

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DALAM PERANCANGAN APLIKASI
INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA UNIVERSITAS PASIR
PENGARAIAN BERBASIS BUKU SAKU *MOBILE*
(Studi Kasus BAKPK Universitas Pasir Pengaraian)**

SKRIPSI



OLEH:

QORI MAHFUDHOH

NIM.1837027

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN

2022

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DALAM PERANCANGAN APLIKASI
INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA UNIVERSITAS PASIR
PENGARAIAN BERBASIS BUKU SAKU *MOBILE*
(Studi Kasus BAKPK Universitas Pasir Pengaraian)**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



OLEH:

QORI MAHFUDHOH

NIM.1837027

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN**

2022

ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING
IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DALAM PERANCANGAN APLIKASI
INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA UNIVERSITAS PASIR
PENGARAIAN BERBASIS BUKU SAKU *MOBILE*
(Studi Kasus BAKPK Universitas Pasir Pengaraian)

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Imam Rangga Bakti, M.Kom
NIDN. 0130109201

Pembimbing II



Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si
NIDN. 1001039301

Diketahui Oleh:

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Basrudin, S. Pd., M.Kom
NIDN. 10200088702

iii

PERSETUJUAN PENGUJI

Tugas Akhir ini telah diuji oleh
Tim Penguji Ujian Sarjana Komputer
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pasir Pengaraian
Pada Tanggal 12 Juli 2022

Tim Penguji:

- | | | |
|--|------------|--|
| 1. <u>Imam Rangga Bakti, M.Kom</u>
NIDN. 0130109201 | Ketua | () |
| 2. <u>Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si</u>
NIDN. 1001039301 | Sekretaris | () |
| 3. <u>Basorudin, S.Pd., M.Kom</u>
NIDN. 10200088702 | Anggota | () |
| 4. <u>Asep Supriyanto, S.T., M.Kom</u>
NIDN. 1003108903 | Anggota | () |
| 5. <u>Erni Rouza, S.T., M.Kom</u>
NIDN. 1009058707 | Anggota | () |

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pasir Pengaraian



Hendri Maradona, M.Kom
NIDN. 1002038702

LEMBARAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul "Implementasi Multimedia Dalam Perancangan Aplikasi Informasi Akademik Mahasiswa Universitas Pasir Pengaraian Berbasis Buku Saku *Mobile*", benar hasil penelitian saya dengan arahan Dosen Pembimbing dan belum pernah diajukan dalam bentuk apapun untuk mendapatkan gelar Kesarjanaan. Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam naskah dengan menyebutkan referensi yang dicantumkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena Skripsi ini, serta lainnya sesuai norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Pasir Pengaraian, Juli 2022
Yang Membuat Pernyataan



QORI MAHFUDHOH
NIM. 1837027

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, Skripsi yang berjudul “**Implementasi Multimedia dalam Perancangan Aplikasi Informasi Akademik Mahasiswa Universitas Pasir Pengaraian Berbasis Buku Saku *Mobile***” ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer pada Universitas Pasir Pengaraian.

Skripsi ini disusun sebagai hasil penelitian untuk memperoleh solusi atas masalah Informasi Akademik Mahasiswa pada Universitas Pasir Pengaraian. Dalam penulisan Skripsi ini telah mendapatkan banyak bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Hardianto, M.Pd selaku Rektor Universitas Pasir Pengaraian.
2. Bapak Hendri Maradona, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pasir Pengaraian.
3. Bapak Basorudin, S.Pd., M.Kom, selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pasir Pengaraian, serta selaku penguji I yang telah menguji, dan memberi saran untuk menjadikan penyusunan Skripsi ini lebih baik.

4. Bapak Imam Rangga Bakti, M.Kom, selaku koordinator Skripsi sekaligus pembimbing I yang telah banyak membantu dalam menyusun jadwal dan

koordinasi dengan para pembimbing dan sesuatu hal yang memperlancar jalannya Skripsi ini.

5. Bapak Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si, selaku pembimbing II Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang berharga dalam menyusun Skripsi ini.
6. Bapak Asep Supriyanto, S.T., M.Kom, selaku penguji II yang telah menguji, dan memberi saran untuk menjadikan penyusunan Skripsi ini lebih baik.
7. Ibu Erni Rouza, S.T., M.Kom selaku penguji III yang telah menguji, dan memberi saran untuk menjadikan penyusunan Skripsi ini lebih baik.
8. Kepada semua pihak yang belum saya sebutkan, yang telah membantu baik selama perkuliahan maupun dalam masa pengerjaan Skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan Skripsi ini. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Pasir Pengaraian, Juli 2022



QORI MAHFUDHOH
1837027

Kata Persembahan

Bismillahirrahmanirrahim..

Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Alhamdulillah Rabbil Alamin, puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT dan tidak lupa juga Shalawat serta Salam terucap kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW dan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada orang tua ayahanda Musiran dan ibunda Asriah tercinta serta kakanda M. Amin Fauzi, Rusdiansyah, Fatkhul Muin, Luth Fimawahib. Dan tidak lupa adinda Fariza Aprillia yang sudah saya anggap sebagai adik . Terimakasih juga teruntuk kakak-kakak ipar saya Sri Nurhayati, Febrina Astuti Sitepu, Enita Juniarsih, dan Nufi Pawastri yang telah memberikan dukungan selama ini.

Teruntuk diri saya sendiri, terimakasih sebanyak-banyaknya karena telah bertahan dalam menikmati proses panjang skripsi saya. Telah melalui berbagai macam hambatan baik dalam proses pengerjaan, proses revisi dan juga proses perjalanan spiritual saya dalam bekerja keras untuk menyelesaikannya. Saya sudah bekerja keras siang dan malam, lembur ketemu pagi sampai malam lagi untuk mengerjakan skripsi ini, meskipun diiringi dengan tangisan dan keluhan setiap hari. Semoga skripsi ini menjadi karya terbaik saya, dan memotivasi saya untuk lebih belajar lagi dan membuat karya lainnya.

Teruntuk teman-teman kampus Universitas Pasir Pengaraian Murfi Wiyandari, Yulia Wulandari, Lusi Hariyani, Selvi Yanti, Siska Amelia, Kholis

Saturodiyah, Nasrullah Qhory, Wahyu Ilham, Daniel Sudriyanto, Abdus Salam, Pujianto Hutabarat, Ega Pratika dan lain-lainnya yang tidak bisa saya sebutkan semuanya, yang selalu memberikan semangat, dorongan serta bantuannya dari awal kuliah hingga sampai tersusunnya Skripsi ini. Teruntuk teman dari kampus UIR Ria Saputri dan teman dari kampus UNP Alfionita Anggraini, terimakasih atas motivasi dari jarak jauh yang selama ini kalian berikan. Seluruh mahasiswa/i Teknik Informatika angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan, semangat, bantuan dan saran yang sangat membantu selama ini, hingga penulisan Skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik. Semoga segala bantuan yang telah diberikan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa. Aamiin.

Pasir Pengaraian, Juli 2022

QORI MAHFUDHOH
1837027

ABSTRACT

Every university has an academic information system that the academic community needs to know. Understanding of the correct academic information system for students can help students to run lectures properly and correctly. Pasir Pengaraian University (UPP) is a private university in Rokan Hulu Regency, Riau Province. UPP has a special bureau to serve the academic process, namely the Promotion and Cooperation Student Academic Bureau or commonly abbreviated as BAKPK. The obstacle that is often encountered at BAKPK is the lack of understanding of the UPP academic community towards the academic system, especially students. Even though academic regulations and guidelines already exist, they are not necessarily easily understood by students. One solution that can be used to help solve this weakness is to build a Mobile Pocket Book-Based Student academic information application. This application was built using Adobe Animate. The Mobile Pocket Book-Based Student academic information application has various menus, namely the UPP General Provisions menu, UPP Vision and Mission, UPP Structure, University Organs, Lecturers and Education Personnel, Students and Alumni, and Academics. The application has succeeded in displaying these menus properly and is user-friendly. Application testing using Black Box and UAT. From the results of the UAT test, the percentage of users stating this application is feasible is 82%.

Keywords : Academic Information, Mobile Pocket Book, Adobe Animate.

ABSTRAK

Setiap perguruan tinggi memiliki sebuah sistem informasi akademik yang perlu diketahui oleh *civitas academica*. Pemahaman terhadap sistem informasi akademik yang benar bagi mahasiswa dapat membantu mahasiswa untuk menjalankan perkuliahan dengan baik dan benar. Universitas Pasir Pengaraian (UPP) merupakan perguruan tinggi swasta di Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. UPP memiliki biro khusus untuk melayani proses akademik yaitu Biro Akademik Kemahasiswaan Promosi dan Kerjasama atau biasa disingkat menjadi BAKPK. Kendala yang seringkali dijumpai di BAKPK adalah lemahnya pemahaman *civitas academica* UPP terhadap sistem akademik, terutama mahasiswa. Meskipun peraturan maupun pedoman akademik sudah ada, namun itu tidak serta merta mudah dipahami oleh mahasiswa. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk membantu menyelesaikan kelemahan ini adalah dengan membangun sebuah aplikasi informasi akademik Mahasiswa Berbasis Buku Saku *Mobile*. Aplikasi ini dibangun menggunakan *Adobe Animate*. Aplikasi informasi akademik Mahasiswa Berbasis Buku Saku *Mobile* memiliki beragam menu yaitu menu Ketentuan Umum UPP, Visi dan Misi UPP, Struktur UPP, Organ Universitas, Dosen Dan Tenaga Kependidikan, Mahasiswa dan Alumni, serta Akademik. Aplikasi telah berhasil menampilkan menu-menu tersebut dengan baik dan *user-friendly*. Pengujian aplikasi menggunakan *Black Box* dan *UAT*. Dari hasil pengujian *UAT*, persentase pengguna menyatakan aplikasi ini layak adalah sebesar 82%.

Kata Kunci : Informasi Akademik, Buku Saku *Mobile*, *Adobe Animate*.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
LEMBARAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
KATA PERSEMBAHAN	ix
ABSTRACT	xi
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR SIMBOL	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Multimedia	7
2.1.1 Elemen <i>Multimedia</i>	7
2.1.2 <i>Storyboard</i>	8
2.1.3 Struktur Navigasi <i>Multimedia</i>	9
2.1.4 Metode Pengembangan <i>Multimedia</i>	11
2.2 <i>Android</i>	12
2.3 Informasi Akademik.....	13
2.4 Buku Saku	14
2.5 Buku Digital	15
2.6 Buku Saku Digital	15

2.7	<i>Adobe Animate</i>	15
2.8	<i>Action Script</i>	17
2.9	Aplikasi	17
2.10	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	18
2.11	<i>Flowchart</i>	19
2.12	<i>Draw.io</i>	19
2.13	<i>UAT (User Acceptance Test)</i>	19
2.14	<i>Blackbox</i>	19
2.15	Dosen dan Tenaga Kependidikan.....	20
2.16	Mahasiswa dan Alumni	21
2.17	Penelitian Terkait	21
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....		25
3.1	Tahapan Penelitian	25
3.2	Pengumpulan Data	26
3.2.1	Studi Kepustakaan.....	26
3.2.2	Observasi (Pengamatan).....	26
3.2.3	Wawancara.....	26
3.3	Pengembangan Sistem.....	27
3.3.1	Konsep (<i>Concept</i>).....	27
3.3.2	Perancangan (<i>Design</i>)	27
3.3.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	28
3.3.4	Implementasi Sistem (<i>Assembly</i>)	28
3.3.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	29
3.3.6	Distribusi (<i>Distribution</i>).....	29
3.4	Kesimpulan dan Saran	30
BAB 4 ANALISA DAN PERANCANGAN.....		31
4.1	Analisa Sistem	31
4.1.1	Analisa Sistem Lama.....	31
4.1.2	Analisa Sistem Baru	32
4.1.3	Analisa <i>Flowchart</i> Sistem	34
4.1.4	Analisa Kebutuhan Sistem	36
4.1.5	Analisa Masukan Sistem	36

4.2	Perancangan Sistem.....	36
4.2.1	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	37
4.3	Perancangan Antarmuka.....	46
4.3.1	Perancangan Struktur Kombinasi.....	46
4.3.2	Perancangan Antarmuka Tampilan Awal	48
4.3.3	Perancangan Antarmuka Menu Utama	48
4.3.4	Perancangan Antarmuka Menu Ketentuan Umum	49
4.3.5	Perancangan Antarmuka Menu Visi Misi UPP.....	50
4.3.6	Perancangan Antarmuka Menu Struktur UPP	50
4.3.7	Perancangan Antarmuka Menu Organ Universitas.....	51
4.3.8	Perancangan Antarmuka Menu Senat Universitas.....	51
4.3.9	Perancangan Antarmuka Menu Pimpinan Universitas	52
4.3.10	Perancangan Antarmuka Menu LPMI	53
4.3.11	Perancangan Antarmuka Menu Senat Fakultas.....	53
4.3.12	Perancangan Antarmuka Menu Pimpinan Fakultas	54
4.3.13	Perancangan Antarmuka Menu LPPM	54
4.3.14	Perancangan Antarmuka Menu LP3	55
4.3.15	Perancangan Antarmuka Menu P2K2.....	55
4.3.16	Perancangan Antarmuka Menu Pusat Bahasa.....	56
4.3.17	Perancangan Antarmuka Menu Perpustakaan.....	56
4.3.18	Perancangan Antarmuka Menu PTIP.....	57
4.3.19	Perancangan Antarmuka Menu BAKPK	57
4.3.20	Perancangan Antarmuka Menu BAUKK.....	58
4.3.21	Perancangan Antarmuka Menu Dosen dan Tenaga Kependidikan .	58
4.3.22	Perancangan Antarmuka Menu Dosen.....	59
4.3.23	Perancangan Antarmuka Menu Tenaga Kependidikan.....	59
4.3.24	Perancangan Antarmuka Menu Mahasiswa dan Alumni.....	60
4.3.25	Perancangan Antarmuka Menu Mahasiswa	60
4.3.26	Perancangan Antarmuka Menu Organisasi Kemahasiswaan.....	61
4.3.27	Perancangan Antarmuka Menu Akademik	61
4.3.28	Perancangan Antarmuka Menu Pendaftaran	62
4.3.29	Perancangan Antarmuka Menu Beban Studi	62

4.3.30	Perancangan Antarmuka Menu KRS	62
4.3.31	Perancangan Antarmuka Menu Ujian Semester	63
4.3.32	Perancangan Antarmuka Menu Administrasi Nilai	63
4.3.33	Perancangan Antarmuka Menu KHS	64
4.3.34	Perancangan Antarmuka Menu Transkrip Nilai	64
4.3.35	Perancangan Antarmuka Menu TA.....	65
4.3.36	Perancangan Antarmuka Menu Hasil Ujian Akhir	65
4.3.37	Perancangan Antarmuka Menu Predikat Lulus.....	66
4.3.38	Perancangan Antarmuka Menu Berhenti Studi Sementara.....	66
4.3.39	Perancangan Antarmuka Menu Pindah Program Studi.....	67
4.3.40	Perancangan Antarmuka Menu Profil.....	67
4.3.41	<i>Storyboard</i> Aplikasi	68
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		81
5.1	Implementasi	81
5.1.1	Batasan Implementasi	81
5.1.2	Implementasi Sistem	82
5.1.3	Implementasi Antarmuka	82
5.2	Pengujian Sistem	103
5.2.1	Pengujian Aplikasi Menggunakan <i>Blackbox</i>	103
5.2.2	Pengujian Aplikasi Menggunakan <i>UAT (User Acceptance Test)</i> .	111
BAB 6 PENUTUP.....		115
6.1	Kesimpulan.....	115
6.2	Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA		117
LAMPIRAN.....		123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Navigasi <i>Linear</i>	9
Gambar 2. 2 Navigasi Hirarki	9
Gambar 2. 3 Navigasi Jaringan	10
Gambar 2. 4 Navigasi Kombinasi	10
Gambar 2. 5 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	11
Gambar 2. 7 <i>Opening Adobe Animate</i>	16
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	25
Gambar 4. 1 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	32
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i> Aplikasi Informasi Akademik Mahasiswa Universitas Pasir Pengaraian berbasis Buku Saku <i>Mobile</i>	35
Gambar 4. 3 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Informasi Akademik Mahasiswa Universitas Pasir Pengaraian berbasis Buku Saku <i>Mobile</i>	37
Gambar 4. 4 <i>Squence Diagram</i> Mahasiswa	39
Gambar 4. 5 <i>Squence Diagram</i> Menu Ketentuan Umum	40
Gambar 4. 6 <i>Squence Diagram</i> Menu Visi Misi UPP	40
Gambar 4. 7 <i>Squence Diagram</i> Menu Organ Universitas.....	40
Gambar 4. 8 <i>Squence Diagram</i> Menu Dosen dan Tenaga Kependidikan.....	41
Gambar 4. 9 <i>Squence Diagram</i> Menu Mahasiswa dan Alumni.....	41
Gambar 4. 10 <i>Squence Diagram</i> Menu Akademik	42
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Menu Utama	42
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Menu Ketentuan Umum	43
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Menu Visi Misi UPP	43

Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Menu Struktur UPP	44
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Menu Organ Universitas.....	44
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Menu Dosen dan Tenaga Kependidikan.....	45
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Menu Mahasiswa dan Alumni	45
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram</i> Menu Akademik	46
Gambar 4. 19 Struktur Kombinasi Aplikasi Informasi Akademik Mahasiswa Universitas Pasir Pengaraian berbasis Buku Saku <i>Mobile</i>	47
Gambar 4. 20 Rancangan Antarmuka Halaman Utama	48
Gambar 4. 21 Rancangan Antarmuka Menu Utama	49
Gambar 4. 22 Rancangan Antarmuka Menu Ketentuan Umum	49
Gambar 4. 23 Rancangan Antarmuka Menu Visi Misi UPP	50
Gambar 4. 24 Rancangan Antarmuka Menu Struktur UPP	50
Gambar 4. 25 Rancangan Antarmuka Menu Organ Universitas.....	51
Gambar 4. 26 Rancangan Antarmuka Menu Senat Universitas.....	52
Gambar 4. 27 Rancangan Antarmuka Menu Pimpinan Universitas	52
Gambar 4. 28 Rancangan Antarmuka Menu LPMI	53
Gambar 4. 29 Rancangan Antarmuka Menu Senat Fakultas	53
Gambar 4. 30 Rancangan Antarmuka Menu Pimpinan Fakultas.....	54
Gambar 4. 31 Rancangan Antarmuka Menu LPPM	54
Gambar 4. 32 Rancangan Antarmuka Menu LP3	55
Gambar 4. 33 Rancangan Antarmuka Menu P2K2.....	55
Gambar 4. 34 Rancangan Antarmuka Menu Pusat Bahasa.....	56
Gambar 4. 35 Rancangan Antarmuka Menu Perpustakaan	56

Gambar 4. 36 Rancangan Antarmuka Menu PTIP.....	57
Gambar 4. 37 Rancangan Antarmuka Menu BAKPK	57
Gambar 4. 38 Rancangan Antarmuka Menu BAUKK.....	58
Gambar 4. 39 Rancangan Antarmuka Menu Dosen dan Tenaga Kependidikan...	58
Gambar 4. 40 Rancangan Antarmuka Menu Dosen.....	59
Gambar 4. 41 Rancangan Antarmuka Menu Tenaga Kependidikan.....	59
Gambar 4. 42 Rancangan Antarmuka Menu Mahasiswa dan Alumni.....	60
Gambar 4. 43 Rancangan Antarmuka Menu Akademik	61
Gambar 4. 44 Rancangan Antarmuka Menu Profil.....	68
Gambar 5. 1 Halaman Tampilan Awal	83
Gambar 5. 2 Halaman Menu Utama	83
Gambar 5. 3 Halaman Menu Ketentuan Umum.....	84
Gambar 5. 4 Halaman Menu Visi Misi UPP.....	84
Gambar 5. 5 Halaman Menu Struktur Organisasi UPP.....	85
Gambar 5. 6 Halaman Menu Organ Universitas	86
Gambar 5. 7 Halaman Menu Senat Universitas	86
Gambar 5. 8 Halaman Menu Pimpinan Universitas.....	87
Gambar 5. 9 Halaman Menu LPMI.....	87
Gambar 5. 10 Halaman menu Senat Fakultas	88
Gambar 5. 11 Halaman menu Pimpinan Fakultas.....	88
Gambar 5. 12 Halaman Menu LPPM.....	89
Gambar 5. 13 Halaman Menu LP3	89
Gambar 5. 14 Halaman Menu P2K2	90


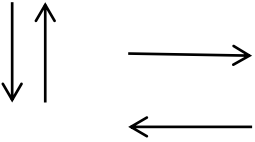
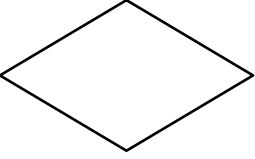
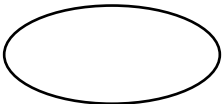
Gambar 5. 15 Halaman Menu Pusat Bahasa.....	90
Gambar 5. 16 Halaman menu Perpustakaan	91
Gambar 5. 17 Halaman Menu PTIP.....	91
Gambar 5. 18 Halaman Menu BAKPK.....	92
Gambar 5. 19 Halaman menu BAUKK	92
Gambar 5. 20 Halaman Menu Dosen dan Tenaga Kependidikan.....	93
Gambar 5. 21 Halaman Menu Dosen.....	93
Gambar 5. 22 Halaman Menu Tenaga Kependidikan	94
Gambar 5. 23 Halaman Menu Mahasiswa dan Alumni	94
Gambar 5. 24 Halaman Menu Akademik	95
Gambar 5. 25 Halaman Menu Profil.....	103

DAFTAR TABEL


Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	21
Tabel 4. 1 Deskripsi Aktor Pada <i>Use Case Diagram</i>	38
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> Tampilan Awal	68
Tabel 5. 1: Pengujian <i>Blackbox</i> pada Aplikasi.....	104
Tabel 5. 2: Bagian Pertanyaan Pengujian <i>UAT (User Acceptance Test)</i>	111
Tabel 5. 3: Skor Jawaban Kuesioner.....	111
Tabel 5. 4: Data Pertanyaan 1	112
Tabel 5. 5: Data Pertanyaan 2	112
Tabel 5. 6: Data Pertanyaan 3	113
Tabel 5. 7: Data Pertanyaan 4	113
Tabel 5. 8: Data Pertanyaan 5	114
<u>Tabel 5. 9: Skor Jawaban Kuesioner.....</u>	114

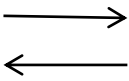
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Flowchart*

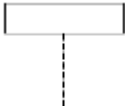


Simbol	Nama	Keterangan
	Simbol proses komputerisasi	Menggambarkan proses yang dilakukan secara komputerisasi
	Simbol garis air	Menggambarkan aliran proses dan dokumen
	Simbol <i>decision</i> (keputusan)	Menggambarkan proses pengambilan keputusan dalam sistem
	<i>Terminator</i>	Untuk memulai dan mengakhiri suatu kegiatan

2. Simbol *Activity Diagram*




NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
		Simbol <i>decision</i> (keputusan)	Menggambarkan proses pengambilan keputusan dalam sistem
		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali

		Simbol garis air	Menggambarkan aliran proses dan dokumen
--	---	------------------	---

3. Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

4. Simbol Use Case

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
3		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor