PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata 1
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

Jihan Neli Ariani
C1857201066
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata 1
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

Jihan Neli Ariani
C1857201066
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022

LEMBAR PENYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Jihan Neli Ariani

NIM : C1857201066

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN 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, 27 Juni 2022

Yang membuat Pernyataan,



JIHAN NELI ARIANI

PERSETUJUAN

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pada Tanggal 27 Juni 2022 Oleh :

Pembimbing I,

Ferdiyani Haris, M.Kom.
NIP.198102232005104

Pembimbing II,

Rommi Kaestria, M.Kom.
NIK. 198605242011103

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 27 Juni 2022

Tim Penguji Seminar Proposal:

1. Agung Prabowo, S. Kom., M. MSI
   Ketua ..... 
2. Herkules, S. Kom., M.Cs
   Sekretaris .....
3. Rosmiati, M.Kom.
   Anggota ..... 
4. Ferdiyani Haris, M.Kom.
   Anggota .....
5. Rommi Kaestria, M.Kom.
   Anggota .....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Mengubah pagi menjadi malam saja Allah mampu, apalagi hanya merubah nasibmu. Dekati Allah, rayu dia. Jangan bosan berdoa. Dia yang paling kuasa mengubah hidup dan masa depan kita."

Ku Persembahkan untuk :

- Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Aspiani dan Ibu Fitriyani yang tidak pernah berhenti mendoakan dan memberikan dukungan psikologi dan finansial. hingga sampai saat ini aku dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.
- Teruntuk Diriku, terima kasih untuk semangat yang tak pernah putus hingga bisa berjuang sampai sejauh ini.
- Teman-temanku yang sudah berjuang bersama, Rahayu Anggita Astri, Rossa Fransiska,Ulfa Rahmayanti, Wahid Izami, Yanuariko Karunia Putra, dan Aryo Muhammad Nelvin.

INTISARI

Jihan Neli Ariani, C1857201066, 2022. *Perancangan E-Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Android*, Pembimbing I Ferdiyani Haris, M.Kom., Pembimbing II Rommi Kaestria, M.Kom.

Buku pedoman kegiatan kemahasiswaan selalu direvisi setiap tahun ajaran baru, untuk mencetak buku ini pihak institusi memerlukan dana tersendiri dalam proses pencetakan buku tersebut, disamping itu juga buku pedoman dalam bentuk fisik tidak dapat bertahan lama dibandingkan dengan buku digital bisa saja buku hilang/rusak.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif pendekatan deskriptif. Pada tahap ini penulis menggunakan metode perancangan sistem dengan model Prototype sebagai kerangka kerja penelitian. Terkait hasil temuan yang didapatkan oleh penulis, maka penulis mengambil pemikiran atau solusi yaitu dengan merancang E-pedoman kegiatan kemahasiswaan yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan. Secara keseluruhan rancangan yang penulis rancang tersebut dapat meminimalisir permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan.

Berdasarkan hasil dari perhitungan kuesioner menggunakn metode Skala Likert, dengan 10 pernyataan yang diajukan kepada 20 responden dapat disimpulkan bahwa perancangan E-pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Android sudah layak memperoleh nilai interpretasi 91,2% dapat disimpulkan bahwa perancangan ini dapat diterima oleh responden.

Kata Kunci : Android, E-Pedoman Kemahasiswaan, Perancangan.

ABSTRACT

Jihan Neli Ariani, C1857201066, 2022. *Perancangan E-Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Android*, Supervisor I Ferdiyani Haris, M.Kom., Supervisor II Rommi Kaestria, M.Kom.

The manual for student activities is always revised every new school year, to print this book the institution needs its own funds in the process of printing the book, besides that the manual in physical form cannot last long compared to a digital book, it could be that the book is lost / damaged.

The type of research used in this study is a qualitative research descriptive approach. At this stage, the author uses a system design method with a Prototype model as a research framework. Regarding the findings obtained by the author, the author takes thoughts or solutions, namely by designing E-guidelines for student activities that can overcome problems that occur in the ongoing system. Overall, the design that the author designed can minimize problems that occur in the running system.

Based on the results of the questionnaire calculation using the Likert Scale method, with 10 statements submitted to 20 respondents, it can be concluded that the design of the Android-Based Student Activity E-guidelines is worthy of obtaining an interpretation value of 91.2%, it can be concluded that this design is acceptable to respondents.

Keywords : Android, Student E-Guidelines, Design.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan E-Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan" dengan baik. Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang program S1 program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Rommi Kaestria, M.Kom. Selaku Kasubag Kemahasiswaan STMIK Palangkaraya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian Tugas Akhir dan selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir.
3. Ferdiyani Haris, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam materi penelitian Tugas Akhir.
4. Nurhayati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK Palangkaraya.

5. Kedua Orang Tua dan seluruh keluarga terkasih yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materi.
6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Terima kasih untuk teman-teman yang telah memberikan semangat dan motivasi selama penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang dimiliki penulis, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan Tugas Akhir ini sehingga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Palangka Raya, Juni 2022

Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBAR PENYATAAN ii
PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
INTISARI vi
ABSTRACT vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Dasar Teori 6
2.2 Penelitian Yang Relevan 19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 23
3.1 Jenis Penelitian 23
3.2 Desain Penelitian 23
3.3 Batasan Istilah 24
3.4 Data dan Sumber Data 26
3.5 Instrumen Penelitian 27
3.6 Teknik Analisi dan Prosedur Pengempulan Data 28
3.7 Tinjauan Umum 34
3.8 Desain Sistem 34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 62
4.1 Hasil Penelitian Secara Umum 62
4.2 Pembahasan 62

BAB V PENUTUP 90
5.1 Kesimpulan 90
5.2 Saran 90

DAFTAR PUSTAKA 92
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Simbol Use case diagram 13
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram 14
Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram 16
Tabel 2. 4. Penelitian Yang Relevan 19
Tabel 4. 1. Tabel Skor Jawaban…….84
Tabel 4. 2. Poin Pernyataan Kuesioner 84
Tabel 4. 3. Skor Ideal 85
Tabel 4. 4. Ketentuan Rting Scale 87
Tabel 4. 5. Hasil Penilaian Responden 87
Tabel 4. 6. Perhitungan Presentase Jawaban 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Arsitektur Android 8
Gambar 2. 2.Model Prototype (Sumber : Roger S. Pressman) 10
Gambar 2. 3. Logo Figma 17
Gambar 2. 4. Logo Draw.io 18
Gambar 3. 1. Alur Desain Penelitian……..23
Gambar 3. 2. Rancangan Tampilan Awal 35
Gambar 3. 3. Rancangan Tampilan Home 36
Gambar 3. 4. Rancangan Tampilan BAB I 37
Gambar 3. 5. Rancangan Tampilan Bookmarks 38
Gambar 3. 6. Rancangan Tampilan Bookmarks 39
Gambar 3. 7. Rancangan Tampilan Settings 40
Gambar 3. 8. Use case diagram..... 41
Gambar 3. 9. Activity Diagram Halaman Login (Admin) 43
Gambar 3. 10. Activity Diagram Kelola Halaman Master Data 44
Gambar 3. 11. Activity Diagram Pengaturan Akun Admin 45
Gambar 3. 12. Activity diagram halaman awal..... 46
Gambar 3. 13. Activity Diagram Video 47
Gambar 3. 14. Activity Diagram SUB BAB I 47
Gambar 3. 15. Activity Diagram BAB I 47
Gambar 3. 16. Activity Diagram BAB II 48
Gambar 3. 17. Activity Diagram BAB III..... 49
Gambar 3. 18. Activity Diagram BAB IV 50
Gambar 3. 19. Activity Diagram Sub-bab Lampiran 51
Gambar 3. 20. Activity diagram Countinue Reading..... 52
Gambar 3. 21. Activity diagram Bookmarks 53
Gambar 3. 22. Activity diagram Darkmode..... 54
Gambar 3. 23. Activity Diagram Language 55
Gambar 3. 24. Sequence Diagram Login (Admin) 56
Gambar 3. 25. Sequence Diagram Master Data (Admin) 57
Gambar 3. 26. Sequence Diagram Pengaturan Akun (Admin) 57
Gambar 3. 27. Sequence Diagram Get Started 58
Gambar 3. 28. Sequence Diagram Halaman Play Video 58
Gambar 3. 29. Sequence Diagram Halaman Sub BAB..... 59
Gambar 3. 30. Sequence diagram countine reading..... 60
Gambar 3. 31. Sequence Diagram Bookmarks 60
Gambar 3. 32. Sequence diagram Settings..... 61
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Awal……..67
Gambar 4. 2 Tampilan halaman Home 68
Gambar 4. 3. Tampilan Halaman SUB-BAB Keseluruhan..... 69
Gambar 4. 4 Tampilan halaman SUB BAB I & II 70
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman SUB BAB III & IV 71
Gambar 4. 6. Tampilan Halaman Lampiran..... 73
Gambar 4. 7. Tampilan Halaman Lampiran..... 74
Gambar 4. 8 Halaman Tampilan Bookmarks..... 75

Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Settings 76
Gambar 4. 10. Tampilan Halaman Bahasa Indonesia 77
Gambar 4. 11. Tampilan Halaman Bahasa Indonesia 78
Gambar 4. 12. Tampilan *Drak Mode* Bahasa Indonesia 79
Gambar 4. 13. Tampilan Drak Mode Bahasa Indonesia 80
Gambar 4. 14 Tampilan Layar *Dark Mode* 81
Gambar 4. 15 Tampilan Layar Dark Mode 82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2. Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 3. Kartu Konsultasi Tugas Akhir
Lampiran 4. Lembar Kegiatan Observasi
Lampiran 5. Lembar Wawancara
Lampiran 6. Lembar Kuesioner
Lampiran 7. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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

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

penghematan biaya dan keterbatasan lainnya akan lebih baik jika kampus memanfaatkan teknologi untuk menjadikan buku itu sebagai e-pedoman berbasis android.

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

1.2 Rumusan Masalah

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

1.3 Batasan Masalah

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

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

Badan Legislatif Mahasiswa (BLM), Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ).

4. Hasil perancangan berupa E-Pedoman kegiatan kemahasiswaan berbasis Android.
5. Ruang lingkup penelitian adalah Bidang Kemahasiswaan STMIK Palangkaraya.
6. Perancangan E-pedoman Kegiatan Kemahasiswaan menggunakan perangkat lunak *Figma* dan *Draw.io*.
7. Perancangan E-Pedoman ini hanya sampai pada tahap perancangan antarmuka saja dan tidak membangun aplikasi.
8. Hasil rancangan ditunjukan kepada Bidang Kemahasiswaan dan Mahasiswa STMIK Palangkaraya.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

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

1. Tujuan

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

2. Manfaat

   a. Bagi pengguna

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

b. Bagi penulis

1) Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat pada bangku perkuliahan dan mengimplementasikannya pada dunia nyata.
2) Menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai cara perancangan aplikasi menggunakan android.
3) Sebagai salah satu syarat penulisan Tugas Akhir pada STMIK Palangkaraya.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

1) Sebagai bahan referensi, dan menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan kampus STMIK Palangkaraya.
2) Menambah ilmu pengetahuan dan sebagai rujukan bagi penulis selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

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

BAB III : METODE PENELITIAN

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

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

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

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

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

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

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

2.1.1 Perancangan

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

2.1.2 Pedoman

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

2.1.3 Kegiatan

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

2.1.4 Kemahasiswaan

Bidang Kemahasiswaan merupakan bagian dari sistem Pendidikan Tinggi yang mencakup proses perencanaan, pengorganisasian, pengaturan, pengelolaan, pengendalian dan pendanaan mahasiswa, serta evaluasi kegiatan ekstra kurikuler yang meliputi pengembangan penalaran keilmuan mahasiswa, pengembangan minat dan kegemaran, peningkatan kesejahteraan mahasiswa serta usaha penunjangnya.

2.1.5 Android

Android adalah software *platform* yang *open source* untuk *mobile device* Android berisi sistem operasi, middleware dan aplikasi-aplikasi dasar. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Basis OS Android adalah kernel linux 2.6 yang telah dimodifikasi untuk *mobile device.*

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

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

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

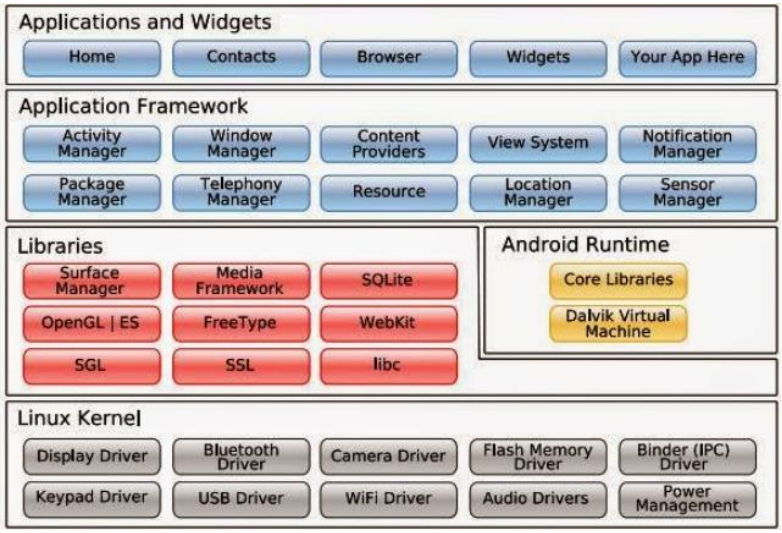
1) Dukungan Produsen *Hardware*

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

2) Praktis dan Banyak Aplikasi Tersedia

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

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



Gambar 2. 1. Arsitektur Android

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

1) *Application dan Wedgets*

   Layer yang berhubungan dengan aplikasi saja, dimana biasanya aplikasi yang di download kemudian di instalasi dan dijalankan aplikasi tersebut.

2) *Application Fromeworks*

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

3) *Libraries*

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

4) *Android Run Time*

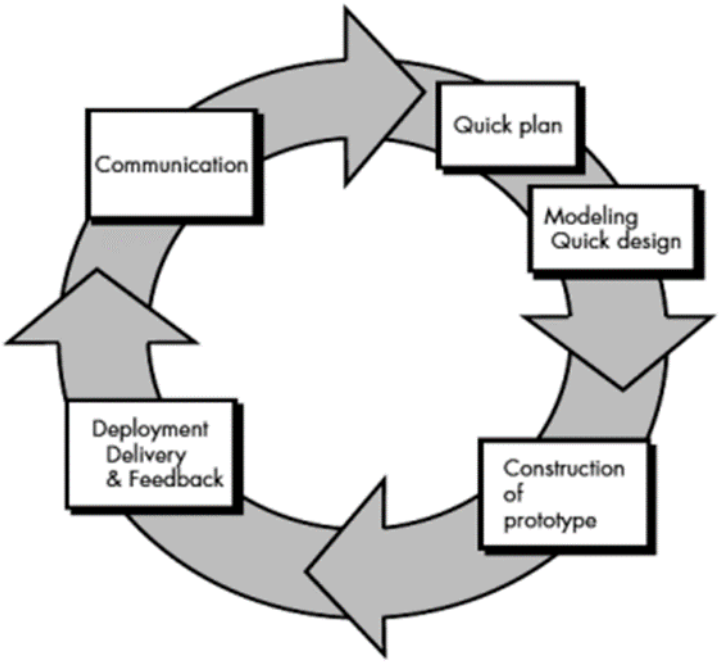
   Layer yang membuat aplikasi *Android* dapat dijalanan dimana dalam prosesnya menggunakan Implementasi linux.

5) *Linux Kernel*

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

2.1.6 Prototype

Penelitian ini menggunakan pemodelan *Prototyping* sebagai dasar metode pengembangan perangkat lunak, *Prototyping* metode pengembangan aplikasi yang befokus terhadap perancangan versi awal berdasarkan produk yang akan dibangun. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan klien dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan *prototype* sistem. Berikut adalah gambar dari pemodelan yang digunakan:



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

Tahapan metode yang digunakan pada penelitian :

1. Komunikasi : Dimulai dengan dilakukannya komunikasi antara tim perancang dan pelanggan. Tim perancang akan melakukan pertemuan dengan *stakeholder* untuk

mendefinisikan keseluruhan perangkat lunak yang akan dirancang, mengindentifikasi spesifikasi kebutuhan, dan menggambarkan area definisi yang lebih diwajibkan.

2. Membuat rancangan cepat : Perancang membuat rancangan desain sederhana yang akan memulai kontribusi pembuatan *prototype*, kemudian akan diserahkan kepada para *stakeholder* dan kemudian mereka akan melakukan evaluasi-evaluasi tertentu terhadap *prototype* yang telah dibuat sebelumnya.

3. Pemodelan : Tahapan selanjutnya ialah representasi atau menggambarkan model sistem yang akan dikembangkan seperti proses dengan perancangan menggunakan UML yang meliputi Use Case Diagram, Activity Diagram dan Sequence Diagram dan User Interface. Selanjutnya rancangan cepat tersebut digunakan untuk memulai konstruksi pembuatan *prototype.*

4. Membangun prototype : Prototype dikonstruksi sebagai bentuk mekanisme untuk mengindentifikasi kebutuhan perangkaat lunak. Apabila prototype yang dibangun merupakan prototype yang berfungsi langsung, maka perancang dapat menggunakan peralatan atau template yang memungkinkan produk yang bekerja dapat dihasilkan secara cepat.

5. Penyerahan : Tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan feedback dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan

2.1.7 UML *(Unified Modelling Language)*

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

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

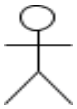
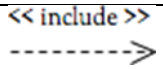
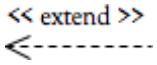
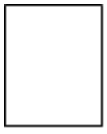
Berikut ini adalah penjelasan mengenai *use case diagram, activity diagram,* dan *sequence diagram* :

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram pemodelan untuk melakukan sistem informasi yang dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah

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

Tabel 2. 1. Simbol Use case diagram

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

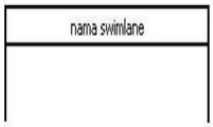
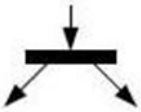
2. *Activity Diagram*

Activity Diagram yaitu yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja (*activity*) pada *use case* (proses),

logika dan proses bisnis dan hubungan antara *actor* dengan alur-alur kerja *use case*. Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Activity Diagram.*

Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram

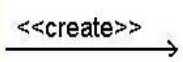
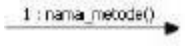
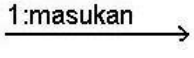
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		*Status Awal*	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2.		*Aktivitas*	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.		*Status Akhir*	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
4.		*Decision*	Asosiasi percabangan dimana jika terdapat pilihanaktivitas lebih dari satu.
5.		*Join*	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

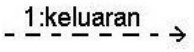
No.	Simbol	Nama	Keterangan
6.		*Swimlane*	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
7.		*Fork*	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara parallel
8.		*Join*	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang digabungkan

3. *Sequence Diagram*

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

Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		*Aktor*	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
2.		*Lifeline*	Menyatakan kehidupan suatu objek
3.		*Objek*	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4.		*Waktu aktif*	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan.
5.		Pesan tipe *create*	Menyatakan suatu objek membat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6.		Pesan tipe *call*	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
7.		Pesan tipe *send*	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim

No.	Simbol	Nama	Keterangan
8.		Pesan tipe *return*	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
9.		Pesan tipe *destroy*	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sekalinya jika *create* maka ada *Destroy*
10.		Join	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang digabungkan.

2.1.8 Figma



Gambar 2. 3. Logo Figma

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

seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis.

2.1.9 Draw io



Gambar 2. 4. Logo Draw.io

Menurut Seprida Hanum H. (2018:102), Draw.io adalah sebuah aplikasi *opensource* yang berfungsi untuk membangun aplikasi *diagram* dan merupakan aplikasi berbasis *browser-base* paling banyak digunakan di dunia. Aplikasi ini sangat mudah untuk dipahami jika sebelumnya pernah menggunakan Microsoft Visio. Dengan tampilan yang simpel dan dengan *icon-icon* yang banyak menjadi pilihan untuk menyajikan *diagram* yang baik untuk pekerjaan sehari-hari. Draw.io dapat disimpan dalam format HTML dan XML. Selain itu, juga dapat langsung disimpan melalui media penyimpanan *online* (Google Drive, Github, Dropbox, OneDrive, Penyimpanan Lokal). Dengan fungsinya yang *powerfull* sebagai aplikasi gratis. Namun aplikasi ini memiliki kelemahan, yakni untuk dapat menggunakan aplikasi ini komputer harus terkoneksi *internet* untuk dapat mengakses aplikasinya.

2.2 Penelitian Yang Relevan

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

Tabel 2. 4. Penelitian Yang Relevan

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
1.	Rike Mahara dan Basrul Abdul Majid/2018	Perancangan Interface Aplikasi E-skripsi Berbasis Android	-	Hasil penelitian ini merupakan Perancangan Interface Aplikasi E-skripsi Berbasis Android, aplikasi e-skripsi dapat membantu mahasiswa, dosen dan prodi dalam menyelesaikan mata kuliah skripsi dengan baik. Terutama mahasiswa yang tidak perlu bertemu langsung dengan dosen dalam mengajukan judul.	Perbedaan sistem ini hasil akhirnya berupa sebuah perancangan interface aplikasi e-skripsi berbasis android, sedangkan penulis membuat berupa perancangan aplikasi e-pedoman kegiatan mahasiswa berbasis android.

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
2.	Norhayati,M.Pd. dan Ferdiyani Haris/2020	Blueprint E-Pedoman Akademik STMIK Palangkaraya Berbasis Android	*Protoype*	Hasil penelitian ini berupa perancangan e-pedoman akademik berbasis android, aplikasi ini dapat membantu setiap mahasiswa/i agar bisa menjadi panduan bagi mereka selama menempuh perkuliahan.	Penelitian yang dibuat penulis berupa perancangan e-pedoman kegiatan kehamasiswaan berbasis android yang dapat mengarahkan berbagai kegiatan mahasiswa yang sesuai dengan kerangka acuan yang diberlakukan oleh STMIK Palangkaraya, tanpa menghilangkan karakteristik dan kreativitas organisasinya.
3	Refni Wahyuni dan Yuda Irawan/2020	Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbabis Web Di Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II JAMBI	*Prototyping*	Dengan adanya aplikasi e-book aturan kerja berbasis web ini dapat menyebarluaskan aturan kerja yang lebih efektif dan efisien.	Aplikasi e-book aturan kerja Pengadilan Negeri Muara Bulian hanya dibuat menggunakan berbasis web, sedangkan penulis membuat perancangan aplikasi e-pedoman kegiatan kemahasiswaan berbasis android.

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
4	Dana Maulana Ikhsan Armida, Pramuko Aji, Sari Dewi Budiwati /2018	APLIKASI PANDUAN PEMBAYARAN PAJAK KENDARAAN BERBASIS ANDROID	*SDLC*	Perancangan menghasilkan panduan pembayaran pajak yang memiliki sistem keamanan aplikasi panduan berupa validasi nomor data pajak kendaraan melalui pihak ketiga (server SMS gateway).	Penelitian ini tidak melakukan validasi data dengan menggunakan pihak ketiga (gateway)
5	Putri Indah Perdana, Helmi Kurniawan, Alfa Shaleh	PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN PARIWISATA KABUPATEN DELI SERDANG BERBASIS ANDROID	*Waterfall*	Hasil penelitian ini berupa perancangan aplikasi panduan pariwisata kabupaten deli serdang berbasis android, agar dapat memudahkan pengunjung dalam mencari informasi objek-objek wisata pada kabupaten deli. Penelitian ini menggunakan model pengembangan waterfall	Penelitian yang dibuat penulis berupa perancangan e-pedoman kegiatan kehamasiswaan berbasis android yang bertujuan agar organisasi kemahasiswaan di STMIK Palangkaraya dapat melaksaan kegiatan yang tertib dan terarah, penelitian ini menggunakan model pengembangn prorotype

Kesimpulan :

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

BAB III

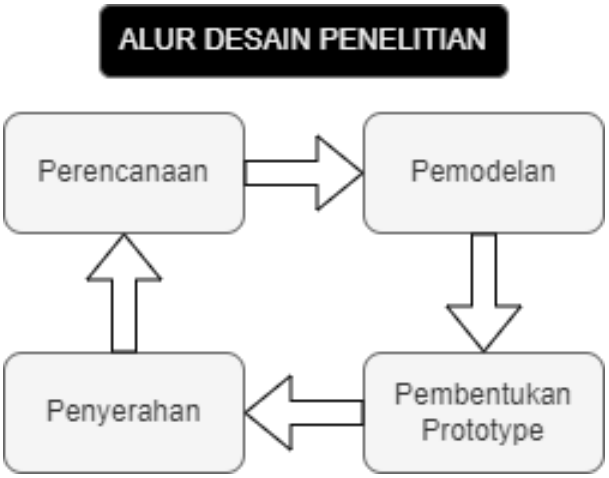
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

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

3.2 Desain Penelitian

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



Gambar 3. 1. Alur Desain Penelitian

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

3.3 Batasan Istilah

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

3.3.1 Perancangan

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

3.3.2 Pedoman

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

3.3.3 Kegiatan

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

3.3.4 Mahasiswa

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

3.4 Data dan Sumber Data

3.4.1 Data

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

3.4.2 Sumber Data

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

3.4.2.1 Data Primer

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

dan informasi sesuai dengan kenyataan yang terjadi pada objek tersebut.

3.4.2.2 Data Sekunder

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

3.5 Instrumen Penelitian

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

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

data dengan cara merekam informasi. Informasi tersebut didokumentasikan dalam bentuk media tertulis, audio, gambar, atau rekaman, termasuk informasi tentang topik yang diselidiki. Instrumen lainnya adalah literature, penulis melakukan pengumpulan data dengan mencari dan mempelajari berbagai sumber – sumber dari buku, jurnal maupun dari artikel internet yang berhubungan dengan masalah yang diangkat.

3.6 Teknik Analisi dan Prosedur Pengempulan Data

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

3.6.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis sistem menjelaskan tentang berbagai analisis yang berhubungan dengan aplikasi yang akan di buat. Tahap analisis ini bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan dan memperoleh konsep aplikasi yang akan di buat. Ditahap ini, penelitian di awali dengan melakukan observasi terhadap informasi-informasi yang dibutuhkan di dalam perancangan aplikasi. Informasi tersebut antara lain materi dan kebutuhan pembuatan aplikasi.

Materi pada aplikasi yang akan di buat mencakup tentang Buku Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan di STMIK Palangkaraya. Hal di dalam penelitian ini mencakup tentang analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional.

3.6.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi tentang proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisikan tentang informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

Berikut ini adalah kebutuhan fungsional dari perancangan aplikasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

1. E-pedoman dimulai dengan halaman GetStarted
2. Pada tampilan home atau menu utama terdapat fitur video mars dan hymne STMIK Palangkaraya, Sub-BAB I,II,III,IV dan Lampiran, Continue Reading, Bookmarks dan Settings yang didalamnya terdapat beberapa tombol lagi yaitu (Drak Mode/Mode gelap, Languenge/Bahasa dan Logout).
   a. Video Mars dan hymne, berfungsi menampilkan video mars dan hymne STMIK Palangkaraya.

b. Sub BAB, berfungsi untuk menampilkan kategori pilihan BAB buku dari I,II,III,IV dan Lampiran.
c. Continue Reading, berfungsi untuk menampilkan halaman yang terakhir dibaca pengguna.
d. Bookmarks, berfungsi menyimpan atau sebagai pembatas dari halaman buku yang terakhir dibaca pengguna.
e. Settings, berfungsi menampilkan beberapa kategori fitur pilihan.
f. Dark Mode, berfungsi untuk menampilkan layar aplikasi gelap.
g. Languenge, berfungsi untuk menampilkan Bahasa yang akan di gunakan pengguna.
h. Logout, berfungsi menampilkan layout konfirmasi keluar.

3.6.1.2 Analisis Kebutuhan Non-fungsional

Analisa kebutuhan non-fungsional merupakan analisa yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi non-fungsional juga meliputi elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan mulai dari sistem dibangun sampai diimplementasikan. Pada analisis kebutuhan non-

fungsional dijelaskan analisis kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna sistem.

1) Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras (hardware) yang dibutuhkan dalam perencanaan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a) Type : Laptop

b) Processor : AMD A4-9120e RADEON R3, 4 COMPUTE CORES 2C+2G 1.50 Ghz

c) Memory : 4 GB

d) Harddisk : 500 GB

2) Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak (software) yang penulis gunakan dalam perencanaan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a) Draw.io

b) Figma

3) Pengguna Sistem

Kebutuhan pengguna mengidentifikasikan kategori pengguna yang dapat mengakses sistem yang dibuat. Dalam hal ini, perencanaan pembuatan aplikasi ini memiliki 2 pengguna, yaitu Mahasiswa STMIK

Palangkaraya dan Bidang Kemahasiswaan STMIK Palangkaraya.

3.6.2 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Prosedur pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Observasi

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

2) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancara. Pada tahap ini penulis melakukan prosedur wawancara dengan mewawancarai Subag Kemahasiswaan STMIK

PALANGKARAYA secara langsung. Pertanyaan yang diberikan hanya seputaran penggunaan Buku Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan dan gambaran umum Bidang Kemahasiswaan di STMIK PALANGKARAYA. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai bahan referensi untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut.

3) Dokumentasi

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

4) Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan untuk pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dari buku-buku, jurnal, *literatur*, internet dan bacaan-bacaan sebagai sumber referensi yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat. Pada penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan mencari dan mempelajari berbagai sumber dari

buku, jurnal maupun dari artikel internet yang berhubungan dengan masalah yang diangkat.

5) Kuisioner

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan berbagai informasi dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Yang menjadi responden untuk mengisi lembar kuisioner ini yaitu Mahasiswa STMIK Palangkaraya.

3.7 Tinjauan Umum

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

3.8 Desain Sistem

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

3.1.1 Desain Antarmuka

Tahap ini akan menjelaskan rancangan desain antarmuka atau *User Interface design* pada halaman – halaman yang ada

pada Aplikasi E-Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis *Android*. Adapun rancangan desain antarmuka antara lain sebagai berikut:

a. Masukan Antarmuka

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

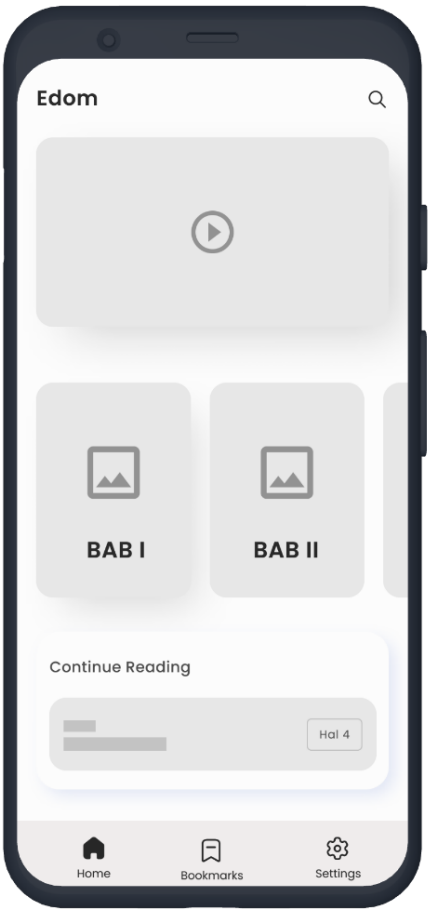
Tampilan awal atau layar mulai adalah tampilan saat pertama kali aplikasi di jalankan, disini menampilkan logo kampus, judul buku dan tombol Get Started untuk melanjutkan ke menu berikutnya.



Gambar 3. 2. Rancangan Tampilan Awal

2) Rancangan Tampilan Home

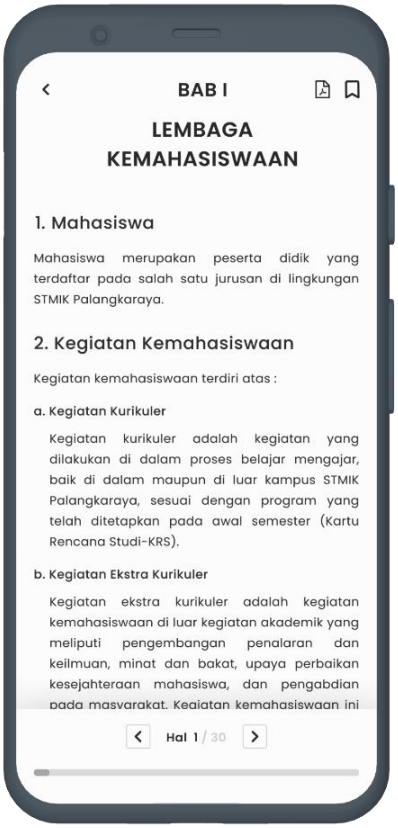
Pada halaman tampilan utama ini pengguna dapat memilih item yang diantaranya adalah : Pencarian, tampilan Video Mars dan Hymne STMIK Palangkaraya, tampilan Bab I,II dan III untuk dibaca, tampilan countinue reading, bookmars dan settings.



Gambar 3. 3. Rancangan Tampilan Home

3) Rancangan Tampilan Sub BAB

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



Gambar 3. 4. Rancangan Tampilan BAB I

4) Rancangan Tampilan Bookmarks

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



Gambar 3. 5. Rancangan Tampilan Bookmarks

5) Rancangan Tampilan Bookmarks

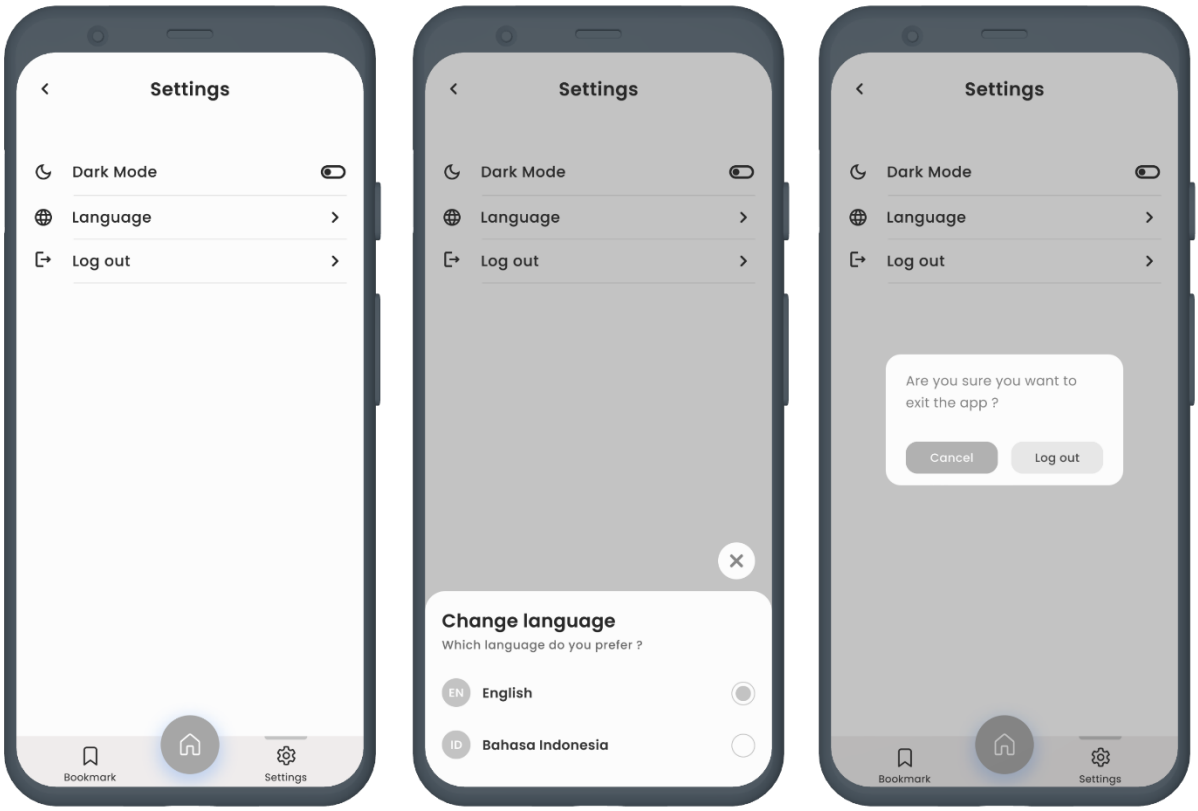
Bookmarks atau markah buku adalah sebuah pembatas buku yang biasanya dipakai seseorang untuk menandai buku yang terakhir dibaca. Contohnya pada tampilan bookmarks dibawah ini terdapat 2 Sub Bab yang terakhir dibaca.



Gambar 3. 6. Rancangan Tampilan Bookmarks

6) Rancangan Tampilan Halaman *Settings*

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



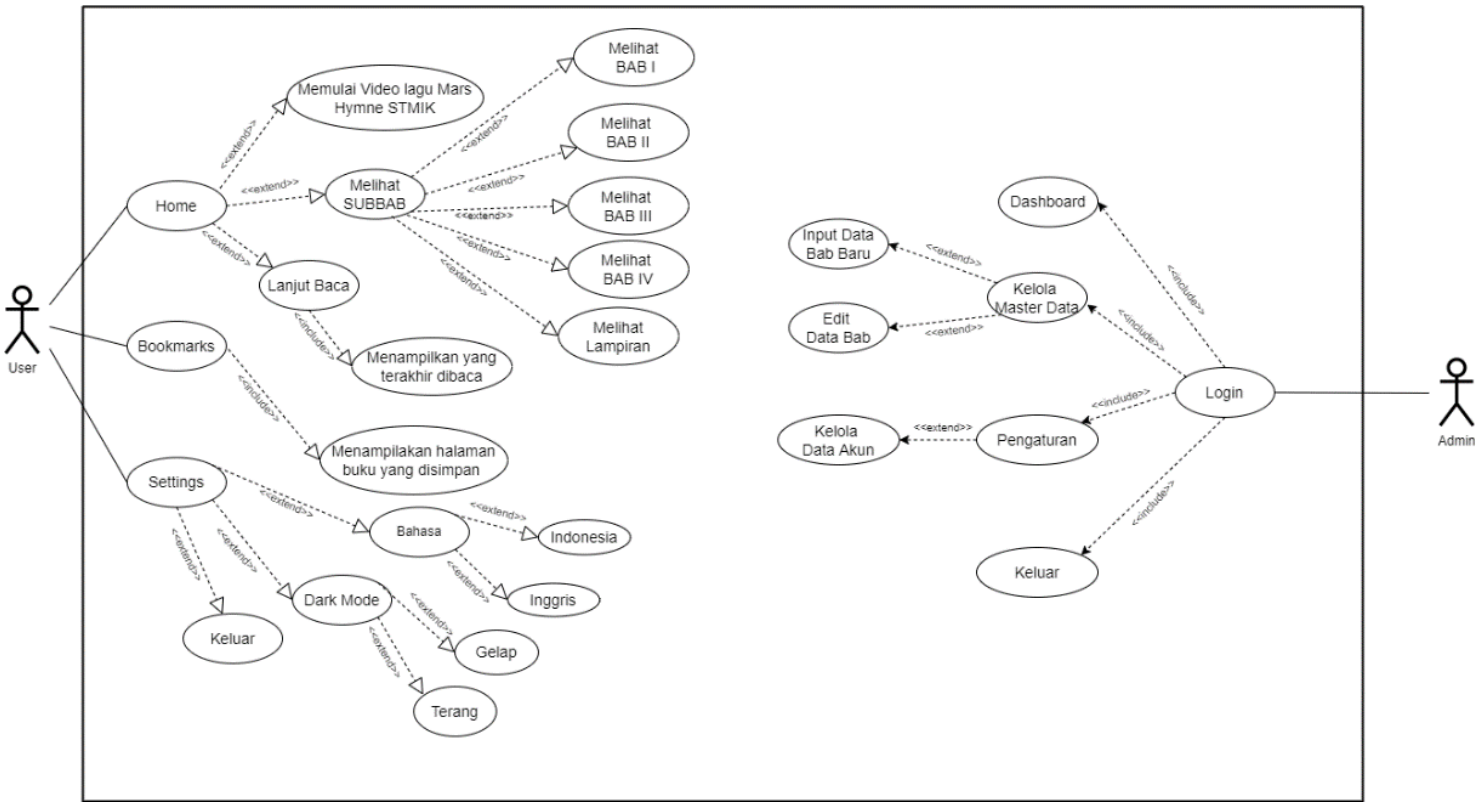
Gambar 3. 7. Rancangan Tampilan Settings

3.8.2 Desain Proses

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

1) Use Case diagram

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



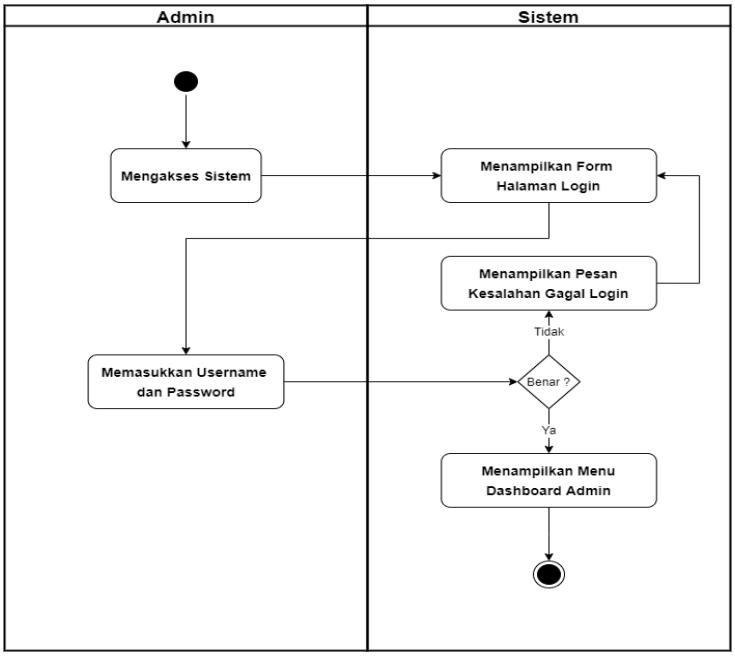
Gambar 3. 8. Use case diagram

2) Activity Diagram

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

a) Activity Diagram Halaman *Login (Admin)*

gambar dibawah merupakan aktivitas untuk *Login Admin*, aktivitas ini dimulai dengan *Admin* mengakses sistem, sistem akan menampilkan halaman *Form Login*, selanjutnya *Admin* diminta memasukkan *username* dan *password* kemudian mengklik tombol *Login*, apabila data yang dimasukkan salah maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan *Admin* diminta untuk memasukkan *username* dan *password* kembali, tetapi apabila data yang dimasukkan benar maka sistem akan merespon untuk menampilkan halaman *Dashboard Admin*.

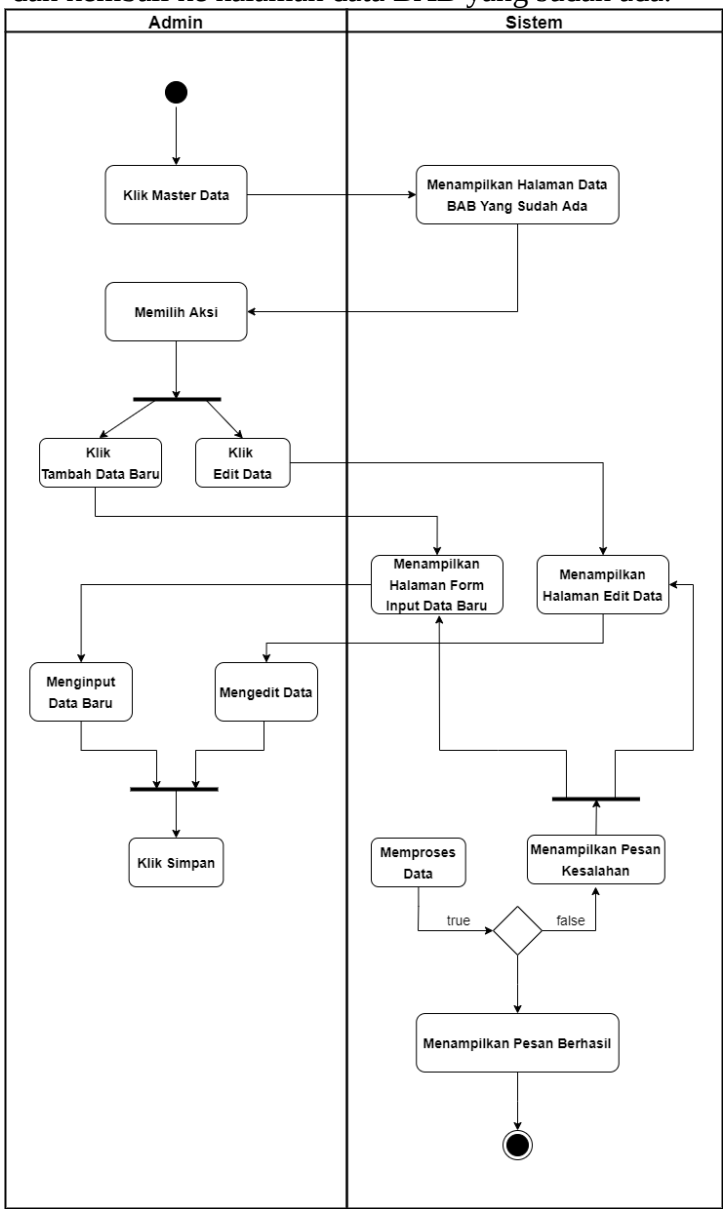


Gambar 3. 9. Activity Diagram Halaman Login (*Admin*)

b) Activity Diagram Kelola Halaman Master Data

Berdasarkan gambar dibawah merupakan aktivitas untuk mengelola *Master* data, aktivitas ini dimulai dengan *Admin* mengklik menu *Master* data, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data BAB yang sudah ada, *Admin* dapat memilih aksi tambah data dan edit data. Jika *Admin* sudah melakukan aksi Tambah dan menginput data lalu mengklik simpan, apabila data bernilai *false* maka sistem menampilkan pesan salah dan kembali ke form tambah data barang dan jika data bernilai *true* maka sistem akan respon untuk

menampilkan pesan data barang berhasil ditambahkan dan kembali ke halaman data BAB yang sudah ada.

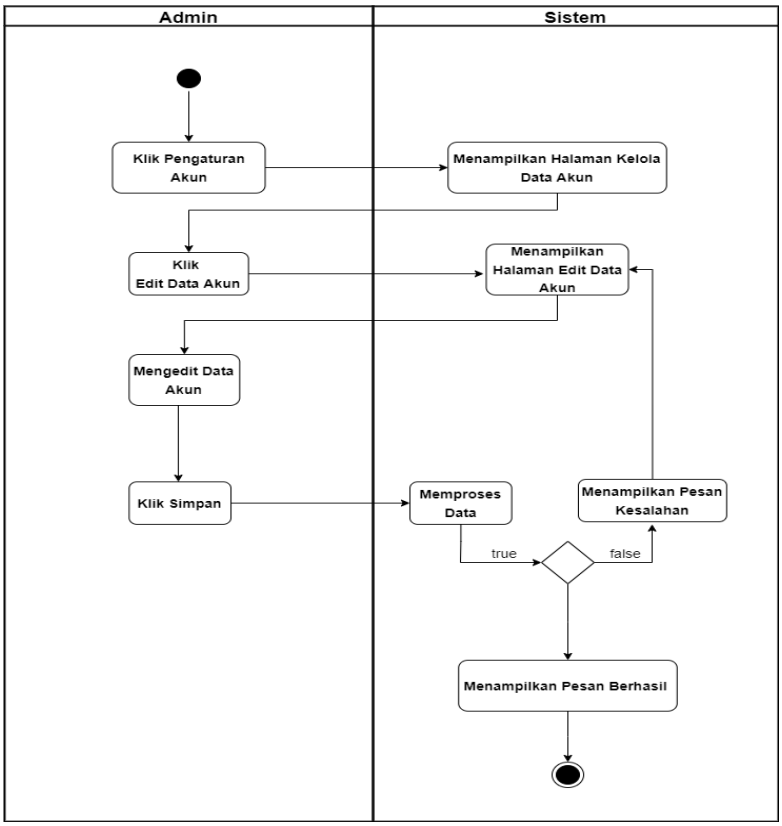


Gambar 3. 10. Activity Diagram Kelola Halaman Master Data

c) Activity Diagram Pengaturan Akun *Admin*

Berdasarkan gambar dibawah merupakan aktivitas untuk mengelola pengaturan akun *Admin*, aktivitas dimulai

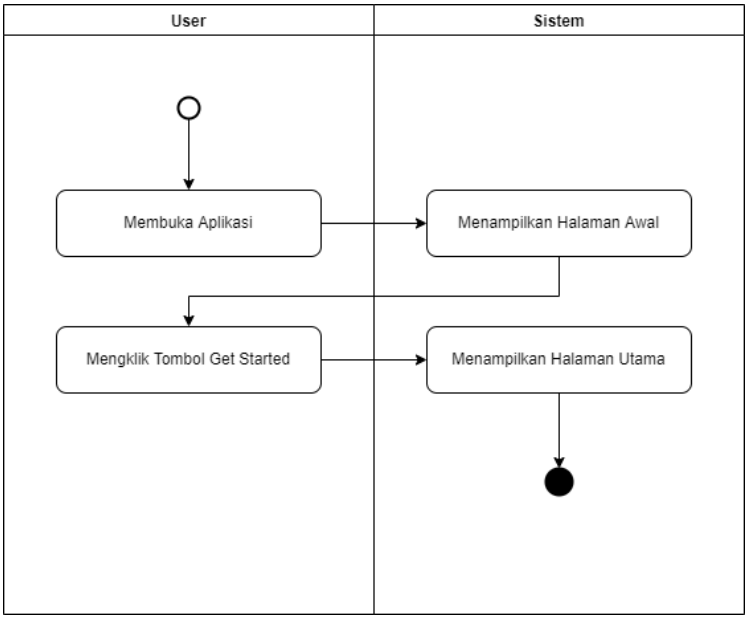
dengan *Admin* mengakses sistem, dan mengklik halaman pengaturan akun *admin*, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman kelola Data Akun. *Admin* dapat memilih aksi edit data akun. Jika *Admin* sudah melakukan aksi edit data akun lalu mengklik simpan, apabila data bernilai false maka sistem menampilkan pesan salah dan kembali ke halaman form edit data akun dan jika data bernilai true maka sistem akan merespon untuk menampilkan pesan edit akun berhasil ditambahkan dan kembali ke halaman edit data.



Gambar 3. 11. Activity Diagram Pengaturan Akun *Admin*

d) Activity diagram Halaman Awal

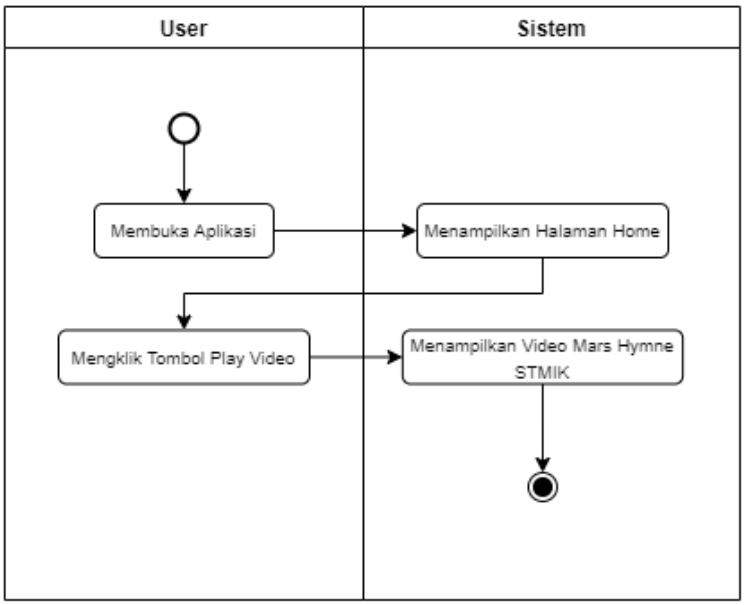
Ini merupakan desain activity diagram dimana sistem akan menampilkan halaman utama ketika user membuka aplikasi untuk pertama kali dan user harus melewati Get Started screen terlebih dahulu, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3. 12. Activity diagram halaman awal

e) Activity Diagram Video Mars Hymne STMIK

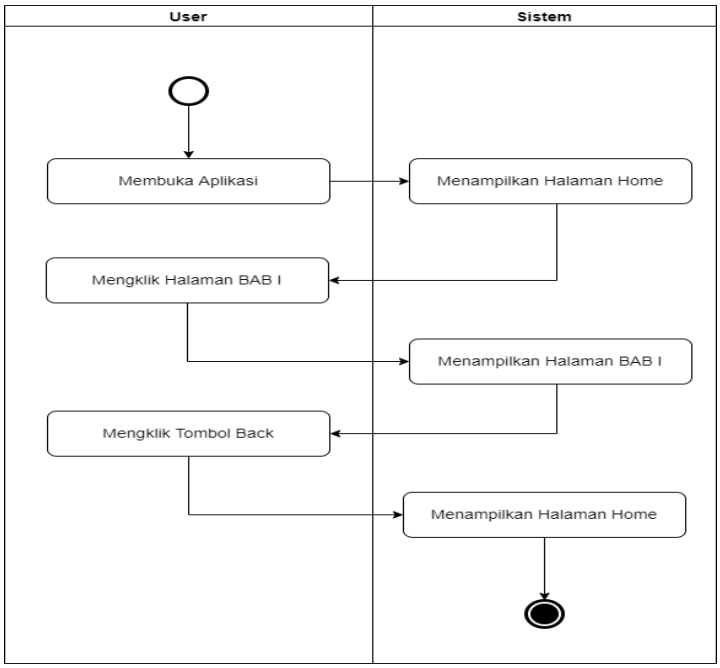
User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik tombol playvideo dan sistem menampilkan video Mars Hymne STMIK. Dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 3. 13. Activity Diagram Video

f) Activity diagram Sub bagian BAB 1

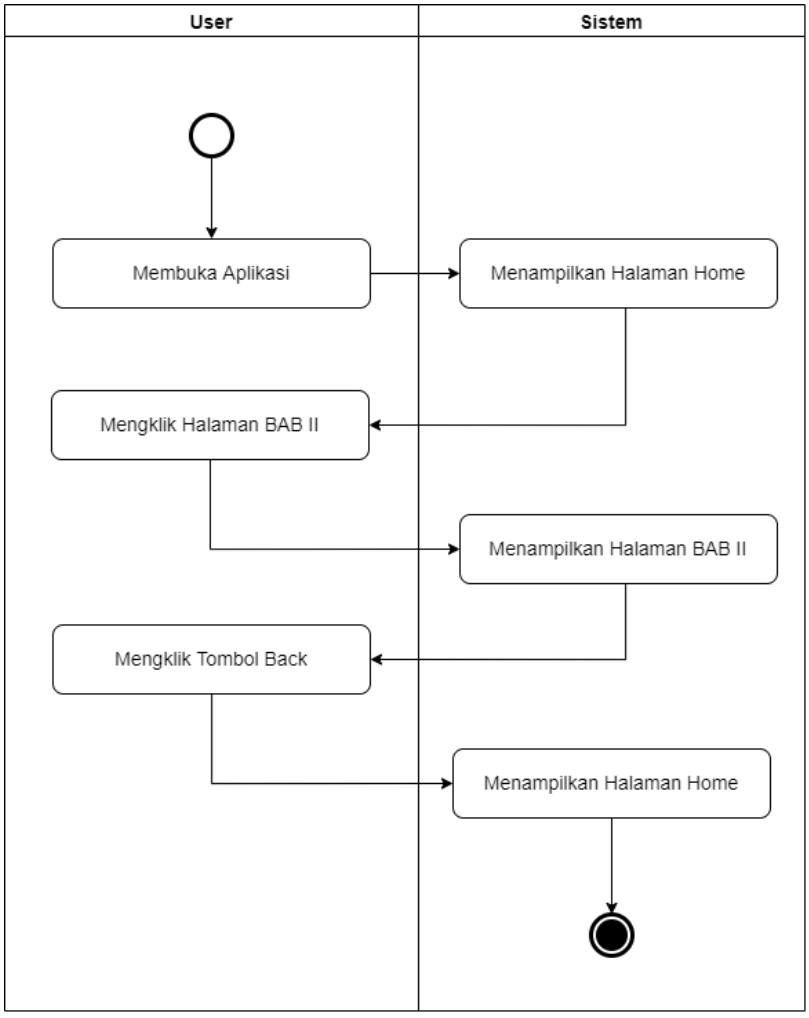
User membuka aplikasi lalu menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik bagian BAB 1 dan sistem menampilkan halaman BAB 1. Dapat dilihat pada gambar dibawah :



Gambar 3. 14. Activity Diagram SUB BAB I

g) Activity diagram Sub bagian BAB II

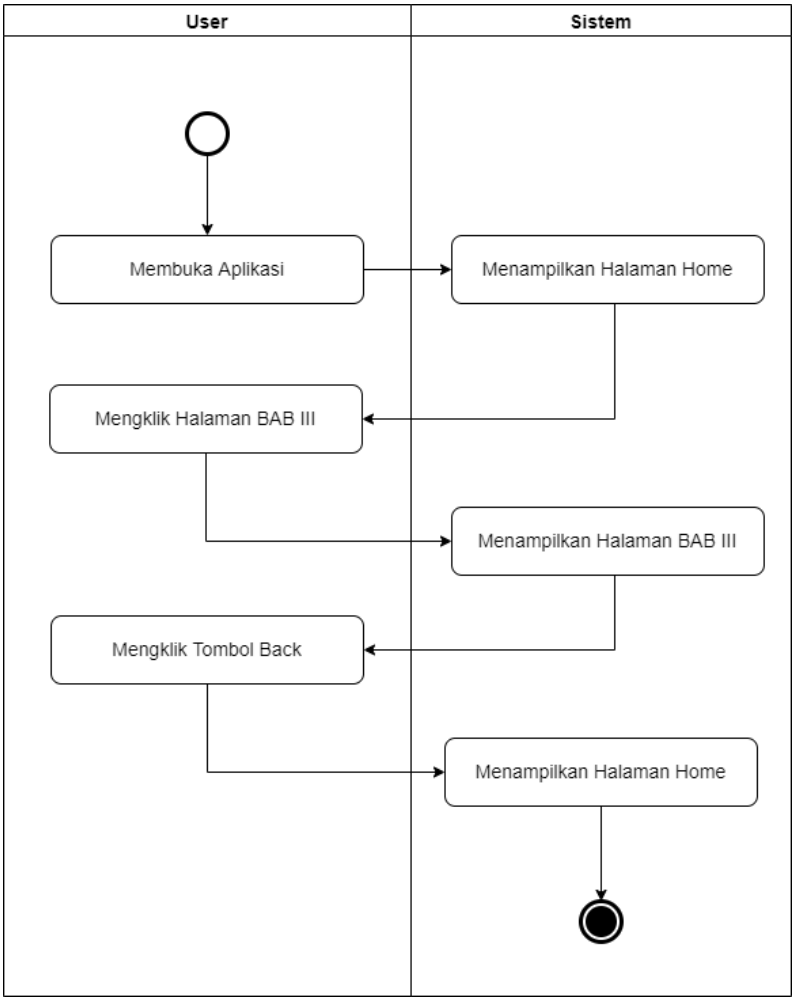
User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik bagian BAB II dan sistem menampilkan halaman BAB II. Dapat dilihat pada gambar dibawah :



Gambar 3. 16. Activity Diagram BAB II

h) Activity diagram Sub bagian BAB III

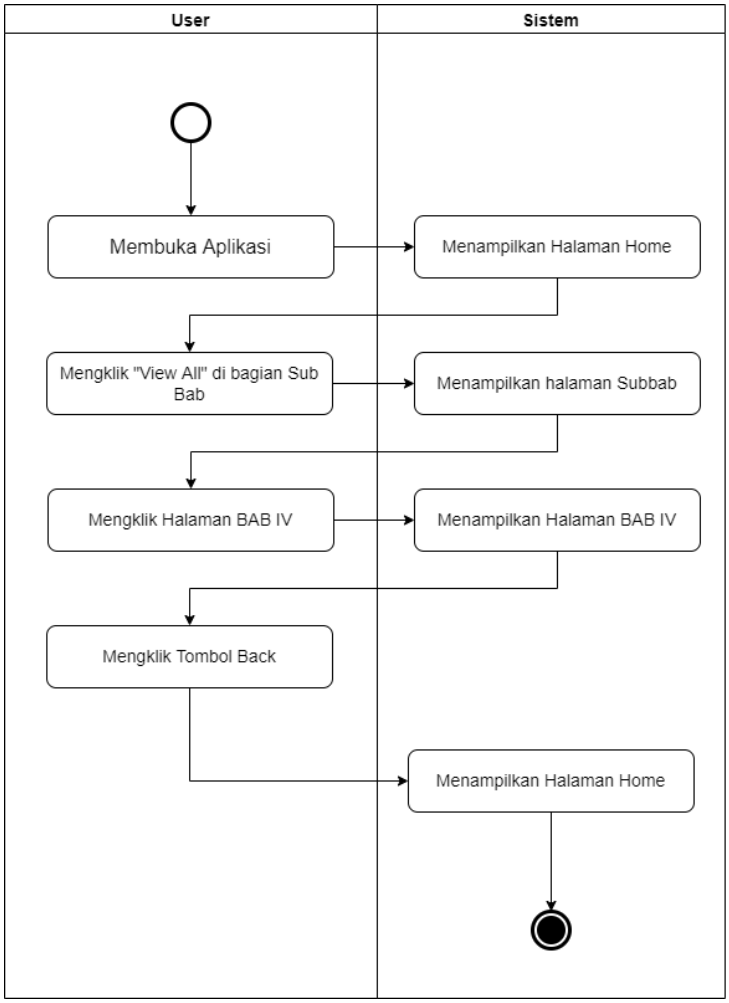
User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik bagian BAB III dan sistem menampilkan halaman BAB III. Dapat dilihat pada gambar dibawah



Gambar 3. 17. Activity Diagram BAB III

i) Activity Diagram Sub bagian BAB IV

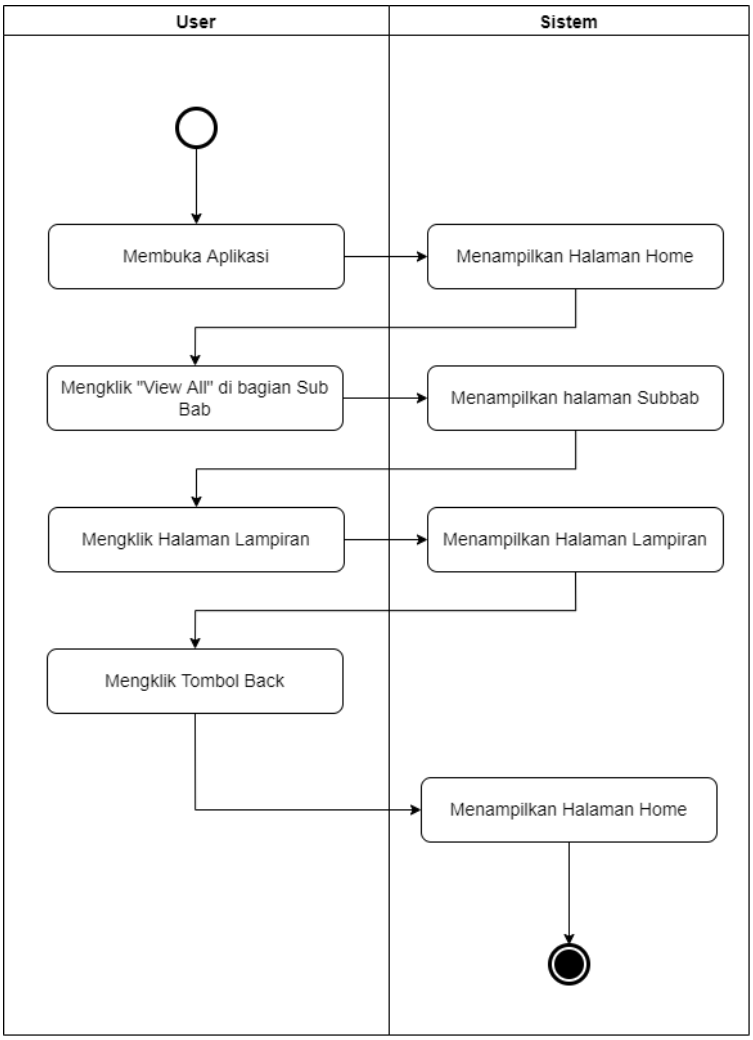
User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik bagian BAB VI dan sistem menampilkan halaman BAB VI. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 3. 18. Activity Diagram BAB IV

j) Activity Diagram Sub BAB Lampiran

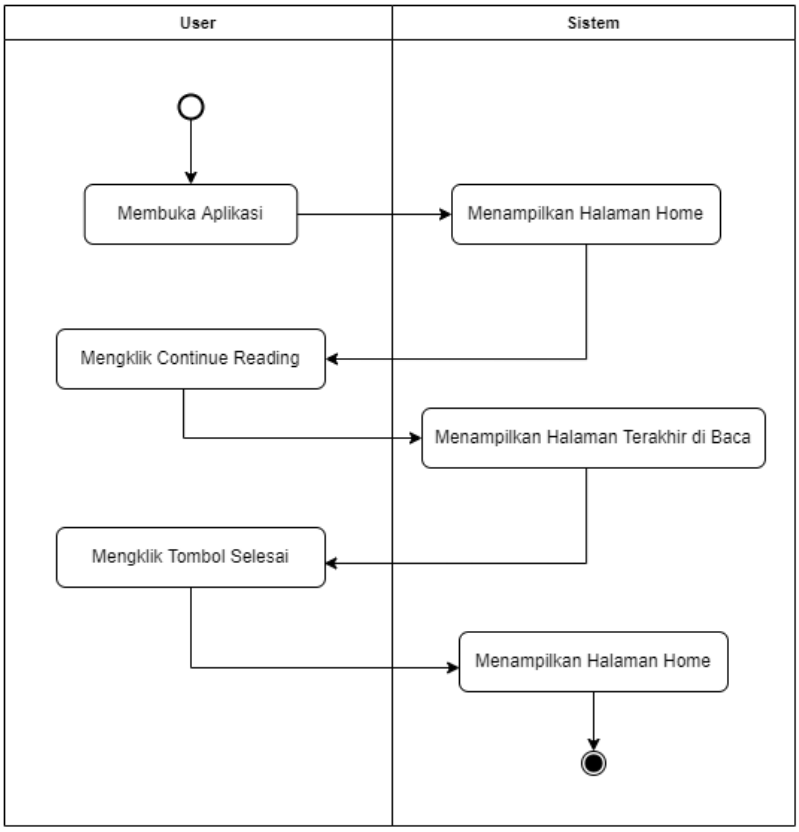
User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik bagian view all dibagian sub-bab dan sistem akan menampilkan halaman BAB Lampiran. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 3. 19. Activity Diagram Sub-bab Lampiran

k) Activity diagram Countinue Reading

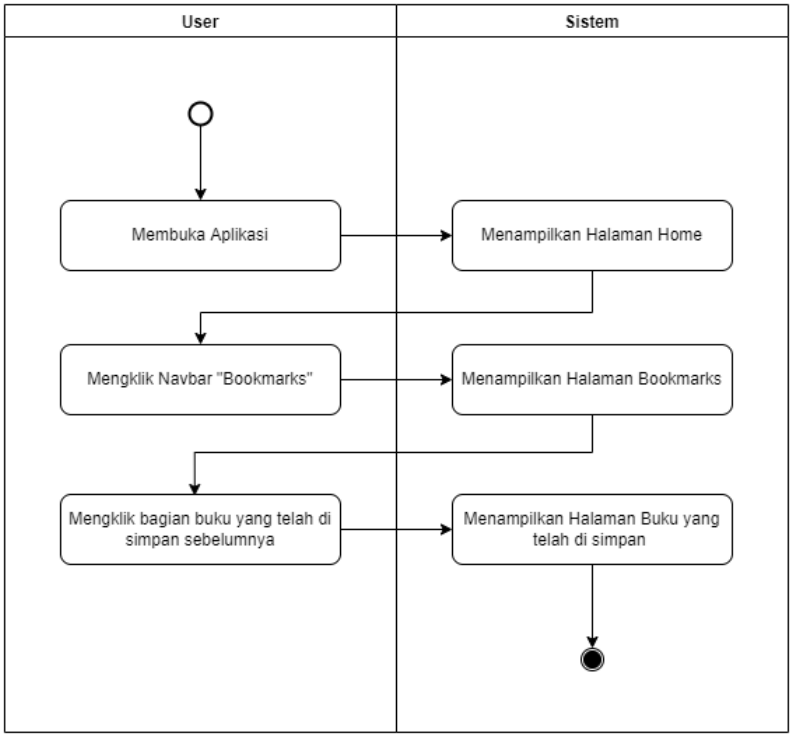
Pada bagian ini user membuka aplikasi lalu sistem akan menampilkan halaman home, setelah itu mengklik countinue reading dan aplikasi menampilkan halaman buku yang terakhir dibaca. Dapat dilihat pada gambar



Gambar 3. 20. Activity diagram Countinue Reading

l) Activitpy diagram Bookmarks

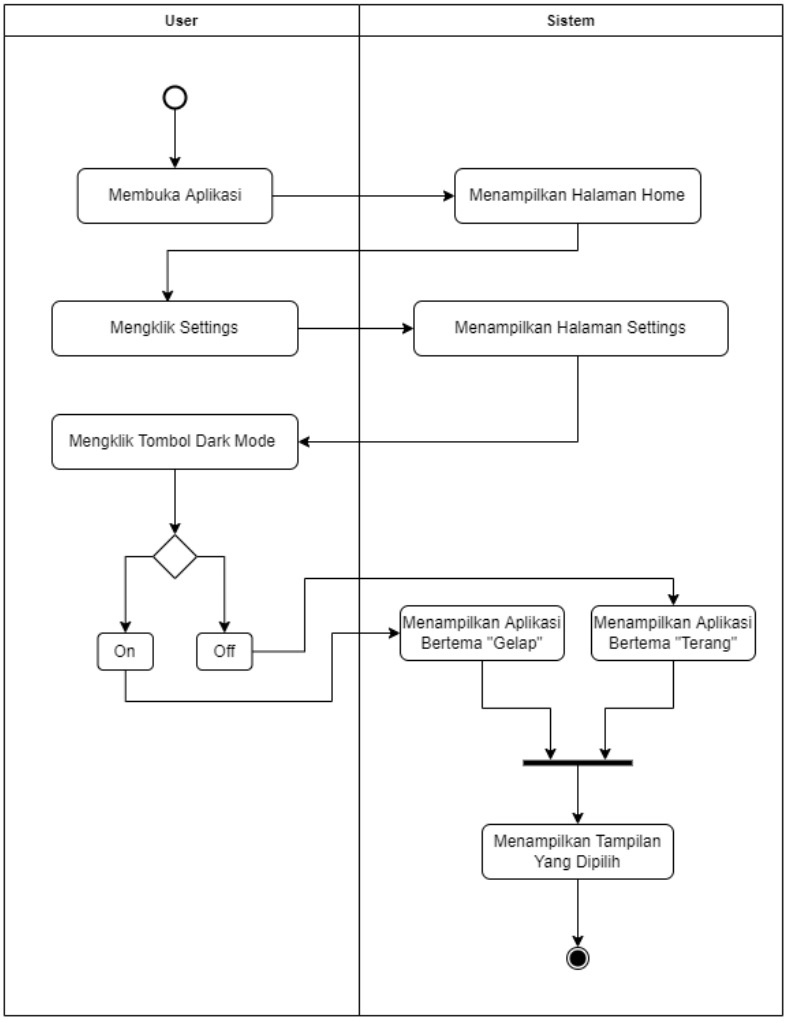
User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik navbar bookmarks lalu sistem menampilkan halaman bookmarks. Kemudian user akan mengklik bagian buku yang telah disimpan sebelumnya dan sistem menampilkan halaman buku yang telah disimpan.



Gambar 3. 21. Activity diagram Bookmarks

m) Activity diagram Darkmode ON/OFF

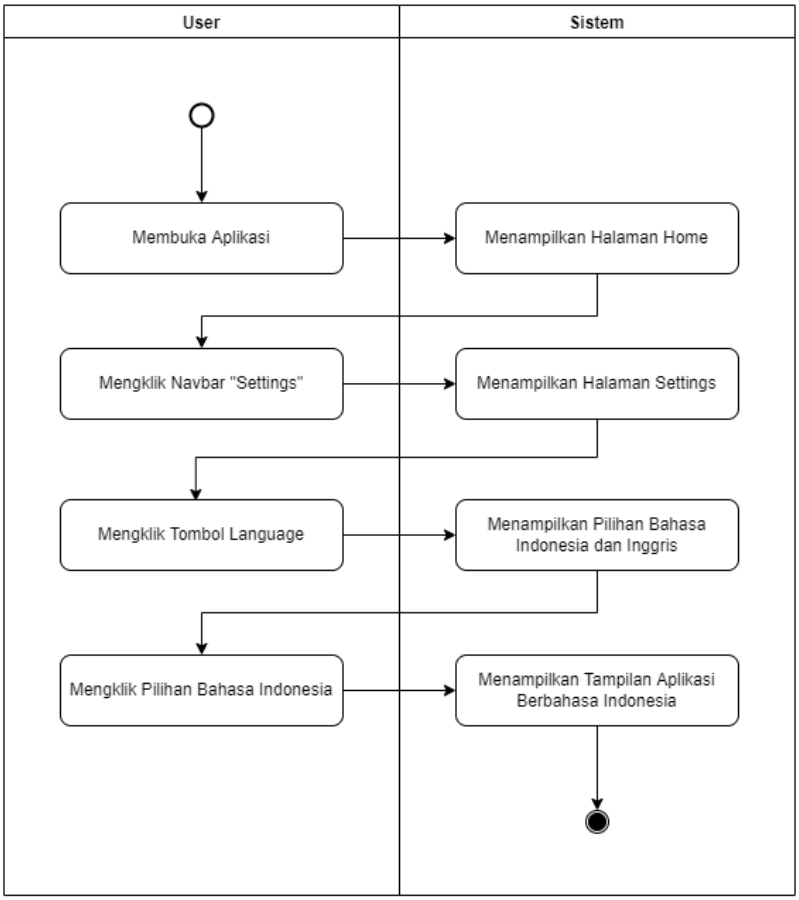
User membuka aplikasi lalu sistem menampilkan halaman home, setelah itu user mengklik navbar settings dan sistem menampilkan halaman settings, kemudian user mengklik tombol darkmode ON/OFF maka sistem akan menampilkan



Gambar 3. 22. Activity diagram Darkmode

n) Activity Diagram Language

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

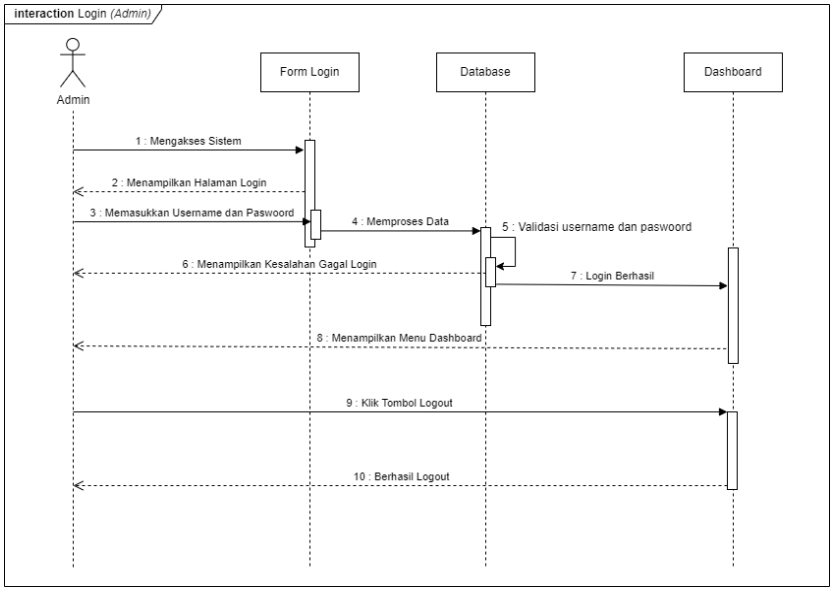


Gambar 3. 23. Activity Diagram Language

2) Sequence Diagram

a) Sequence Diagram Login (*Admin*)

Admin mengakses halaman *Login* lalu sistem merespon dengan menampilkan form Login. Lalu mengisi username dan password jika benar maka akan dilanjutkan ke halaman Dashboard jika salah maka akan menampilkan pesan error.

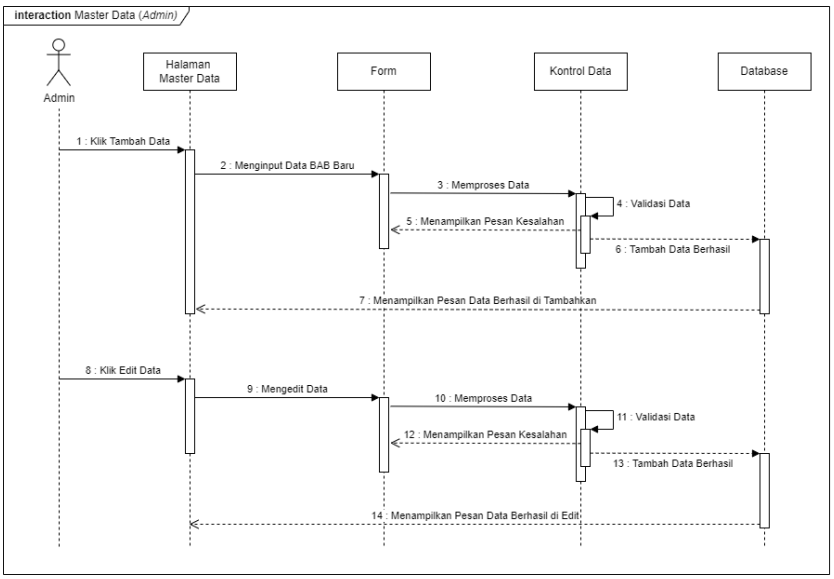


Gambar 3. 24. Sequence Diagram Login (*Admin*)

b) Sequence Diagram Master Data (*Admin*)

Admin mengakses Master data lalu sistem merespon menampilkan halaman data BAB yang sudah ada, Admin melakukan tambah data BAB yang ingin ditambah jika benar maka sistem akan menampilkan pesan berhasil jika salah maka sistem menampilkan pesan error. Admin melakukan edit data dan divalidasi sistem, jika berhasil maka data BAB berhasil

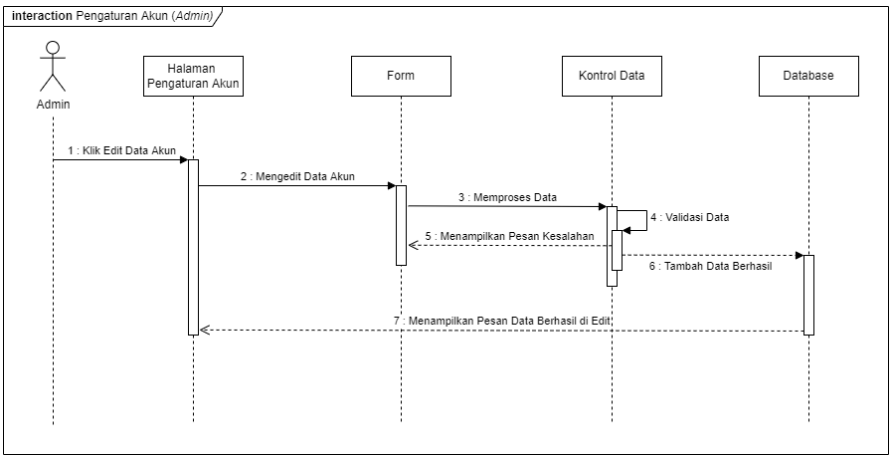
diubah. Admin dapat menghapus data BAB dan sistem akan menampilkan pesan data berhasil dihapus.



Gambar 3. 25. Sequence Diagram Master Data (*Admin*)

c) Sequence Diagram Pengaturan Akun (*Admin*)

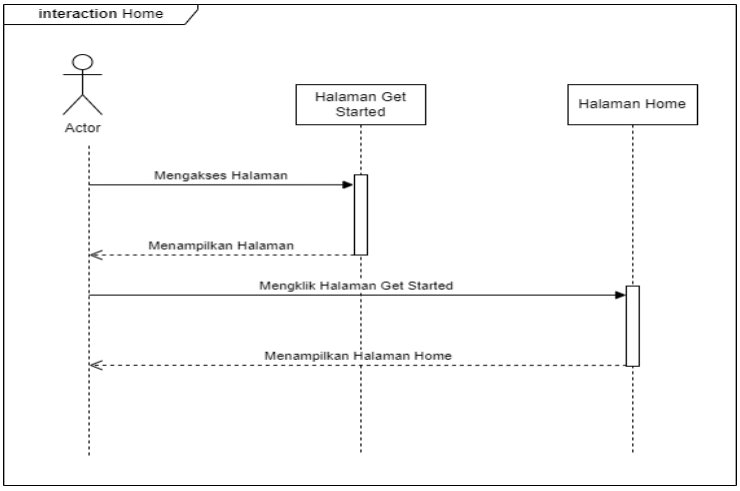
Admin mengakses halaman pengaturan akun dan menampilkan halaman pengaturan akun, lalu Admin mengklik data akun dan melakukan edit data akun, sistem memproses data jika benar maka sistem menampilkan pesan data berhasil di edit jika salah sistem menampilkan pesan kesalahan.



Gambar 3. 26. Sequence Diagram Pengaturan Akun (*Admin*)

d) Sequence Diagram Get Started

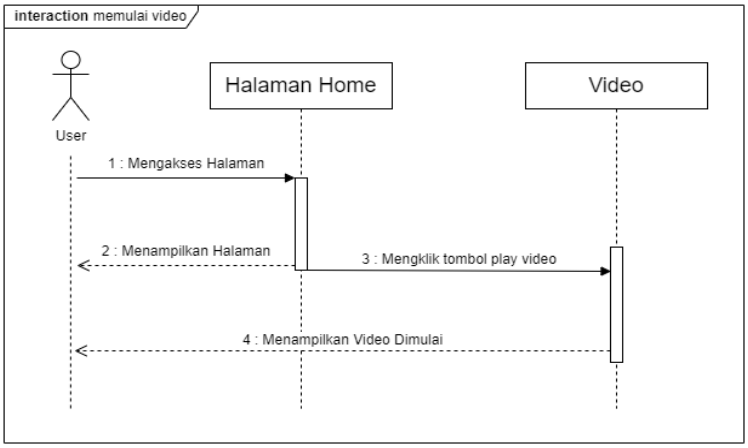
Sequence diagram Get Started menampilkan button get started yang mana apabila user mengklik sistem akan menampilkan halaman selanjutnya yaitu halaman home.



Gambar 3. 27. Sequence Diagram Get Started

e) Sequence Diagram Halaman Play Video

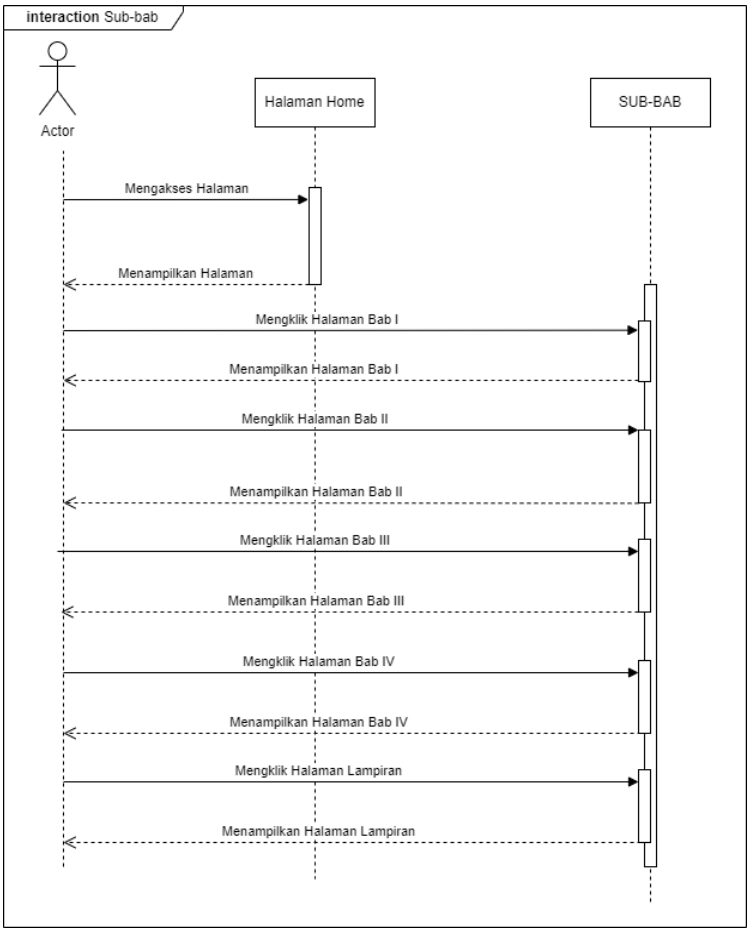
Sequence diagram halaman play video menampilkan halaman play video ketika user membuka aplikasi, video tambil saat user menekan tombol play



Gambar 3. 28. Sequence Diagram Halaman Play Video

f) Sequence diagram halaman sub-bab

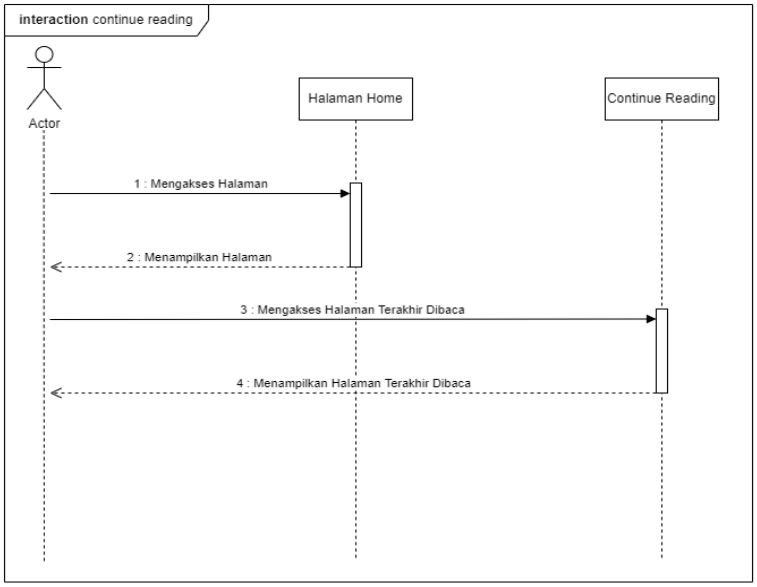
Sequence diagram halaman sub bagian bab I, II dan III menampilkan detail isi dari bab I, II dan III secara lengkap saat user menekan tombol bagian sub bab.



Gambar 3. 29. Sequence Diagram Halaman Sub BAB

g) Sequence diagram continue reading

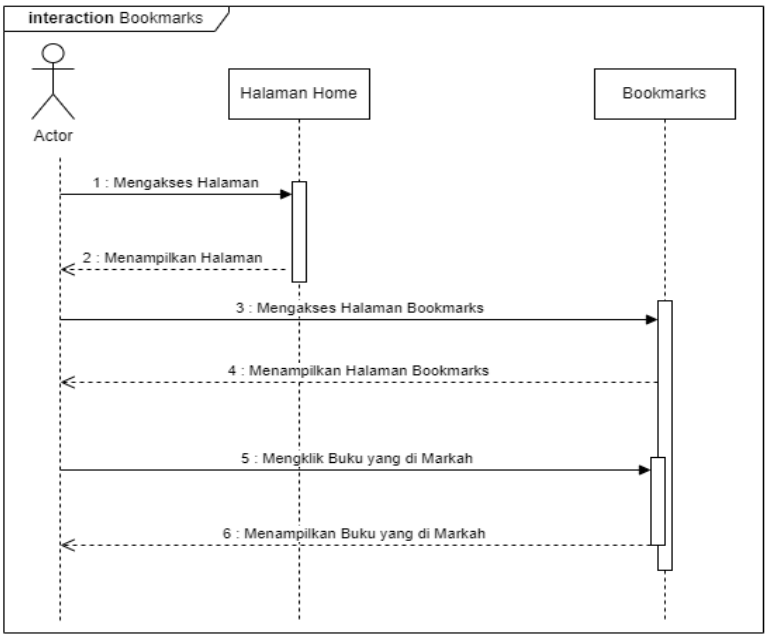
Sequence diagram continue reading menampilkan halaman isi buku yang terakhir dibaca saat user menekan tab bagian continue reading di halaman home.



Gambar 3. 30. Sequence diagram countine

h) Sequence diagram Bookmarks

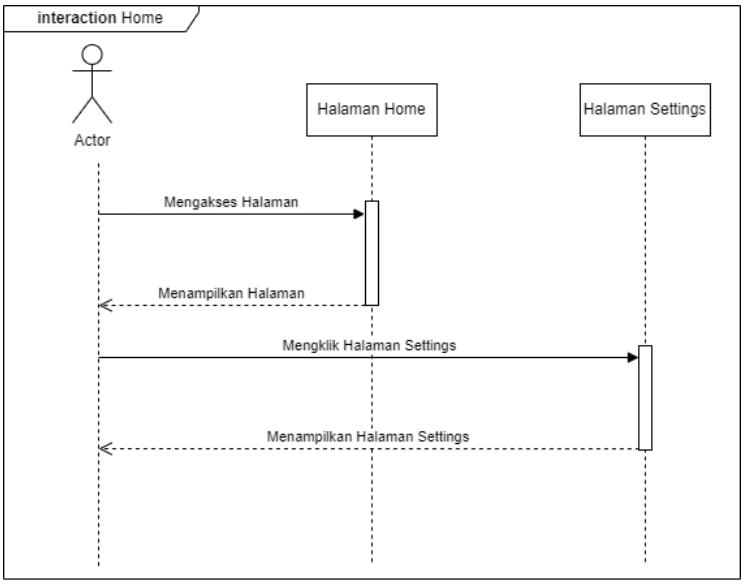
Sequence diagram bookmarks menampilkan halaman buku yang diberi markah atau pembatas saat user menekan tab bagian bookmarks.



Gambar 3. 31. Sequence Diagram Bookmarks

i) Sequence diagram settings

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



Gambar 3. 32. Sequence diagram Settings

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian Secara Umum

4.1.1 Profil Organisasi

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

4.2 Pembahasan

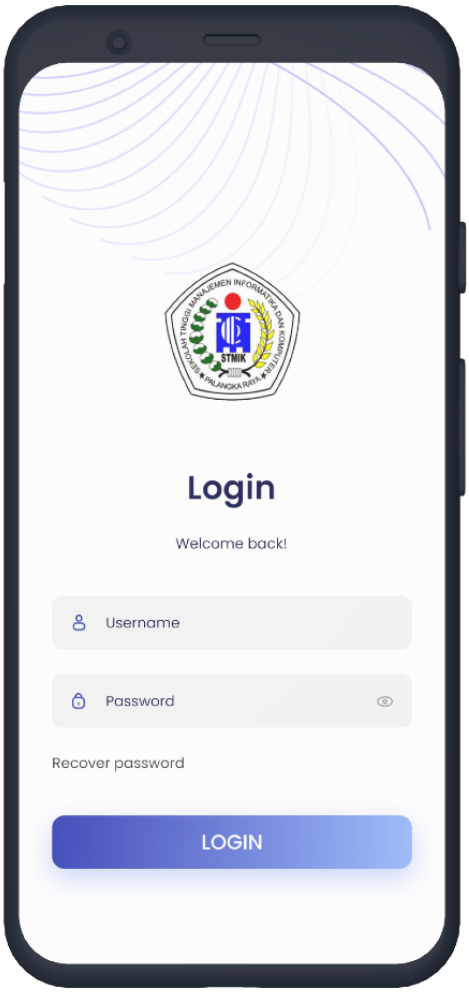
4.2.1 Implementasi Desain

Implementasi desain sistem menggunakan tools *Figma* yang dibuat untuk medesain tampilan aplikasi ini nantinya. Desain sistem yang peneliti rancang merupakan desain tampilan dalam perangkat *Android.* Adapun desain interface pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a. Tampilan Halaman Login (*Admin*)

Halaman Login adalah halaman awal yang muncul ketika sistem diakses, dimana Admin harus memasukkan username dan password untuk memasuki halaman utama

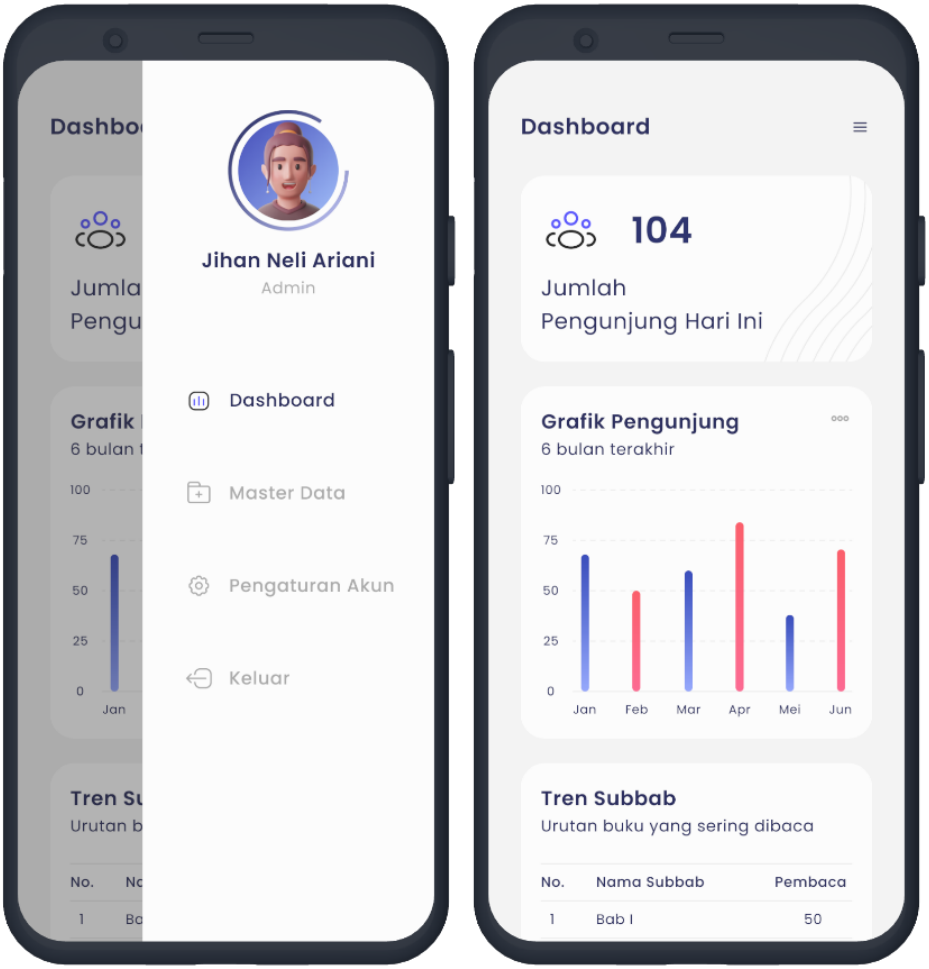
untuk mendapatkan akses sistem. Berikut adalah tampilan halamannya:



Gambar 4. 1. Tampilan Halaman Login (Admin)

b. Tampilan Halaman Dashboard (*Admin*)

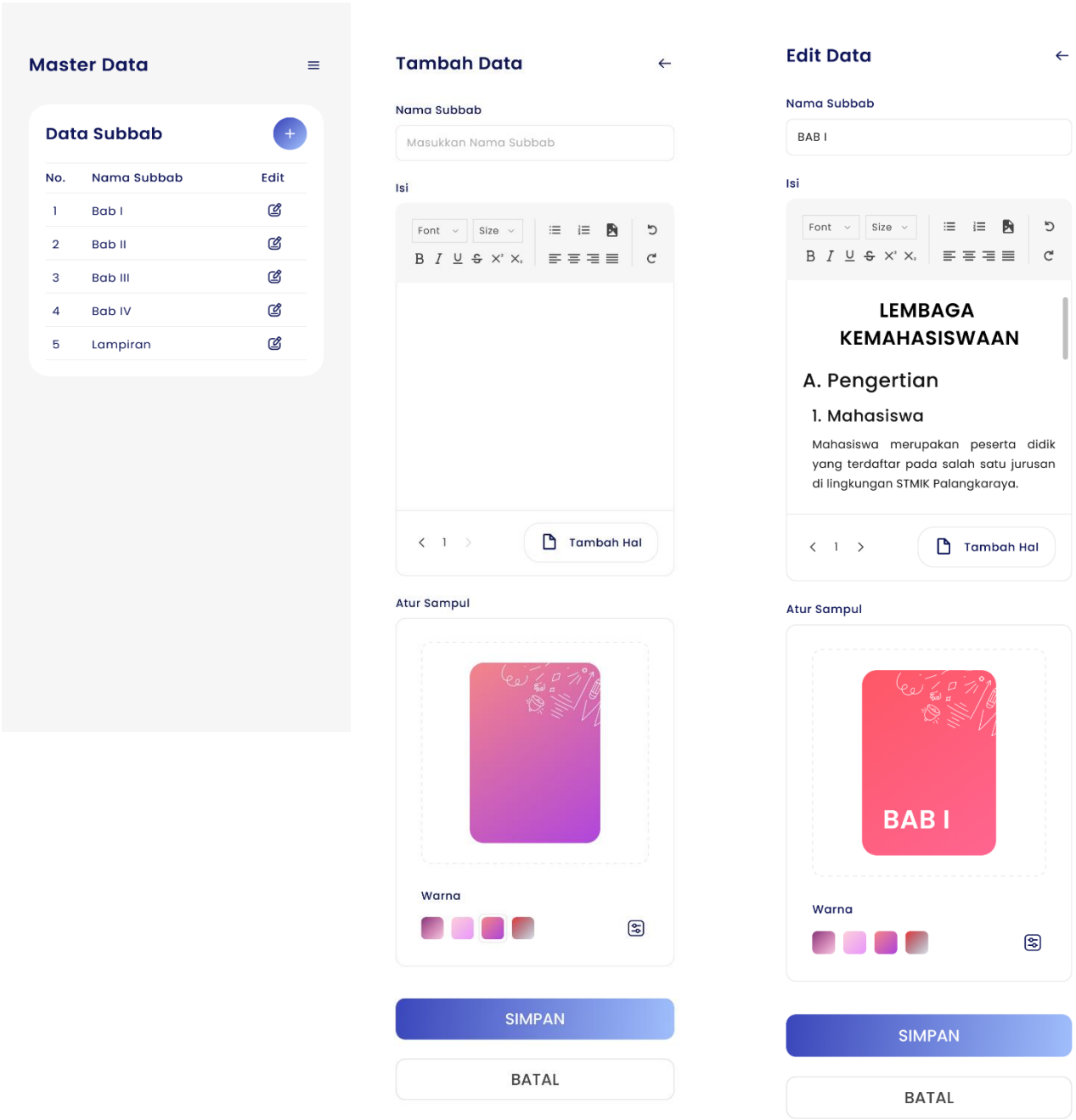
Halaman Dashboard adalah beranda awal ketika Admin berhasil Login. Berikut adalah tampilan halamannya:



Gambar 4. 2. Tampilan Halaman Dashboard (Admin)

c. Tampilan Halaman Master Data (*Admin*)

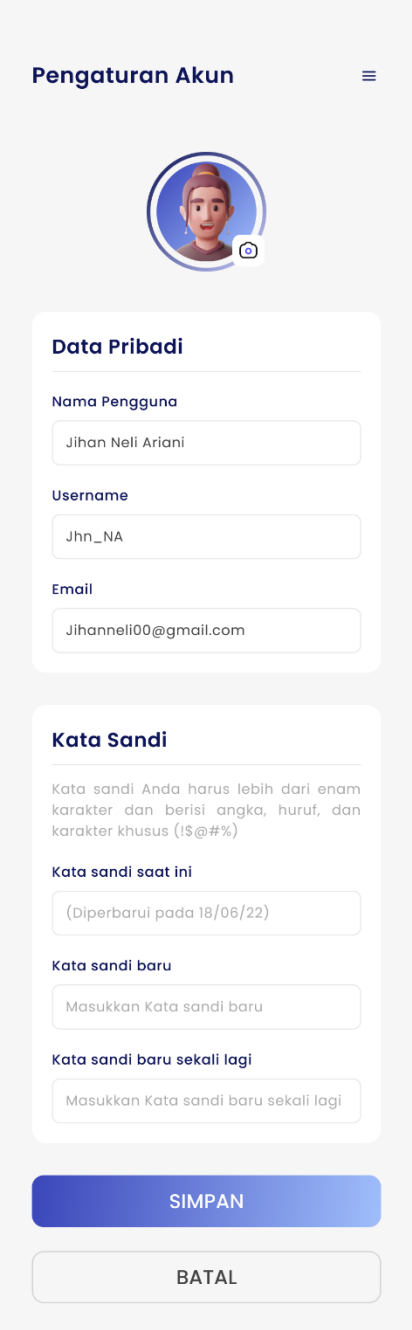
Halaman Master data adalah halaman yang dimana Admin mampu menambahkan data Sub-BAB E-pedoman, mengedit, menghapus data Sub-BAB dan dapat mengganti warna untuk tampilan sampul Sub-BAB Berikut adalah tampilan halamannya:



Gambar 4. 3. Tampilan Halaman Master Data

d. Tampilan Halaman Pengaturan Akun (*Admin*)

Halaman Pengaturan Akun adalah halaman dimana Admin dapat mengedit data akun. Berikut adalah tampilan halamannya:



Gambar 4. 4. Tampilan Halaman Edit Akun (Admin)

e. Tampilan Halaman Awal (*Get Started Screen*)

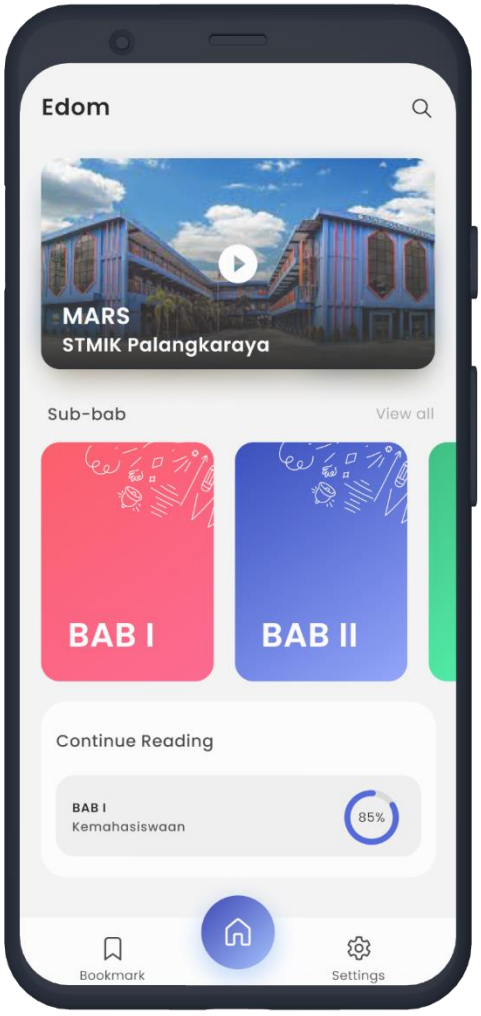
Tampilan awal atau layar mulai adalah tampilan saat pertama kali aplikasi di jalankan, disini menampilkan logo kampus, judul buku dan tombol Get Started untuk melanjutkan ke menu berikutnya.



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Awal

f. Tampilan Halaman Utama (*Home*)

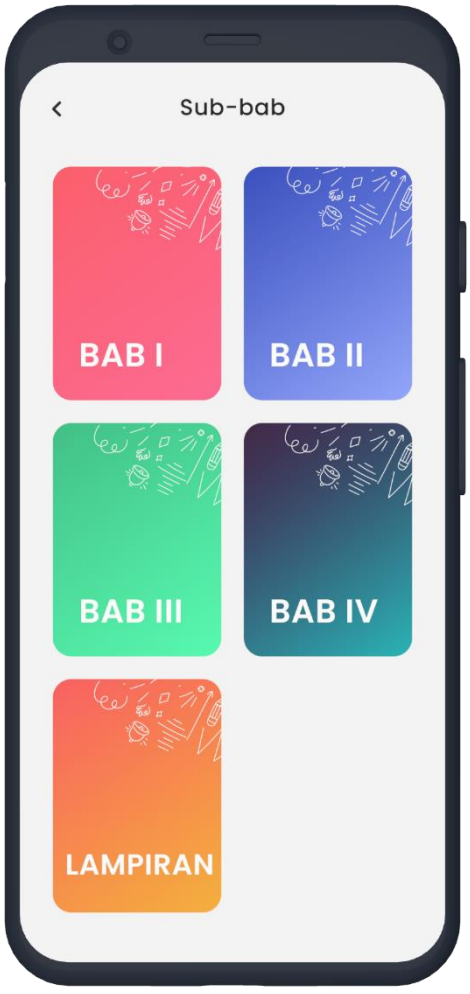
Pada halaman tampilan utama ini pengguna dapat memilih item yang diantaranya adalah : Pencarian, tampilan Video Mars dan Hymne STMIK Palangkaraya, tampilan Bab I,II, III dan IV untuk dibaca, tampilan countinue reading, bookmars dan settings.



Gambar 4. 6 Tampilan halaman Home

g. Tampilan halaman Sub-BAB keseluruhan

Halaman ini merupakan tampilan dari keseluruhan BAB yang ada pada E-pedoman, Tampilan halaman ini ada apabila pengguna mengklik tulisan view all atau lihat semua yang terletak pada halaman utama.



Gambar 4. 7. Tampilan Halaman SUB-BAB Keseluruhan

h. Tampilan SUB BAB I dan II

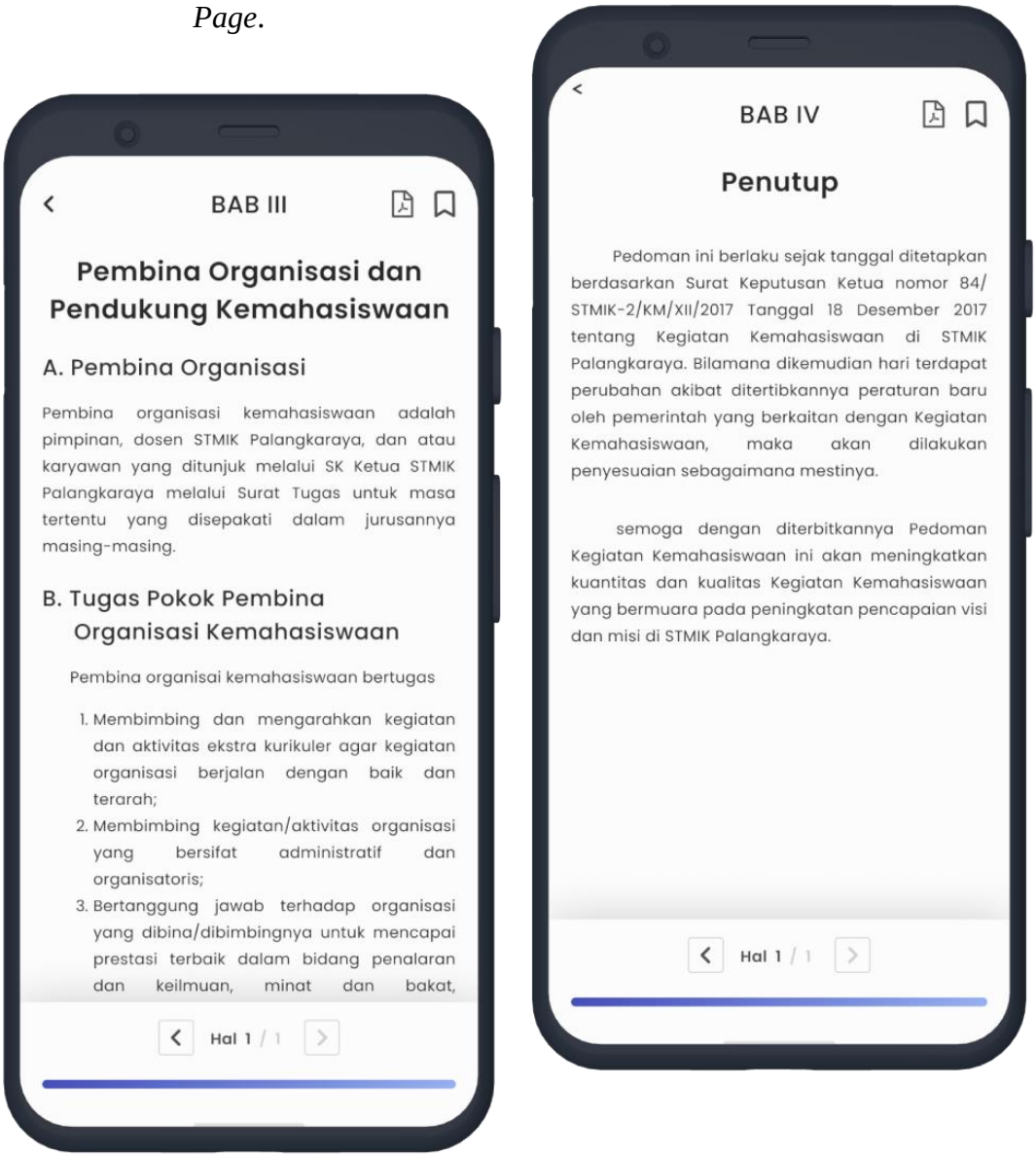
Pada tampilan Sub bagian BAB baik halaman BAB I, II, III dan IV terdapat isi dari penjelasan masing – masing BAB tersebut, serta pengguna dapat mendownload dalam bentuk format PDF, markah *(bookmarks)* bagian yang akan dibaca dilain waktu, dan melakukan pemindahan halaman melalui tombol button *Next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



Gambar 4. 8 Tampilan halaman SUB BAB I & II

d. Tampilan SUB BAB III dan IV

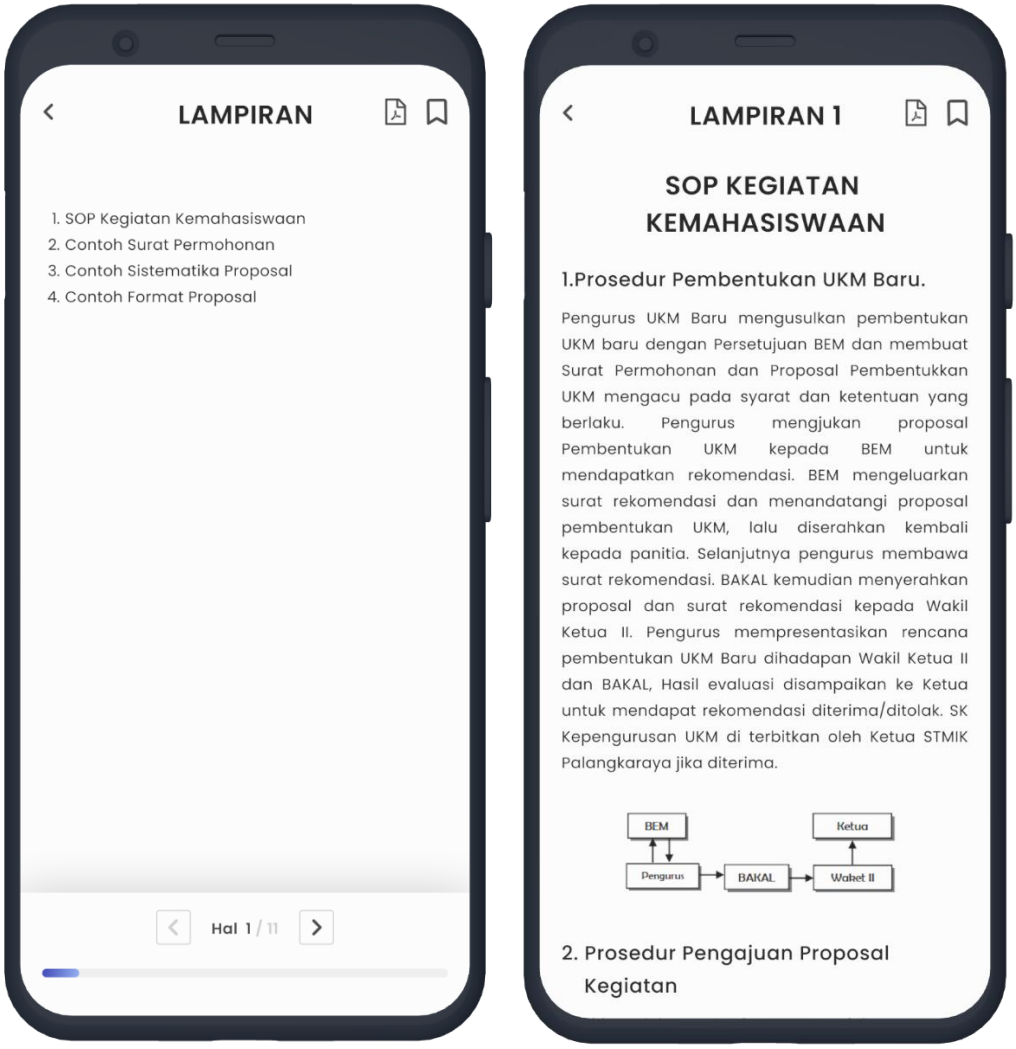
Pada tampilan Sub bagian BAB baik halaman BAB III dan IV terdapat isi dari penjelasan masing – masing BAB tersebut, serta pengguna dapat mendownload dalam bentuk format PDF, menyimpan *(bookmarks)* bagian yang akan dibaca dilain waktu, dan melakukan pemindahan halaman melalui tombol button *Next Page*.



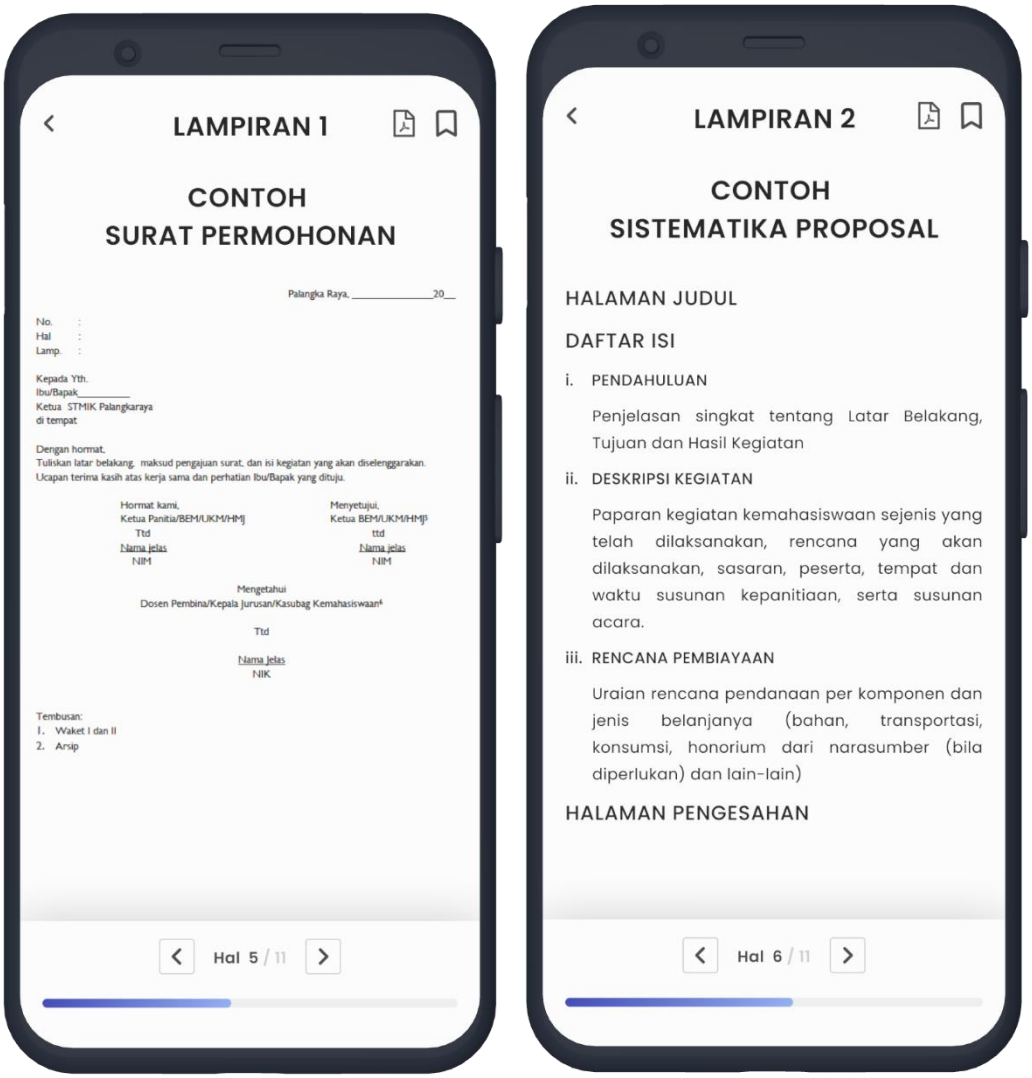
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman SUB BAB III & IV

e) Tampilan Halaman Lampiran

Tampilan ini merupakan halaman dari SUB-BAB bagian lampiran, halaman lampiran terdiri dari SOP Kegiatan Kemahasiswaan, Contoh Surat Permohonan, Contoh Sistematika Proposal dan Contoh Format proposal.



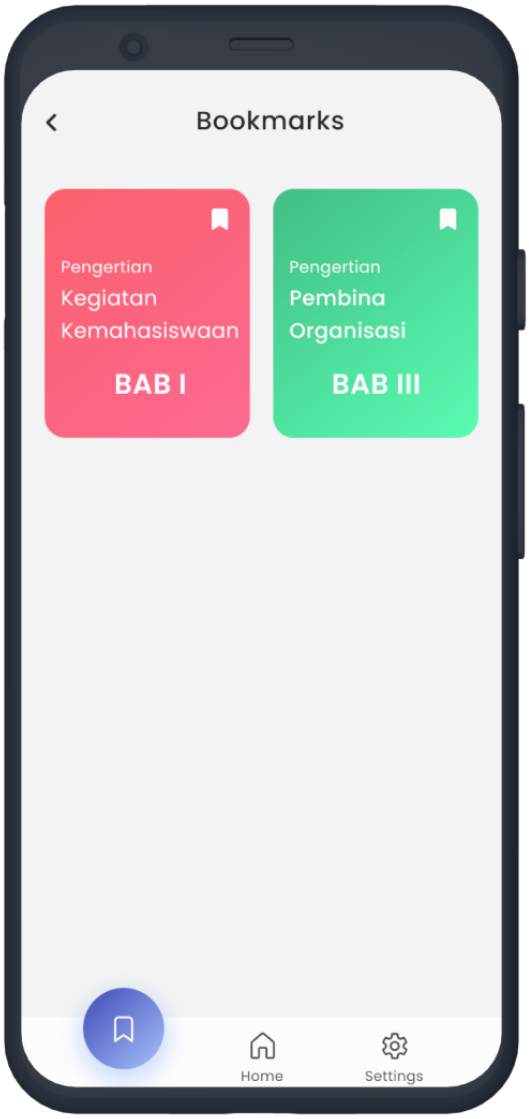
Gambar 4. 10. Tampilan Halaman Lampiran



Gambar 4. 11. Tampilan Halaman Lampiran

f) Tampilan Halaman Bookmarks

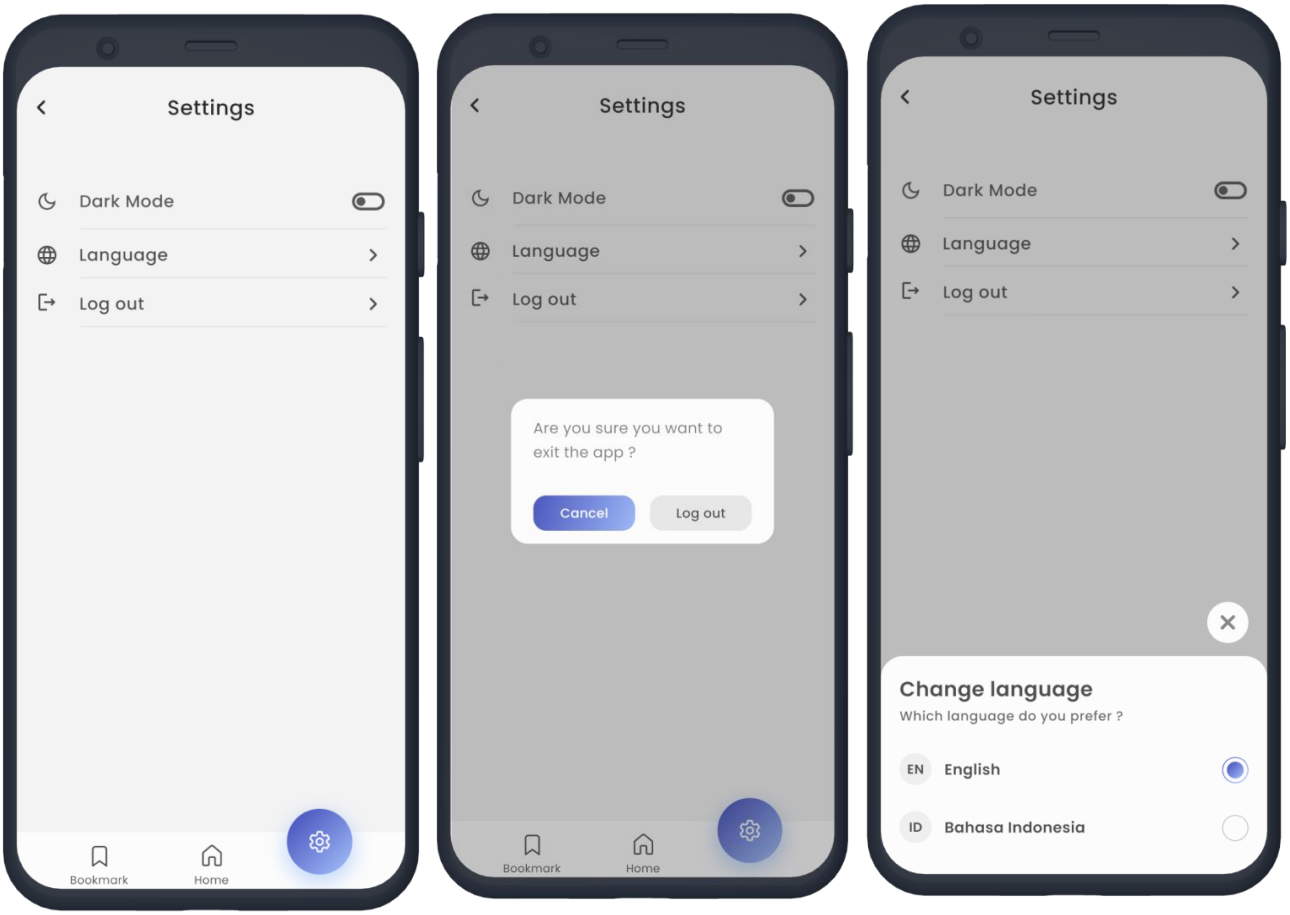
Bookmarks atau markah buku adalah sebuah pembatas buku yang biasanya dipakai seseorang untuk menandai buku yang terakhir dibaca. Contohnya pada tampilan bookmarks dibawah ini terdapat 2 Sub Bab yang terakhir dibaca.



Gambar 4. 12 Halaman Tampilan Bookmarks

g. Tampilan Halaman *Settings*

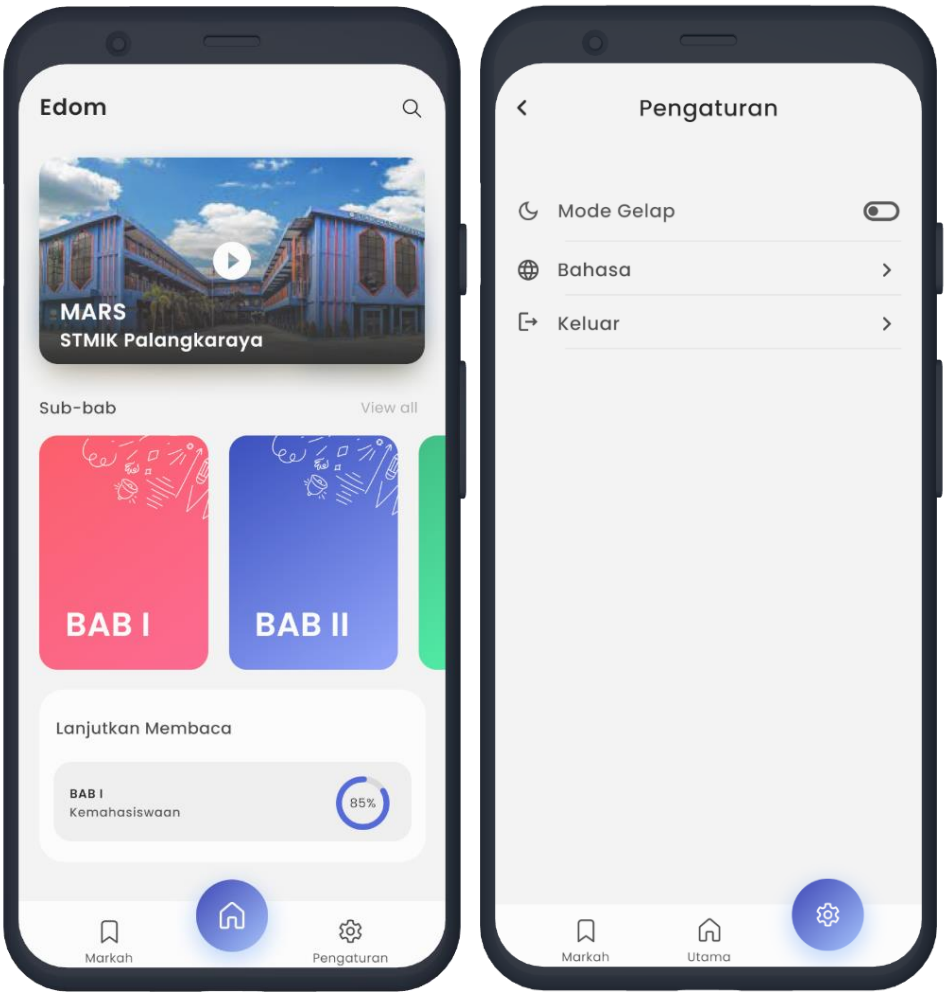
Pada tampilan *settings* pengguna dapat mengatur tampilan layar menjadi gelap dan terang atau biasa disebut dengan *dark mode*, pengguna juga bisa mengubah tampilan Bahasa menjadi Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.



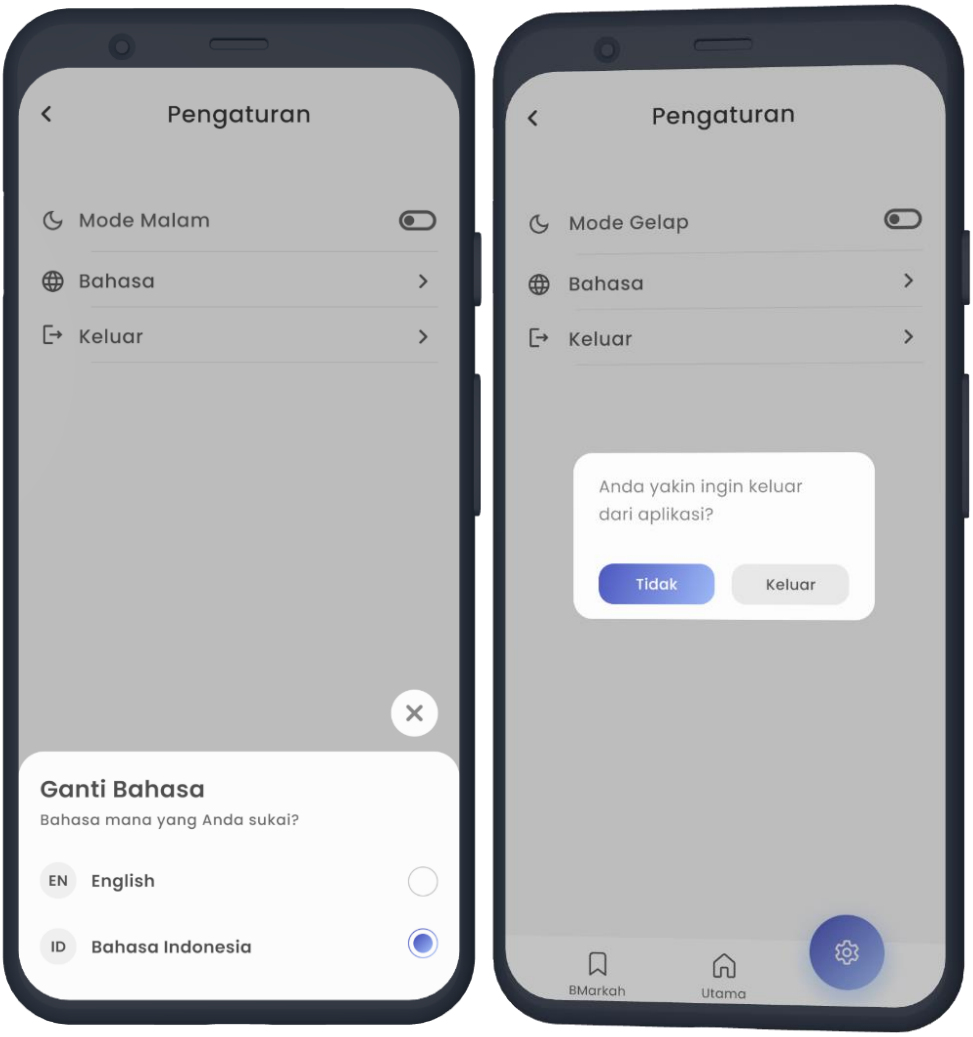
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Settings

h. Tampilan Halaman Bahasa Indonesia

Ini merupakan tampilan dalam aplikasi dalam Bahasa Indonesia, tampilan akan terubah ketika user memilih menggunakan Bahasa Indonesia maka sistem akan mengubah Bahasa menjadi Bahasa Indonesia.



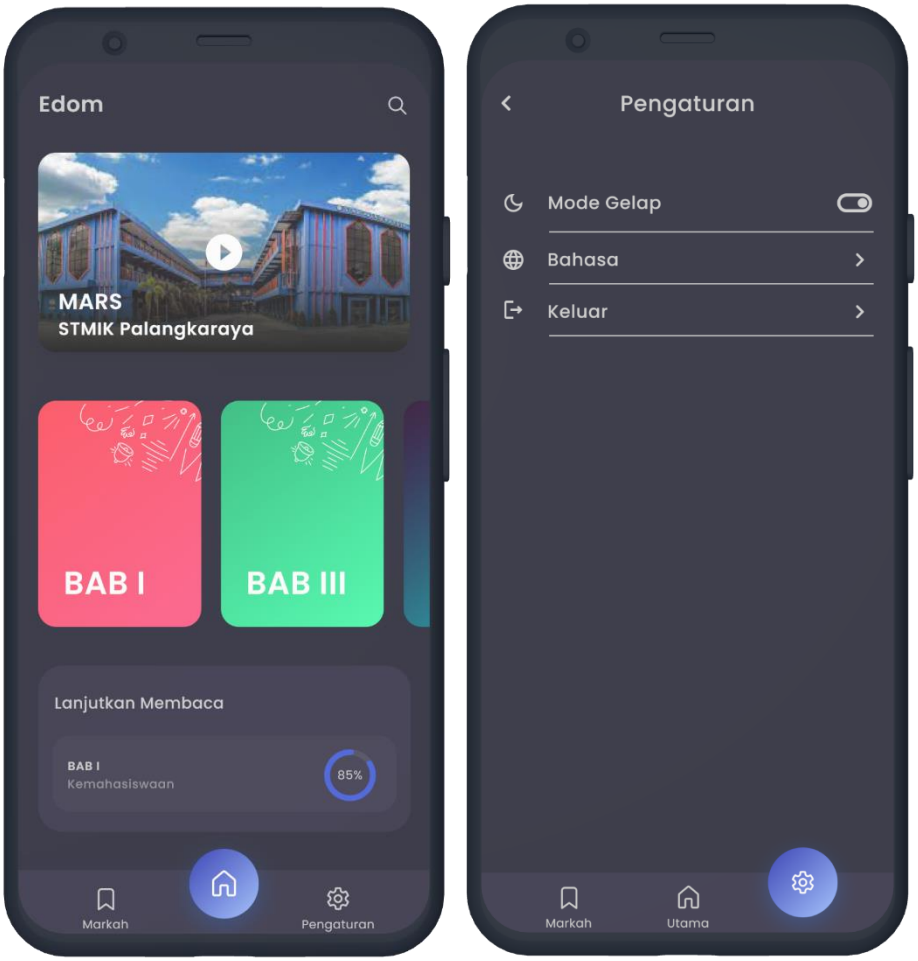
Gambar 4. 14. Tampilan Halaman Bahasa Indonesia



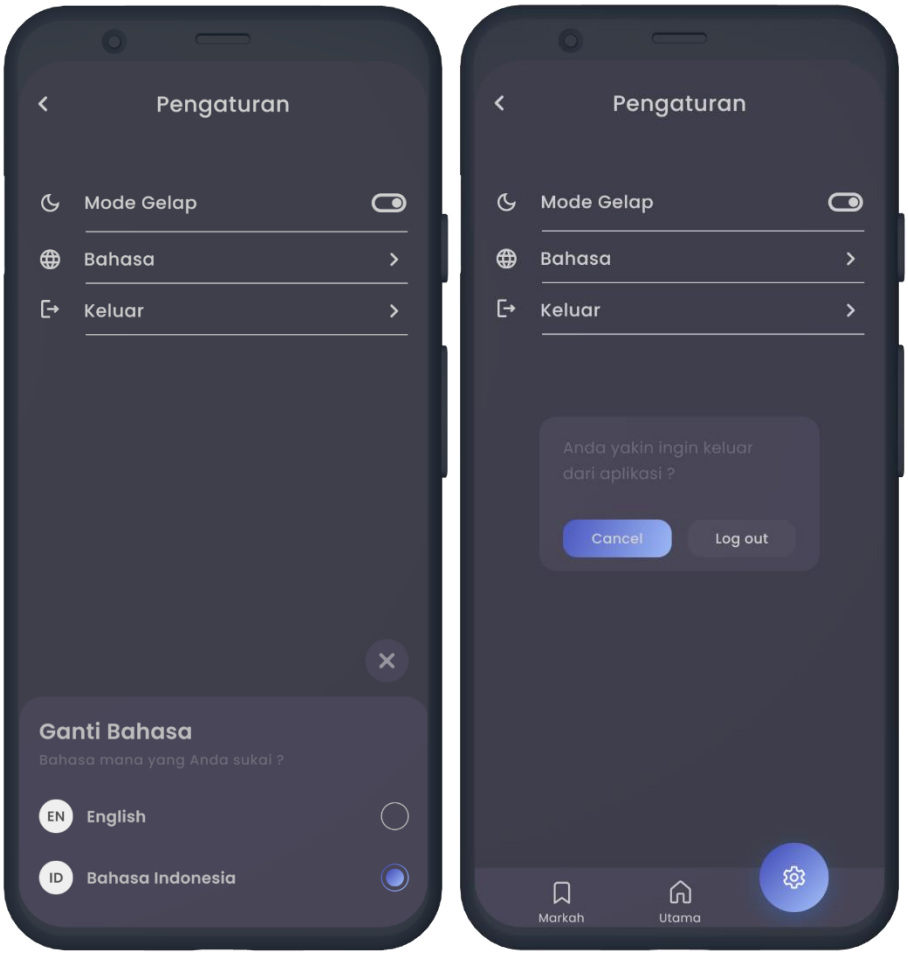
Gambar 4. 15. Tampilan Halaman Bahasa Indonesia

i. Tampilan *Drak Mode* Bahasa Indonesia

Ini merupakan tampilan halaman *Drak Mode* menggunakan Bahasa Indonesia, selain menggunakan mode terang rancangan aplikasi ini juga menggunakan mode gelap/drak mode yang dapat diakses pada bagian settings. Dengan memberikan dua mode UI ini diharapkan pengguna dapat lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 4. 16. Tampilan *Drak Mode* Bahasa Indonesia



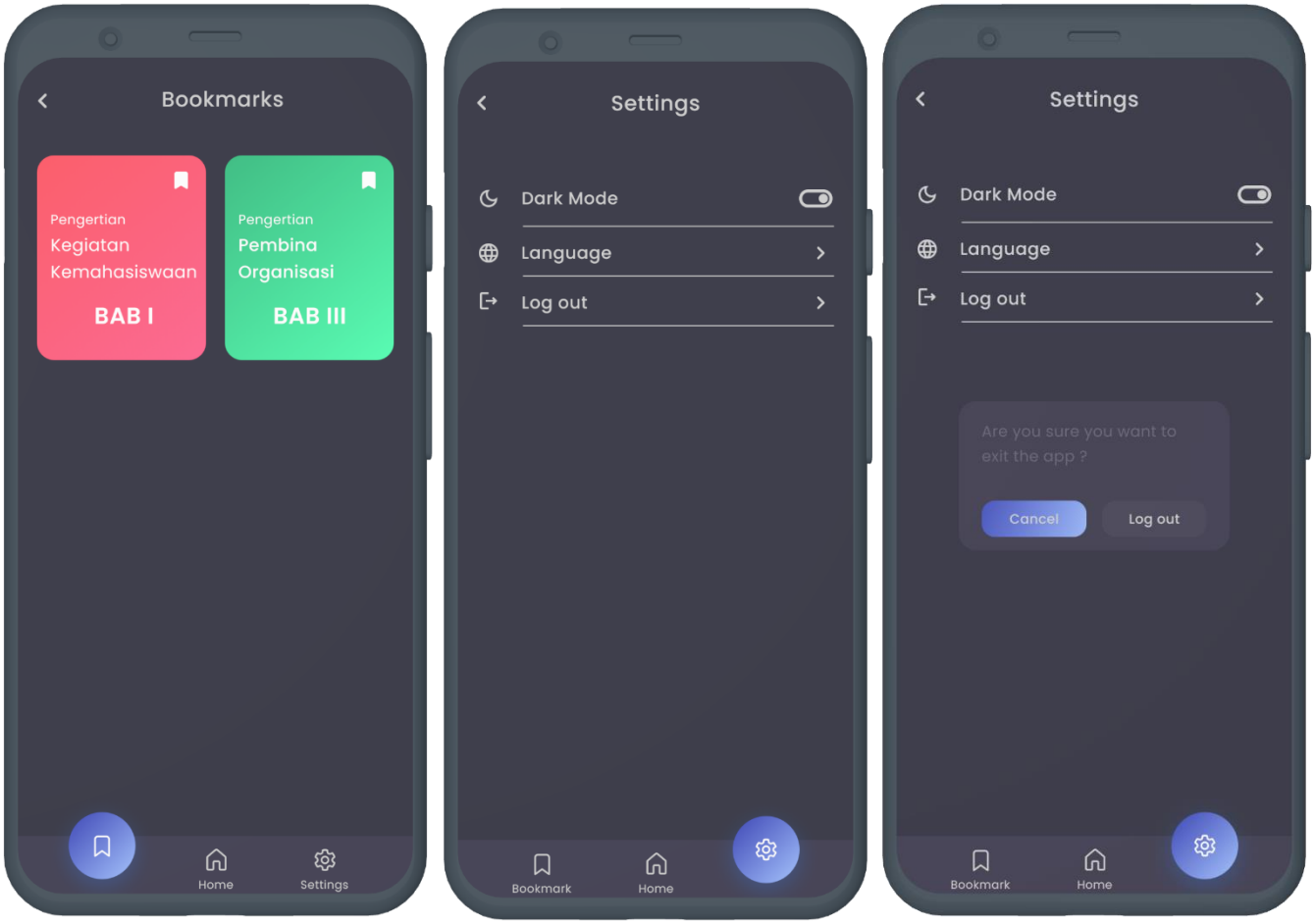
Gambar 4. 17. Tampilan *Drak Mode* Bahasa Indonesia

j. Tampilan Layar *Drak Mode*

Ini merupakan tampilan halaman *Drak Mode* menggunakan Bahasa Indonesia, selain menggunakan mode terang rancangan aplikasi ini juga menggunakan mode gelap/drak mode yang dapat diakses pada bagian settings. Dengan memberikan dua mode UI ini diharapkan pengguna dapat lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 4. 18 Tampilan Layar *Dark Mode*



Gambar 4. 19 Tampilan Layar Dark Mode

4.2.2 Solusi Terkait Hasil Temuan

Terkait hasil temuan yang didapatkan oleh penulis, maka penulis mengambil pemikiran atau solusi yaitu dengan merancang E-pedoman kegiatan kemahasiswaan yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan, adapun rancangan tersebut telah penulis tuang pada bab III dan bab IV. Secara keseluruhan rancangan yang penulis rancang tersebut dapat meminimalisir permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan, dengan dimanfaatkannya rancangan tersebut penulis mengharapkan terbantunya pihak Kemahasiswaan STMIK Palangka Raya dalam penghematan biaya untuk percetakan buku yang berbentuk fisik dan buku tersebut tidak akan hilang atau pun rusak.

4.2.3 Pembahasan Hasil Respon Pengguna

Untuk mengetahui tanggapan respon terhadap kualitas desain rancangan E-pedoman Kemahasiswaan Berbasis *Android* berdasarkan jawaban dari responden atas kepuasan terhadap program yang diukur dengan menggunakan *Skala Likert*. Skala likert merupakan metode perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk mengetahui skala sikap suatu objek tertentu. Bobot skala likert yang penulis gunakan adalah.

Tabel 4. 1. Tabel Skor Jawaban

Kriteria	Jawaban	Skor
1	**2**	**3**
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral	N	3
Kurang setuju	TS	2
Sangat tidak setuju	STS	1

4.2.3.1 Perhitungan Hasil Kuesioner

Tabel 4. 2. Poin Pernyataan Kuesioner

No	Penyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah digunakan					
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan					
3.	Desain tampilan sudah menarik					
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman di mana pun dan kapan pun dimasa mendatang					
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan					
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan					
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat					
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang					
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap					

No	Penyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang.					

Selanjutnya akan dilakukan perhitungan untuk mendapatkan hasil akhir.

a. Skor Ideal

Skor ideal ditentukan dengan menggunakan rumus :

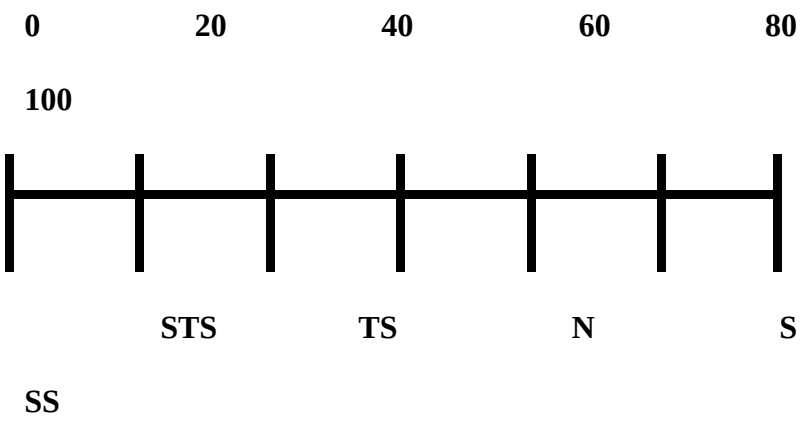
Skor Kreterium = nilai skala x jumlah responden

Rumus	**Skala**
1	**2**
5x20	SS
4x20	S
3x20	N
2x20	TS
1x20	STS

Tabel 4. 3. Skor Ideal

b. Rating *scale*

Selanjutnya akan dilakukan penentuan untuk nilai rating scale dan jarak intervalnya dari nilai pada table.


0
20
40
60
80
100
STS
TS
N
S
SS

Dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 4. 4. Ketentuan Rting Scale

Nilai Jawaban	**Skala**
1	**2**
81-100	SS
61-80	S
41-60	N
21-40	TS
0-20	STS

Selanjutnya akan dilakukan perhitungan pada setiap pernyataan dengan menggunakan rumus **hasil = skala jawaban + nilai skala**. Total nilai didapatkan dari perjumlahan total dari seluruh hasil pernyataan.

Tabel 4. 5. Hasil Penilaian Responden

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Total Nilai
		5	4	3	2	1	
		SS	S	N	TS	STS	
1.	Rancangan desain ini mudah dipahami	14	6	0	0	0	94
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan	10	10	0	0	0	90
3.	Desain tampilan sudah menarik	16	4	0	0	0	96
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman di mana pun dan kapan pun	11	9	0	0	0	91
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan	8	12	0	0	0	88

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Total Nilai
		SS	S	N	TS	STS	
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	14	6	0	0	0	94
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	12	8	0	0	0	92
8.	Rancangan sistem ini akan mempermudah efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	11	7	1	0	0	86
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	12	5	3	0	0	89
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	14	4	2	0	0	92

Tabel 4. 6. Perhitungan Presentase Jawaban

Pernyataan	**Presentase Jawaban (Total Nilai : Jumlah Skor Ideal) x 100%**
1	**2**
1	(94:100) x 100% = 94%
2	(90:100) x 100% = 0,90%
3	(96:100) x 100% = 0,96%
4	(91:100) x 100% = 0,91%
5	(88:100) x 100% = 0,88%
6	(94:100) x 100% = 0,94%
7	(92:100) x 100% = 0,92%
8	(86:100) x 100% = 0,86%
9	(89:100) x 100% = 0,89%
10	(92:100) x 100% = 0,92%
Total Akhir	91,2%

Skala Presentase Jawaban

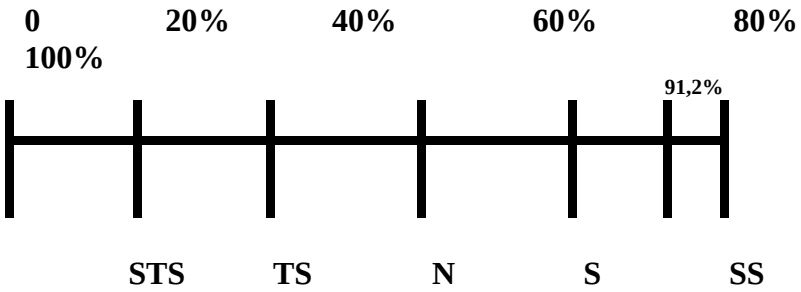
Angka 0% - 20% = Sangat Tidak Setuju

Angka 21% - 40% = Tidak Setuju

Angka 41% - 60% = Netral

Angka 61% - 80% = Setuju

Angka 81% - 100% = Sangat Setuju



Dari skala diatas maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang dinilai dari 20 responden dan 10 pernyataan maka diperoleh hasil interpretasi sebesar 91,2% atau dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa rancangan E-pedoman Kegiatan Kemahasiswan Berbasis Android, tergolong sangat baik dan dapat diterima oleh pengguna.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

a. Dengan menggunakan metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi dan studi pustaka, teknik dan alat bantu analisis menggunakan Tools *Unifeld Modeling Language (UML)*. Serta Perancangan antarmuka (*Interface*) menggunakan *Figma*. Maka dihasilkan sebuah Perancangan E-pedoman Kegiatan Kemahasiswaan yang diimplementasikan berupa desain interface.
b. Berdasarkan hasil dari perhitungan kuesioner menggunakn metode Skala Likert, dengan 10 pernyataan yang diajukan kepada 20 responden dapat disimpulkan bahwa perancangan E-pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Android sudah layak memperoleh nilai interpretasi 91,2% dapat disimpulkan bahwa perancangan ini dapat diterima oleh responden.

5.2 Saran

Untuk implementasi dan pengembangan dimasa yang akan datang, diusulkan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada peneliti selanjutnya, hendaknya perancangan ini dapat diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi agar nantinya dapat berguna bagi pihak yang membutuhkan.
2. Perancangan E-Pedoman berbasis digital ini merupakan gambaran dari sistem yang nantinya dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya, yang mana akan mempermudah mahasiswa untuk mengakses buku pedoman dimana pun dan kapan pun.
3. Kepada peneliti selanjutnya, jika perancangan ini dapat terealisasikan dalam bentuk aplikasi, perlu ditambahkan halaman daftar isi, serta tambahan buku dari tahun ke tahun akademik.
4. Penulis mengharapkan apabila perancangan ini terealisasikan dalam bentuk aplikasi, hendaknya peneliti selanjutnya membuat aplikasi versi *Android* dan I*OS*.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar, F. Z., & Soedewi, S. (2020). Perancangan E-book Sebagai Panduan Antisipasi Bencana Banjir Untuk Warga Pagarsih. *eProceedings of Art & Design*, *7*(2).

Aulia, A. N., & Ardiansyah, A. (2018). Rancang Bangun UI (User Interface)/UX (User Interface) Aplikasi Manajemen Skripsi Pada Program Studi Teknik Informatika Di Universitas Ahmad Dahlan. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika)(E-Journal)*, *6*(2), 32-42.

Adzani, M. L. (2016). *Analisis dan perancangan UI/UX pada prototype aplikasi mobile E-Commerce Gramedia. com* (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).

Choesrani, D. Z. (2020). Kegiatan Public Relations Dalam Meningkatkan Citra Hotel Salak The Heritage Bogor. *Jurnal British*, *1*(1), 14-22.

Frasiwi, A. R. (2019). *PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS DIGITAL MENGGUNAKAN ANDROID DI JURUSAN TEKNIK KOMPUTER* (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya).

Hanum Harahap, S. (2018). ANALISIS PEMBELAJARAN SISTEM AKUNTANSI MENGGUNAKAN DRAW. IO SEBAGAI PERANCANGAN DIAGRAM ALIR.

Hanurawan, F., & Soetjipto, B. E. (2009). Pengembangan buku panduan guru untuk pembelajaran PKn SD/MI melalui berbagai Model Cooperative Learning. *Jurnal Sains Psikologi*, *1*(2).

Hayati, W. (2018). *APLIKASI PEMESANAN RENTAL MOBIL PADA CV ALHIKMAH PALEMBANG BERBASIS ANDROID* (Doctoral dissertation, POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA).

Kartikasari, A. D. (2014). Pembuatan Aplikasi Informasi Tagihan Listrik Berbasis Android. *Skripsi, Fakultas Ilmu Komputer*.

Lubis, D. S. PERANCANGAN APLIKASI PEMINJAMAN DAN PENGEMBALIAN BUKU PADA PERPUSTAKAAN POLITEKNIK UNGGUL LP3M BERBASIS DESKTOP.

Mulyadi, S., & Bernadisman, D. (2021). BUKU PANDUAN AKADEMIK STMIK MUHAMMADIYAH JAKARTA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Visualika*, *7*(1), 102-112.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, *10*(2), 208-219.

Rizarizki, J. M., Khairinal, K., & Syuhada, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI MAN 1 KERINCI. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, *2*(2), 967-978.

Ramli, F. R., Hakim, F., & Hutabarat, R. A. (2021). Perancangan Web Design Aplikasi E-Learning dengan Metode Prototype pada Tingkat SMA. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 13-18.

Rasmawan, R., & Erlina, E. (2021). Pengembangan aplikasi e-book elektrokimia berbasis android untuk menumbuhkan self-directed learning mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, *9*(3), 346-362.

Sari, R. P., & Istikoma, I. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Rapat Online FMIPA UNTAN menggunakan UML. *Prosiding SISFOTEK*, *2*(1), 154-165.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing

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

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

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

1. Nama : Ferdiyani Haris, M. Kom.
   NIK : 198102232005104
   Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**

2. Nama : Rommi Kaestria, M. Kom.
   NIK : 198605242011103
   Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

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

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

Palangka Raya, 28 September 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi

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. Permohonan Ijin Penelitian

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

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

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

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

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

"Perancangan E-Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Android"

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

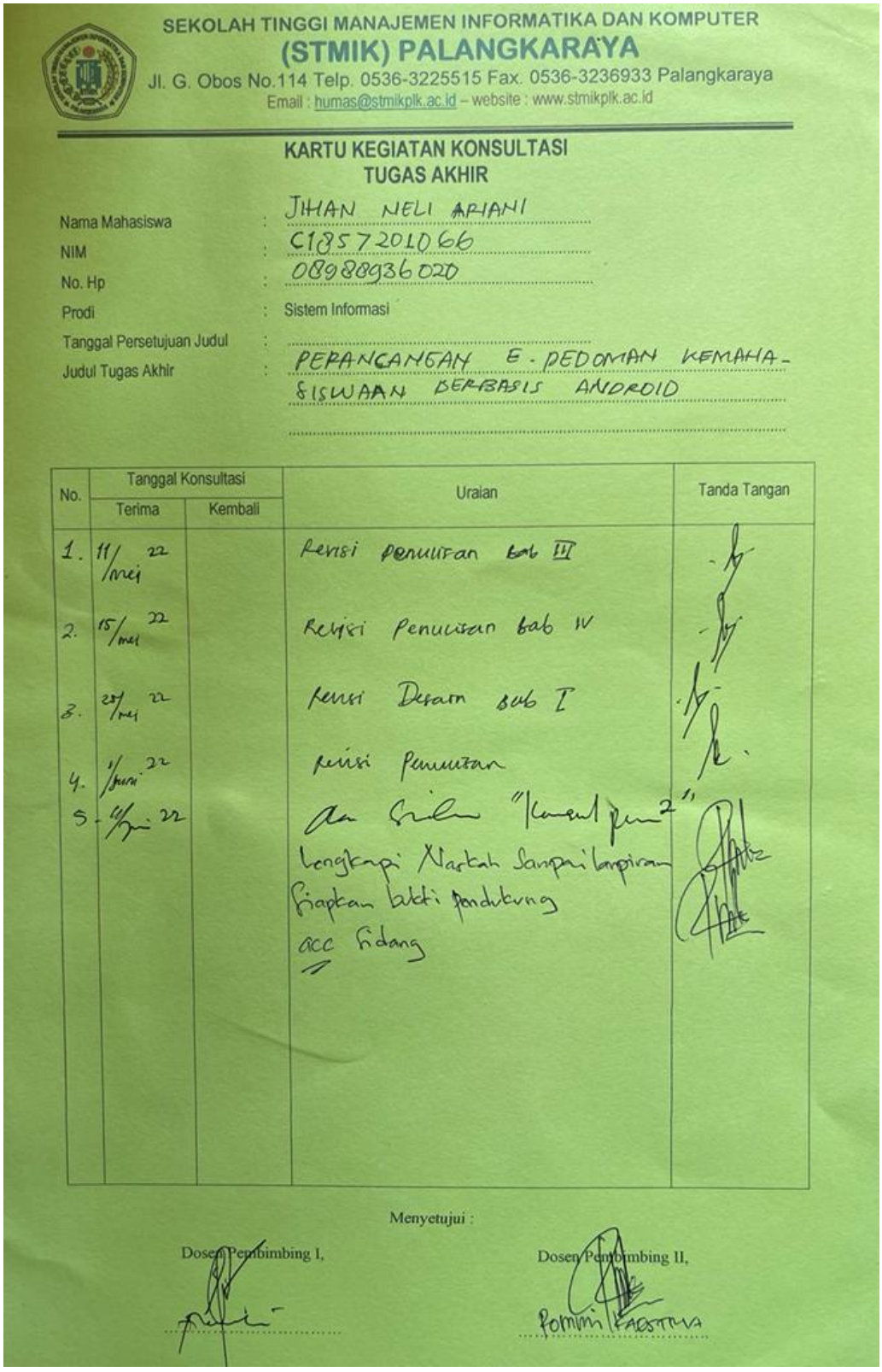
Palangka Raya, 12 November 2021
Ketua,

Supareno, M.Kom
NIK. 196901041995105

Tembusan :

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

Lampiran 3. Kartu 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 : JIHAN NELI ARIANI
NIM : C1857201066
No. Hp : 089689360200
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN E-PEDOMAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	11/ Mei 22		Revisi penulisan bab III	
2.	15/ mei 22		Revisi penulisan bab IV	
3.	23/ mei 22		Revisi Desain bab I	
4.	1/ juni 22		revisi penulisan	
5.	4/ juni 22		Acc Sidang "Lengkapi pun?" Lengkapi Naskah Sampai lampiran Siapkan bukti pendukung acc sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Pomsi Kadstiva

Lampiran 4. Lembar Kegiatan Observasi

LEMBAR KEGIATAN OBSERVASI

Nama	:	JIHAN NELI ARIANI
NIM	:	C1857201066
Program Studi/Jenjang	:	Sistem Informasi/S-1
Perguruan Tinggi	:	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya
Judul Tugas Akhir	:	Perencanaan E-pedoman Kegiatan Kemahasiswaan Berbasis Android

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Jumat, 12 November 2021	Memberikan surat Izin Penelitian kepada objek Penelitian
2.	Sabtu, 13 November 2021	Menerima surat balasan diterima melakukan penelitian dari objek penelitian.
3.	Jumat, 15 Januari 2022	Melakukan wawancara dengan Kasubag Kemahasiswaan

Lampiran 5. Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

Narasumber : Rommi Kaestria, M.Kom

Pewawancara : Jihan Neli Ariani

1. Dimana lokasi STMIK Palangka Raya dan, dimana lokasi Kemahasiswaan STMIK Palangka Raya ?
   Jawab : JL. G.Obos No. 114

2. Siapa yang sekarang menduduki posisi Subag Kemahasiswaan STMIK Palangka Raya ?
   Jawab : Bpk Rommi Kaestria, M.kom

3. Apakah Pedoman Kegiatan Kemahasiswaan selalu direvisi setiap tahun ajaran baru ?
   Jawab : Ya, selalu direvisi tiap tahun.

4. Apakah pencetakan buku Pedoman Kegiatan Kemahasiswaaan mengeluarkan biaya ?
   Jawab : Ya, ada biaya untuk pencetakkan.

5. Apakah buku pedoman kegiataan kemahasiswaan dibagikan kepada mahasiswa atau hanya untuk UKM/Organisasi saja ?
   Jawab : Diberikan dan di sosialisasikan.

6. Bagaimana proses yang terjadi pada pemberkasan fisik buku pedoman kegiatan kemahasiswaan ?
   Jawab : Selama ini buku pedoman ditaruh dilemari dalam bentuk cetak.

7. Apakah sekarang ini penggunaan buku secara fisik berguna atau ada cara lain untuk mendokumentasikannya ?
   Jawab : Saat ini berguna, akan tetapi harusnya bisa memanfaatkan penggunaan digitalisasi. Jadi nanti file yang sudah digitalisasi sewaktu-waktu bisa kita gunakan kembali.

8. Kenapa beralih dari menggunakan cetak ke digital ? Apakah perlu dilakukan proses digitalisasi dan apa alasannya ?
   Jawab : Karena selama ini kalo menggunakan cara cetak kita harus mengeluarkan biaya dalam proses pencetakan disamping itu juga sifat dari cetak fisik itu tidak bertahan lama dibandingkan dengan file, dalam proses pencarian berkas lebih cepat untuk mengakes pedoman dengan menggunakan file dari pada dalam bentuk cetak

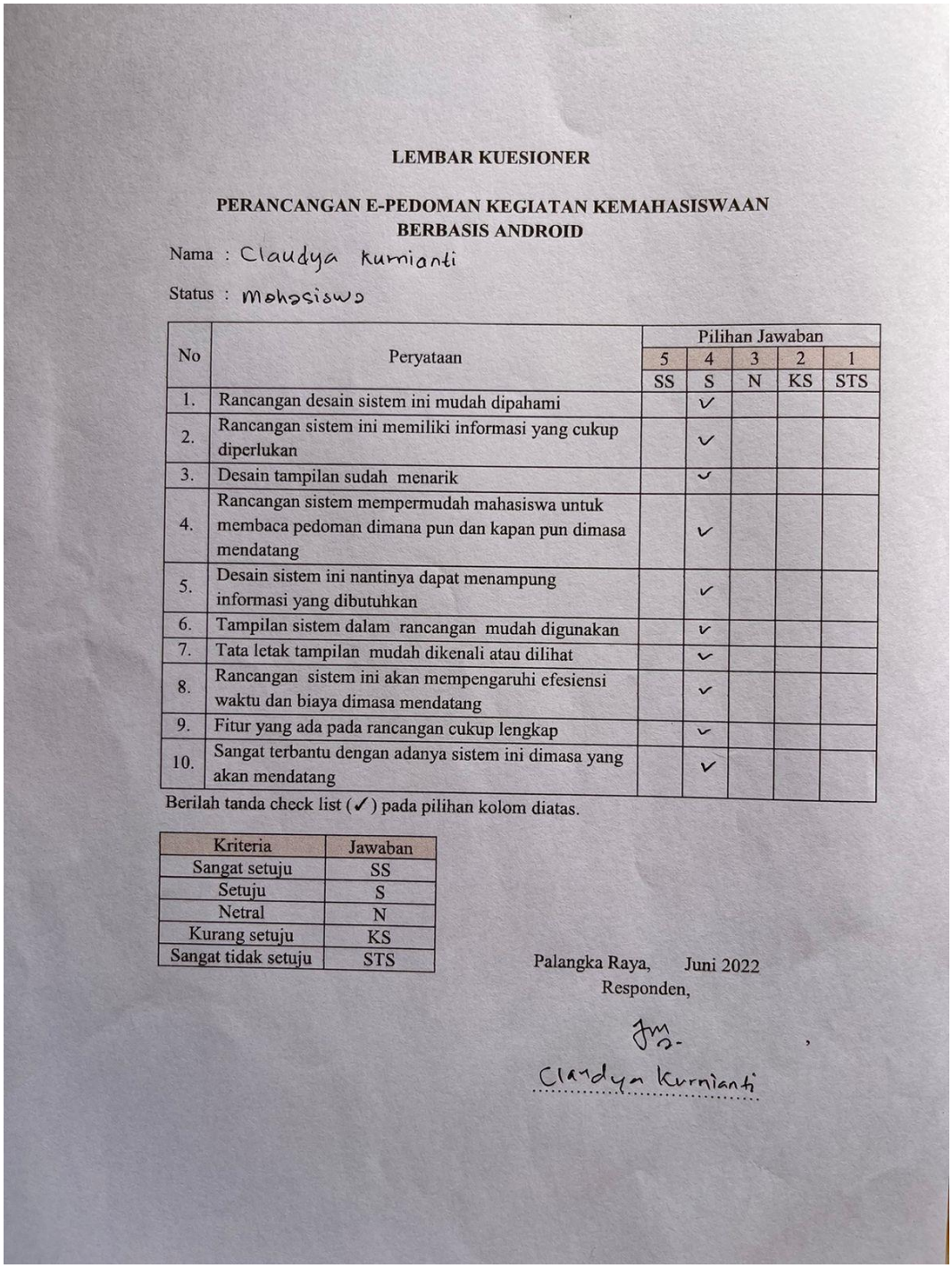
Palangka Raya, November 2021

Kasubbag Kemahasiswaan dan Alumni
STMIK Palangkaraya

Rommi Kaestria, M.Kom
NIK 198605242011103

Lampiran 6. Hasil Kuesioner

HASIL KUESIONER



LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Claudya Kurnianti

Status : Mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami		✓			
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan		✓			
3.	Desain tampilan sudah menarik		✓			
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang		✓			
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan		✓			
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat		✓			
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang		✓			
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap		✓			
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang		✓			

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

Claudya Kurnianti

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Rahayu Anggita Asti

Status : Mahasiswa.

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan		✓			
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang	✓				
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	✓				
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, 17 Juni 2022

Responden,

Rahayu Anggita. A

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Feroiina . M . T

Status : Mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami		✓			
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan		✓			
3.	Desain tampilan sudah menarik		✓			
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang		✓			
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan		✓			
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat		✓			
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang		✓			
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap		✓			
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang		✓			

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, 17 Juni 2022

Responden,

Ferlin

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Detty Kristiana

Status : Mahasswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan	✓				
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang	✓				
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan	✓				
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang		✓			
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

Detty. K.

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Aryo Muhammad Nevin

Status : Mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami		✓			
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan		✓			
3.	Desain tampilan sudah menarik		✓			
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang		✓			
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang		✓			
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap			✓		
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang			✓		

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

.....

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Elda Usta

Status : Mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan	✓				
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang	✓				
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan	✓				
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	✓				
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, 17 Juni 2022

Responden,

Elda Usta.

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Rossa fransiska

Status : mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan	✓				
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang		✓			
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan		✓			
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat		✓			
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang		✓			
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap		✓			
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

ROSSA FRANSISKA

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Muhammad Ramadhan

Status : mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan		✓			
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang		✓			
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang		✓			
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap		✓			
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

.....

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : DESTRI NATALISA

Status : MAHASISWI

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan	✓				
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang	✓				
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan	✓				
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	✓				
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

DESTRI NATALISA

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Mery S. Tambunan

Status : Mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami		✓			
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan		✓			
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang		✓			
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat		✓			
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	✓				
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

Mery S. Tambunan

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Ratu Olivia

Status : Mahasiswi

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan	✓				
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang	✓				
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan	✓				
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	✓				
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, 17 Juni 2022

Responden,

Ratu Olivia

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Gustianus Kyanto

Status : Mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan	✓				
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang	✓				
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan	✓				
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	✓				
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, 17 Juni 2022

Responden,

Gustianus Kyanto

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Yanuariko Karunia P

Status : Mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami		✓			
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan		✓			
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang	✓				
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan		✓			
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat		✓			
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	✓				
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap			✓		
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang			✓		

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

.....

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : RATU SANTIKA

Status : MAHASISWA

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan		✓			
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang		✓			
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat		✓			
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang		✓			
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang		✓			

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

RATU SANTIKA

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Wahid Izami

Status : Mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami		✓			
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan		✓			
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang		✓			
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan		✓			
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat		✓			
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang			✓		
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap			✓		
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang		✓			

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

.....

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Yolfin Anjeliani Labi

Status : Mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan		✓			
3.	Desain tampilan sudah menarik		✓			
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang	✓				
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan	✓				
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	✓				
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, 17 Juni 2022

Responden,

Yolfin A.L

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Resta Novaliska

Status : Mahasiswi

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan	✓				
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang	✓				
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan	✓				
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	✓				
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, 17 Juni 2022

Responden,

Resta Novaliska

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Rado marcelino

Status :

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan	✓				
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang		✓			
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang			✓		
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap		✓			
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

.....

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : ADA GAWI HATI

Status : MAHASISWA

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan	✓				
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang	✓				
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan	✓				
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan	✓				
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat	✓				
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	✓				
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, 17 Juni 2022

Responden,

ADA GAWI HATI

LEMBAR KUESIONER

PERANCANGAN E-PEDOMAN KEGIATAN KEMAHASISWAAN BERBASIS ANDROID

Nama : Khodijah

Status : mahasiswa

No	Peryataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	KS	STS
1.	Rancangan desain sistem ini mudah dipahami	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki informasi yang cukup diperlukan	✓				
3.	Desain tampilan sudah menarik	✓				
4.	Rancangan sistem mempermudah mahasiswa untuk membaca pedoman dimana pun dan kapan pun dimasa mendatang	✓				
5.	Desain sistem ini nantinya dapat menampung informasi yang dibutuhkan		✓			
6.	Tampilan sistem dalam rancangan mudah digunakan		✓			
7.	Tata letak tampilan mudah dikenali atau dilihat		✓			
8.	Rancangan sistem ini akan mempengaruhi efesiensi waktu dan biaya dimasa mendatang	✓				
9.	Fitur yang ada pada rancangan cukup lengkap	✓				
10.	Sangat terbantu dengan adanya sistem ini dimasa yang akan mendatang	✓				

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Kriteria	Jawaban
Sangat setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Kurang setuju	KS
Sangat tidak setuju	STS

Palangka Raya, Juni 2022

Responden,

.....

Lampiran 7. Dokumentasi

DOKUMENTASI



Foto pada saat melakukan wawancara bersama
Kasubag Kemahasiswaan STMIK Palangkaraya