

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGAJUAN JUDUL TUGAS AKHIR PADA AMIK “TRI DHARMA” PEKANBARU BERBASIS MOBILE WEBVIEW

Dahlia Harissa¹⁾, Nanang Kurnia Wahab²⁾, Budi Ariadi³⁾

^{1, 2, 3} Manajemen Informatika, AMIK Tri Dharma Pekanbaru, Jl. Melati No.16, Simpang Baru,
Kec. Tampan, Kota Pekanbaru
email: dahliaharissa10@gmail.com, nkwahab.id@gmail.com, budileo@gmail.com

Abstrak

Kegiatan penyusunan tugas akhir pada Kampus AMIK “Tri Dharma” Pekanbaru diawali dengan pengajuan judul oleh mahasiswa kepada Ketua Jurusan, dengan membawa form pengajuan judul. Kemudian Ketua Jurusan akan memverifikasi apakah judul tersebut layak atau tidak untuk dilanjutkan. Kendala yang sering dihadapi mahasiswa saat melakukan pengajuan judul tugas akhir tersebut ialah kurangnya waktu yang diberikan untuk melakukan konsultasi kepada ketua jurusan dikarenakan banyaknya mahasiswa yang mengajukan judul. Terlebih bagi mahasiswa yang berkuliah sambil bekerja tentunya akan sangat sulit untuk datang ke kampus disaat jam kerja. Sehingga banyak mahasiswa yang terlambat dalam mengajukan judul tugas akhir. Hasil dari penelitian ini adalah berupa sebuah aplikasi berbasis *mobile webview* yang dapat digunakan oleh mahasiswa secara daring dalam proses pengajuan judul dan melihat hasil verifikasi judul serta juga dapat digunakan oleh ketua jurusan untuk memverifikasi judul dan membuat laporan pengajuan tugas akhir mahasiswa.

Kata kunci: Sistem Informasi, Tugas Akhir, *Mobile Webview*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini semakin canggih. Hal ini dibuktikan dengan munculnya aplikasi-aplikasi berbasis online. Salah satunya ialah Website. Website merupakan media komunikasi yang tersambung dengan jaringan internet dimana para penggunanya bisa menulis dan membaca atau mengakses semua informasi yang ada di dalamnya hanya melalui perangkat komputer maupun smartphone android (Laugi, 2018). Aplikasi berbasis mobile atau smartphone android yang dikembangkan dengan memanfaatkan konten yang tersedia pada website atau yang biasa disebut *webview* juga tentu mempermudah setiap kegiatan yang dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja (Purbaya, 2021).

AMIK “Tri Dharma” Pekanbaru merupakan salah satu Perguruan Tinggi Swasta dengan jenjang pendidikan Diploma III yang berada di Provinsi Riau tepatnya di kota Pekanbaru. Hampir sebagian besar mahasiswa yang berkuliah di AMIK “Tri Dharma” Pekanbaru sudah bekerja sebelum lulus kuliah. Untuk mendapatkan gelar Diploma III pada AMIK “Tri Dharma” Pekanbaru mahasiswa terlebih dahulu harus menyelesaikan studi kuliahnya dengan syarat menyelesaikan matakuliah Tugas Akhir yang dapat di ambil pada semester 6. Kegiatan penyusunan Tugas Akhir diawali dengan pengajuan judul oleh mahasiswa kepada Ketua Jurusan, dengan membawa form pengajuan judul. Kemudian Ketua Jurusan akan memverifikasi apakah judul tersebut layak atau tidak untuk dilanjutkan.

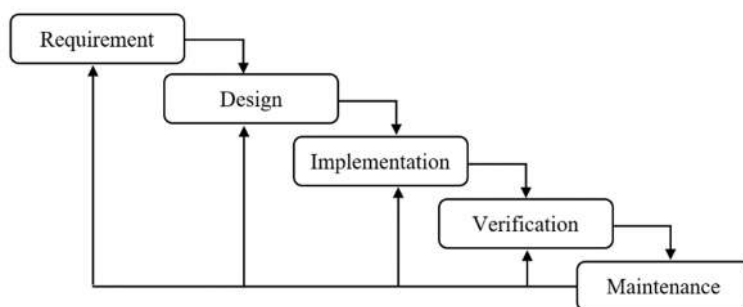
Kendala yang sering dihadapi mahasiswa saat melakukan pengajuan judul tugas akhir tersebut ialah kurangnya waktu yang diberikan untuk melakukan konsultasi kepada

ketua jurusan dikarenakan banyaknya mahasiswa yang mengajukan judul. Terlebih bagi mahasiswa yang berkuliah sambil bekerja tentunya akan sangat sulit untuk datang ke kampus disaat jam kerja. Sehingga banyak mahasiswa yang terlambat dalam mengajukan judul tugas akhir (Machmud, 2016).

Melihat hal tersebut perlunya dibangun sebuah Sistem Informasi pengajuan judul Tugas Akhir berbasis *mobile webview* yang dibangun menggunakan gabungan dari aplikasi berbasis *web* dan *mobile Android* sehingga mahasiswa tidak perlu lagi mencetak form pengajuan judul dan tidak perlu datang secara langsung ke kampus. Hal tersebut juga akan membantu pihak Akademik dalam proses perekapan data. Pemanfaatan aplikasi *mobile webview* juga diharapkan dapat lebih mengoptimalkan sistem yang dibangun, karena dengan menggunakan aplikasi *mobile webview* mahasiswa akan dapat melihat informasi melalui perangkat *smartphone* apabila judul yang diajukan diterima atau tidak (Aryani et al., 2017).

2. METODE PENELITIAN

Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan model SDLC (*Software Development Life Cycle*). SDLC adalah proses menciptakan dan mengubah sistem serta model dan metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem (Dharmawan et al., 2018). Pengembangan sistem informasi menggunakan model SDLC *Waterfall* dengan pendekatan sistematis dan berurutan dimulai secara bertahap dari tahapan perencanaan hingga tahap pengelolaan.



Gambar 1. Metode Penelitian SDLC *Waterfall*

Metode Waterfall merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang mengikuti pendekatan yang berurutan dan linear. Berikut adalah langkah-langkah dalam metode Waterfall menurut (Pressman, 2005):

1. Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis*):
 - a. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan.
 - b. Membuat dokumen spesifikasi kebutuhan yang jelas dan terperinci.
2. Perancangan (*Design*):
 - a. Merancang arsitektur sistem berdasarkan kebutuhan yang telah ditentukan.
 - b. Menyusun desain detil untuk setiap komponen sistem.
 - c. Menentukan teknologi yang akan digunakan.
3. Implementasi (*Implementation*):
 - a. Menerjemahkan desain sistem menjadi kode program yang dapat dijalankan.
 - b. Melakukan pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman yang dipilih.
 - c. Mengintegrasikan komponen-komponen sistem yang telah diimplementasikan.
4. Pengujian (*Verification/Testing*):

- a. Menguji setiap komponen dan sistem secara terpisah untuk memastikan bahwa mereka berfungsi dengan baik.
 - b. Melakukan pengujian integrasi untuk memastikan bahwa semua komponen dapat berinteraksi dengan benar.
 - c. Melakukan pengujian fungsionalitas, kinerja, dan kehandalan sistem.
5. Pemeliharaan (*Maintenance*):
- a. Melakukan perbaikan dan pembaruan terhadap sistem setelah peluncuran resmi.
 - b. Memperbaiki bug atau kesalahan yang ditemukan.
 - c. Menambahkan fitur baru sesuai dengan kebutuhan yang muncul.

Untuk desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Unified Modeling Language* (UML) (D. W. T. Putra & Andriani, 2019). Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

- a. *Use Case Diagram*
Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi siapa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan.
- b. *Class Diagram*
Class diagram merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan pola kelas-kelas dan hubungan antar kelas dari suatu sistem.
- c. *Activity Diagram*
Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, alur kerja atau aktivitas, dan skenario dalam sebuah proses.
- d. *Sequence Diagram*
Sequence diagram adalah untuk menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang di kirimkan dan diterima antar objek.

2.1. Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, keterangan dan rancangan program yang dibutuhkan untuk memperoleh informasi dalam penelitian ini menggunakan tiga metode, yaitu:

1. Pengamatan (observasi)
Observasi adalah suatu metode yang penulis gunakan dalam pengumpulan data, dimana penulis melakukan pengamatan langsung pada Bagian Akademik Kampus AMIK Tri Dharma Pekanbaru dengan cara mengamati sistem yang sedang berjalan di Instansi tersebut.
2. Wawancara (interview)
Wawancara yaitu metode pencarian data dengan melakukan pengamatan dan bertanya langsung dengan pihak Akademik Kampus AMIK Tri Dharma Pekanbaru.
3. Studi Pustaka
Metodologi yang dilakukan penulis dengan cara mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2.2. Konsep Teori

2.2.1. Sistem

Menurut (Jogiyanto, 2017), Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

2.2.2. Sistem Informasi

Menurut (Darmawan & Fauzi, 2013), Sistem Informasi merupakan dari sub-subsistem yang saling berhubungan satu sama lain, dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan, yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna. Sub-subsistem tersebut merupakan pengelompokan dari beberapa komponen yang lebih kecil, bagaimana mereka berkelompok bergantung pada interpretasi mereka.

2.2.3. Pengembangan Sistem Informasi

Menurut (Hafidz, 2021), Pengembangan sistem (*system development*) dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang ada. Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan, dan dipelihara. Siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

2.2.4. Pengolahan Data

Menurut (Sutabri, 2012), Data merupakan bahan mentah untuk diolah yang hasilnya kemudian menjadi informasi dengan kata lain, data yang telah diperoleh harus diukur dan dinilai baik dan buruk, berguna atau tidak dalam hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai, pengolahan data terdiri dari kegiatan-kegiatan penyimpanan data dan penangan data.

2.2.5. Bahasa Pemrograman

Menurut (Fridayanthie & Mahdiati, 2016), Bahasa pemrograman merupakan prosedur penulisan. Ada tiga *record* dalam penulisan bahasa pemrograman.

1. *Syntax* adalah aturan penulisan bahasa tersebut (tata bahasa).
2. *Semantic* adalah arti atau maksud yang terkandung di dalam statement tersebut.
3. Kebenaran logika adalah berhubungan dengan benar tidaknya urutan *statement*.

2.2.6. Android

Menurut (Irawan et al., 2018), Android adalah sebuah sistem informasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem informasi, *middleware* dan aplikasi. Secara umum Android adalah *platform* yang terbuka (*Open Source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak.

2.2.7. Webview

Menurut (Voutama & Novalia, 2021), WebView adalah salah satu fasilitas aplikasi Android Studio. WebView merupakan sebuah *class* di Android yang dapat menampilkan halaman web pada aplikasi Android. Dimana skenario umum yang menggunakan WebView bermanfaat adalah ketika kita ingin memberikan informasi dalam aplikasi yang mungkin perlu diperbarui, seperti perjanjian pengguna akhir atau panduan pengguna. Dengan menggunakan Android, dapat dibuat *Activity* yang berisi

WebView, lalu menggunakannya untuk menampilkan dokumen yang di hosting secara online.

2.2.8. Pengertian Tugas Akhir

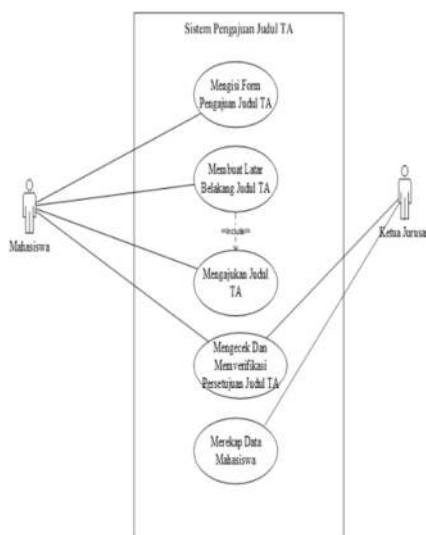
Menurut (Tuturoong et al., 2016), Tugas Akhir adalah karya tulis mahasiswa yang menunjukkan puncak proses berpikir ilmiah, kreatif, integratif, dan sesuai dengan disiplin ilmu yang disusun untuk memenuhi persyaratan penyelesaian studi dalam program Diploma dan Strata Satu (S1) dilingkungan Universitas. Dalam penulisan tugas akhir, mahasiswa dibimbing oleh satu atau dua orang pembimbing yang berstatus dosen pada perguruan tinggi tempat mahasiswa tersebut kuliah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa dan Perancangan Sistem

3.1.1. Analisa Sistem Berjalan

Dari gambaran *Use case diagram* tampak bahwa ada 2 aktor yang berperan di dalamnya yaitu Mahasiswa dan Ketua Jurusan. *Use case diagram* yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem yang sedang Berjalan

Pada Gambar 2 di atas masing-masing aktor yaitu Mahasiswa dan Ketua Jurusan memiliki batasan (batasan disini diartikan hak akses) terhadap sistem, namun saling terintegrasi satu sama lainnya. Di dalam sistem itu sendiri mekanisme yang dijalankan adalah *use case* pengajuan judul tugas akhir menggunakan metode manual. Dimulai dari Mahasiswa yang mengisi form pengajuan judul tugas akhir dan membuat latar belakang judul tugas akhir. Setelah itu Mahasiswa akan mengajukan judul tugas akhir kepada Ketua Jurusan, lalu Ketua Jurusan akan mengecek dan memverifikasi judul tugas akhir apakah diterima atau ditolak, jika diterima judul tugas akhir tersebut maka Ketua Jurusan akan merekap data Mahasiswa.

3.1.2. Analisa Sistem Baru

Dalam membangun sebuah sistem perlu adanya desain yang jelas dan terstruktur sehingga memudahkan pengguna dalam membangun sistem yang akan didesain. Karena desain sebuah sistem sangat penting untuk kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna

itu sendiri, serta dapat juga menghindari kesalahan yang fatal. UML juga menjadi salah satu cara untuk mempermudah pengembangan aplikasi yang berkelanjutan. Aplikasi atau sistem yang tidak terdokumentasi biasanya dapat menghambat pengembangan karena developer harus melakukan penelusuran dan mempelajari kode program.

1). *Use Case Diagram*

Perancangan model dengan *Use case diagram* menggambarkan bagaimana kegiatan dalam sistem informasi yang akan dibangun, apa saja data yang akan diinputkan oleh Aktor (Rosa, 2016). Dalam sistem pendukung keputusan yang penulis buat, terdapat 3 aktor yaitu Admin, Ketua Jurusan dan Mahasiswa, dapat dilihat pada gambar berikut ini:

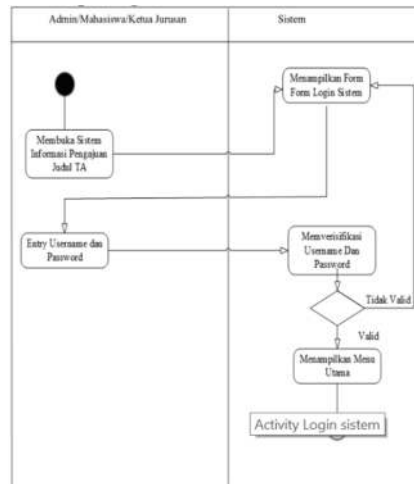


Gambar 3. *Use Case Diagram* Usulan

Penjelasan sesuai Gambar 3 di atas proses dimulai dari Admin yaitu Admin terlebih dahulu Login Sistem kemudian Admin mengelola data Pengguna, Mahasiswa dan Ketua Jurusan. Setelah itu untuk mengajukan judul Tugas Akhir Mahasiswa akan Login kemudian Mahasiswa melakukan penginputan data pengajuan judul Tugas Akhir. Untuk mengecek pengajuan judul Tugas Akhir tersebut Ketua Jurusan terlebih dahulu Login dan Ketua Jurusan akan mengecek dan memverifikasi judul Tugas Akhir lalu Mahasiswa akan mengecek persetujuan judul dari Ketua Jurusan serta Ketua Jurusan akan mencetak laporan judul Tugas Akhir.

2). *Activity Diagram*

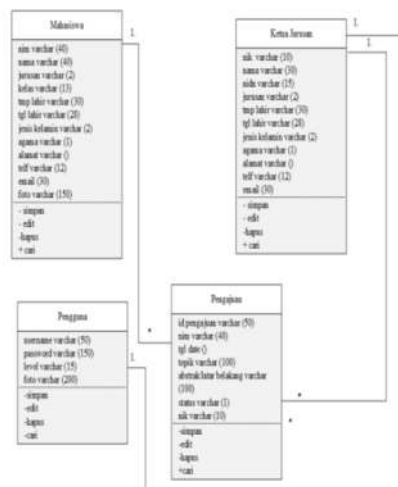
Activity diagram tidak menggambarkan *behavior* internal sebuah sistem (interaksi antar sub sistem) secara detail, tetapi lebih menggambarkan proses dan jalur aktivitas dari level atas secara umum (Rahardjo et al., 2019). Perancangan *Activity Diagram* login sistem menggambarkan bagaimana alur aktivitas yang terjadi antara Admin/Mahasiswa/Ketua Jurusan dan sistem. Yaitu Admin/Mahasiswa/Ketua Jurusan membuka sistem informasi pengajuan judul Tugas Akhir, setelah itu sistem akan menampilkan form login sistem. Lalu Admin/Mahasiswa/Ketua Jurusan akan menginputkan *username* dan *password* setelah itu sistem akan memverifikasi *username* dan *password*. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan form login sistem dan jika valid maka sistem akan menampilkan menu utama, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Activity Diagram Usulan

3). Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi instansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti pengembangan dan desain berorientasi objek (Mariana et al., 2013). *Class diagram* menggambarkan keadaan (atribut), dari perancangan diagram akan dapat diketahui bagaimana hubungan antara tabel didalam *database* dan proses yang diinput yaitu Mahasiswa, Ketua Jurusan, Pengajuan dan Pengguna, dapat dilihat pada gambar berikut:

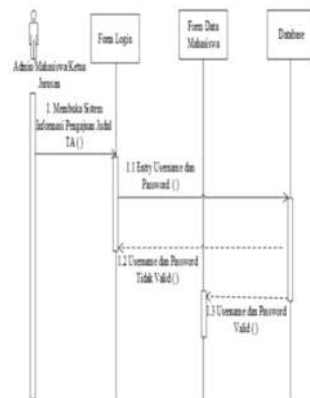


Gambar 5. Class Diagram Usulan

4). Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan sekitar aplikasi berupa *message* yang menggambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi *vertical* (operasi) dan dimensi *horizontal* (objek-objek yang terkait). Pada *sequence diagram* menggambarkan skenario atau langkah-langkah yang dilakukan pada sistem sebagai *respons* dari sebuah *event* untuk menghasilkan sebuah *output* tertentu (H. N. Putra, 2018). *Sequence diagram* Login sistem yang proses yang sedang terjadi dalam login Admin. Proses dimulai dengan Admin, Mahasiswa dan Ketua Jurusan masuk ke dalam form login selanjutnya Admin/Mahasiswa/Ketua Jurusan membuka sistem informasi pengajuan judul Tugas Akhir setelah itu *input username* dan *password*, jika

username dan *password* tidak valid maka tidak akan tampil form Login, jika *username* dan *password* valid maka akan tampil form data Mahasiswa, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6. *Sequence Diagram Usulan*

3.2. Perancangan Antar Muka Aplikasi (*Design Interface*)

Desain antar muka (*user interface*) adalah seperangkat alat/element yang digunakan untuk memanipulasi objek digital, desain antar muka (*user interface*) dianggap bagus apabila dapat berfungsi dengan baik, tidak hanya mempertimbangkan aspek estetik saja. Dengan kata lain dalam, menentukan bentuk desain antar muka (*user interface*), tidak hanya dibutuhkan aspek estetik visual, namun harus juga mempertimbangkan aspek fungsi (Wibawanto & Nugrahani, 2018). Dalam perancangan antar muka sistem informasi ini dibuat menggunakan *WebView* yaitu salah satu fasilitas aplikasi Android Studio. *WebView* merupakan sebuah *class* di Android yang dapat menampilkan halaman *web* pada aplikasi Android. Dimana skenario umum yang menggunakan *WebView* bermanfaat adalah ketika kita ingin memberikan informasi dalam aplikasi yang mungkin perlu diperbarui, seperti perjanjian pengguna akhir atau panduan pengguna. Dengan menggunakan Android, dapat dibuat *Activity* yang berisi *WebView*, lalu menggunakannya untuk menampilkan dokumen yang dihosting secara *online* (Zurina et al., 2018).

3.3. Implementasi Sistem

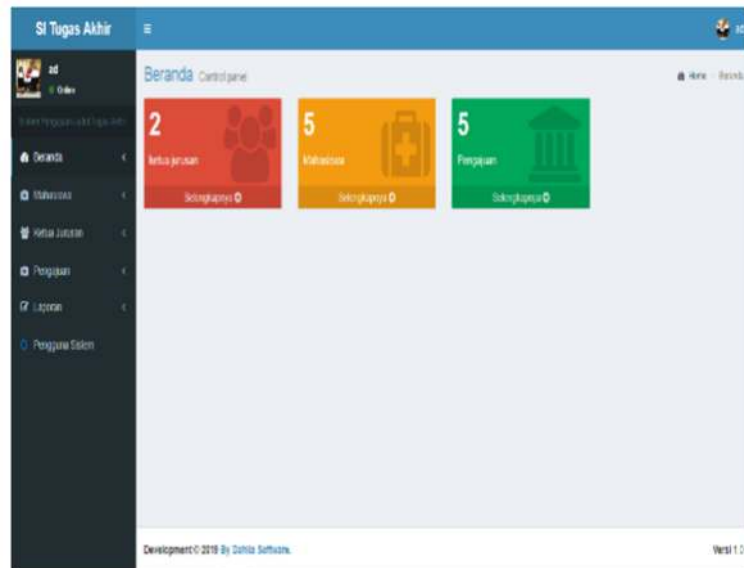
3.3.1. Halaman *Login*

Tampilan *form login* adalah orang yang berhak melakukan akses pada pada halaman ini harus login terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password*. Pengguna yang berhak melakukan proses *login* ini adalah Admin, Mahasiswa dan Ketua Jurusan.

Gambar 7. Halaman *Form Login*

3.3.2. Halaman Menu Utama

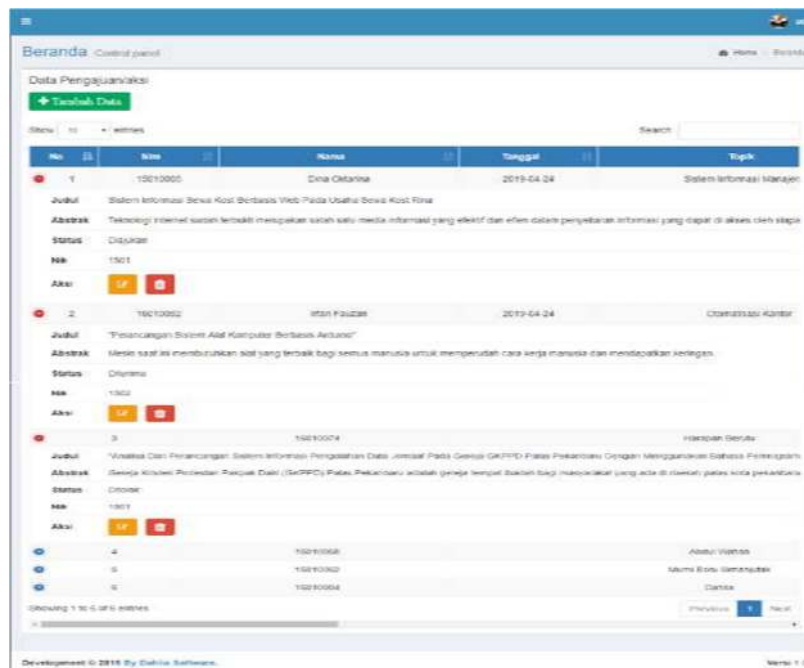
Form Menu Utama admin adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai menjalankan program komputer (Syahbana, 2017). Pada form tampilan ini berisi menu-menu utama yang digunakan untuk menampilkan data Mahasiswa, Ketua Jurusan, Pengajuan dan Laporan yang sudah diinputkan oleh Admin.



Gambar 8. Halaman Menu Utama

3.3.3. Halaman Form Pengajuan Judul

Form Menu Utama Pengajuan adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk menginputkan data Pengajuan Mahasiswa yang mengajukan judul dan disimpan ke database yang nantinya ditampilkan dalam proses pengajuan judul.



Gambar 9. Halaman Pengajuan Judul

3.3.4. Laporan Pengajuan Judul

Pengajuan judul diajukan digunakan untuk Mahasiswa yang mengajukan judul dan akan dicetak dan diberikan kepada Ketua Jurusan sebagai bukti bahwa Mahasiswa tersebut telah mengajukan judul Tugas Akhir. Berikut ini gambar laporan pengajuan judul diajukan.

4242019

State Pengajuan Judul Tugas Akhir AMIK "TRI DHARMA" Pekanbaru

AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER
AMIK "TRI DHARMA" PEKANBARU
Jl. Jend Sudirman No 68 D Polita Pantai Pekanbaru
Telf 0812-6652-0808
www.amiktridharma.ac.id

Laporan Pengajuan Judul Tugas Akhir Diajukan

No	Nim	Nama	Tanggal	Topik	Judul	Abstrak
1	1503005	Dina Oktavia	2019-04-24	Sistem Informasi Manajemen	Sistem Informasi Sewa Kost Berbasis Web Pada Usaha Sewa Kost Rina	Teknologi internet sudah semakin berkembang, sehingga memudahkan akses informasi yang efektif dan efisien dalam penyediaan informasi yang dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja.

Diketahui :
Wakil Dekan I

Pembantu,
Dekan,
Ketua Jurusan

()

()

amiktridharma.ac.id

10

Gambar 10. Laporan Pengajuan Judul

3.4. Pengujian Sistem

Tahapan pengujian sistem memastikan bahwa aplikasi telah diuji secara menyeluruh sebelum dirilis kepada pengguna. Selain itu untuk melakukan pengujian memverifikasi bahwa perubahan atau pembaruan pada aplikasi tidak memengaruhi fungsionalitas yang sudah ada sebelumnya. Memastikan bahwa aplikasi telah memenuhi persyaratan fungsional dan non-fungsional yang ditentukan. Melakukan verifikasi untuk memeriksa bahwa aplikasi telah dibangun dengan benar sesuai dengan spesifikasi. Melakukan validasi untuk memastikan bahwa aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan dengan cara melibatkan pengguna akhir untuk menguji aplikasi dan memvalidasi kepuasan mereka terhadap produk yang dikembangkan. Menguji aplikasi dalam skenario dan lingkungan yang mirip dengan penggunaan nyata.

3.5. Pemeliharaan Sistem

Tahapan pemeliharaan sistem informasi penting untuk menjaga sistem tetap berjalan dengan baik dan mendukung kebutuhan bisnis. Pemeliharaan yang terencana dan teratur dapat membantu mencegah kerusakan serius pada sistem dan mengurangi risiko *downtime* yang berdampak pada operasional sistem yang berjalan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi pengajuan judul tugas akhir yang sedang berjalan saat ini pada AMIK "Tri Dharma" Pekanbaru, masih berbentuk manual yaitu mahasiswa saat melakukan pengajuan judul tugas akhir harus datang ke kampus terlebih dahulu untuk

mengajukan judul dengan membawa form pengajuan beserta laporan kepada Ketua Jurusan.

Untuk perekapan data masih dilakukan dengan cara menggumpulkan seluruh data formulir pengajuan judul yang telah diterima lalu merekapnya ke dalam aplikasi microsoft excel. Maka perlunya dibangun sebuah sistem informasi pengajuan judul tugas akhir yang terkomputerisasi dan terhubung dengan jaringan internet yang dapat diakses secara online melalui perangkat mobile maupun perangkat komputer lainnya sehingga akan mempermudah dalam proses pengajuan judul tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, D., Aini, Q., & Armansyah, F. S. (2017). Perancangan Android Package Mobile Web pada Sistem Penilaian di Perguruan Tinggi. *Sisfotenika*, 7(2), 155–166.
- Darmawan, D., & Fauzi, K. N. (2013). Sistem Informasi Manajemen. In *Remaja Rosdakarya Offset, Bandung*.
- Dharmawan, W. S., Purwaningtias, D., & Risdiansyah, D. (2018). Penerapan metode SDLC waterfall dalam perancangan sistem informasi administrasi keuangan berbasis desktop. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2).
- Fridayanthie, E. W., & Mahdiati, T. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan ATK Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).
- Hafidz, D. A. (2021). *Pengembangan Sistem Informasi Edukasi dan Pemasaran Hasil Pertanian di Tulang Bawang*.
- Irawan, A., Risa, M., & Noor, T. (2018). Remastering Sistem Operasi Android Untuk Peningkatan Performa Pada Lenovo A6000 Plus. *Jurnal POSITIF*, 4(1), 12–16.
- Jogiyanto, H. M. (2017). *Analisis dan Desain (Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis)*. Penerbit Andi.
- Laugi, S. (2018). Sistem Informasi berbasis Web dalam Penyelenggaraan Lembaga Pendidikan. *Shautut Tarbiyah*, 24(1), 109–126.
<https://ejournal.iainkendari.ac.id/shautut-tarbiyah/article/view/939>
- Machmud, M. (2016). Tuntunan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah. *Research Report*.
- Mariana, A. R., Budiman, A., & Septiana, N. (2013). Sistem Informasi Aplikasi Penilaian Sidang Skripsi Berbasis Web di STMIK Bina Sarana Global. *Jurnal Sisfotek Global*, 3(2).
- Pressman, R. S. (2005). *Software engineering: a practitioner's approach*. Palgrave macmillan.
- Purbaya, B. (2021). Sistem Informasi Tracking Untuk Meningkatkan Pelayanan Jasa Perbaikan Handphone Berbasis Android Webview. *Indonesian Journal of Informatics and Research*, 2(2), 33–44.
- Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) Dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 7(1), 32–39.
- Putra, H. N. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya. *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 2(2), 67–77.

- Rahardjo, J. D., Tullah, R., & Setiana, H. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembelian Tiket Bus Online Berbasis Web Pada PO Budiman. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 9(2).
- Rosa, A. S. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika.
- Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Penerbit Andi.
- Syahbana, A. (2017). Pembangunan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Siswa Madrasah Aliyah Ma'arif Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 5(3).
- Tuturoong, F. M., Sengkey, R., & Najoan, X. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Proses Tugas Akhir. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1).
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104–115.
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 12(2), 133–140.
- Zurina, Y., Kusuma, P. D., & Rumani, M. (2018). Modul Kompensasi Keterlambatan Pada Sistem Ticketing Kereta Api Berbasis Cloud. *EProceedings of Engineering*, 5(3).