

# PERANCANGAN APLIKASI ORGANISASI MAHASISWA CENTER BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI)

*Wahyu Putra<sup>1</sup>, Agus Siswanto<sup>2</sup>, Agus Nugroho<sup>3</sup>*

*STIKOM Dinamika Bangsa, Program Studi Teknik Informatika, Jambi  
Jl. Jendral Sudirman, Thehok, Jambi- 0741 35095  
E-mail: [wahyuputra0409@gmail.com](mailto:wahyuputra0409@gmail.com)<sup>1</sup>, [agussiswanto@stikom-db.ac.id](mailto:agussiswanto@stikom-db.ac.id)<sup>2</sup>,  
[agusnugroho@stikom-db.ac.id](mailto:agusnugroho@stikom-db.ac.id)<sup>3</sup>*

## Abstract

This research was conducted at STIKOM Dinamika Bangsa Jambi aimed at finding out how the student organization registration system was used at STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. The main problems contained in the student organization registration system that have not been effective and efficient because students have difficulty in comparing all existing student organizations, to the processing of student organization registration data that is still manual and conventional. Based on the results of these studies, the author tries to build a new system, namely an application of the Android-based Center Organization (Case Study: STIKOM Dinamika Bangsa Jambi) using Android Studio tools and MySQL Database. And the authors hope that this application can facilitate students to get information and register online to student organizations at STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

*Keywords:* Applications, Organization Center, STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, Android Studio, MySQL Database.

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem pendaftaran organisasi mahasiswa yang digunakan pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Permasalahan pokok yang terdapat pada sistem pendaftaran organisasi mahasiswa yang belum efektif dan efisien karena mahasiswa mengalami kesulitan dalam membandingkan semua organisasi mahasiswa yang ada, hingga pada proses pengolahan data pendaftaran organisasi mahasiswa yang masih manual dan konvensional. Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut, penulis mencoba membangun suatu sistem baru yaitu suatu Aplikasi Organisasi Center Berbasis Android (Studi Kasus : STIKOM Dinamika Bangsa Jambi) menggunakan tools Android Studio dan Database MySQL. Serta penulis berharap agar aplikasi ini dapat memudahkan mahasiswa mendapatkan informasi dan melakukan pendaftaran secara online ke organisasi kemahasiswaan yang ada di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

*Kata kunci:* Aplikasi, Organisasi Center, STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, Android Studio, Database MySQL

## 1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi informasi (TI) yang pesat membuat informasi dapat diakses secara cepat, tepat, terkini, serta akurat. Kecepatan pengolahan dan penyampaian informasi memiliki peran yang sangat penting bagi setiap instansi maupun perusahaan yang memiliki tingkat rutinitas yang tinggi dan memiliki banyak data yang harus diolah. Saat ini banyak jenis pengembangan aplikasi, seperti munculnya aplikasi berbasis android atau aplikasi yang dapat didownload dan dibuka melalui *smartphone*. Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Pesatnya pertumbuhan android ialah karena

android merupakan platform yang sangat lengkap. Pengimplementasian aplikasi berbasis android akan sangat dapat menunjang banyak bidang kehidupan terutama dalam bidang pendidikan.

STIKOM Dinamika Bangsa Jambi merupakan salah satu kampus komputer terfavorit di Jambi yang berlokasi di kawasan Thehok Kota Jambi. Sebagai salah satu kampus favorit dengan akreditasi B, sekolah tinggi ini memiliki banyak mahasiswa baik dari tingkat studi Sarjana (S1) maupun Magister (S2). Pada tingkat studi Sarjana, setiap mahasiswa dapat memilih dan mengikuti salah satu organisasi kemahasiswaan di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Pada sistem yang digunakan di Organisasi Kemahasiswaan STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, para pengurus organisasi kemahasiswaan hanya dapat melakukan publikasi mengenai informasi kegiatan yang diadakan melalui poster, spanduk, dan media cetak lainnya yang disebar dan ditempel di seluruh area STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

Cara publikasi seperti tersebut diatas dirasa masih belum efektif untuk menyampaikan informasi kegiatan kepada seluruh mahasiswa STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Pada proses pendaftaran mahasiswa ke organisasi kemahasiswaan, mahasiswa yang akan mendaftar harus datang langsung ke *camp* Organisasi Kemahasiswaan yang diinginkan kemudian mengisi formulir pendaftaran secara lengkap. Permasalahan terlihat saat pengurus tidak berada ditempat, sehingga sangat mungkin bagi mahasiswa tersebut untuk membatalkan mendaftarkan diri ke organisasi kemahasiswaan tersebut dan lebih memilih organisasi lain yang pengurusnya hadir. Kesulitan lainnya yaitu sulit bagi mahasiswa untuk membandingkan semua organisasi kemahasiswaan yang paling cocok dengan diri mereka, karena informasi lengkap tentang masing-masing organisasi hanya dapat diperoleh dengan datang langsung ke *camp* masing-masing organisasi kemahasiswaan tersebut.

## 2. Tinjauan Pustaka/Penelitian Sebelumnya

### 2.1 Perancangan

Menurut Laudon (2010 : 517), “Perancangan Sistem merupakan keseluruhan rencana atau model untuk sistem yang terdiri dari semua spesifikasi sistem yang memberikan bentuk dan struktur”. [1]

### 2.2 Aplikasi

Menurut Dhanta (2009 : 32), “Aplikasi (*application*) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word, Microsoft Excel*”. [2]

### 2.3 Organisasi

Menurut Chester I. Bernard dalam Saefrudin (2017 : 57), mengemukakan bahwa : “Organisasi adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat aktivitas kerjasama yang dilakukan oleh dua orang atau lebih”. [3]

### 2.4 Android

Nazruddin dalam Sulihati dan Andriyani (2016 : 18), mengemukakan bahwa : “Android adalah aplikasi sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak”. [4]

## 2.5 Alat Bantu Pemodelan Sistem

### 2.5.1 Use Case

Menurut Hanif Al Fatta (2007: 91), “*Use case* adalah metode berbasis teks untuk menggambarkan dan mendokumentasikan proses yang kompleks”. [5]

### 2.5.2 Activity Diagram

Menurut Sholiq (2010 : 65), “Diagram aktivitas adalah sebuah cara untuk memodelkan alur kerja (*workflow*) dari *use case* bisnis dalam bentuk grafik”. [6]

### 2.5.3 Class Diagram

Rosa dan M. Shalahuddin (2011 : 122) juga mengungkapkan bahwa : “Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem”. [7]

## 2.6 Alat Bantu Program

### 2.6.1 Android Studio

Andi Juansyah (2015 : 3), menjelaskan bahwa : “Android studio adalah IDE (*Integrated Development Environment*) resmi untuk pengembangan aplikasi Android dan bersifat *open source* atau gratis. Peluncuran Android Studio ini diumumkan oleh Google pada 16 mei 2013 pada event Google I/O Conference untuk tahun 2013. Sejak saat itu, Android Studio menggantikan Eclipse sebagai IDE resmi untuk mengembangkan aplikasi Android”. [8]

### 2.6.2 Basis Data

Fathansyah (2012 : 12), mengungkapkan bahwa : “Sistem basis data merupakan sistem yang terdiri dari atas kumpulan tabel yang saling berhubungan (dalam sebuah basis data disebut sistem komputer) dan sekumpulan program (yang biasa disebut DBMS / *Data Base Management System*) yang memungkinkan beberapa pemakai dan/atau program lain untuk mengakses dan memanipulasi tabel-tabel data tersebut”. [9]

### 2.6.3 MySQL

Menurut Rudianto Arief (2011 : 151), “MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya”. [10]

## 3. Metodologi

### 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian tersebut dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah  
Identifikasi Masalah yang dilakukan peneliti pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi untuk mengetahui beberapa kelemahan dan kesalahan yang terdapat di proses pelayanan khususnya pada bagian organisasi kemahasiswaan pada saat ini, melakukan analisis penyebab sehingga dapat diberikan solusi sebagai perbaikan dari kelemahan-kelemahan tersebut.
2. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur ini, peneliti melakukan studi pustaka yaitu mencari informasi dengan cara membaca dan mengambil data melalui berbagai sumber buku, jurnal dan situs-situs di internet yang berhubungan dengan masalah yang akan dijadikan penelitian sebagai dasar dalam melakukan penelitian.

3. Pengumpulan Data  
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara melakukan observasi dan wawancara pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Tahapan ini menghasilkan data primer dan data sekunder. Data primer meliputi hasil wawancara dengan pengurus organisasi kemahasiswaan di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, sedangkan data sekunder meliputi jurnal-jurnal terdahulu dengan penelitian sejenis.
4. Analisis Data  
Pada tahap ini diharapkan dapat dihasilkan analisa permasalahan yang ada, berupa kendala-kendala permasalahan yang terjadi dalam proses pelayanan yang sedang digunakan pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi tersebut. Sehingga peneliti dapat mencari solusi yang lebih baik dari permasalahan tersebut serta dapat menentukan sistem berdasarkan data yang telah dibuat, ataupun tahap penganalisaan masalah.
5. Pengembangan Sistem / Perangkat Lunak  
Pada tahap ini dilakukan pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan model *waterfall* (air terjun) atau yang dapat di sebut juga dengan siklus hidup klasik.
6. Pembuatan Laporan  
Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan tehnik pengumpulan data primer atau data sekunder dan menggunakan metode penelitian yang relevan serta terarah pada pokok permasalahan yang ada.

### 3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ialah dengan cara melakukan observasi dan wawancara pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

1. Pengamatan (*Observation*)  
Observasi atau pengamatan dilakukan peneliti dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti bertujuan untuk memperkuat data-data dan mengetahui secara langsung bagaimana proses pelayanan organisasi kemahasiswaan yang berjalan saat ini pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
2. Wawancara (*interview*)  
Wawancara dilakukan peneliti dengan cara mengetahui masalah-masalah yang terjadi dalam sistem promosi, penyebaran informasi, dan pendaftaran di organisasi kemahasiswaan di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Wawancara dilakukan dengan narasumber yaitu pengurus dari organisasi kemahasiswaan di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

### 3.3 Metode Pengembangan Sistem

Tujuan pengembangan sistem adalah menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang sudah ada. Ada banyak pemodelan yang dipakai dalam pengembangan sistem. Adapun pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam pembuatan laporan penulisan ilmiah ini adalah model air terjun (*waterfall*) yang mengacu pada bidang ilmu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis atau urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ketahap *analisis, desain, coding, testing, dan maintenance*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

1. Analisis Kebutuhan  
Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan dari sistem yang akan dibuat seperti sifat dari sistem yang dibangun, tingkah laku sistem terhadap suatu *input* tertentu.
2. Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan antarmuka (*interface*) dengan menggunakan *Microsoft Office Visio* dan menggunakan alat bantu permodelan sistem yaitu *Unified Modeling Language* (UML) yang mencakup *Use Case*, *class diagram*, *activity digram*.

3. Implementasi dan Pengujian Unit  
Pada tahap ini desain sistem diterjemahkan dalam kode-kode dengan menggunakan tools Android Studio dan Database MySQL yang sudah ditentukan. Kemudian dilakukan pengujian terhadap unit-unit yang dihasilkan.
4. Pengujian Sistem  
Pada tahap pengujian sistem, unit-unit tersebut disatukan dan dilakukan pengujian secara keseluruhan. Pengujian merupakan suatu yang tidak terpisahkan dari suatu program dilakukan untuk memberikan informasi tentang kualitas program yang diuji melalui pengujian Black BOX.
5. *Maintenance* / Perawatan  
Perawatan (*maintenance*) dilakukan ketika sistem informasi sudah dioperasikan. Pada tahapan ini dilakukan monitoring proses, evaluasi dan perubahan (perbaikan) bila diperlukan.

Dari beberapa tahapan waterfall diatas, peneliti hanya melakukan tahapan *Analisis Kebutuhan*, *Desain Sistem*, *Implementasi dan Pengujian Unit*, *Pengujian Sistem*. Peneliti tidak sampai pada tahap *Maintenance* hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dalam penelitian.

### 3.4 Alat Bantu Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti juga memerlukan alat bantu. Alat bantu yang digunakan terutama dalam pembuatan program dan pelaksanaan penelitian sehingga dapat membantu dalam penelitian sesuai dengan yang diinginkan. Yang dimaksud sebagai alat bantu adalah media komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software*.

1. Perangkat Keras (*Hardware*)  
Untuk mendukung sistem baru yang dibangun ini, dibutuhkan perangkat keras (*hardware*) sebagai berikut :
  - a. Laptop, dengan spesifikasi :
    - 1) *Processor* Intel Core i3 2.0GHZ,
    - 2) RAM 2GB DDR3,
    - 3) *Harddisk* 500GB.
  - b. Printer
  - c. Smartphone.
2. *Software*  
Untuk mendukung sistem baru yang dibangun ini, dibutuhkan perangkat lunak (*software*) sebagai berikut :
  - a. Sistem Operasi Windows 7
  - b. Microsoft Office 2010
  - c. Web Server Xampp
  - d. Android Studio
  - e. Database server SQL yog (MySQL).

## 4. Hasil Dan Pembahasan

### 4.1 Analisis Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem didefinisikan sebagai penguraian sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Hal ini diperlukan sebagai perbandingan antara sistem yang sedang berjalan dan sistem yang akan dirancang pada STIKOM Dinamika Bangsa.

Pada proses pendaftaran mahasiswa ke organisasi kemahasiswaan, mahasiswa yang akan mendaftar harus datang langsung ke camp Organisasi Kemahasiswaan yang diinginkan kemudian mengisi formulir pendaftaran secara lengkap. Permasalahan terlihat saat pengurus tidak berada ditempat, sehingga sangat mungkin bagi mahasiswa tersebut untuk membatalkan mendaftarkan diri ke organisasi kemahasiswaan tersebut dan lebih memilih organisasi lain yang pengurusnya hadir.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan terhadap sistem yang sedang berjalan pada Organisasi Kemahasiswaan STIKOM Dinamika Bangsa, maka terdapat beberapa permasalahan, yaitu saat pengurus tidak berada ditempat yang memungkinkan bagi mahasiswa tersebut untuk membatalkan mendaftarkan diri ke organisasi kemahasiswaan tersebut dan lebih memilih organisasi lain yang pengurusnya hadir. Kesulitan lainnya yaitu sulit bagi mahasiswa untuk membandingkan semua organisasi kemahasiswaan yang paling cocok dengan diri mereka, karena informasi lengkap tentang masing-masing organisasi hanya dapat diperoleh dengan datang langsung ke camp masing-masing organisasi kemahasiswaan tersebut.

#### 4.2 Solusi Permasalahan Sistem

Berdasarkan analisis sistem yang sedang digunakan pada kampus Organisasi Kemahasiswaan STIKOM Dinamika Bangsa, solusi yang tepat untuk permasalahan sistem ialah membangun sebuah Aplikasi Organisasi Mahasiswa Center Berbasis Android (Studi Kasus : STIKOM Dinamika Bangsa Jambi) menggunakan tools Android Studio dan Database MySQL. Aplikasi yang dibangun secara garis besar bertujuan untuk memudahkan mahasiswa mendapatkan informasi dan melakukan pendaftaran secara online ke organisasi kemahasiswaan yang ada di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

#### 4.3 Analisis Kebutuhan Sistem

##### 4.3.1 Use Case Diagram

##### 1. Definisi Use Case dan Actor

Berikut akan didefinisikan Actor dan use case yang berperan, yaitu pada tabel berikut ini :

**Tabel 1 Definisi Actor**

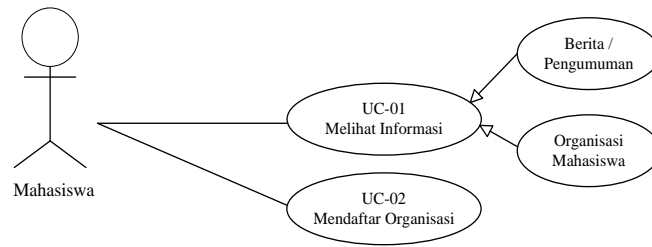
No	Actor	Deskripsi
1	Mahasiswa	Mahasiswa dapat melakukan hal-hal berikut : a. Login dan Logout b. Melihat informasi pada aplikasi android. c. Mendaftar menjadi anggota salah satu Organisasi Kemahasiswaan melalui aplikasi.
2	Administrator (pengurus organisasi kemahasiswaan)	Administrator dapat melakukan hal-hal berikut : a. Login dan Logout b. Mengelola data admin, mahasiswa, kategori informasi, informasi, organisasi mahasiswa, pendaftaran.

##### 2. Diagram Use Case dan Deskripsi Use Case

Use Case Diagram adalah gambaran dari interaksi antara pengguna sistem (actor) dengan dengan Aplikasi Organisasi Mahasiswa Center Berbasis Android (Studi Kasus: STIKOM Dinamika Bangsa Jambi) yang dibangun.

##### 1) Use Case Diagram untuk Mahasiswa

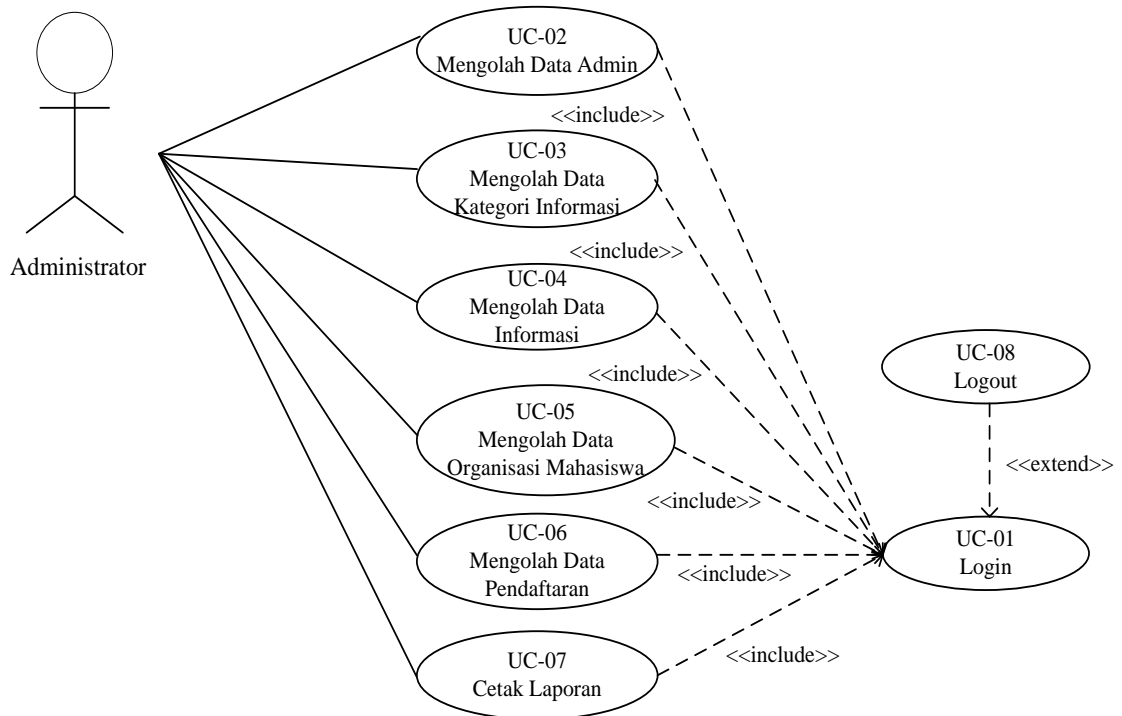
Adapun use case diagram sistem untuk mahasiswa dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 1 Use Case Diagram untuk Mahasiswa**

2) *Use Case Diagram* untuk Administrator

Adapun use case diagram sistem untuk pengurus organisasi mahasiswa STIKOM Dinamika Bangsa Jambi yang berperan sebagai administrator sistem dapat dilihat pada gambar berikut ini :



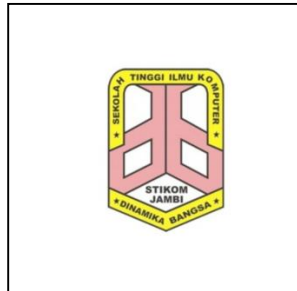
**Gambar 2 Use Case Diagram untuk Administrator**

4.4 Implementasi

Pada bab ini akan dijelaskan tentang batasan implementasi pada Aplikasi Organisasi Mahasiswa Center Berbasis Android pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Implementasi sistem adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain yang ada dalam dokumen desain sistem yang disetujui dan menguji, menginstal, memulai, serta menggunakan sistem yang baru atau sistem yang diperbaiki. Adapun bentuk-bentuk perangkat lunak yang akan diimplementasikan terdiri dari implementasi input dan output.

4.5 Hak Akses Mahasiswa

1. Tampilan Halaman Pembuka Aplikasi  
Tampilan halaman pembuka aplikasi dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 3 Tampilan Halaman Pembuka Aplikasi**

2. Tampilan Menu Utama Aplikasi  
Menu utama aplikasi merupakan halaman yang muncul setelah logo pada halaman depan selesai meloading. Aplikasi ini berisi beberapa menu utama yaitu menu Informasi, Organisasi, Kategori, Daftar Organisasi, Cari Anggota, dan Login Admin. Tampilan menu utama pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 4 Tampilan Menu Utama Aplikasi**

3. Tampilan Menu Informasi  
Menu informasi merupakan halaman yang menampilkan informasi tentang organisasi kemahasiswaan di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Tampilan menu profil pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 5 Tampilan Menu Informasi**

4. Tampilan Menu Organisasi  
Menu Organisasi merupakan halaman yang menampilkan daftar list organisasi yang terdapat di kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, lengkap dengan detail dari organisasi tersebut.

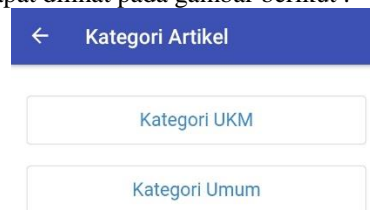


Tampilan halaman menu Organisasi pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 6 Tampilan Menu Organisasi**

5. Tampilan Menu Kategori
- Menu Kategori merupakan halaman yang menampilkan kategori informasi yang berkaitan dengan organisasi kemahasiswaan di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Kategori informasi terdiri dari 2 yaitu informasi UKM dan Informasi Umum. Tampilan menu kategori pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 7 Tampilan Menu Kategori**

6. Tampilan Menu Daftar Organisasi
- Menu Daftar Organisasi merupakan halaman yang menampilkan form pendaftaran mahasiswa untuk menjadi anggota dari organisasi mahasiswa yang ada di kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Tampilan halaman menu Daftar Organisasi pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

**Gambar 8 Tampilan Menu Daftar Organisasi**

7. Tampilan Menu Cari Anggota

Menu cari anggota merupakan halaman yang menampilkan informasi anggota masing-masing organisasi mahasiswa STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Tampilan menu Cari Anggota dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 9 Tampilan Menu Cari Anggota**

4.6 Hak Akses Administrator

1. Tampilan Halaman Login Administrator

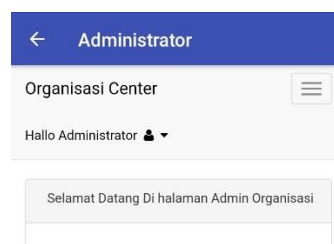
Halaman login administrator digunakan oleh administrator untuk dapat masuk ke halaman admin aplikasi dengan cara memasukkan username dan password admin sesuai dengan data admin yang telah tersimpan dalam database. Kemudian klik tombol Login untuk dapat masuk/login ke halaman administrator sistem. Tampilan halaman login administrator dapat dilihat pada gambar berikut :



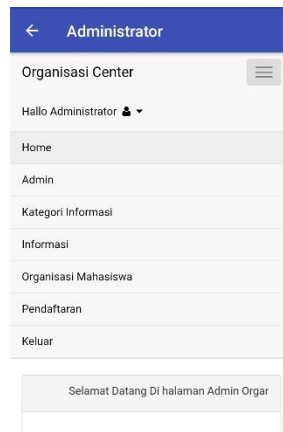
**Gambar 10 Tampilan Halaman Login Administrator**

2. Tampilan Menu Home Administrator

Tampilan menu home administrator merupakan menu yang pertama kali muncul setelah admin login ke sistem. Setelah login, anda dapat memulai manipulasi data dengan beberapa pilihan menu yang disediakan. Menu yang dapat diakses admin ialah menu home, admin, kategori informasi, informasi, organisasi mahasiswa, pendaftaran, dan keluar. Menu-menu tersebut masing-masing memiliki anak/sub menu. Tampilan Menu Home Administrator dapat dilihat pada gambar berikut :

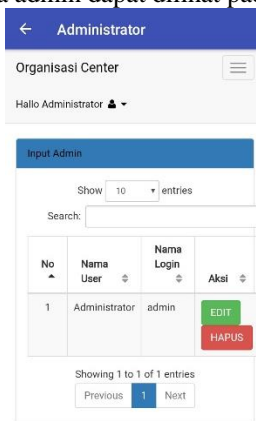


**Gambar 11 Tampilan Menu Home Administrator**



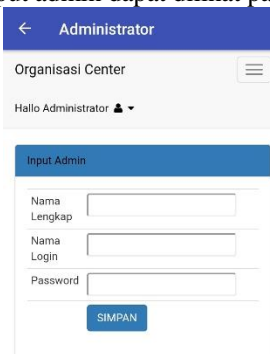
**Gambar 12 Tampilan Menu pada Aplikasi Hak Akses Administrator**

3. Tampilan Menu Admin
  - a. Tampilan Sub Menu Data Admin  
Adapun tampilan sub menu data admin dapat dilihat pada gambar berikut :



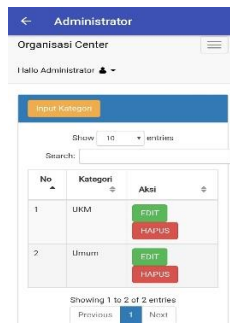
**Gambar 13 Tampilan Sub Menu Data Admin**

- b. Tampilan Sub Menu Input Admin  
Adapun tampilan sub menu input admin dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 14 Tampilan Sub Menu Input Admin**

4. Tampilan Menu Kategori Informasi
  - a. Tampilan Sub Menu Data Kategori Informasi  
Adapun tampilan sub menu data kategori informasi dapat dilihat pada gambar berikut :



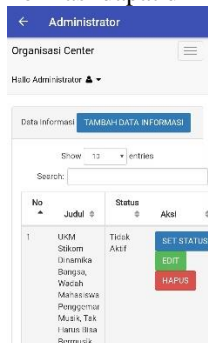
**Gambar 15 Tampilan Sub Menu Data Kategori Informasi**

- b. Tampilan Sub Menu Input Kategori Informasi  
Adapun tampilan sub menu input kategori informasi dapat dilihat pada gambar berikut :



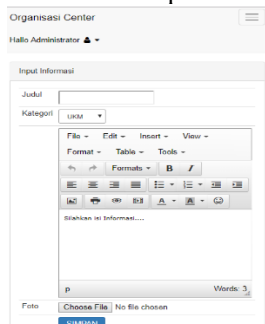
**Gambar 16 Tampilan Sub Menu Input Kategori Informasi**

5. Tampilan Menu Informasi  
a. Tampilan Sub Menu Informasi  
Adapun tampilan sub menu data Informasi dapat dilihat pada gambar berikut :



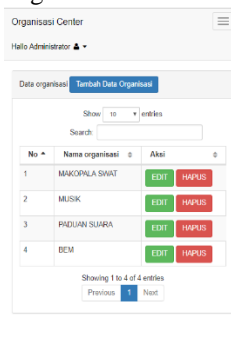
**Gambar 17 Tampilan Sub Menu Data Informasi**

- b. Tampilan Sub Menu Input Informasi  
Adapun tampilan sub menu input Informasi dapat dilihat pada gambar berikut :



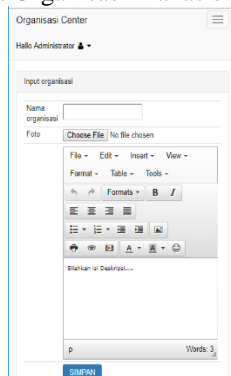
**Gambar 18 Tampilan Sub Menu Input Informasi**

6. Tampilan Menu Organisasi Mahasiswa  
a. Tampilan Sub Menu Organisasi Mahasiswa  
Adapun tampilan sub menu data Organisasi Mahasiswa dapat dilihat pada gambar berikut :



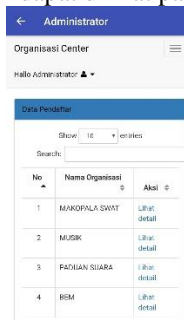
**Gambar 19 Tampilan Sub Menu Data Organisasi Mahasiswa**

- b. Tampilan Sub Menu Input Organisasi Mahasiswa  
Adapun tampilan sub menu input Organisasi Mahasiswa dapat dilihat pada gambar berikut :

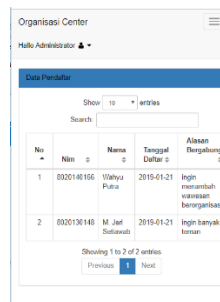


**Gambar 20 Tampilan Sub Menu Input Organisasi Mahasiswa**

7. Tampilan Menu Pendaftaran  
Adapun tampilan menu Pendaftaran dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 21 Tampilan Menu Pendaftaran**



No	NIM	Nama	Tanggal Daftar	Alasan Bergabung
1	0320140166	Wahyu Prita	2019-01-21	Ingin memantapkan organisasi berorganisasi
2	0320130146	M. Jael Setiawan	2019-01-21	Ingin banyak teman

Gambar 22 Tampilan Menu Pendaftaran Pilihan Lihat Detail

## 5. Kesimpulan

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan dan pembahasan yang telah dilakukan serta telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Pada proses pendaftaran organisasi mahasiswa di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, mahasiswa mengalami kesulitan dalam membandingkan semua organisasi mahasiswa yang ada, hingga pada proses pendaftaran organisasi mahasiswa yang masih manual dan konvensional.
2. Aplikasi Organisasi Mahasiswa Center Berbasis Android pada STIKOM Dinamika Bangsa yang dibangun dapat memudahkan mahasiswa mendapatkan informasi dan melakukan pendaftaran secara online ke organisasi kemahasiswaan yang ada di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

### 5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan kepada pembaca pada umumnya dan kepada pihak Organisasi Mahasiswa di STIKOM Dinamika Bangsa khususnya, antara lain :

1. Diharapkan pihak Organisasi Mahasiswa di STIKOM Dinamika Bangsa melakukan pemeliharaan terhadap aplikasi mobile yang dibangun.
2. Diharapkan agar aplikasi yang telah dibuat ini dapat dimanfaatkan secara optimal sehingga meningkatkan kualitas pelayanan kepada penerima manfaat yaitu dengan mensosialisasikan pemakaian sistem ini kepada pihak-pihak yang terkait dengan sistem yang dibuat ini.

## 6. Daftar Pustaka

- [1] Laudon, Kenneth dan P. Laudon Jane. 2011. Sistem informasi manajemen Edisi 10. Jakarta : Salemba Empat
- [2] Rizky Dhanta. 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya : INDAH
- [3] Saefrudin. 2017. *Pengorganisasian Dalam Manajemen*. Jurnal al-Hikmah Vol. 5 No.2
- [4] Sulihati dan Andriyani. 2016. *Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa*. Jurnal Sains dan Teknologi Utama, Volume XI, Nomor 1, April 2016, ISSN : 1978-001X
- [5] Fatta, Hanif Al 2007, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Andi Offset, Yogyakarta
- [6] Sholiq. 2010. *Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek*. Bandung : Muria Indah
- [7] Rosa dan M. Shalahuddin., 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung : Modula
- [8] Andi, Juansyah. 2015. *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning Sistem (A-Gps) Dengan Platform Android*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, 1 (1) : 20-25
- [9] Fathansyah. 2012. *Basis Data*. Bandung : Informatika
- [10] M. Rudyanto Arief. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & My SQL*. Yogyakarta: Andi