

**APLIKASI PENGADUAN FASILITAS KAMPUS ISB ATMA
LUHUR BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Satria Aji Pamungkas

1911500081

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFOMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2023

**APLIKASI PENGADUAN FASILITAS KAMPUS ISB ATMA
LUHUR BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



Oleh :

Satria Aji Pamungkas

1911500081

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFROMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1911500081

Nama : Satria Aji Pamungkas

Judul Skripsi : APLIKASI PENGADUAN FASILITAS KAMPUS ISB ATMA
LUHUR BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat.
Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka
saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2023


SEPUTIH RIBU KUPIAH
1000
METERAI
TEMPEL
43433AKX542988602
Satria Aji Pamungkas

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

APLIKASI PENGADUAN FASILITAS KAMPUS ISB ATMA LUHUR BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

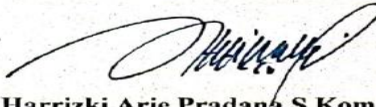
Satria Aji Pamungkas
1911500081

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 26 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**


Ari Amir Alkodri, M.Kom
NIDN. 0201038601

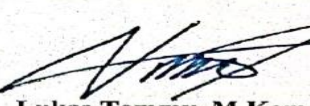
Dosen Pembimbing


Harrizki Arie Pradana, S.Kom., M.T.
NIDN. 0213048601

Kaprodi Teknik Informatika


Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

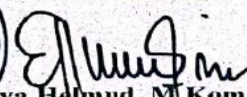
Ketua Penguji


Lukas Tommy, M.Kom
NIDN. 0215099201

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Tanggal 09 Agustus 2023



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR**


Etya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan karunia-Nyalah kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “APLIKASI PENGADUAN FASILITAS ISB ATMA LUHUR BERBASIS ANDROID” dengan tepat pada waktunya. Skripsi ini dibuat guna memenuhi salah satu persyaratan atau kewajiban mahasiswa dalam menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil.
3. Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Chandra Kirana, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Bapak Harrizki Arie Pradana, S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing.

Semoga Tuhan Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Penulis menyadari bahwa karya tulis Skripsi ini jauh dari sempurna dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan ilmu penulis, maka dari itu saran serta kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan oleh penulis. Akhir kata penulis berharap agar karya tulis proyek akhir ini dapat berguna bagi penulis dan dapat dipergunakan dikemudian harinya.

“Wassalamua’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh”

Pangkalpinang, Juli 2023

Penulis

ABSTRACT

Information Technology (It) Refers To The Use Of Technology In Gathering, Processing, Storing, And Disseminating Information. Computer Networks Include Hardware, Software And Communication Networks That Have The Infrastructure To Manage Them All. Therefore All Of These Networks Often Have Some Unavoidable Damage, Therefore The Author Wants To Make An Application To Report Each Incident Of Damage Using The Waterfall Method. In This Case The Author Wants To Make A Final Project Entitled " Complain application of the android-based atma luhur isb facility". To Make It Easier For The Staff To Repair The Damage. With This Application, The Authors Hope To Facilitate Activities On Campus.

Keywords: Application, Complaint Reporting Application, Android Based Complaint Reporting Application.



ABSTRAK

Teknologi Informasi (TI) merujuk pada penggunaan teknologi dalam mengumpulkan, pengolahan, penyimpanan, dan penyebaran informasi. Jaringan Komputer meliputi perangkat keras, perangkat lunak dan jaringan komunikasi yang memiliki infrastruktur untuk mengelolah itu semua. Maka dari itu kesemua jaringan itu sering memiliki beberapa kerusakan yang tidak akan terhindarkan maka dari itu penulis ingin membuat aplikasi untuk melaporkan setiap kejadian kerusakan tersebut dengan metode waterfall. Dalam hal ini penulis ingin membuat tugas akhir berjudul “APLIKASI PENGADUAN FASILITAS ISB ATMA LUHUR BERBASIS ANDROID”.Tujuannya adalah untuk menyediakan fasilitas pelaporan kepada mahasiswa-mahasiswi ISB ATMA LUHUR untuk bisa melaporankan kerusakan jaringan, fasilitas dan lain-lain agar mempermudah para staff untuk memperbaiki kerusakan itu. Dengan adanya aplikasi ini penulis berharap bisa memperlancar kegiatan yang ada di kampus.

Kata Kunci : Aplikasi, Pengaduan, Fasilitas, Android, Mahasiswa.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN _____	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG _____	iv
KATA PENGANTAR _____	v
ABSTRACT _____	vi
ABSTRAK _____	vii
DAFTAR ISI _____	vii
DAFTAR GAMBAR _____	xi
DAFTAR SIMBOL _____	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang _____	1
1.2 Rumusan Masalah _____	6
1.3 Batasan Masalah _____	6
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian _____	6
1.5 Sistematika Penulisan _____	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model <i>Waterfall</i> _____	8
2.2 Definisi Metode OOP _____	8
2.3 Definisi <i>Unified Modelling Language (UML)</i> _____	9
2.4 Definisi <i>Sequence Diagram</i> _____	10
2.5 Teori Pendukung _____	14
2.5.1 Android _____	15
2.5.2 <i>Database</i> _____	18
2.5.3 Android Studio _____	19
2.5.4 <i>Use-case Diagram</i> _____	21

2.5.5 <i>Sequence Diagram</i> _____	23
2.5.6 <i>Activity Diagram</i> _____	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Definisi Metode _____	28
3.2 Model Pengembangan Sistem _____	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data _____	30
3.4 <i>Unified Modelling Language</i> _____	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem _____	33
4.2 Tujuan Implementasi Sistem _____	34
4.3 <i>Use-case Diagram</i> _____	36
4.4 <i>Sequence Diagram</i> _____	37
4.5 <i>Activity Diagram</i> _____	39
4.6 Analisa Kebutuhan _____	41
4.7 Desain Sistem _____	42
4.7.1 Rancangan Konseptual _____	42
4.7.2 Rancangan Arsitektur _____	43
4.7.3 Rancangan Basis Data _____	45
4.8 Penulisan Kode Program _____	45
4.8.1 Desain Perangkat Lunak _____	45
4.8.2 Rancangan Antar Muka _____	45
4.8.3 Implementasi Tampilan Atar Muka Aplikasi _____	54

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan _____	67
5.2 Saran _____	67

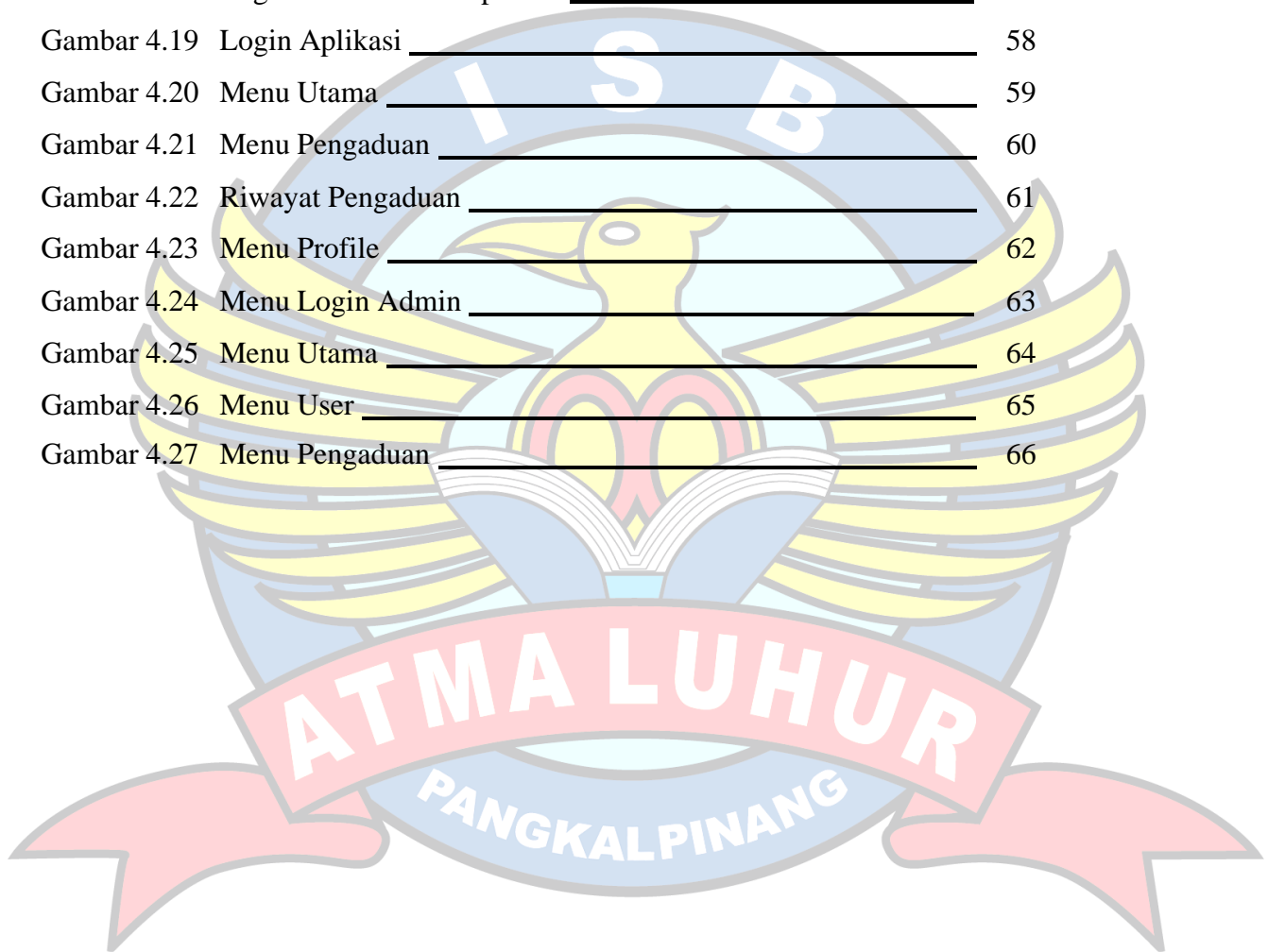
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN A SURAT IZIN RISET	69
SURAT IZIN RISET	70
LAMPIRAN B SURAT BALASAN RISET	71
SURAT BALASAN RISET	72
LAMPIRAN C KARTU KONSULTASI	73
KARTU KONSULTASI DOSEN PEMBIMBING	74
LAMPIRAN D	75
BIODATA PENULIS SKRIPSI	76




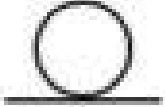
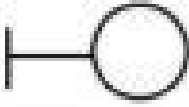



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model <i>Waterfall</i> _____	8
Gambar 2.2 <i>Actor</i> _____	12
Gambar 2.3 <i>Object</i> _____	12
Gambar 2.4 <i>Boundary Class</i> : Menggambarkan tampilan <i>program</i> _____	12
Gambar 2.5 <i>Control Class</i> : Menggambarkan <i>controller</i> _____	12
Gambar 2.6 <i>Entity Class</i> : Menggambarkan <i>class</i> _____	13
Gambar 2.7 <i>Lifeline</i> _____	13
Gambar 2.8 <i>Execution Occurenc</i> _____	13
Gambar 2.9 <i>Message</i> _____	14
Gambar 2.10 <i>Guard Condition</i> _____	14
Gambar 2.11 <i>Object Destruction</i> _____	14
Gambar 2.12 <i>Frame</i> _____	14
Gambar 3.1. Alur Metode <i>Waterfall</i> _____	30
Gambar 4.1 <i>Use-case Diagram</i> Aplikasi _____	36
Gambar 4.2 <i>Sequence diagram Login</i> _____	37
Gambar 4.3 <i>Sequence diagram</i> riwayat pengaduan _____	38
Gambar 4.4 <i>Sequence diagram</i> edit laporan pengaduan _____	39
Gambar 4.5 <i>Activity diagram</i> tambah laporan pengaduan _____	39
Gambar 4.6 <i>activity diagram</i> Memberi Tindakan laporan pengaduan _____	40
Gambar 4.7 <i>Database</i> Melihat <i>database</i> dari <i>MySql</i> _____	44
Gambar 4.8 <i>Splash Screen</i> _____	46
Gambar 4.9 <i>Registrasi/sign up</i> _____	47
Gambar 4.10 <i>Menu Login</i> _____	48
Gambar 4.11 <i>Menu</i> _____	49
Gambar 4.12 <i>Menu Profile</i> _____	50
Gambar 4.13 <i>Menu Tampilan Pengaduan</i> _____	51

Gambar 4.14	Menu Riwayat pengaduan	52
Gambar 4.15	Menu Tentang	53
Gambar 4.16	Menu Admin	54
Gambar 4.17	Spalsh screen diaplikasi	56
Gambar 4.18	Registrasi Akun Di Aplikasi	57
Gambar 4.19	Login Aplikasi	58
Gambar 4.20	Menu Utama	59
Gambar 4.21	Menu Pengaduan	60
Gambar 4.22	Riwayat Pengaduan	61
Gambar 4.23	Menu Profile	62
Gambar 4.24	Menu Login Admin	63
Gambar 4.25	Menu Utama	64
Gambar 4.26	Menu User	65
Gambar 4.27	Menu Pengaduan	66



DAFTAR SIMBOL

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambaran dari form
4		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
5		<i>A focus of Control & A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		<i>A message</i>	Menggambarkan Pengiriman Pesan