

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Pengerjaan	3
1.5.1 Analisis Kebutuhan.....	4
1.5.2 Desain.....	4
1.5.3 Pembuatan Kode Program	5
1.5.4 Pengujian (Testing).....	5
1.5.5 Pengumpulan Data.....	5
1.6 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teori Umum Pembahasan	7
2.1.1 Pendaftaran Sidang	7

2.1.2	Proyek Akhir	7
2.1.3	Aplikasi Mobile	7
2.1.4	Usability.....	8
2.2	Teori Pokok Pembahasan	8
2.2.1	Pendaftaran Sidang	8
2.2.2	<i>Reporting</i> Pendaftaran Sidang	8
2.3	Perangkat Pemodelan Aplikasi	8
2.3.1	<i>Business Process Model and Notation (BPMN)</i>	9
2.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	11
2.3.3	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	13
2.4	Perangkat Pembangunan Aplikasi(Prototipe).....	14
2.4.1	<i>Figma</i>	14
2.5	Perangkat Pengujian Aplikasi (Prototipe)	14
2.5.1	<i>Maze App</i>	14
2.5.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	15
2.5.3	Net Promoter Score (NPS).....	15
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		17
3.1	Analisis	17
3.1.1	Gambaran Sistem Saat Ini	17
3.1.2	Perbandingan Aplikasi Sejenis.....	19
3.1.3	Kelemahan Sistem Berjalan dan Usulan Perbaikan	19
3.1.4	Gambaran Sistem Usulan	20
3.1.5	Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.1.6	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	23
3.2	Perancangan	25
3.2.1	Model Aplikasi Berbasis Objek	25

3.3	Perancangan Antarmuka	35
3.3.1	Antarmuka Role Mahasiswa.....	35
3.3.2	Antarmuka Role Pembimbing	40
3.3.3	Antarmuka Role Dosen Wali	43
BAB 4	IMPLEMENTASI PENGUJIAN	46
4.1	Implementasi	46
4.1.1	Prototyping Tampilan Antarmuka Menggunakan Figma	46
4.2	Pengujian	48
4.2.1	Test Plan	48
4.2.2	Pengujian Prototype menggunakan Maze	52
4.2.3	Pengujian Prototype menggunakan System Usability Scale	53
4.2.4	Pengujian Net Promoter Score (NPS).....	58
BAB 5	KESIMPULAN	60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	60
	DAFTAR PUSTAKA	62
	LAMPIRAN.....	64