



APLIKASI VISUAL PENGENALAN KAMPUS UNIVERSITAS BINA DARMA

LAPORAN PENELITIAN

MUTIAH SYAFITRI

191410104

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2023



APLIKASI VISUAL PENGENALAN KAMPUS UNIVERSITAS BINA DARMA

MUTIAH SYAFITRI

191410104

**Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BINADARMA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI VISUAL PENGENALAN KAMPUS UNIVERSITAS BINA DARMA

MUTIAH SYAFITRI

191410104

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

Palembang, 07 September 2023

Fakultas Sains Teknologi

Universitas Bina Darma

Dekan,

Dosen Pembimbing,



Evi Yulianingsih, M.Kom.




Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul " Aplikasi Visual Pengenalan Kampus Universitas Bina Darma" Oleh "Mutiah Syafitri" telah Dipertahankan didepan komisi penguji pada hari Kamis Tanggal 7 September 2023

Komisi Penguji

1. Ketua : Evi Yulianingsih, M.Kom. (.....)
2. Anggota : Dr. Yesi Novaria Kuning, S.T., M.Kom. (.....)
3. Anggota : Ade Putra, M.Kom. (.....)

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,

Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Nita Rosa Damayanti.,M.Kom.,Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutiah Syafitri
NIM : 191410104

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 20 September 2023

Yang membuat pernyataan,


The stamp is a yellow rectangular sticker with a red border. It features the Garuda Pancasila emblem in the center, the text 'REPUBLIK INDONESIA' at the top, '10000' in large red numbers on the left, and 'METERAI TEMPEL' in the center. Below the emblem, the serial number 'EE001AKX629053966' is printed.

Mutiah Syafitri
NIM.191410104

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Jangan kalah pada rasa takutmu
Hanya ada satu hal yang membuat mimpi tak mungkin diraih
Perasaan takut gagal
(Paulo Coelho, "the alkemis").

Sesungguhnya sesudah kesulitan adah kemudahan
(QS Al-Insyirah : 6).

Persembahan:

Persembahan yang saya ungkapkan dalam kata-kata pada lembar ini sebagai ucapan terima kasih terbesar saya kepada setiap orang-orang yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan karya akhir ini :

1. Mutiah Syafitri, diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima Kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, Terima Kasih sudah menjadi salah satu kebahagiaan dari ayah dan mama, terima kasih sudah bertahan and Thanks for everything Mutiah.
2. Untuk kedua orang tua tercintaku Mama dan ayah Terima Kasih sudah mendukung ayuk mutiah baik dalam kata dan usaha, yang selalu memberikan kasih sayang dan senantiasa memberikan do'a yang luar biasa. Sebagai tanda bakti dan hormat dan tanda terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada ayah dan mama. I Love You More.
3. Saudara kandungku adek davin arisando, terima kasih sudah menjadi salah satu support system ayuk.
4. Terima kasih juga buat nenek anang, nenek ino, mama yesi, ante ina, dan semua keluarga lainnya sudah memberikan dukungan serta doa yang sangat mutiah perlukan love you all.
5. Terima kasih untuk teman kuliahku yang sudah sangat-sangat banyak membantu dan memberikan dukungan dalam hidup saya dan dalam mengerjakan skripsi ini Indah. You are the other happiness I have in this

world.

6. Terima kasih juga kepada semua dosen pembimbing dan dosen penguji saya, yang selalu membantu saya membuat skripsi ini tanpa adanya kesulitan ataupun permintaan yang menyulitkan saya. Terima kasih juga kepada kaprodi SI, bapak pembimbing akademik saya, dan semua dosen saya di Bina Darma.
7. Agung Daffa.T seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, terima kasih sudah menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, memberikan semangat untuk pantang menyerah.



ABSTRAK

Setiap tahunnya, Universitas Bina Darma selalu mengadakan penerimaan mahasiswa baru. Mahasiswa baru pastinya ingin mengenal kampus yang dipilihnya secara lebih baik, seperti Fakultas, Program studi, letak gedung-gedung yang ada di kampus, ruang kelas, ruang perpustakaan, dan ruangan lainnya beserta fungsi dari ruangan itu. Namun, kekurangan informasi mengenai hal tersebut membuat mahasiswa baru ataupun pengunjung kesulitan dalam mencari ruangan – ruangan atau gedung yang ada di kampus. Selain itu, pengenalan kampus selama ini telah dilakukan melalui media sosial. Namun, pengenalan kampus melalui media sosial tersebut masih terdapat beberapa kekurangan di mana hanya menunjukkan bagian dari gedung utama secara umum atau tidak terlalu mendetail padahal Universitas Bina Darma memiliki beberapa gedung lainnya. Kelemahan lainnya yaitu tidak ada informasi mengenai nama ruangan dan fungsi dari ruangan itu. Pada penelitian ini penulis merancang Aplikasi Visual Pengenalan Kampus berbasis *web* menggunakan metode *design thinking*. Perancangan aplikasi bertujuan untuk mengatasi masalah yaitu kekurangan informasi mengenai lingkungan kampus. Setelah penelitian dan aplikasi ini selesai dibuat, aplikasi ini kemudian diujikan kepada beberapa mahasiswa baru. Hasil pengujiannya ternyata mendapat respon positif di mana pengguna tersebut merasa terbantu dengan aplikasi ini karena dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dalam mengenal lingkungan kampus ini. Selain itu, tampilan visual sangat jelas sehingga membuat pengguna dapat mengenal dengan baik tampilan visual dari ruangan ruangan yang ada.

Kata Kunci : *Universitas Bina Darma, web, Metode Design Thinking.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Karya Akhir ini yang berjudul **“APLIKASI VISUAL PENGENALAN KAMPUS UNIVERSITAS BINA DARMA”**. yang disusun sebagai persyaratan proses akhir dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) oleh mahasiswa jurusan Sistem Informasi Universitas Bina Darma Palembang.

Penulis juga dengan rasa penuh terima kasih dan syukur kepada para pihak yang terlibat dalam setiap kegiatan bersama penulis. Penyusunan Proposal Karya Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik atas kerjasama, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Rasa terima kasih sebanyak-banyaknya penulis haturkan kepada:

1. Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan kesehatan serta kesempatan untuk menyelesaikan laporan ini.
2. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., Selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
3. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM., Selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma Palembang.
4. Nita Rosa Damayanti., M.Kom., Ph.D., Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma.
5. Evi Yulianingsi, M.Kom., Selaku Dosen Pembimbing yang sabar dan mau meluangkan waktu, pikiran dalam memberikan bimbingan dan saran sehingga terselesaikannya proposal ini.
6. Terima kasih ku ucapkan kepada Ayah dan Mamaku yang tak henti-hentinya mencurahkan kasih sayangnya, memberikan doa, dan selalu membantu dalam memberikan dukungan moril dan materil kepada saya.
7. sahabat terbaikku dan seluruh teman-teman mahasiswa prodi Sistem Informasi yang selalu memberikan dukungan dan doa.

Penulis menyadari masih banyak sekali kekurangan dalam penyusunan Proposal Karya Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan

tanggapan yang sangat positif dari para pembaca yang dapat membangun penulis menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Demikian kata pengantar ini saya buat, dan semoga apa yang tertulis di dalam laporan penelitian ini dapat bermanfaat untuk khalayak umum. Penulis mengucapkan terima kasih dan mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata di dalam laporan penelitian ini.

Palembang, 7 September 2023



Mutiah Syafitri
Nim. 191410104

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Website.....	4
2.2 Sistem Informasi	4
2.3 Perancangan	4
2.4 Aplikasi Berbasis Web	4
2.5 Metode Design Thinking.....	5
2.6 Unified Modelling Language (UML)	7

2.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	7
2.6.2	<i>Activity Diagram</i>	8
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		10
1.1	Tempat dan Waktu Penelitian	10
1.2	Metode Pengumpulan Data	10
1.3	Metode Pengembangan Sistem	11
1.4	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	12
1.4.1	<i>Use case Diagram</i>	12
1.4.2	<i>Activiti Diagram Admin</i>	13
1.4.3	<i>Activity Diagram Mahasiswa</i>	14
1.5	<i>Design Thinking</i>	15
1.5.1	<i>Emphatize</i>	15
1.5.2	<i>Define</i>	19
1.5.3	<i>Ideate</i>	21
1.5.4	<i>Prototype</i>	22
1.5.5	<i>Testing</i>	27
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1	Hasil	31
4.2	Pembahasan.....	31
2.2.1	Halaman Awal Aplikasi.....	32
2.2.2	Halaman Sapa Aplikasi	32
2.2.3	Halaman Menu Utama Aplikasi	33
2.2.4	Halaman Menu Universitas Aplikasi	34
2.2.5	Halaman About UBD Aplikasi	34
2.2.6	Halaman Visi Misi Aplikasi	35
2.2.7	Halaman Gedung.....	36
2.2.8	Halaman Structur UBD	36
2.2.9	Halman Staf Pengajar	37
2.2.10	Halaman Kelas Aplikasi	37

2.2.11	Halaman Kelas Reguler Aplikasi	38
2.2.12	Halaman Fakultas Aplikasi	39
2.2.13	Halaman Rekomendasi	39
2.2.14	Halaman Unit Kegiatan Aplikasi.....	40
2.2.15	Halaman Fasilitas Penunjang Aplikasi.....	41
2.2.16	Halaman Share Aplikasi.....	41
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		43
5.1	Kesimpulan	43
5.2	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA		44
LAMPIRAN RANCANGAN APLIKASI VISUAL KAMPUS		46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	11
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	12
Gambar 3.3 Activity Diagram Admin	13
Gambar 3.4 Activity Diagram Mahasiswa	15
Gambar 3.5 Jenjang Pendidikan.....	16
Gambar 3.6 Apa Yang Anda Butuhkan Untuk Mengenal Kampus Tujuanmu Berkuliah.....	16
Gambar 3.7 Informasi Tentang Apa Yang Anda Butuhkan.....	17
Gambar 3.8 Apabila Ada Aplikasi Berbasis Website Yang Bisa Memberikan Informasi Yang Anda Inginkan, Apakah Anda Berpikir Aplikasi Tersebut Akan Membantu.....	18
Gambar 3.9 Desain Seperti Apa Yang Anda Inginkan	18
Gambar 3.10 Apakah Ada Warna Tertentu Yang Ingin Divisualkan Pada Desain	18
Gambar 3.11 Tampilan Awal Aplikasi	21
Gambar 3.12 Tampilan Menu Utama	22
Gambar 3.13 Tampilan Menu Universitas	22
Gambar 3.14 Tampilan Menu About UBD	22
Gambar 3.15 Tampilan Menu Gedung.....	23
Gambar 3.16 Tampilan Menu Structur UBD	23
Gambar 3.17 Tampilan Menu kelas.....	23
Gambar 3.18 Tampilan Menu Fasilitas Penunjang.....	24
Gambar 3.19 Tampilan Menu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM).....	24
Gambar 3.20 Tampilan Menu Hubungi Kami	24
Gambar 3.21 Tampilan Menu Tentang Bot UBD	25
Gambar 3.22 Tampilan Menu Share.....	25
Gambar 3.23 Link Google Form Survey Kepuasan User	26
Gambar 3.24 Apakah Aplikasi Visual Pengenalan Kampus Universitas Bina Drama membantu Anda dalam mencari Informasi mengenai Kampus UBD? 26	
Gambar 3.25 Seberapa baik kualitas Aplikasi Visual Pengenalan Kampus Universitas Bina Drama?	27

Gambar 3.26 Menurut Anda, bagaimana penggunaan Aplikasi Visual Pengenalan Kampus Universitas Bina Drama?	27
Gambar 3.27 Menurut Apa tampilan Aplikasi Visual Pengenalan Kampus Universitas Bina Drama mudah dipahami	28
Gambar 3.28 Menurut Anda, bagaimana penggunaan Aplikasi Visual Pengenalan Kampus Universitas Bina Drama?	28
Gambar 4.1 Halaman Awal Aplikasi	31
Gambar 4.2 Halaman Sapa Aplikasi	31
Gambar 4.3 Halaman Menu Utama Aplikasi.....	32
Gambar 4.4 Halaman Menu Universitas Aplikasi.....	33
Gambar 4.5 Halaman About UBD Aplikasi.....	33
Gambar 4.6 Halaman Visi Misi Aplikasi	34
Gambar 4.7 Halaman Gedung Aplikasi.....	35
Gambar 4.8 Halaman Struktur UBD	35
Gambar 4.9 Halaman Staf Pengajar	36
Gambar 4.10 Halaman Kelas Aplikasi	36
Gambar 4.11 Halaman Kelas Reguler Aplikasi	37
Gambar 4.12 Halaman Fakultas Aplikasi	38
Gambar 4.13 Halaman Rekomendasi.....	38
Gambar 4.14 Halaman Unit Kegiatan Aplikasi	39
Gambar 4.15 Halaman Penunjang Aplikasi	40
Gambar 4.16 Fasilitas Share Aplikasi	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case.....	7
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	8
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan.....	15
Tabel 3.2 Kebutuhan Pengguna	20
Tabel 3.3 Tabel Ide dan Solusi.....	21



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perpustakaan Universitas Bina Darma Palembang	46
Lampiran 2 Lapangan Olah Raga Universitas Bina Darma Palembang	46
Lampiran 3 Gedung Universitas Bina Darma Palembang	47
Lampiran 4 Lembar Pengajuan judul	48
Lampiran 5 Surat Tugas Penelitian MBKM	49
Lampiran 6 Surat Keputusan Pembimbing	50
Lampiran 7 Lembar Konsultasi Laporan Hasil	51
Lampiran 8 Halaman Persetujuan Publikasi	52
Lampiran 9 Halaman Perbaikan Laporan Hasil	53
Lampiran 10 Surat Keterangan Lulus Seminar Hasil	54
Lampiran 11 Turnitin	55
Lampiran 12 LOA	59
Lampiran 13 Format Penjilidan	60