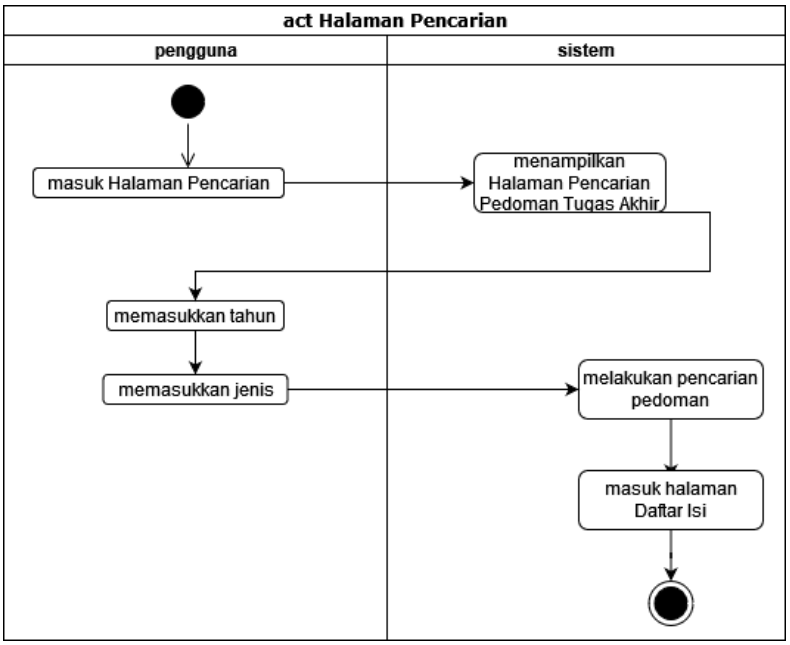
c) *Activity Diagram Halaman Profil Prodi Sistem Informasi*



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.

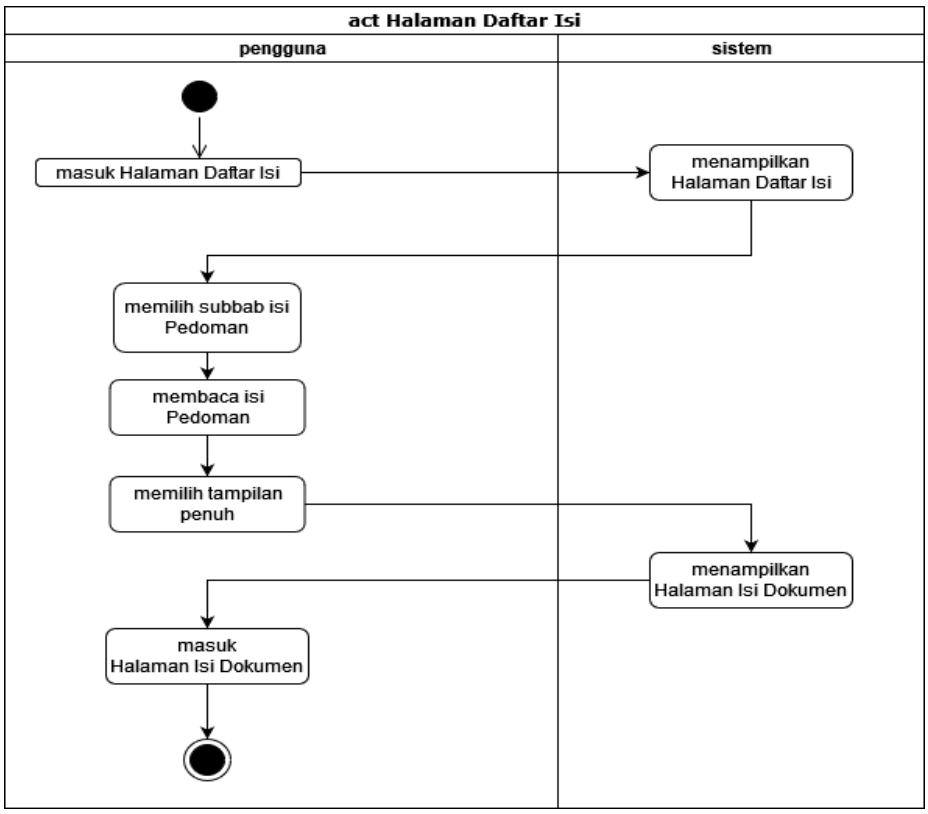
d) *Activity Diagram Halaman Pencarian Pedoman Tugas Akhir*



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.

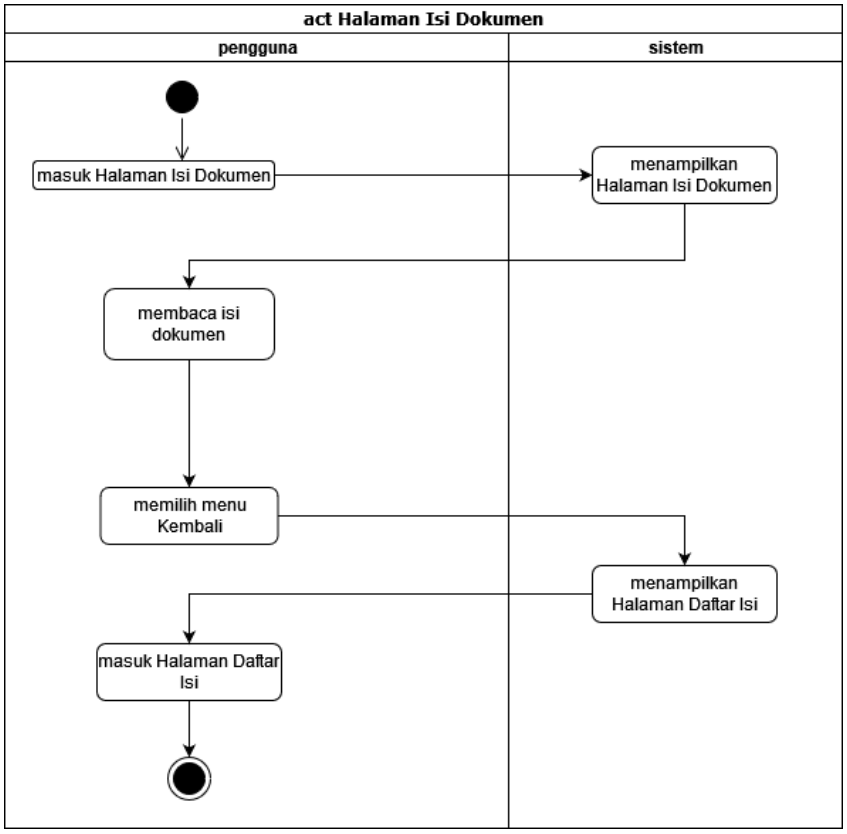
e) Activity Diagram Halaman Daftar Isi



Gambar 3. 14 *Activity Diagram* Halaman Daftar Isi

Diagram tersebut menampilkan aktivitas pengguna saat ada di Halaman Daftar Isi. Penggunadapat 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.

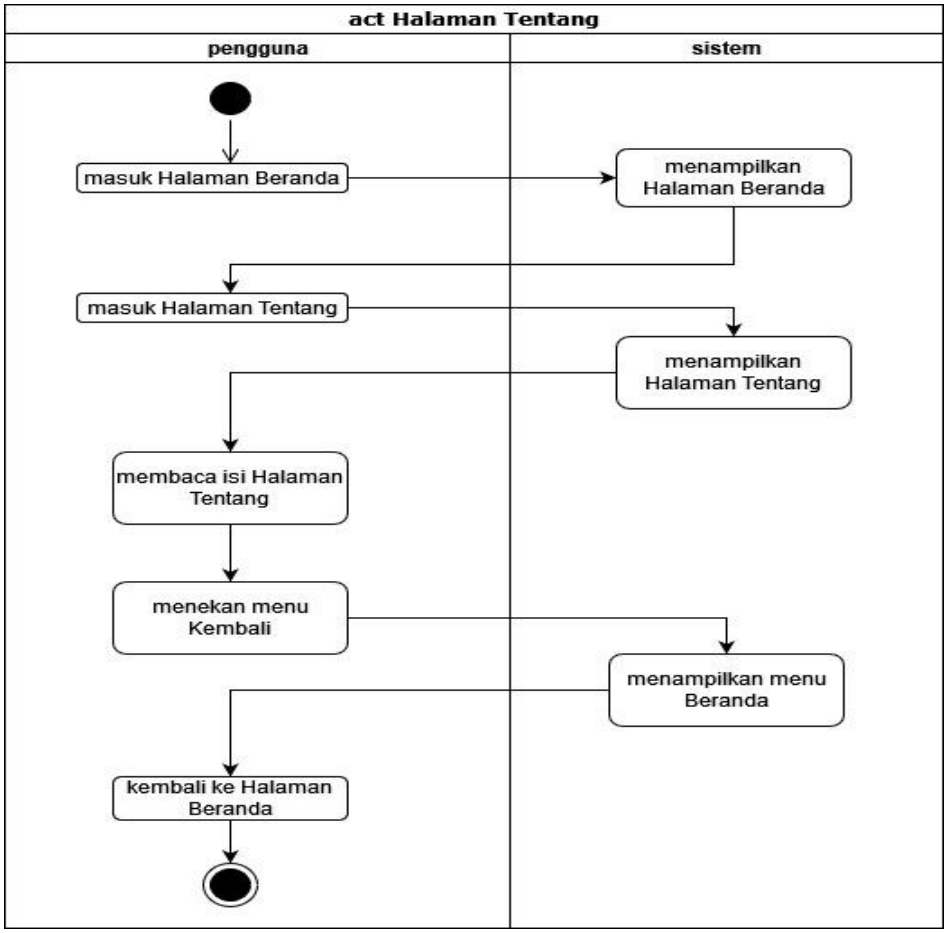
f) Activity Diagram Halaman Isi Dokumen



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

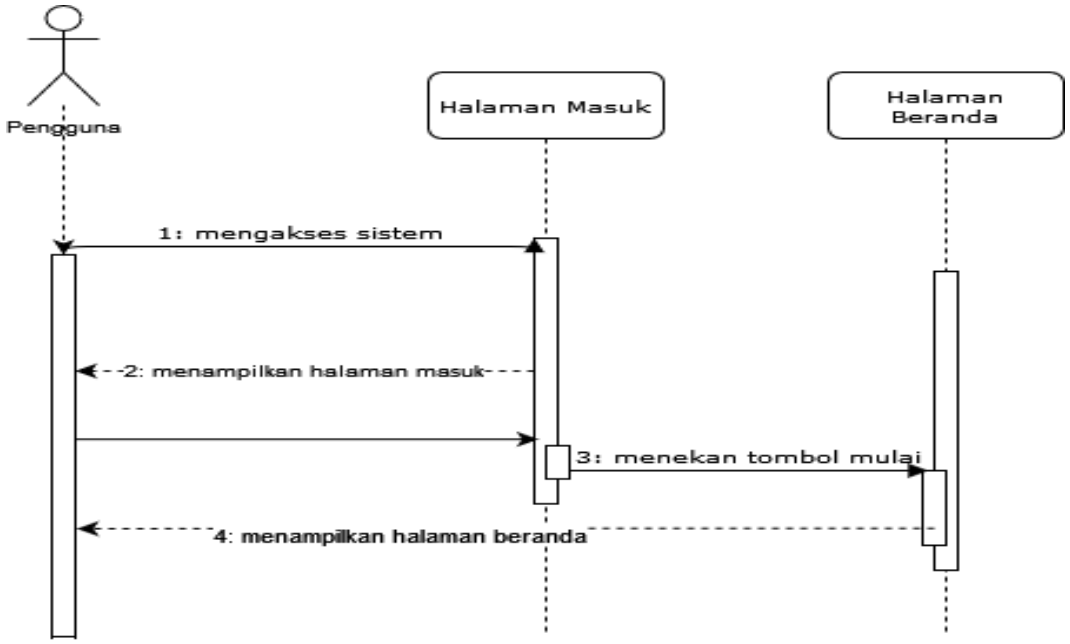


Gambar 3.16 *Activity Diagram* Halaman Tentang

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*

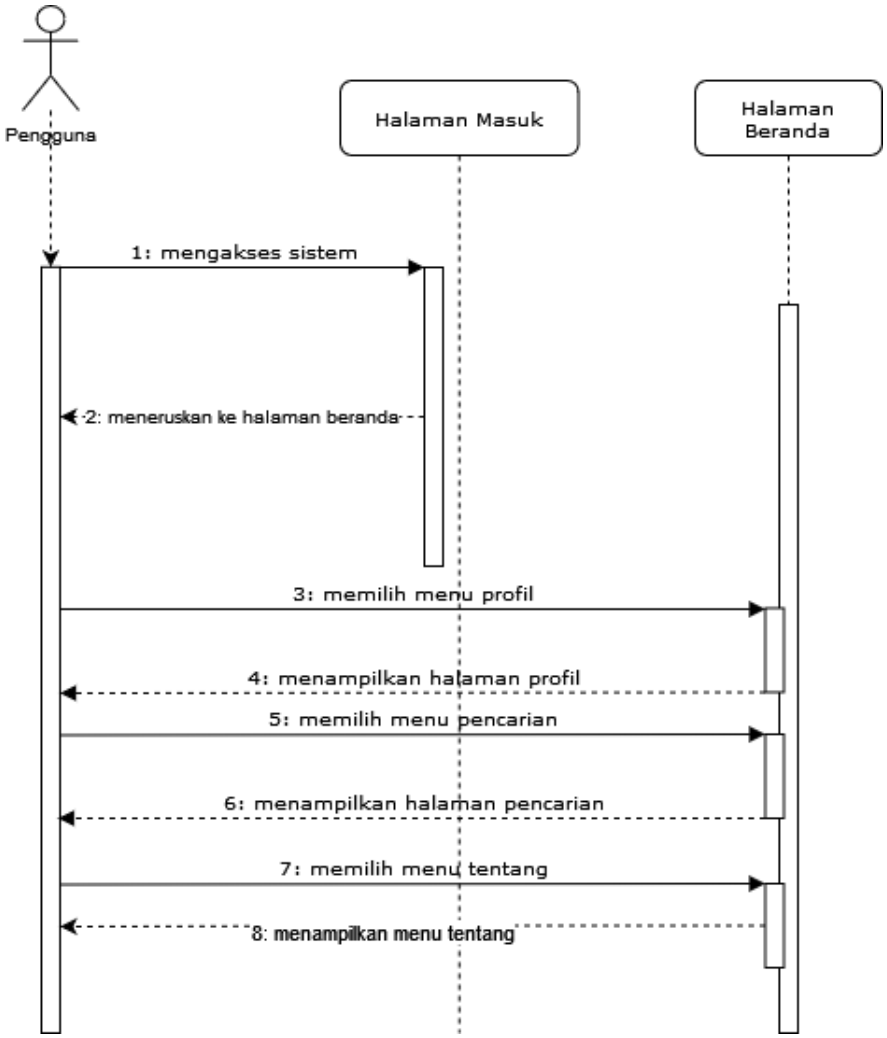
a) Sequence Diagram Halaman Masuk



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.

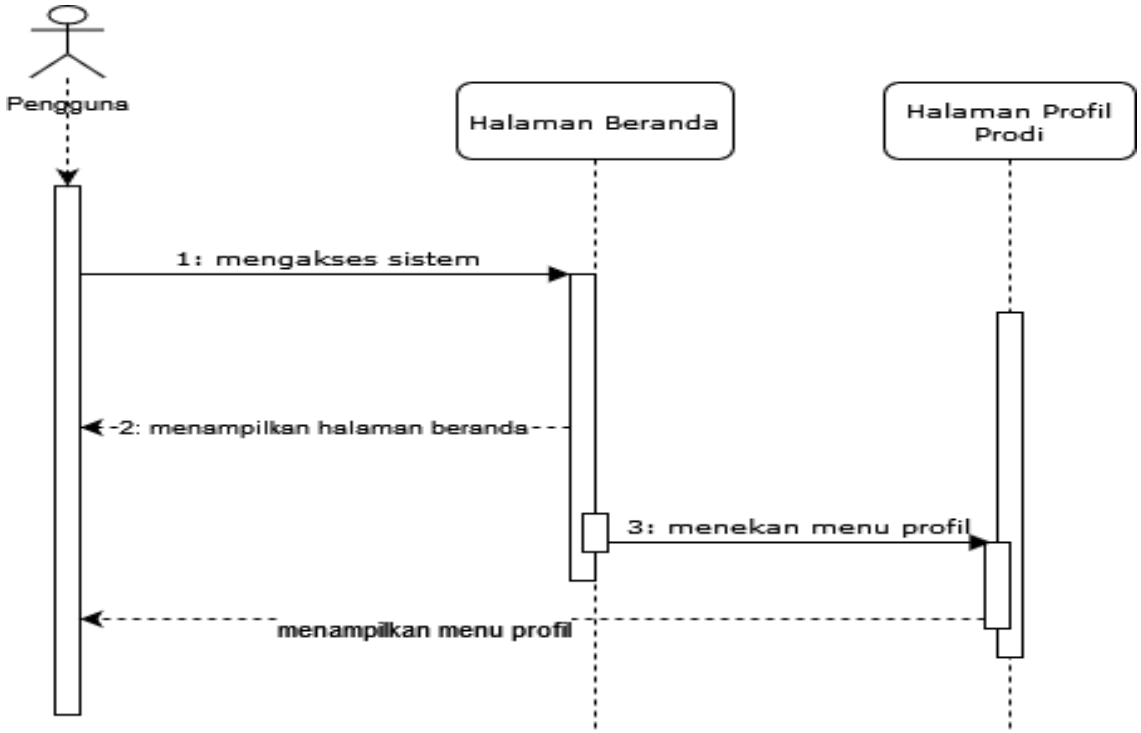
b) Sequence Diagram Halaman Beranda



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.

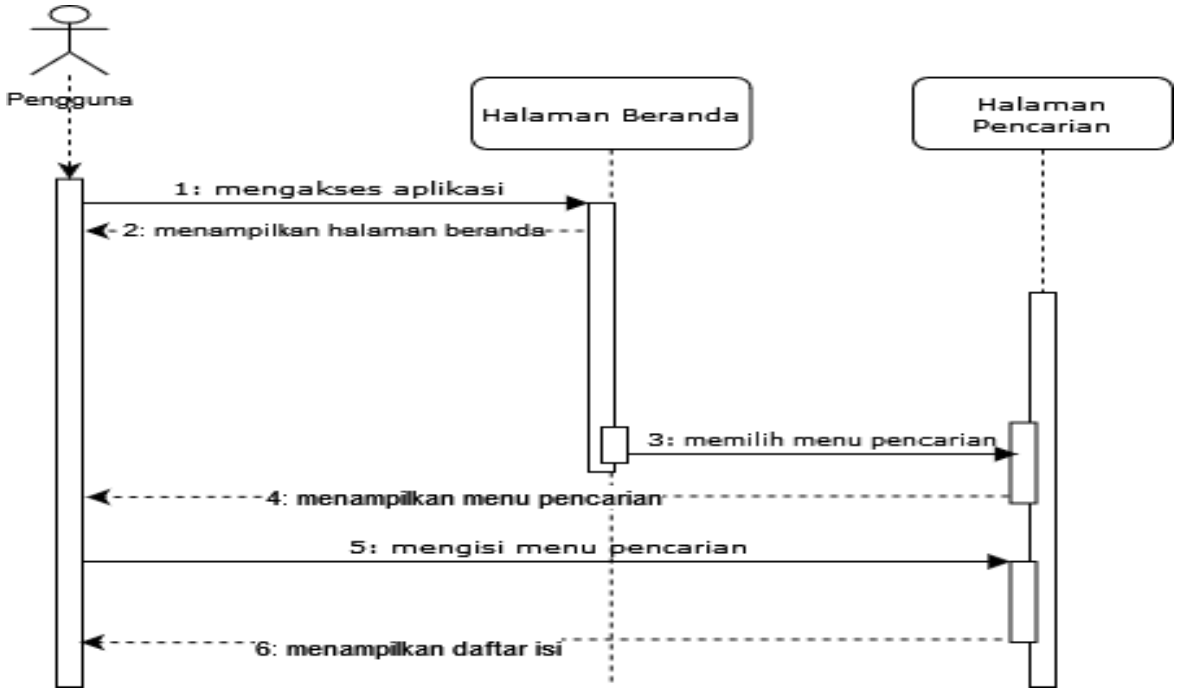
c) *Sequence Diagram Halaman Profil Prodi Sistem Informasi*



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 berana, maka pengguna dapat memilih menu profil dari beranda untuk membaca profil. Setelah halaman ditampilkan maka pengguna dapat membaca profil.

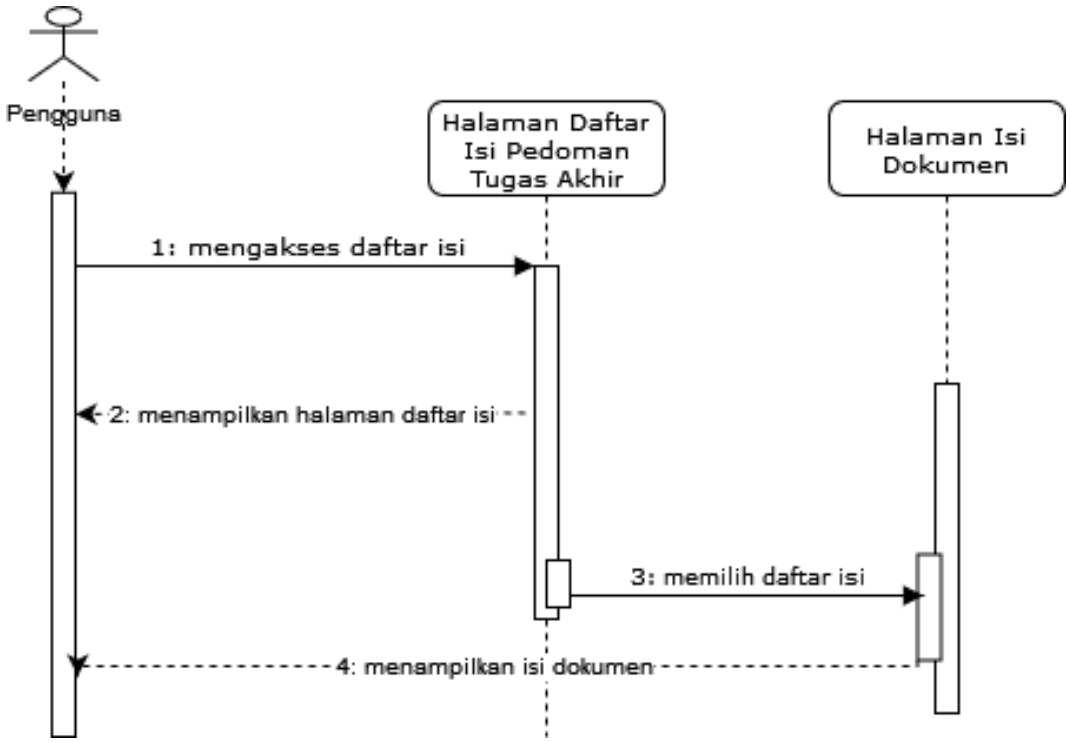
d) Sequence Diagram Halaman Pencarian Pedoman Tugas Akhir



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.

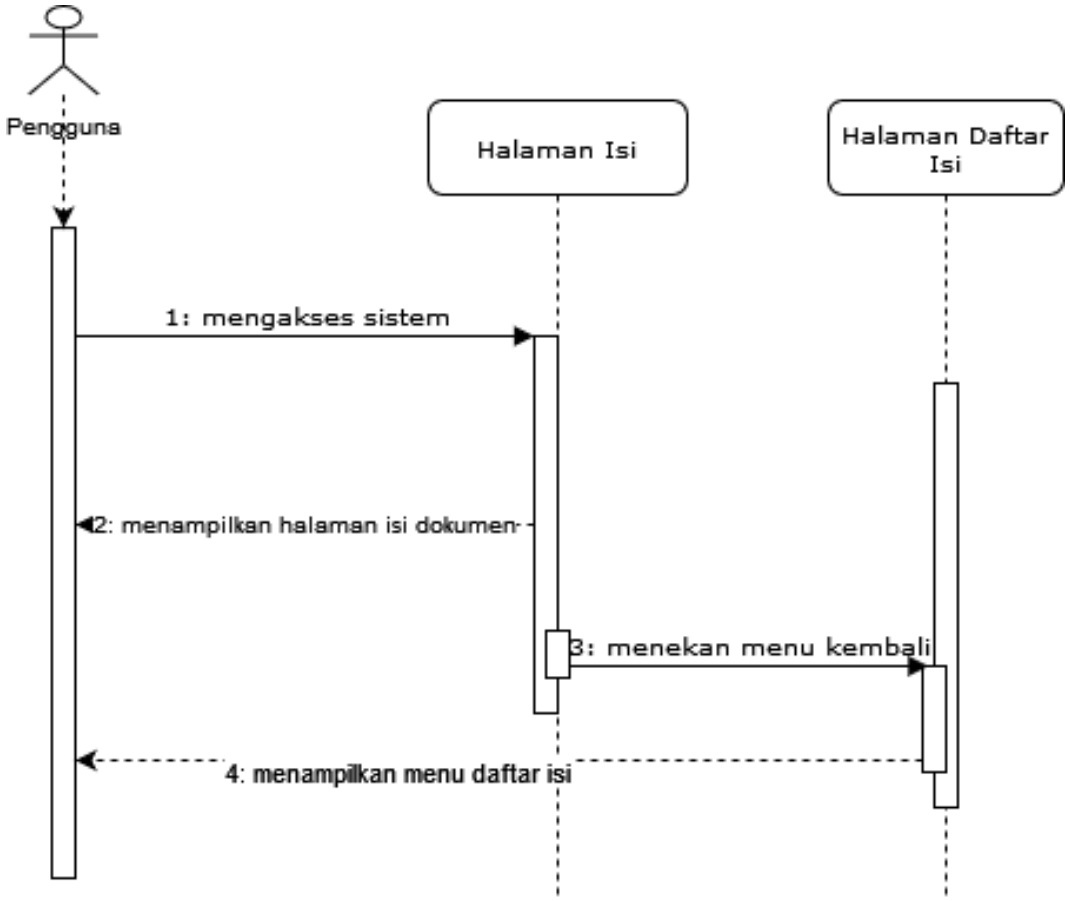
e) Sequence Diagram Halaman Daftar Isi



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.

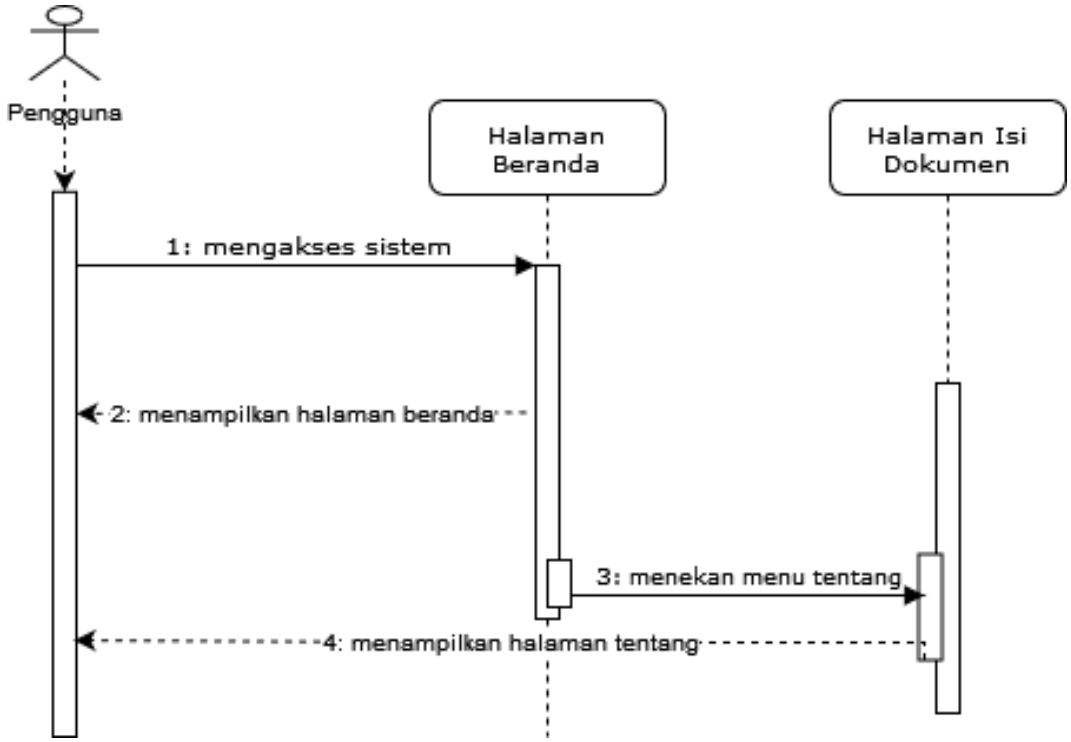
f) Sequence Diagram Halaman Isi Dokumen



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 perancanganan. 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				Juni			
		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	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 Tugas Akhir																								
	Penulisan Tugas Akhir																								
5.	Sidang Tugas Akhir																								
	Persiapan Sidang																								
	Pelaksanaan Sidang																								

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan pembahasan pada bab III sebelumnya, berikut adalah penjelasan tentang hasil penelitian beserta dengan pembahasan terkait dengan hasil penelitian yang terdiri dari hasil rancangan penelitian dan hasil kuesioner terhadap responden.

4.1.1 Profil Tempat Penelitian

Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya merupakan salah satu program studi untuk program pendidikan S1 (Strata-1) yang disediakan oleh kampus STMIK Palangkaraya dari total tiga program studi yang disediakan. Sebagai salah satu syarat kelulusan, mahasiswa perlu membuat Tugas Akhir dengan mengikuti pedoman yang disediakan oleh pihak Prodi Sistem Informasi, dimana pedoman ini dapat diakses dalam bentuk buku dan *softfile* yang perlu diakses dari *website* kampus.

4.1.2 Hasil Penelitian

Berikut adalah hasil penelitian berupa desain halaman, dimulai dari:

1. Desain Halaman Masuk

Halaman berikut menampilkan layar tampilan awal yang muncul pada saat pengguna mengakses sistem. Berikut adalah

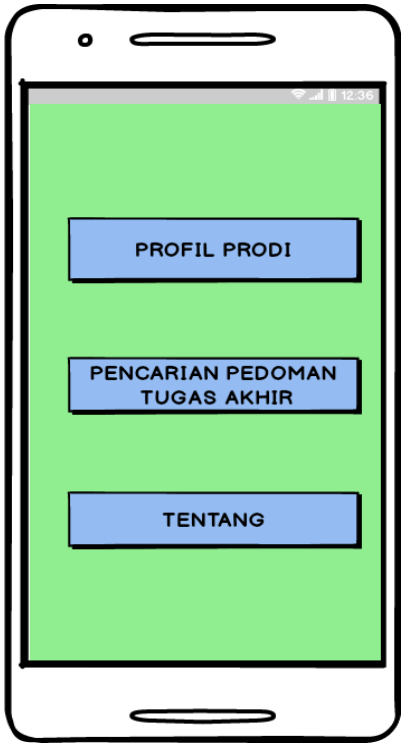
rancangan desain untuk halaman masuk yang terdapat di gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 4.1 Desain Halaman Masuk

2. Desain Halaman Beranda

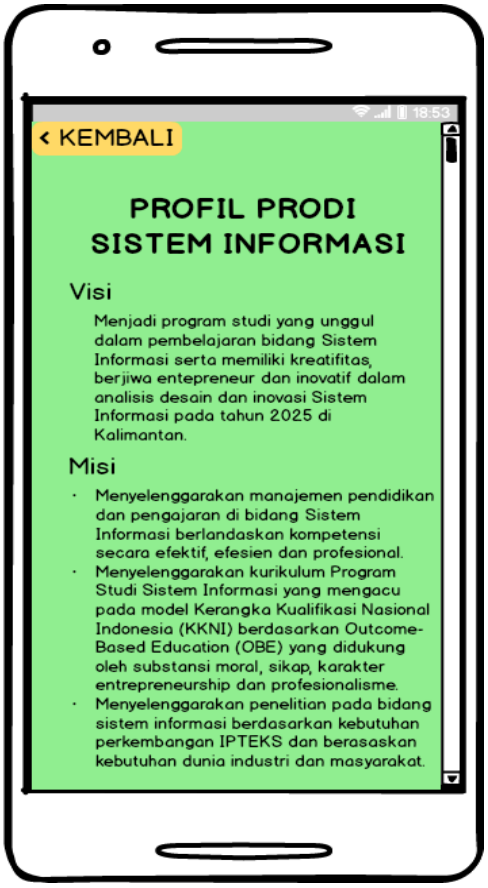
Halaman beranda menunjukkan pilihan halaman yang dapat diakses oleh pengguna, yaitu halaman pencarian dokumen, halaman profil, dan halaman tentang. Berikut adalah desain halaman beranda yang terdapat di gambar 4.2 dibawah ini:



Gambar 4.2 Desain Halaman Beranda

3. Desain Halaman Profil

Halaman profil menampilkan informasi yang berkaitan dengan informasi umum tentang prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya, seperti visi dan misi. Berikut adalah desain halaman profil yang terdapat di gambar 4.3 dibawah ini:



Gambar 4.3 Desain Halaman Profil

4. Desain Halaman Tentang

Halaman berikut menampilkan tampilan halaman tentang yang menyajikan informasi umum yang berkaitan dengan sistem, seperti fitur yang dimiliki sistem, nama sistem, dan informasi lainnya. Berikut adalah desain halaman profil yang terdapat di gambar 4.4 dibawah ini:



Gambar 4.4 Desain Halaman Tentang

5. Desain Halaman Pencarian

Halaman Pencarian menampilkan pilihan pencarian bagi pengguna berdasarkan tahun penerbitan dan jenis (pedoman atau *template)*. Berikut adalah desain halaman pencarian yang terdapat di gambar 4.5 dibawah ini:



Gambar 4.5 Desain Halaman Pencarian

6. Desain Halaman Daftar Isi Pedoman

Halaman Daftar Isi Pedoman menampilkan isi dokumen secara singkat beserta daftar isi bab-bab yang ada di dalam dokumen hasil pencarian. Berikut adalah desain halaman daftar isi yang terdapat di gambar 4.6 dibawah ini:



Gambar 4.6 Desain Halaman Daftar Isi Pedoman

7. Desain Halaman Daftar Isi *Template*

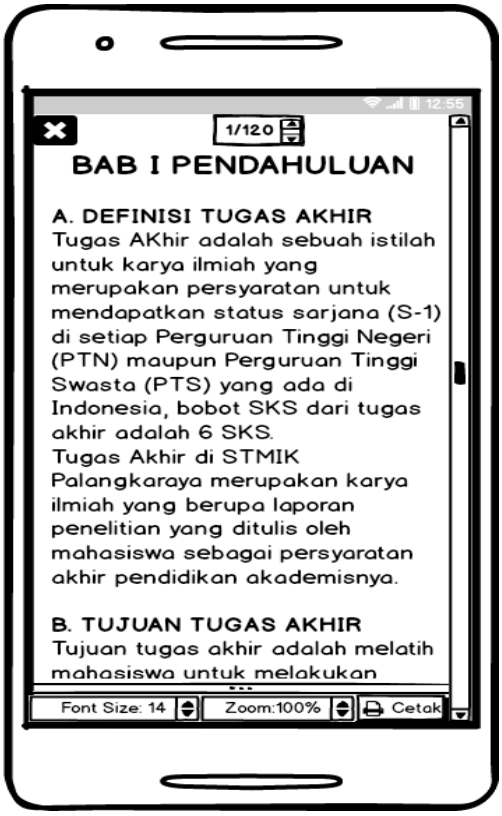
Halaman Daftar Isi *Template* menampilkan isi *template* secara singkat beserta daftar isi bab-bab yang ada di dalam hasil pencarian. Berikut adalah desain halaman daftar isi yang terdapat di gambar 4.7 dibawah ini:



Gambar 4.7 Desain Halaman Daftar Isi *Template*

8. Desain Halaman Isi Dokumen Pedoman

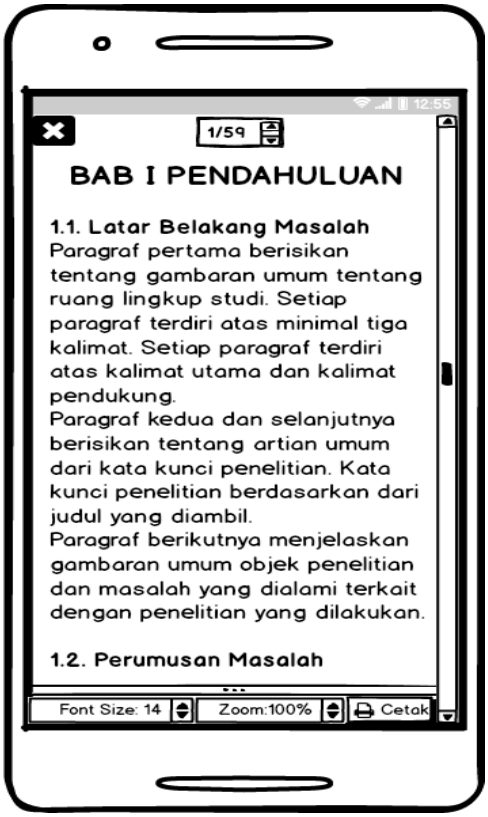
Halaman Isi Dokumen Pedoman menampilkan isi dokumen secara penuh sehingga pengguna dapat membaca isi pedoman secara jelas. Berikut adalah desain halaman pencarian yang terdapat di gambar 4.8 dibawah ini:



Gambar 4.8 Desain Halaman Isi Dokumen Pedoman

9. Desain Halaman Isi Dokumen *Template*

Halaman Isi Dokumen menampilkan isi dokumen secara penuh sehingga pengguna dapat membaca isi dokumen secara jelas . Berikut adalah desain halaman pencarian yang terdapat di gambar 4.9 dibawah ini:



Gambar 4.9 Desain Halaman Isi Dokumen *Template*

4.2 Pembahasan

Penulis menggunakan metode kuesioner sebagai metode pengumpulan data untuk mengukur respon pengguna terhadap rancangan sistem yang dibangun. Metode yang digunakan adalah metode pengukuran skala likert, untk menghitung penilaian yang diberikan oleh responden. Berikut adalah daftar pernyataan yang digunakan untuk kuesioner:

Tabel 4.1 Pernyataan Kuesioner Penelitian

No	Pernyataan
1	Tampilan halaman menampilkan informasi yang mudah dipahami.
2	*User-friendly,* navigasi antar halaman mudah dilakukan.
3	Sistem pencarian menyediakan pilihan pencarian yang mudah dipahami.
4	Hasil *output* sudah sesuai dengan yang diharapkan, seperti menampilkan e-pedoman penulisan tugas akhir dan *template* penulisan tugas akhir yang disimpan dalam sistem sesuai dengan kriteria yang dipilih.
5	Rancangan sistem apabila diimplementasikan dapat meningkatkan kemudahan dalam mengakses Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi.

Keterangan Penilaian Kuesioner Penelitian

Sangat Setuju/ SS: 5

Setuju/ S: 4

Netral/ N: 3

Kurang Setuju / KS: 2

Tidak Setuju / STS: 1

Hasil kuesioner dari responden dengan total 10 orang kemudian diolah untuk menghitung skor dari kelima pernyataan. Tabel berikut menunjukkan hasil perhitungan skor total dari semua responden yaitu tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Responden

No	Pernyataan	Responden										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Tampilan halaman menampilkan informasi yang mudah dipahami.	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	46
2	*User-friendly,* navigasi antar halaman mudah dilakukan.	4	4	5	3	5	5	5	5	3	5	44
3	Sistem pencarian menyediakan pilihan pencarian yang mudah dipahami.	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	47
4	Hasil *output* sudah sesuai dengan yang diharapkan, seperti menampilkan e-pedoman penulisan tugas akhir dan *template* penulisan tugas akhir yang disimpan dalam sistem sesuai dengan kriteria yang dipilih.	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	45
5	Rancangan sistem apabila diimplementasikan dapat meningkatkan kemudahan dalam mengakses Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi.	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5	47
Skor Total												229

Jumlah skor tertinggi = Skor tertinggi setiap pernyataan x jumlah responden total = 5 x 10 = 50 (SS)

Jumlah skor terendah = Skor terendah setiap pernyataan x jumlah responden total = 1 x 10 = 10 (TS)

Bobot Nilai Skala Likert:

Rentang Angka 41-50 = Sangat Setuju/ SS

Rentang Angka 31-40 = Setuju/ S

Rentang Angka 21-30 = Netral/ N

Rentang Angka 11-20 = Kurang Setuju / KS

Rentang Angka 0-10 = Tidak Setuju / STS

Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 orang responden maka dapat diketahui bahwa skala penilaian dari responden untuk setiap pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Perhitungan Skala

No	**Pernyataan**	**Perbandingan Skor (Skor Total:Skor Maksmimal)**	**Skala**
1	Tampilan halaman menampilkan informasi yang mudah dipahami.	46:50	"Sangat Setuju"
2	*User-friendly*, navigasi antar halaman mudah dilakukan.	44:50	"Sangat Setuju"
3	Sistem pencarian menyediakan pilihan pencarian yang mudah dipahami.	47:50	"Sangat Setuju"
4	Hasil *output* sudah sesuai dengan yang diharapkan, seperti menampilkan e-pedoman penulisan tugas akhir dan *template* penulisan tugas akhir yang disimpan dalam sistem sesuai dengan kriteria yang dipilih.	45:50	"Sangat Setuju"
5	Rancangan sistem apabila diimplementasikan dapat meningkatkan kemudahan dalam mengakses Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi.	47:50	"Sangat Setuju"

Jumlah skor tertinggi = skor tertinggi setiap pernyataan x jumlah responden x jumlah pernyataan = 5 x 10 x 5 = 250

Jumlah skor terendah = skor tertinggi setiap pernyataan x jumlah responden x jumlah pernyataan = 1x10x5 = 50

Jumlah rentang antar skala skor = Jumlah skor tertinggi ÷ jumlah pernyataan = 250 ÷ 5 = 50

Kriteria interpretasi skor dapat dihitung dengan skala sebagai berikut:

Rentang Angka 201-250 = Sangat Setuju/ SS

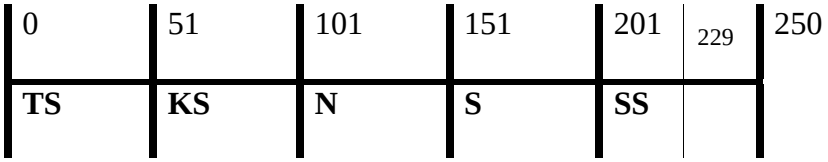
Rentang Angka 151-200 = Setuju/ S

Rentang Angka 101-150 = Netral/ N

Rentang Angka 51-100 = Kurang Setuju / KS

Rentang Angka 0-50 = Tidak Setuju / STS

Dari kriteria tersebut, dapat dihitung skala total skor keseluruhan berdasarkan jumlah skor total dari tabel 4.2 (Tabel Hasil Penilaian Responden Sebelumnya) terdapat direntang sebagai berikut:



Gambar 4.10 Skala Penilaian

Berdasarkan rentang skala penilaian tersebut, dapat diketahui bahwa kuesioner penelitian yang dinilai oleh total 10 responden yang terdiri dari 5

pernyataan memiliki hasil skor yang memiliki penilaian “Sangat Setuju”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden menilai “Sangat Setuju” terhadap poin-poin pernyataan yang terdapat dalam kuesioner.

Persentase penilaian responden berdasarkan total skor gabungan setiap pernyataan dapat dibagi dengan rentang kelas persentase sebagai berikut:

Rentang Persentase 81%-100% = Sangat Setuju/ SS

Rentang Persentase 61%-80% = Setuju/ S

Rentang Persentase 41%-60% = Netral/ N

Rentang Persentase 21%-40% = Kurang Setuju / KS

Rentang Persentase 0%-20% = Tidak Setuju / STS

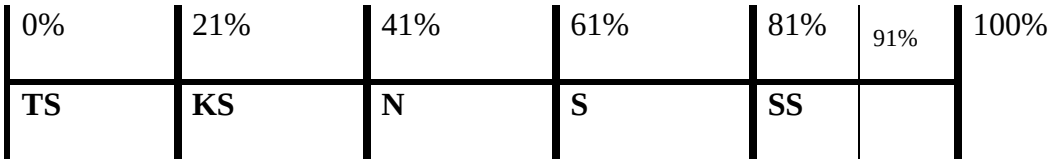
Berikut adalah tabel yang menunjukkan rentang persentase setiap pernyataan dan persentase penilaian responden secara keseluruhan:

Tabel 4.4 Persentase Penilaian

No	Pernyataan	Nilai persentase penilaian = (Skor/Skor Tertinggi) x 100%	Persentase
1	Tampilan halaman menampilkan informasi yang mudah dipahami.	(46/50) x 100%	92%
2	User-friendly, navigasi antar halaman mudah dilakukan.	(44/50) x 100%	88%
3	Sistem pencarian menyediakan pilihan pencarian yang mudah dipahami.	(47/50) x 100%	94%
4	Hasil *output* sudah sesuai dengan yang diharapkan, seperti menampilkan e-pedoman penulisan tugas akhir dan *template* penulisan tugas akhir yang disimpan dalam sistem sesuai dengan kriteria yang dipilih.	(45/50) x 100%	90%

No	Pernyataan	Nilai persentase penilaian = (Skor/Skor Tertinggi) x 100%	Persentase
5	Rancangan sistem apabila diimplementasikan dapat meningkatkan kemudahan dalam mengakses Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi.	(47/50) x 100%	94%
Persentase Total Responden (Jumlah Total Skor ÷ Jumlah Skor Maksimal) x 100%		229 ÷ 250 x 100%	91%

Dari kriteria tersebut, dapat dihitung skala persentase berdasarkan jumlah skor total dari tabel 4.4 (Tabel Persentase Penilaian) sebelumnya dapat dihitung sebagai berikut:



Gambar 4.10 Skala Persentase

Berdasarkan skala persentase tersebut, dapat diketahui bahwa hasil penilaian total dari 10 responden terhadap ke-5 pernyataan yang ada dalam kuesioner memiliki total bobot skor sebesar 91 persen (91%). Berdasarkan hasil perhitungan persentase penilaian isi kuesioner dari responden tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk hasil penelitian untuk perancangan e-pedoman penulisan tugas akhir prodi Sistem Informasi berbasis Android memiliki hasil penilaian yang tergolong sangat baik.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang ada dari bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu bahwa dalam penggunaan pedoman penulisan Tugas Akhir prodi Sistem Informasi dapat diakses dalam buku fisik atau diunduh dalam bentuk pdf. Oleh karena itu, maka sistem baru dibuat untuk mengakses pedoman dan juga *template* penulisan tugas akhir dengan berbasis Android, sehingga memudahkan akses pedoman dan *template* penulisan tugas akhir secara terpadu dalam satu tempat.
2. Perancangan desain antarmuka untuk E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir berbasis Android ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Balsamiq Mockups 3.*
3. E-Pedoman menyediakan dua jenis dokumen yaitu Pedoman Penulisan Tugas Akhir dan *template* penulisan Tugas Akhir.
4. Berdasarkan hasil dari pengumpulan data melalui perhitungan data dari kuesioner dengan menggunakan metode Skala Likert dengan 5 poin skor dan 5 pernyataan yang dibagikan kepada 10 responden, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan e-pedoman penulisan Tugas Akhir prodi Sistem Informasi berbasis Android mendapatkan penilaian

dengan skor sebesar 91%, dimana hasil tersebut menujukkan responden menilai “Sangat Setuju” terhadap perancangan sistem berikut ini.

5.2 Saran

Berikut adalah saran-saran yang diberikan oleh penulis yang berkaitan dengan hal-hal yang berlangsung selama penelitian ini, yaitu:

1. Hasil perancangan sistem ini apabila dikembangkan maka dapat direalisasikan sebagai salah satu tambahan media akses pedoman dan *template* tugas akhir sehingga memudahkan pencarian pedoman dalam satu tempat terpadu.
2. Untuk pengembangan selanjutya, desain sistem ini diharapkan dapat digunakan bukan hanya berbasis android saja tapi juga dapat dikembangankan dalam wujud lainnya berupa sistem berbasis iOS.
3. Apabila hasil perancangan sistem ini diimplementasikan, sebaiknya ada fitur yang perlu ditambahkan, yaitu fitur mode gelap (*dark mode)*, supaya pengguna dapat menggunakan e-pedoman dengan skema warna yang disesuaikan sehingga dapat mengurangi kelelahan mata pengguna saat membaca e-pedoman di tempat yang kurang pencahayaan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggito, A. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* CV Jejak Publisher, Malang.

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 Tehnik 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.

Hasan, M., Harahap, T. K., & Hasibuan, M. S. S. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Penerbit Tahta Media Group, Sukoharjo.

Machmud Muslimin. 2016. *Tuntunan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prnsip 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, W., & Syarif, M. 2018. *Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website*. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, *3*(2), 94-101.

Permata, R. D., Marlini, M. 2017. *Pembuatan Buku Pedoman Pengelolaan Perpustakaan Sekolah di SMAN 1 Painan*. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, *6*(1), 343-353.

Pressman, R. Maxim, B., 2019. *Software Engineering: A Practitioner's Approach 9th Edition*. McGraw-Hill, New York.

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.

Rosa, A. S., Shalahuddin, M. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*.Bandung: Informatika Bandung.

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.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas

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

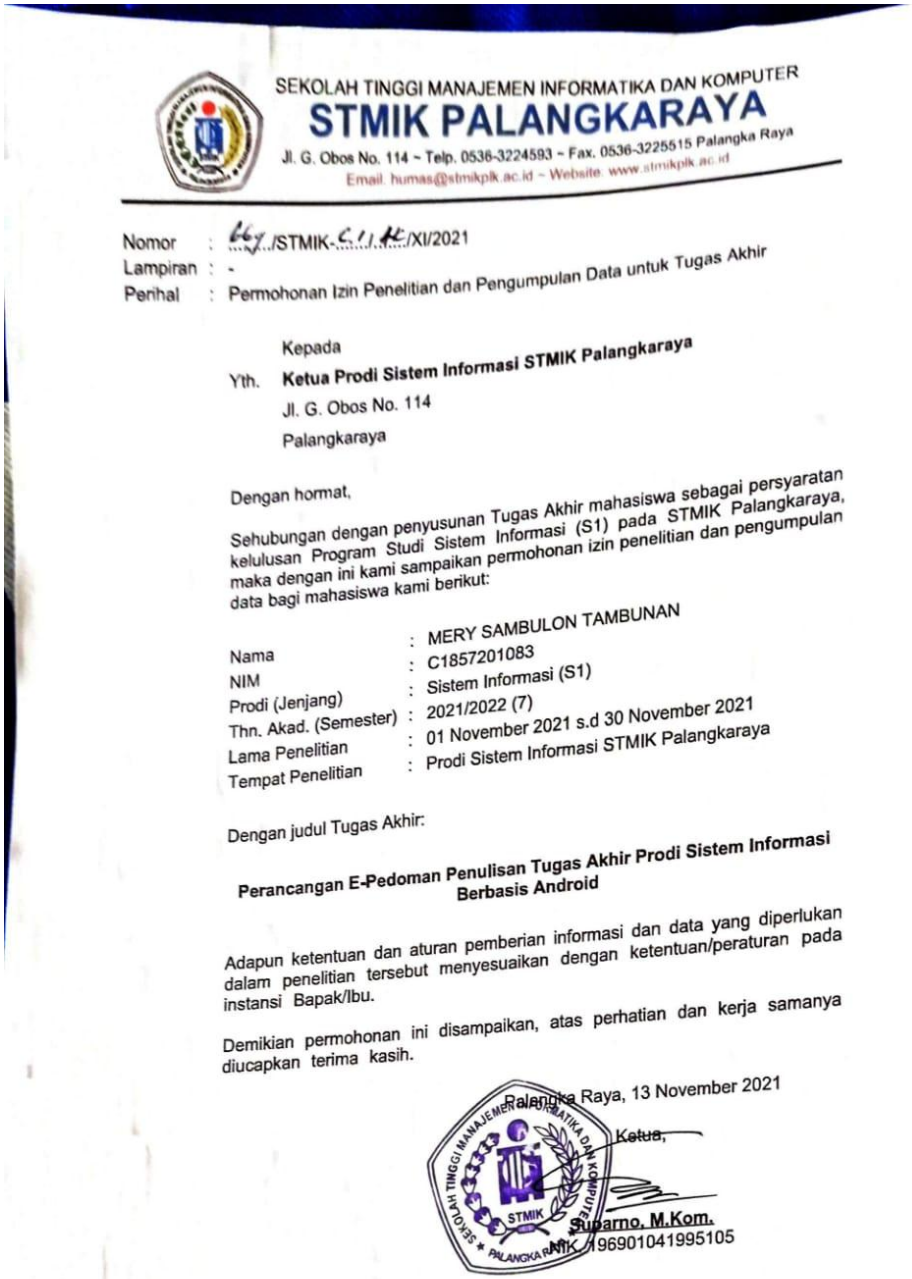
Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

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 2. Surat Izin Penelitian



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 667/STMIK-C.1/.PP/XI/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Ketua Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya**
Jl. G. Obos No. 114
Palangkaraya

Dengan hormat,

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

Nama	:	MERY SAMBULON TAMBUNAN
NIM	:	C1857201083
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2021/2022 (7)
Lama Penelitian	:	01 November 2021 s.d 30 November 2021
Tempat Penelitian	:	Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya

Dengan judul Tugas Akhir:

Perancangan E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi Berbasis Android

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

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

Palangka Raya, 13 November 2021
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3 Lembar Observasi

LEMBAR KEGIATAN OBSERVASI

Nama Mahasiswa	: Mery Sambulon Tambunan
NIM	: C1857201083
Jurusan/Program Studi	: Sistem Informasi
Nama Tempat Penelitian	: Prodi Sistem Informasi STMIK Palangka Raya
Alamat	: Jl. G.Obos No. 114
Judul Penelitian	: Perancangan E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi Berbasis Android

No	Hari/Tanggal	Materi Observasi
1.	13 November 2021	Menyerahkan Surat Izin Penelitian ke tempat penelitian bersangkutan (Prodi Sistem Informasi STMIK Palangka Raya)
2.	24 November 2021	Melakukan Wawancara dengan narasumber (Materi: Gambaran Umum Prodi Sistem Informasi, proses perancangan Pedoman Penulisan Tugas Akhir Sistem Informasi, Penggunaan Pedoman Penulisan Tugas Akhir)
3.	9 Juni 2022	Demonstrasi Hasil Rancangan dan Pengisian Data Kuesioner oleh responden
4.	10 Juni 2022	Pengolahan Data Kuesioner

Lampiran 4. 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 entepreneur 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, efesien dan profesional.

- Menyelenggarakan kurikulum Program Studi Sistem Informasi yang mengacu pada model Kerangka Kualifikasi Nasioanal 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 berasaskan 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 STMIK Palangkaraya dan Sosial Media (Grup Whatsapp resmi Prodi Sistem Informasi)
- Buku Cetak dapat juga dibaca di Perpustakaan STMIK 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?

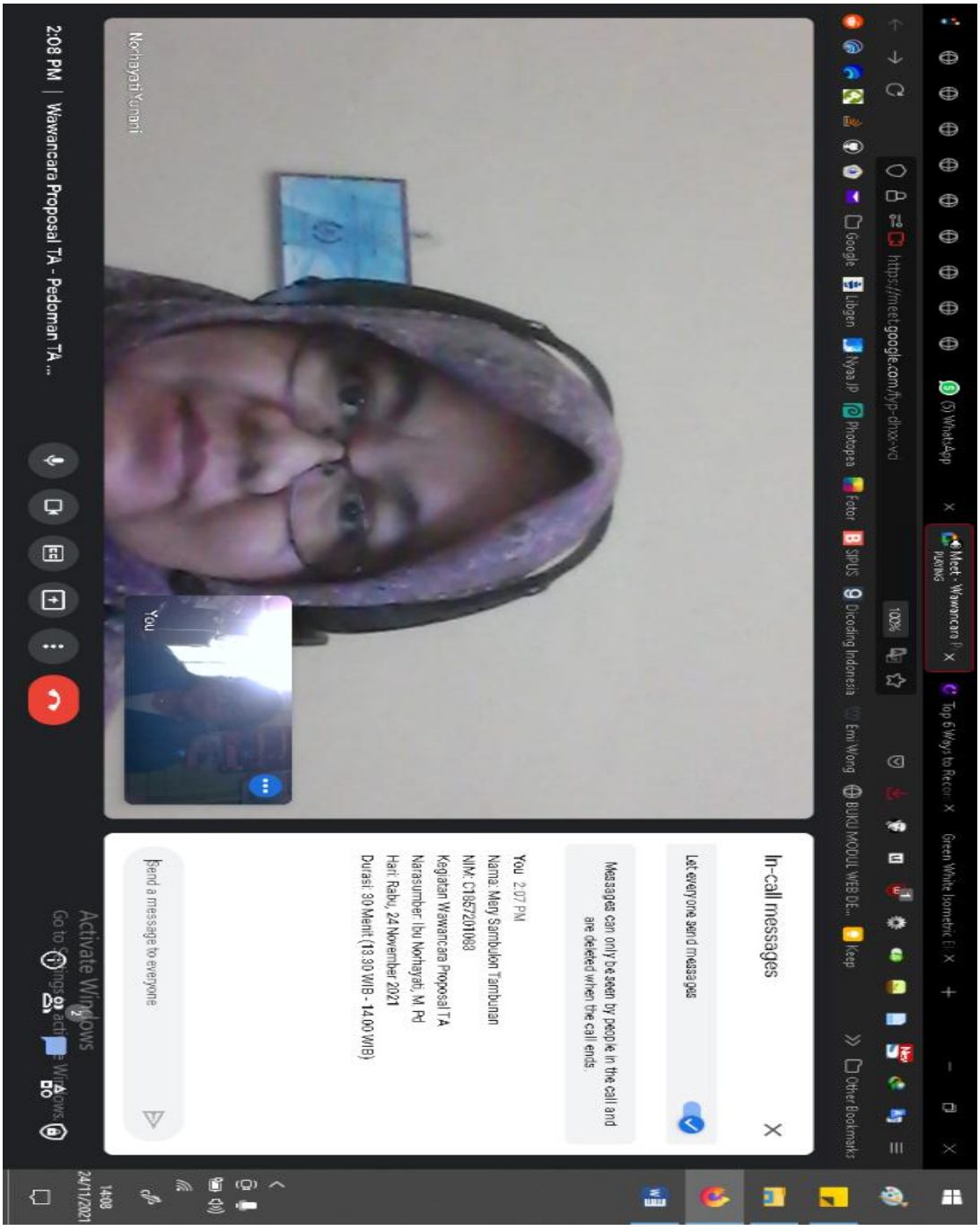
   Harapan saya untuk buku pedoman yaitu agar lebih beradaptasi secara teknologi, sederhana, dan mudah diakses. Mahasiswa masih sering keliru dalam penulisan Tugas Akhir yang seharusnya dapat dihindari. Diharapkan saat buku pedoman sekarang sudah tersedia dalam bentuk digital maka dapat mengurangi kekeliruan penulisan, dan memudahkan penulisan misalnya dengan adanya template.

Palangka Raya, November 2021

Yang Diwawancarai,

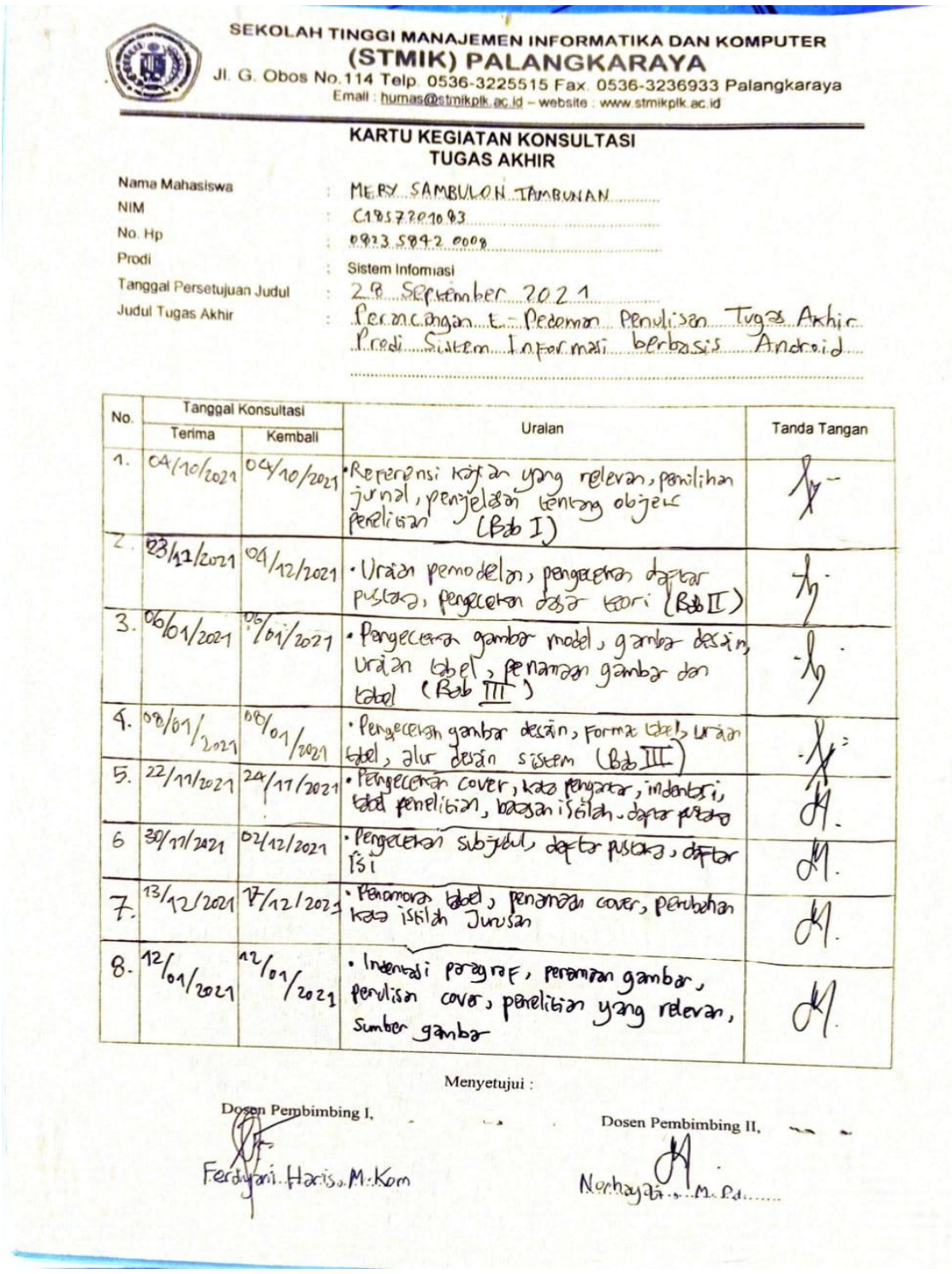
Norhayati, M. Pd.

Lampiran 5. Lembar Dokumentasi



Keterangan: Dokumentasi Wawancara dengan Ketua Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya

Lampiran 6. Lembar Konsultasi Tugas Akhir



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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : MERY SAMBULON TAMBUNAN
NIM : C1857201083
No. Hp : 0823 5842 0008
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 28 September 2021
Judul Tugas Akhir : Perancangan E-Pedoman Penulisan Tugas Akhir Prodi Sistem Informasi berbasis Android

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	04/10/2021	04/10/2021	• Referensi kajian yang relevan, pemilihan jurnal, penjelasan tentang objek penelitian (Bab I)	
2.	03/12/2021	04/12/2021	• Uraian pemodelan, pengecekan daftar pustaka, pengecekan dasar teori (Bab II)	
3.	06/01/2021	06/01/2021	• Pengecekan gambar model, gambar desain, uraian tabel, penamaan gambar dan tabel (Bab III)	
4.	08/01/2021	08/01/2021	• Pengecekan gambar desain, Format tabel, uraian tabel, alur desain sistem (Bab III)	
5.	22/11/2021	24/11/2021	• Pengecekan cover, kata pengantar, indentasi, tabel penelitian, bagan istilah, daftar pustaka	
6	30/11/2021	02/12/2021	• Pengecekan subjudul, daftar pustaka, daftar isi	
7.	13/12/2021	17/12/2021	• Penamaan tabel, penamaan cover, perubahan kata istilah Jurusan	
8.	12/01/2021	12/01/2021	• Indentasi paragraf, penamaan gambar, penulisan cover, penelitian yang relevan, sumber gambar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Ferdyani Haris, M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Nurhayati, M.Pd

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : MERY SAMBULON TAMBUNAN
NIM : C1B572010083
No. Hp : 0823 5842 0008
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN E-PEDOMAN PENULISAN TUGAS AKHIR PRODI SISTEM INFORMASI BERBASIS ANDROID

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
9.	11/01/2021	12/01/2022	Acc Seminar / Lanjut Bab VI	
10	13/1/2022	13/1/2022	Acc Seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Feriyani Haris, M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Norhayati, M.Pd.

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	:	MERY SAMBULON TAMBUNAN
NIM	:	C1857201083
No. Hp	:	0823 5842 0008
Prodi	:	Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul	:	
Judul Tugas Akhir	:	PERANCANGAN E-PEDOMAN PENULISAN TUGAS AKHIR PRODI SISTEM INFORMASI BERBASIS ANDROID

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.			- Lengkapi Naskah Seperti aturan - BAB IV dilubang dgn Lapim. - Perbaikan cover, persetujuan, pengesahan - Perbaikan penomoran halaman - Pengisian intisari, bab IX - Melengkapi lampiran naskah - Finalkan Naskah dec Sidang: "Konsul Pembimbing II" dec Sidang TA	
	11/Juni 202			

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

FERDIYANI, HARIS, M.KOM.

Dosen Pembimbing II,

Nathasya