

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENGISIAN DAN PEMBUATAN KUIS
“KUIZER” BERBASIS ANDROID (FRONT END APPLICATION)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Ekky Romeo Erwin Putra

NIM : 19.02.047

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENGISIAN DAN PEMBUATAN KUIS
“KUIZER” BERBASIS ANDROID (FRONT END APPLICATION)**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Nama : Ekky Romeo Erwin Putra
NIM : 19.02.0473

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN APLIKASI PENGISIAN DAN PEMBUATAN KUIS “KUIZER” BERBASIS ANDROID (FRONT END APPLICATION)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ekky Romeo Erwin Putra

19.02.0473

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 10 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Akhmad Dahlan M.Kom

NIK. 190302174

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN APLIKASI PENGISIAN DAN PEMBUATAN KUIS “KUIZER” BERBASIS ANDROID (FRONT END APPLICATION)

yang disusun dan diajukan oleh

Ekky Romeo Erwin Putra

19.02.0473

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Wivi Widayani, M.Kom
NIK. 190302272

Andrivan Dwi Putra, M.Kom
NIK. 190302270

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif AlFatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ekky Romeo Erwin P
NIM : 19.02.0473

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Pengembangan Aplikasi Pengisian dan Pembuatan Kuis
“Kuizer” Berbasis Android (Front End Application)

Dosen Pembimbing : Akhmad Dahlan, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 26 Agustus 2022
Yang Menyatakan,

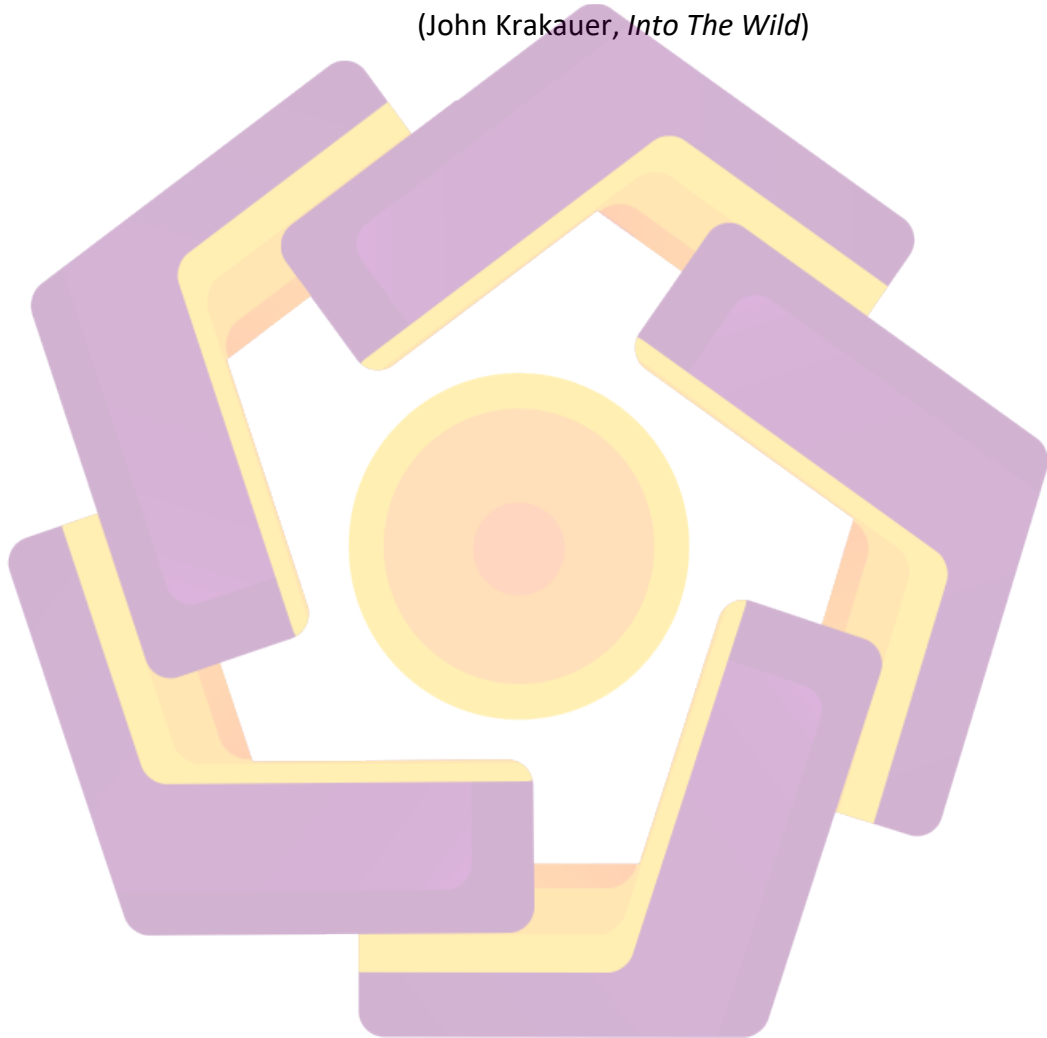


Ekky Romeo Erwin Putra

HALAMAN MOTTO

It's not always necessary to be strong, but to feel strong.

(John Krakauer, *Into The Wild*)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai persembahan sederhana kepada orang-orang yang berharga dalam hidup saya terutama Erwin (Almarhum) dan Erlida orang tua saya tercinta, Jovandi Julian dan Ega Meisa saudara kandung kesayangan saya, yang selalu mendukung dan mengirimkan doa dalam setiap langkah saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi Pengisian dan Pembuatan Kuis “Kuizer” Berbasis Android (Front End Application)**

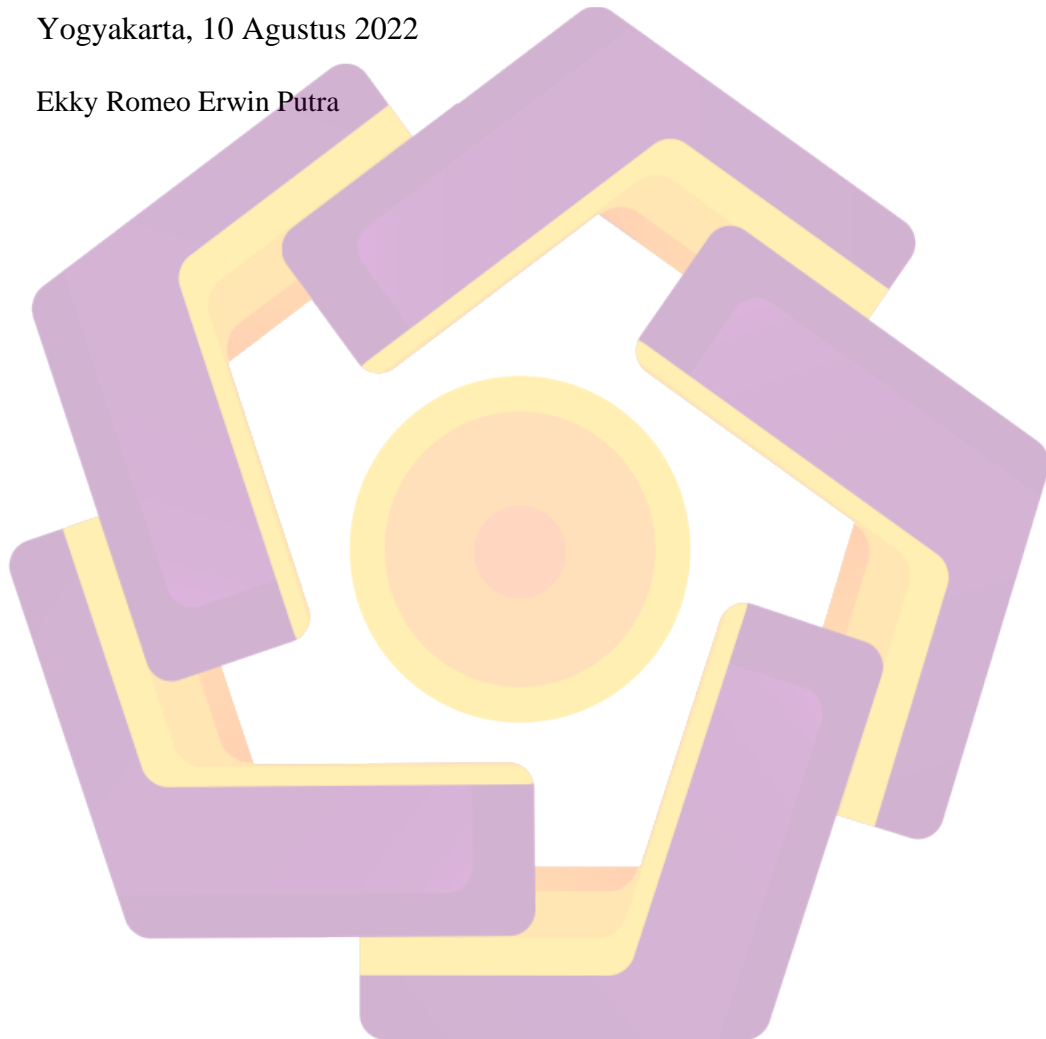
Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan dan arahan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom.,M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Diploma III Manajemen Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta. Sekaligus Dosen Pembimbing yang telah membina dan membimbing penulis selama penyusunan Tugas Akhir.
4. Kedua orang tua serta kakak dan adik yang selalu mendoakan penulis, memberikan dukungan dan motivasi serta semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Semua pihak yang belum penulis sebutkan satu persatu yang juga ikut membantu dalam penyusunan Tugas Akhir.

Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca maupun pihak-pihak yang berkepentingan dengan penulisan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 10 Agustus 2022

Ekky Romeo Erwin Putra



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii-ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Referensi.....	4
2.2 Landasan Teori.....	6
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	10
3.1 Pendefinisian Permasalahan.....	10
3.2 Analisa Kebutuhan.....	12
3.3 Perancangan.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Implementasi.....	40
4.2 Pengujian.....	47
BAB V PENUTUP.....	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan antara paper referensi	5
Tabel 3.1 Deskripsi Masaalah.....	11
Tabel 3.2. Daftar Solusi	11
Tabel 3.3. Analisis PIECES	12
Tabel 3.4. Kebutuhan Hardware	18
Tabel 3.5. Kebutuhan Software.....	19
Tabel 3.6. Kebutuhan Brainware	19
Tabel 3.7 Deskripsi User Flow	21
Tabel 4.1 Pengujian Pada SplashScreen	47
Tabel 4.2 Pengujian Pada Halaman Login	48
Tabel 4.3 Pengujian Pada Halaman Buat	49
Tabel 4.4 Pengujian Pada Halaman Kerjakan	50
Tabel 4.5 Pengujian Pada Halaman Profil	51
Tabel 4.6 Pengujian Pada Halaman Riwayat	52

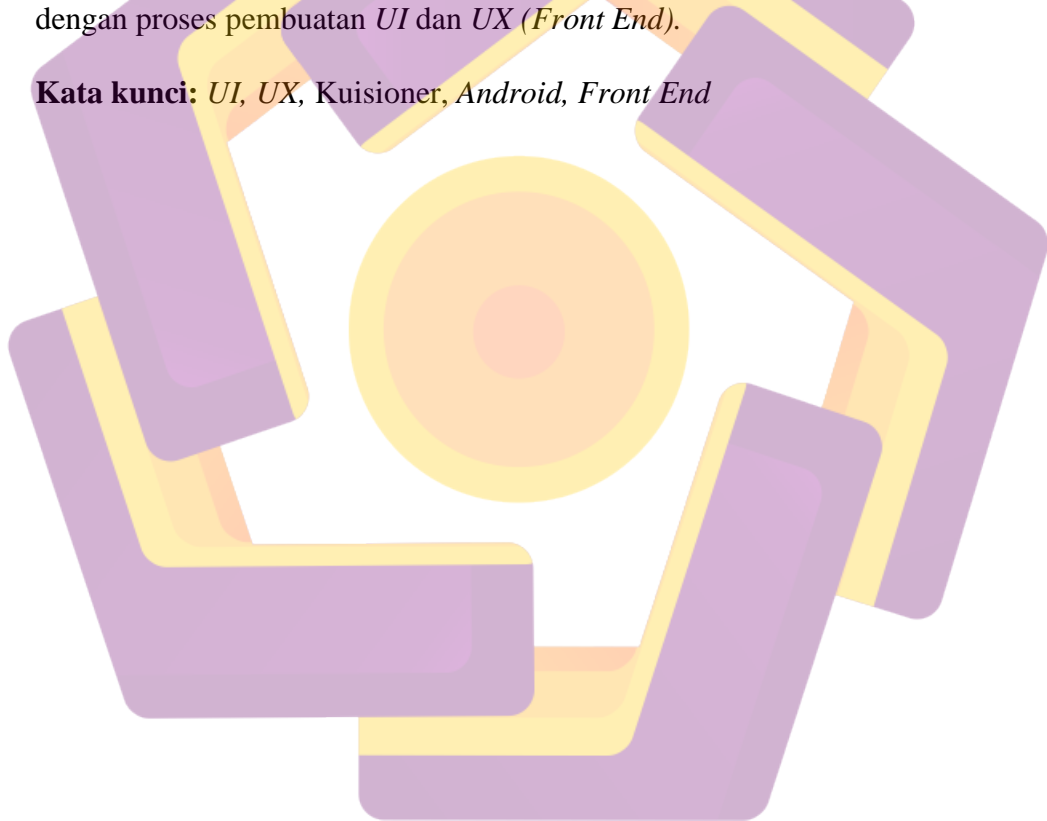
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambar User Flow Diagram	31
Gambar 3.2 Gambar Wireframe User Flow	25
Gambar 3.3 Wireframe SplashScreen	26
Gambar 3.4 Wireframe Login	27
Gambar 3.5 Wireframe Dashboard Menu	28
Gambar 3.6 Wireframe Buat Kuis	29
Gambar 3.7 Wireframe Kerjakan Kuis	30
Gambar 3.8 Wireframe Profil	31
Gambar 3.9 Wireframe Riwayat	32
Gambar 3.10 Mockup UI Login	33
Gambar 3.11 Mockup UI Dashboard Menu	34
Gambar 3.12 Mockup UI Buat Kuis	35
Gambar 3.13 Mockup UI Kerjakan Kuis	36
Gambar 3.14 Mockup UI Profil	37
Gambar 3.15 Mockup UI Riwayat	38
Gambar 4.1 Prototype UI Halaman Splash	39
Gambar 4.2 Prototype UI Halaman Login	40
Gambar 4.3 Prototype UI Dashboard Menu	41
Gambar 4.4 Prototype UI Buat Kuis	42
Gambar 4.5 Prototype UI Kerjakan Kuis	43
Gambar 4.6 Prototype UI Profil	44
Gambar 4.7 Prototype UI Riwayat	45

INTISARI

Dalam upaya optimalisasi teknologi informasi pada kegiatan akademik di era digital ini, kami menemukan masalah mengenai banyak hal, yang salah satunya adalah permasalahan dalam pembuatan dan pengisian kuisisioner untuk berbagai keperluan, contoh : kuisisioner penilaian terhadap kinerja, kuisisioner untuk keperluan penelitian skripsi/TA mahasiswa, dan lain-lain. Oleh sebab itu kami menemukan solusi untuk memudahkan pengguna dalam hal tersebut, yang berupa Aplikasi Berbasis Mobile yang diberi nama “Kuizer” yang berfungsi sebagai platform dimana pengguna diberikan akses untuk membuat dan mengisi berbagai macam kuisisioner yang tersedia yang akan dikembangkan menggunakan *software* atau IDE Android Studio dengan bahasa pemrograman java dalam pembuatannya sampai dengan proses pembuatan *UI* dan *UX (Front End)*.

Kata kunci: *UI, UX, Kuisisioner, Android, Front End*



ABSTRACT

In an effort to optimize information technology in academic activities in the Digital Era, we found problems regarding many things, one of which was problems in making and filling out questionnaires for various purposes, for example: performance assessment questionnaires, questionnaires for student thesis research purposes, and others. Therefore we found a solution to make it easier for end users in this regard, in the form of a Mobile-Based Application called “Kuizer” which functions as a platform where users are given access to create and fill out various kinds of available questionnaires which will be developed using Android software or IDE. Studio with java programming language in its manufacture to the process of making UI and UX (Front End).

Keyword: *UI, UX, Quiz, Android, Front End*

