

**PERANCANGAN APLIKASI GO KULIAH “GO KU”**

**BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh :

**Umar Syaid Himawan**

**14.01.3361**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2017**

**PERANCANGAN APLIKASI GO KULIAH “GO KU”**

**BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**UMAR SYAID HIMAWAN**

**14.01.3361**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2017**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

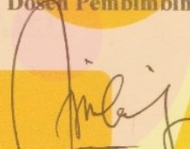
**PERANCANGAN APLIKASI GO KULIAH “Go Ku”  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Umar Syaid Himawan  
14.01.3361**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 09 Juni 2017

Dosen Pembimbing,



**Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs  
NIK. 190302161**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN APLIKASI GO KULIAH “Go Ku”  
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Umar Syaid Himawan  
14.01.3361**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 30 Mei 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**M Rudyanto Arief, S.T, M.T  
NIK. 190302098**

**Rum M Andri Kr, Ir, M.Kom  
NIK. 190302011**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Diploma Komputer  
Tanggal 09 Juni 2017



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan ini dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi Pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/ atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 09 Juni 2017



Umar Syaid Himawan  
NIM. 14.01.3361

## MOTTO

- ❖ Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.S al-Mujadalah : 11).
- ❖ Belajar dari masa lalu, kerjakan hari ini, dan rencanakan masa depan.



## PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Ibu Istiyatun dan Bapak Suyatna tercinta yang selalu mendidik, mendukung dan mendoakan demi kelancaran, kemudahan, dan kesuksesan atas setiap usaha dan kerja keras. Terima kasih untuk semuanya.
2. Persaudaraan Shorinji Kempo Amikom untuk semua ilmu, canda, tawa dan duka. Dari kalian saya belajar apa itu perjuangan, persaudaraan, dan organisasi.
3. Teman-teman seperjuangan D3 TI 01 atas semua ilmu, canda, tawa didalam maupun luar kelas.
4. Keluarga yang pernah sekost dan kontrakan terima kasih sudah menerima saya menjadi keluarga selama di Jogja. kalian luar biasa.
5. Seluruh mahasiswa yang membutuhkan aplikasi untuk membantu manajemen waktu dan memperoleh informasi kegiatan perkuliahan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang Karena anugerah dari-Nya, sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Go Kuliah “Go Ku” berbasis android” ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan besar kita, yaitu Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus berupa ajaran agama Islam yang sempurna dan menjadi rahmat bagi seluruh alam semesta.

Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Diploma-3. Serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh Karena itu, terima kasih peneliti ucapkan kepada :

1. Ibu Istiyatun dan Bapak Suyatna tercinta yang selalu mendidik, mendukung dan mendoakan demi kelancaran, kemudahan, dan kesuksesan atas setiap usaha dan kerja keras. Terima kasih untuk semuanya.
2. Ibu Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs, selaku Dosen pembimbing.
3. Ibu Krisnawati. S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Segenap Staff dan Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmun dan memudahkan selama proses perkuliahan.
5. Keluarga kost dan kontrakan yang memberikan banyak bantuan serta hari-hari yang menyenangkan.
6. Persaudaraan Shorinji Kempo Amikom untuk semua ilmu, canda, tawa dan duka. Dari kalian saya belajar apa arti perjuangan, persaudaraan, dan organisasi.
7. Teman-teman seperjuangan D3 TI 01 atas semua ilmu, canda, tawa didalam maupun luar kelas.

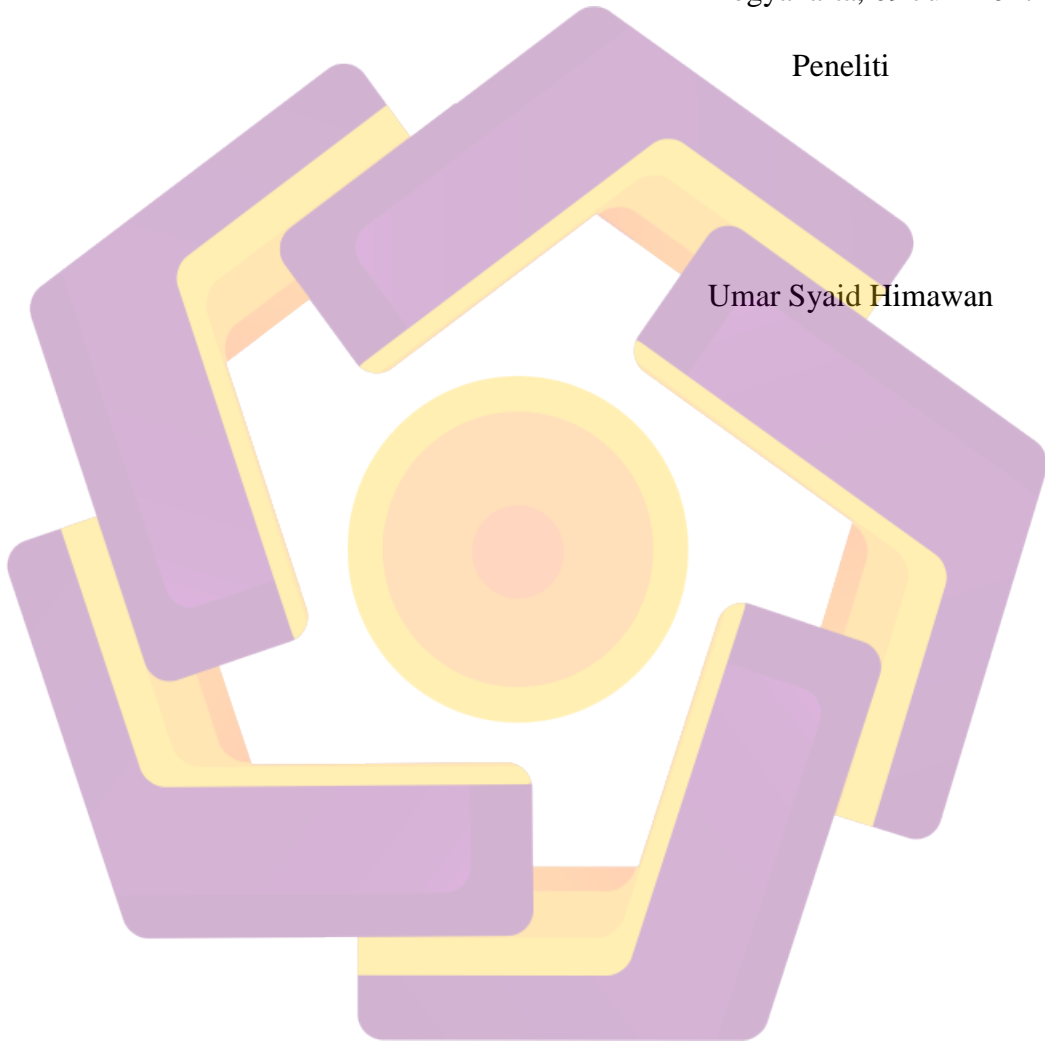


Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala melimpahkan rahmat dan karunia-Nya atas kebaikan yang telah diberikan. Peneliti berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 09 Juni 2017

Peneliti

Umar Syaid Himawan



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Peneliti.....	4
1.5.2 Bagi Lembaga Pendidikan.....	4
1.5.3 Bagi Mahasiswa.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7 Sistematika Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.2 Dasar Teori .....	7
2.2.1 Lingkungan Kuliah.....	7
2.2.2 Manajemen Waktu .....	11
2.2.3 Aplikasi Berbasis Android .....	13
2.2.4 Android .....	14

2.2.4.1 Pengertian Android .....	14
2.2.4.2 Perkembangan Android .....	15
2.2.4.3 SQLite.....	18
2.2.5 Android Studio .....	19
2.2.6 Unified Modeling Language (UML) .....	21
2.2.6.1 Diagram UML .....	22
<b>BAB III GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>32</b>
3.1 Gambaran Umum Aplikasi Go Kuliah .....	32
3.2 Analisis Alat dan Bahan .....	33
3.3 Desain Perancangan .....	34
3.3.1 Perancangan UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	34
3.3.1.1 Rancangan <i>Use Case Diagram</i> Go Kuliah .....	34
3.3.1.2 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Go Kuliah .....	35
3.3.1.3 Perancangan <i>Sequence Diagram</i> Go Kuliah .....	38
3.3.1.4 Perancangan <i>Class Diagram</i> .....	41
3.3.2 Perancangan Antarmuka .....	42
3.3.2.1 Perancangan Antarmuka Splash Screen .....	42
3.3.2.2 Perancangan Antarmuka Beranda.....	43
3.3.2.3 Perancangan Antarmuka Kalender .....	43
3.3.2.4 Perancangan Antarmuka Kuliah .....	44
3.3.2.5 Perancangan Antarmuka Catatan .....	45
3.3.2.6 Perancangan Antarmuka Tugas .....	45
3.3.2.7 Perancangan Antarmuka Ujian .....	46
3.3.2.8 Perancangan Antarmuka Agenda .....	47
3.3.2.9 Perancangan Antarmuka Sekarang .....	47
3.3.2.10 Perancangan Antarmuka Pengaturan .....	48
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
4.1 Implementasi .....	49
4.1.1 Implementasi Antarmuka .....	49
4.1.1.1 Tampilan Implementasi Splash Screen .....	50
4.1.1.2 Tampilan Implementasi Menu Beranda .....	51
4.1.1.3 Tampilan Implementasi Menu Kalender .....	54
4.1.1.4 Tampilan Implementasi Menu Sekarang .....	56
4.1.1.5 Tampilan Implementasi Menu Kuliah .....	58
4.2 Pengujian Sistem .....	60
4.2.1 Pengujian <i>White Box</i> .....	60
4.2.2 Pengujian <i>Black Box</i> .....	60
4.2.3 Kuesioner Pengguna .....	64

4.2.3.1 Hasil Kuesioner .....	66
BAB V PENUTUP .....	71
5.1 Kesimpulan .....	71
5.2 Saran .....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	73

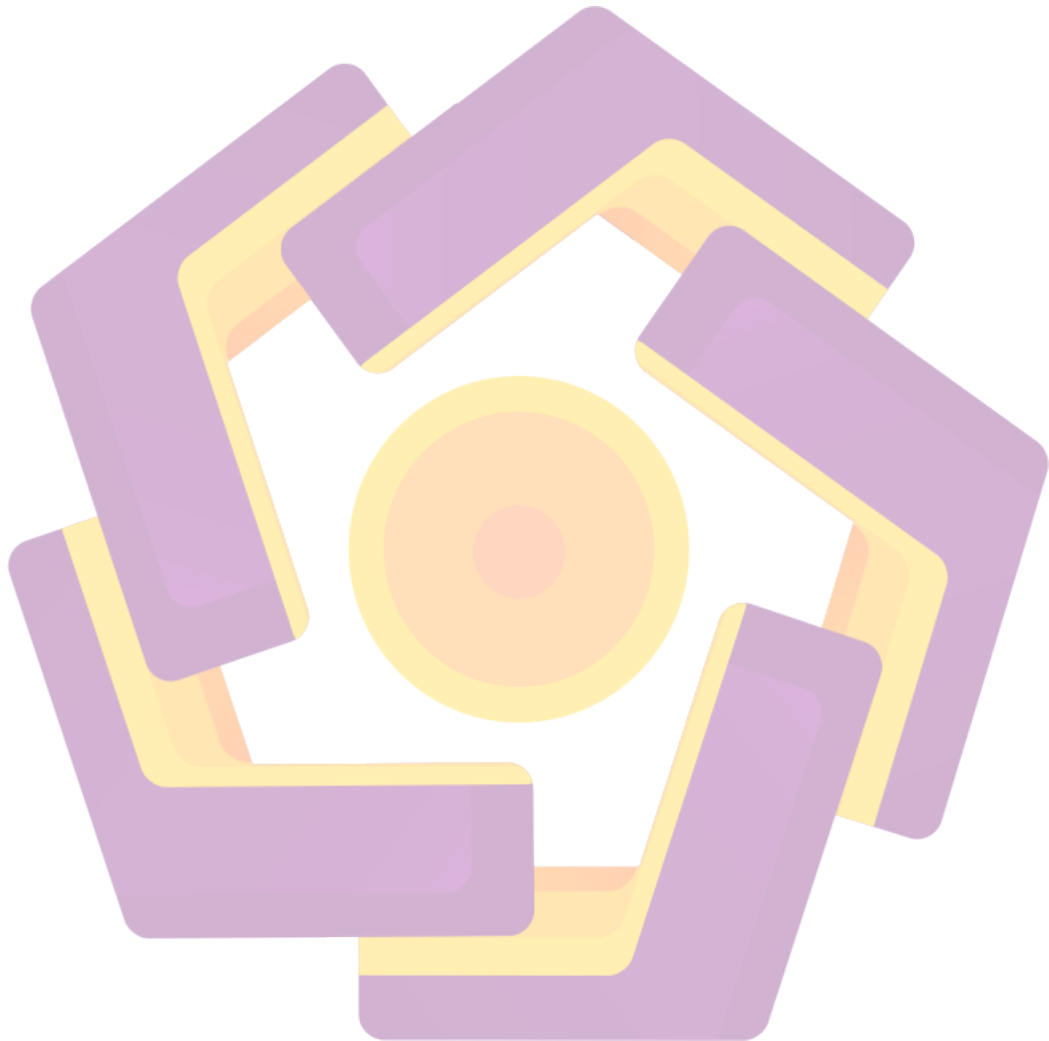


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Use case diagram</i> .....	23
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Activity diagram</i> .....	26
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Class diagram</i> .....	28
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Squence diagram</i> .....	30
Tabel 4.1 Pengujian Sistem .....	61
Tabel 4.2 Jawaban Kuesioner .....	65
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan 1 (satu) .....	66
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan 2 (dua).....	66
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan 3 (tiga) .....	67
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan 4 (empat) .....	67
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan 5 (lima) .....	68
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan 6 (enam) .....	68
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan 7 (tujuh) .....	69
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan 8 (delapan) .....	69
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan 9 (sembilan) .....	69
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan 10 (sepuluh) .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Go Kuliah .....	34
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Menambah Data .....	35
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Melihat Informasi .....	36
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Data .....	37
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Reminder .....	38
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Data .....	39
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Informasi .....	40
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Data .....	40
Gambar 3.9 Perancangan <i>Class Diagram</i> .....	41
Gambar 3.10 Wireframe Splash Screen .....	42
Gambar 3.11 Wireframe Beranda .....	43
Gambar 3.12 Wireframe Kalender .....	44
Gambar 3.13 Wireframe Kuliah .....	44
Gambar 3.14 Wireframe Catatan .....	45
Gambar 3.15 Wireframe Tugas .....	46
Gambar 3.16 Wireframe Ujian .....	46
Gambar 3.17 Wireframe Agenda .....	47
Gambar 3.18 Wireframe Sekarang .....	48
Gambar 3.19 Wireframe Pengaturan .....	48
Gambar 4.1 Tampilan Implementasi Splash Screen .....	50
Gambar 4.2 <code>Splashscreen.Java</code> .....	51
Gambar 4.3 Tampilan Implementasi Menu Beranda .....	51
Gambar 4.4 <code>Tabberanda.Java</code> .....	52
Gambar 4.5 Tampilan Implementasi Menu Kalender .....	54
Gambar 4.6 <code>Kalender.Java</code> .....	55
Gambar 4.7 Tampilan Implementasi Menu Sekarang .....	55
Gambar 4.8 <code>Tabsekarang.Java</code> .....	57
Gambar 4.9 Tampilan Implementasi Menu Kuliah .....	58



## INTISARI

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hampir setiap manusia pernah merasakan pendidikan dari dulu sampai saat ini. Pendidikan dalam jenjang perguruan tinggi di Indonesia, diselenggarakan untuk menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan profesionalitas sesuai dengan bidangnya.

Namun dalam prakteknya, seringkali mahasiswa terlambat atau bahkan tidak mengikuti perkuliahan. Berdasarkan hasil penelitian yang berupa kuesioner kepada sejumlah mahasiswa, didapat suatu data sebanyak 80% mahasiswa pernah terlambat mengikuti kegiatan perkuliahan. Hal ini akan sangat berakibat fatal bagi masa depan negara mengingat pentingnya peran mahasiswa sebagai kaum intelektual di negara ini.

Dengan adanya permasalahan diatas, peneliti mencoba merancang sebuah aplikasi yang berfungsi untuk manajemen waktu dan memberikan informasi setiap kegiatan mahasiswa.

**Kata Kunci :** Pendidikan, Perkuliahan, Manajemen Waktu.



## ***ABSTRACT***

Education is a very important thing in people's lives. Almost every human being ever felt education from past to present. Education in the college level in Indonesia, was organized to prepare learners to become members of the community who have the academic ability and professionalism in accordance with their fields.

But in practice, it is often too late or not even students attending. Based on the results of research in the form of a questionnaire to a number of students, obtained a data as much as 80% of the students never too late to follow the activities of the lecture. This will be very fatal for the future of the country given the importance of the role of students as the House of intellect in this country.

From the problems have been above, scholar is trying to design an application that serves to create time and provide information every student activities.

**Keywords :** Education, Lectures, Time Management.