
SISTEM PENDAFTARAN MAHASISWA BARU BERBASIS ANDROID

NEW STUDENT REGISTRATION SYSTEM BASED ON ANDROID

Adelia Rosdiana Devi¹, Phryzia Raynanda Desmadhani², Faridatun Nadziroh⁴

^{1,2,3} Program Studi Otomasi Perkantoran

Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik

adeliarosdiana09@gmail.com¹, desmadhani@gmail.com², faridatun.nadziroh@gmail.com³

ABSTRACT

Along with the development of technology, people are more likely to read and obtain information through smartphones that are easier to access anywhere and anytime. The development of information technology is very welcomed by all among one of them in the world of education which is used to create a new student registration system. Therefore the new student registration information system based on Android is needed to simplify and accelerate in terms of registration for prospective students to register and can facilitate the process of registering data and data stored in a computerized information system. The making of an android-based new student registration information system at the Semen Indonesia Gresik Community Collage was built using MIT App Inventor software, SQLyog, PHP Runner and XAMPP. This system has a database for storing data and entering and retrieving the data needed. This system is made with work procedures for data collection, system analysis, design, system, implementation, and system testing. This application can also be used to access information on new student admissions such as academic selection schedules, tuition fees, registration of new student admissions, and announcements. So that prospective new students can get information and register easily and efficiently.

Keywords: Registration, Android, MIT App Inventor, PHP Runner.

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi, masyarakat semakin mudah untuk membaca dan memperoleh informasi melalui smartphone yang semakin mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Perkembangan teknologi informasi sangat disambut baik oleh semua kalangan salah satunya dalam dunia pendidikan yang digunakan untuk membuat sistem pendaftaran siswa baru. Oleh karena itu diperlukan sistem informasi pendaftaran siswa baru berbasis android untuk mempermudah dan mempercepat dalam hal pendaftaran calon siswa untuk mendaftar serta dapat mempermudah dalam proses pendaftaran data dan data yang tersimpan dalam suatu sistem informasi yang terkomputerisasi. Pembuatan sistem informasi pendaftaran mahasiswa baru berbasis android pada Community College Semen Indonesia Gresik ini dibangun dengan menggunakan software MIT App Inventor, SQLyog, PHP Runner dan XAMPP. Sistem ini memiliki database untuk menyimpan data dan memasukkan serta mengambil data yang dibutuhkan. Sistem ini dibuat dengan prosedur kerja pengumpulan data, analisis sistem, perancangan, sistem, implementasi, dan pengujian sistem. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengakses informasi penerimaan mahasiswa baru seperti jadwal seleksi akademik, biaya kuliah, pendaftaran penerimaan mahasiswa baru, dan pengumuman. Sehingga calon mahasiswa baru bisa mendapatkan informasi dan mendaftar dengan mudah dan efisien.

Kata Kunci: Pendaftaran, Android, MIT App Inventor, PHP Runner

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem Infomasi adalah sebuah jaringan yang terbentuk dari prosedur yang saling berhubungan yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu dan mengolah data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penggunanya. (Jogiyanto, 2005).

Saat ini sistem pendaftaran mahasiswa baru banyak dilakukan dengan cara online melalui web. Supaya lebih modern, penulis membuat sistem pendaftaran online tersebut menjadi sebuah aplikasi android. Hal tersebut memberikan banyak keuntungan yaitu dapat mengefisien biaya, menciptakan sistem pendaftaran yang efisien karena mudah untuk diakses oleh mahasiswa baru. Pada saat ini masyarakat lebih cenderung membaca dan memperoleh informasi melalui smartphone karena lebih mudah untuk diakses. Berkembangnya sistem operasi android saat ini dapat terlihat dari semakin pesatnya perkembangan dan update dari sistem informasi tersebut. Saat ini, pemanfaatan teknologi berbasis android telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang untuk mempermudah pelayanan yang diberikan. Salah satunya dalam bidang pendidikan yang digunakan untuk sistem berbasis informasi pendaftaran siswa sehingga dapat mempermudah proses pelayanan yang diberikan.

Sistem pendaftaran mahasiswa baru di Akademi Komunitas Semen Indonesia saat ini menggunakan metode online dan offline. Untuk metode online, Akademi Komunitas Semen Indonesia mempunyai web untuk calon mahasiswa baru melakukan pendaftaran. Sementara metode offline yaitu dengan cara datang langsung ke kampus. Cara tersebut perlu memakan banyak waktu dan tenaga. Metode pendaftaran mahasiswa baru melalui web tersebut sudah biasa digunakan. Sehingga penulis membuat sebuah aplikasi pendaftaran mahasiswa baru berbasis android. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah dan mempercepat proses pendaftaran calon mahasiswa baru dan pengolahan data yang ditangani oleh pihak Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) yang ada di Akademi Komunitas Semen Indonesia. Berdasarkan uraian tersebut, penulis berharap aplikasi ini dapat memberi kemudahan bagi calon mahasiswa baru agar dapat melakukan proses pendaftaran secara online dengan mudah.

2. Landasan Teori

2.1 Android

- Kelebihan Android
 - a. Kemampuan switching yang memudahkan pengguna android untuk berpindah aplikasi hanya dengan menyentuh sebuah icon pada system bar. Selain itu multitasking android juga lebih baik dibandingkan dengan system operasi lainnya
 - b. Kapasitas yang lebih baik dibandingkan dengan system operasi lain. Contohnya widget untuk gmail yang dipamerkan google, pengguna android tidak perlu membuka aplikasi gmail untuk melihat isi didalamnya.
 - c. Peningkatan dari kemampuan copy-paste dibandingkan seri android sebelumnya. Selain itu google juga menambahkan kemampuan share it pada teks yang telah diseleksi.
 - d. Notifikasi yang dapat mudah terdengar oleh pengguna. Dengan kapasitas layar yang lebih besar.
- Kekurangan Android
 - a. Kebanyakan ponsel android memerlukan koneksi internet yang terus menerus aktif seperti penggunaan GPS. Hal tersebut membuat pengguna android harus siap bahwa hal tersebut mengakibatkan daya baterai menjadi boros.
 - b. Iklan aplikasi di ponsel android memang bisa didapatkan secara mudah dan gratis, namun juga memiliki konsekuensi bahwa akan selalu ada iklan yang terpampang pada notifikasi.

2.2 MIT App Inventor

MIT App Inventor adalah suatu system perangkat lunak yang berfungsi untuk membuat sebuah aplikasi pada perangkat android. MIT App Inventor tersebut dibuat tidak sama seperti system pengembangan aplikasi biasa, dimana seorang programmer harus bisa menuliskan baris-baris kode program dengan interaksi visual berbasis grafis. Perbedaan MIT App Inventor dengan yang lain yaitu terletak pada bagian platform perangkat bergerak pada yang berbasis android. MIT App Inventor digunakan sebagai media pembelajaran aktif untuk pemrograman (secara visual) dapat menjadi sebuah sumber atau wahana untuk memunculkan ide-idek baru yang kreatif.

2.3 Database

Database adalah suatu kumpulan dari berbagai item data yang saling berhubungan satu sama lain berdasarkan sebuah struktur tertentu, yang tersimpan di hardware komputer dan dengan software untuk melakukan suatu manipulasi. Database merupakan salah satu komponen terpenting yang terdapat dalam sistem informasi karena merupakan landasan dasar dalam menyediakan berbagai informasi sebagai berikut :

- Untuk menentukan kualitas informasi secara akurat, tepat pada waktunya dan relevan.
- Informasi dapat dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.
- Mengurangi terjadinya duplikasi data.
- Hubungan data dapat ditingkatkan.
- Mengurangi pemborosan tempat simpanan.

2.4 MySQL

Pendapat Sukarno (2006, hal:3) mengenai pengertian MySQL adalah perangkat lunak untuk sistem manajemen database. My SQL memiliki kemampuan menampung kapasitas yang sangat besar, sehingga dapat menjadi database yang sangat populer dikalangan programmer web. Bulan Juni tahun 2000, MySQL AB mengumumkan bahwa sejak versi 3.23.19, MySQL merupakan software database yang bebas berlisensi General Public License yang open source. Ini terjadi karena MySQL menjadi semakin populer dan dilirik banyak orang karena kestabilan dan kecepatan yang meningkat. Beberapa keunggulan dari MySQL adalah:

1. Mampu menangani jutaan user dalam waktu yang bersamaan.
2. Mampu menampung lebih dari 50.000.000 record.
3. Sangat cepat mengeksekusi perintah.
4. Memiliki user privilege yang mudah dan efisien

2.5 XAMPP

XAMPP adalah sebuah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak system operasi. XAMPP merupakan gabungan dari beberapa program. Fungsi XAMPP yaitu sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari beberapa program diantaranya Apache HTTP Server, My SQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. XAMPP sendiri merupakan singkatan dari X (empat system operasi apapun),

Apache, MySQL, PHP, dan Perl. Program ini tersedia dalam General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis

2.6 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman yang sering disisipkan ke dalam HTML. PHP berasal dari kata *Hypertext Preprocessor*. PHP pada awalnya merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995 dan masih bernama Form Interpreted (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web.

Bahasa pemrograman ini menggunakan sistem server-side. *Server-side programming* adalah salah satu jenis bahasa pemrograman yang nantinya script/program tersebut akan dijalankan/diproses oleh server. Kelebihannya adalah mudah untuk digunakan, sangat sederhana, dan mudah untuk dimengerti serta dipelajari. Bahasa pemrograman PHP dapat membantu pengguna untuk mengembangkan aplikasi berbasis web yang cukup kompleks, handal dan cepat.

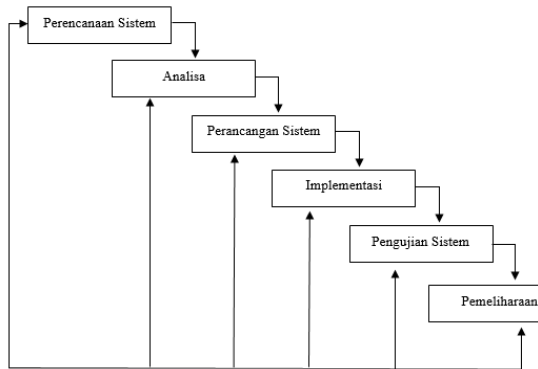
2.7 Hosting dan Domain

Domain adalah sebuah nama atau alamat yang dipakai untuk mengunjungi suatu website. Sedangkan Hosting adalah sebuah layanan berbasis internet yang menyediakan sumber daya atau resource untuk disewakan sebagai tempat menyimpan data atau tempat menjalankan aplikasi atau website ditempat terpusat yang disebut dengan server sehingga memungkinkan organisasi atau individu menempatkan informasi di internet berupa HTTP, FTP, EMAIL, atau DNS.

2.8 Meode Waterfall

Metode Waterfall menurut Pressman (2012), sering dinamakan siklus hidup klasik (classic life cycle), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), permodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (deployment), yang diakhiri

dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.



Gambar 1. Metode Waterfall

3. Perancangan Sistem

3.1 Pengumpulan Data

- **Observasi**

Observasi dimulai dengan mengamati secara langsung sistem informasi pendaftaran mahasiswa baru yang ada di Akademi Komunitas Semen Indonesia, kemudian mengidentifikasi untuk memperoleh data terkait masalah yang ada di sistem informasi pendaftaran tersebut.

- **Studi Pustaka**

Pada proses penyelesaian penelitian ini, penulis mengumpulkan referensi dari berbagai literatur yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu tentang sistem informasi pendaftaran mahasiswa, aplikasi mobile, dan android berdasarkan dari jurnal penelitian, dan internet.

- **Wawancara**

Penulis melakukan wawancara langsung kepada bagian Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan di Akademi Komunitas Semen Indonesia untuk mendapatkan informasi dan dapat menunjang pembuatan penelitian agar memperoleh informasi yang tepat dan akurat.

3.2 Analisis Sistem

- **Spesifikasi Sistem**

a. Perangkat Lunak :

Perangkat lunak merupakan alat penunjang untuk membangun aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah :

1. Windows
2. MIT App Inventor

3. PHP Runner
4. SQLyog
5. Web browser Google Chrome/Mozilla Firefox
6. Database

a. Perangkat Keras :

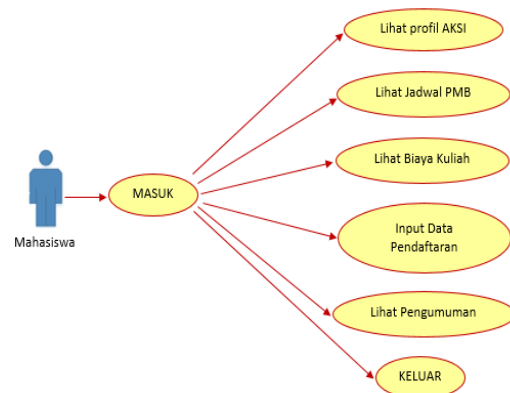
Perangkat keras merupakan peralatan komputer yang secara fisik berfungsi untuk membuat aplikasi. Sistem perangkat keras terdiri dari bagian input, proses, output dan bagian untuk melakukan percobaan aplikasi. Perangkat keras yang dibutuhkan yaitu :

1. Laptop
2. Smartphone Android
3. RAM (Random Access Memory)

3.3 Perancangan Sistem

Perancangan sebuah sistem dilakukan untuk memberikan sebuah gambaran tentang sistem yang akan dihasilkan. Perancangan sistem aplikasi pendaftaran berbasis android meliputi :

- **Use Case Diagram Mahasiswa**



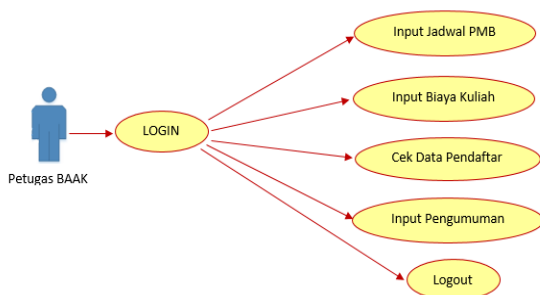
Gambar 2. Use Case Diagram Mahasiswa

Tabel 1. Skenario Use Case Mahasiswa

Skenario Use Case	Keterangan
Masuk	Aktivitas ini dilakukan oleh mahasiswa untuk dapat mengakses halaman new student registration

Lihat Profil AKSI	Aktivitas yang dilakukan mahasiswa untuk dapat melihat penjelasan tentang profil AKSI
Lihat Jadwal PMB	Aktivitas yang dilakukan mahasiswa untuk dapat melihat jadwal penerimaan mahasiswa baru di AKSI
Lihat Biaya Kuliah	Aktivitas yang dilakukan mahasiswa untuk dapat melihat biaya kuliah tiap semester
Input Data Pendaftaran	Aktivitas yang dilakukan mahasiswa untuk dapat melakukan pendaftaran sebagai mahasiswa baru di AKSI
Lihat Pengumuman	Aktivitas yang dilakukan mahasiswa untuk dapat melihat pengumuman

• **Use Case Diagram Petugas BAAK**



Gambar 3. Use Case Diagram Petugas BAAK

Tabel 2. Skenario Use Case Petugas BAAK

Skenario Use Case	Keterangan
Login	Aktivitas ini dilakukan oleh petugas BAAK untuk masuk ke database pada new student registration menggunakan username dan password
Input Jadwal PMB	Aktivitas yang dilakukan petugas BAAK untuk input jadwal PMB
Input Biaya Kuliah	Aktivitas yang dilakukan petugas BAAK untuk input biaya kuliah tiap semester di AKSI
Cek Data Pendaftar	Aktivitas yang dilakukan petugas BAAK untuk dapat melihat data pendaftar di AKSI
Input Pengumuman	Aktivitas yang dilakukan petugas BAAK untuk input pengumuman

3.4 Perancangan Database

Database adalah suatu kumpulan data yang saling berhubungan satu sama lain berdasarkan sebuah struktur tertentu yang tersimpan pada hardware komputer dan dengan software untuk melakukan suatu kegunaan tertentu. Database ini hanya dapat diakses oleh petugas BAAK melalui web browser dengan melakukan login terlebih dahulu.

Tabel 3. Database Registration

Nama	Tipe	Size	Keterangan
No Pendaftaran	Int	50	No pendaftaran
Tanggal Pendaftaran	Date	50	Tanggal pendaftaran
Nama Lengkap	Varchar	100	Nama Lengkap
Tempat Lahir	Varchar	50	Tempat Lahir
Tanggal Lahir	Date	50	Tanggal Lahir
No KTP	Varchar	50	Nomor Kartu Tanda Penduduk
No Kartu Keluarga	Varchar	50	Nomor Kartu Keluarga
Agama	Varchar	50	Agama
Jenis Kelamin	Varchar	50	Jenis Kelamin
Alamat Lengkap	Varchar	100	Alamat Lengkap
Provinsi	Varchar	50	Provinsi
Kode Pos	Varchar	50	Kode Pos
No Telepon	Varchar	50	Nomor Telepon
Asal Sekolah	Varchar	50	Asal Sekolah
Program Sekolah	Varchar	50	Program Sekolah
Alamat Sekolah	Varchar	100	Alamat Sekolah

Tahun Lulus	Varchar	50	Tahun Lulus
Nama Ayah	Varchar	50	Nama Ayah
Pendidikan Ayah	Varchar	50	Pendidikan Ayah
Pekerjaan Ayah	Varchar	50	Pekerjaan Ayah
Penghasilan/Gaji Ayah	Varchar	50	Penghasilan/Gaji Ayah
Nama Ibu	Varchar	50	Nama Ibu
Pendidikan Ibu	Varchar	50	Pendidikan Ibu
Pekerjaan Ibu	Varchar	50	Pekerjaan Ibu
Penghasilan/Gaji Ibu	Varchar	50	Penghasilan/Gaji Ibu
Pilihan Program Studi	Varchar	50	Pilihan Program Studi

Tabel 4. Database Announcement

Nama	Tipe	Size	Keterangan
Nomor Peserta	Varchar	100	Nomor Peserta
Nama Peserta	Varchar	100	Nama Peserta
Asal Sekolah	Varchar	50	Asal Sekolah

4. Implementasi dan Pengujian

4.1 Implementasi

Suatu bentuk pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan sesuai dengan perancangan sistem karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Pembuatan aplikasi ini menggunakan MIT App Inventor. Implementasi aplikasi mobile untuk sistem informasi pendaftaran adalah sebagai berikut :

- **Halaman Loading**

Gambar berikut merupakan tampilan halaman loading. Saat mahasiswa pertama kali membuka aplikasi maka akan loading beberapa detik.



Gambar 4. Halaman Loading

- **Halaman Utama**

Gambar berikut merupakan tampilan menu utama setelah loading. Apabila calon mahasiswa baru ingin melihat jadwal pendaftaran mahasiswa baru dan melakukan pendaftaran maka dapat masuk ke menu New Student Registration.



Gambar 5. Halaman Utama

- **Halaman Home**

Gambar berikut merupakan rancangan tampilan menu home. Pada menu home terdapat penjelasan tentang profil AKSI. Selain itu terdapat beberapa submenu diantaranya PMB Schedule, Registration, Annoucement.



Gambar 6. Halaman Home

- Halaman PMB Schedule

Gambar berikut merupakan rancangan tampilan menu PMB Schedule. Pada menu tersebut terdapat informasi mengenai tahapan pengambilan formulir, pengembalian formulir, ujian masuk, pengumuman hasil ujian masuk, dan pembayaran pendaftaran ulang dari gelombang 1 sampai gelombang 3. Selain itu ada pula penjelasan mengenai biaya perkuliahan dari semester 1 sampai semester 4. Jika mahasiswa sudah cukup paham maka dapat kembali ke menu home dengan cara menekan tombol home.

TAHAP	WAKTU
GEL 1 & PRESTASI	
PENGAMBILAN FORMULIR	3 Des 2018 - 17
PENGEMBALIAN FORMULIR	2 Jan - 19 Feb 2019
UJIAN MASUK	17 Feb 2019
PENGUMUMAN HASIL UJIAN MASUK	23 Feb 2019
PENDAFTARAN ULANG & PEMBAYARAN	25 Feb - 02 Mar 2019

BIAYA PERKULIAHAN			
BIAYA PERKULIAHAN	SEMESTER I	SEMESTER II	SEMESTER III
JUMLAH	Rp. 4.725.000	Rp. 4.725.000	Rp. 4.725.000

Gambar 7. Halaman PMB Schedule

- Halaman Menu Registration

Gambar berikut merupakan rancangan tampilan menu registration. Pada menu tersebut calon mahasiswa baru dapat

melakukan pendaftaran dengan cara mengisi form yang ada pada menu tersebut. Setelah selesai mengisi form tersebut maka klik tombol save. Apabila ingin kembali ke menu home maka dapat menekan tombol cancel.

Gambar 8. Halaman Registration

- Halaman Announcement

Gambar berikut merupakan rancangan tampilan menu announcement. Pada menu tersebut calon mahasiswa baru dapat melihat pengumuman nomor peserta dengan melihat nama peserta dan asal sekolah.

Nomor Peserta	:1905001
Nama	:Kartika
Asal Sekolah	:SMKN Driyorejo

Gambar 9. Halaman Announcement

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem pada aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan metode Black Box. Metode Black box adalah suatu pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak atau hanya menguji fungsionalitas dari aplikasi tersebut. Berikut hasil pengujian sistemnya :

Tabel 5. Pengujian Blackbox Petugas BAAK

Nama User	Kelas Uji	Parameter Uji	Jenis Pengujian	Hasil

Petugas BAAK	Login	Verifikasi username dan password	Sistem	Berhasil
				Tidak Berhasil
Keterangan : Form login dikatakan berhasil apabila username dan password benar. Apabila petugas tidak berhasil login maka dipastikan username dan password salah.				
Petugas BAAK	PMB Schedule	Dapat input informasi PMB	Sistem	Berhasil
Keterangan : Form PMB Schedule dikatakan berhasil apabila petugas dapat melakukan input informasi sesuai dengan form yang telah tersedia.				
Petugas BAAK	Registration	Verifikasi isi form dan nomor pendaftaran	Sistem	Berhasil
Keterangan : Form Registration dikatakan berhasil apabila petugas dapat melihat data-data pendaftar dan melakukan verifikasi berupa nomor ujian				
Petugas BAAK	Announcement	Input nomor peserta, nama pendaftar, dan asal sekolah.	Sistem	Berhasil

Tabel 6. Pengujian Blackbox Mahasiswa

Nama User	Kelas Uji	Parameter Uji	Jenis Pengujian	Hasil
Mahasiswa	PMB Schedule	Mengetahui informasi tentang tanggal pengambilan dan pengembalian formulir, tanggal ujian masuk, pengumuman hasil	Sistem	Berhasil

		ujian, pendaftaran ulang dan biaya perkuliahan		
Keterangan : Menu PMB Schedule dikatakan berhasil apabila mahasiswa dapat mengakses dan melihat informasi yang tersedia pada menu tersebut.				
Mahasiswa	Registration	Mengisi form pendaftaran yang telah tersedia	Sistem	Berhasil
				Tidak Berhasil
Keterangan : 1. Menu Registration dikatakan berhasil apabila mahasiswa dapat melakukan registrasi pada setiap form yang tersedia dan data dapat tersimpan pada database. 2. Menu Registration dikatakan tidak berhasil apabila mahasiswa tidak dapat melakukan registrasi, tidak dapat menyimpan data karena ada form yang belum terisi dan data tidak tersimpan pada database.				
Mahasiswa	Announcement	Mengetahui informasi no pendaftaran, nama mahasiswa yang mengikuti test, dan asal sekolah	Sistem	Berhasil
Keterangan : Menu Announcement dikatakan berhasil apabila mahasiswa dapat mencari nama peserta dan melihat pengumuman hasil ujian yang tersedia pada menu tersebut.				

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan penjelasan diatas dihasilkan sistem informasi pendaftaran mahasiswa baru berbasis android untuk pendaftaran mahasiswa baru di Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik.
2. Pembuatan sistem informasi pendaftaran mahasiswa baru berbasis android di

Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik ini dibangun menggunakan perangkat lunak MIT App Inventor, SQLyog, PHP Runner dan XAMPP. Sistem ini memiliki database untuk menyimpan data serta memasukkan dan mengambil data yang diperlukan. Dengan prosedur kerja pengumpulan data, analisa sistem, perancangan, sistem, implementasi, dan pengujian sistem. Sehingga mahasiswa dapat memperoleh informasi dengan mudah dan efisien.

3. Sistem ini dapat dijalankan pada berbagai jenis handphone yang berbasis android dengan besar penyimpanan 7 MB.
4. Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Berbasis Android ini memudahkan mahasiswa untuk melakukan pendaftaran di Akademi Komunitas Semen Indonesia secara online melalui aplikasi android dan mahasiswa dapat melihat informasi yang berkaitan dengan pendaftaran tersebut melalui sistem tanpa terbatas ruang dan waktu.
5. Menurut hasil penilaian responden, tampilan aplikasi ini masih kurang. Namun informasi yang diberikan pada aplikasi ini sudah baik dan form registrasi juga sudah baik serta dinilai cukup membantu proses pendaftaran jadi lebih mudah.

5.2 Saran

Untuk pengembangan dan perbaikan sistem lebih lanjut maka terdapat saran-saran yang penulis berikan, yaitu :

1. Sistem ini masih memiliki banyak kekurangan, maka dari itu penulis menyarankan untuk kedepannya dapat ditambah fitur baru yang dibutuhkan.
2. Diharapkan sistem ini dapat dikelola dan dirawat dengan baik, agar dikemudian hari dapat dikembangkan dengan skala yang lebih luas.
3. Supaya aplikasi ini dapat digunakan dalam jangka panjang, maka harus dilakukan pemeliharaan dengan cara memperbarui, membuat back up data, memastikan bahwa tidak ada data yang sama antara satu sama lain, memastikan bahwa sistem tersebut bisa berjalan dengan sempurna.

6. Daftar Pustaka

1. Afriska. (2017), "Aplikasi Mobile Student Mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung Berbasis Android", *Jurnal Teknologi Informasi*, hal. 1-13.
2. Rumat, Dennis Axel. (2017), "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Informasi Online", *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, hal. 2-4.
3. Sulihati, Andriyani. (2016), "Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android", *Jurnal Sains dan Teknologi*, Vol. 9, No 01, hal.15-20.
4. Tuturoong, Frisilia Meiny, (2016) "Rancang Bangun Sistem Informasi Proses Tugas Akhir", *Jurnal Sistem Informas*, hal. 10-16.
5. Indrajani. (2015). *Database Design*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo.
6. Desiana, Anggraeni. (2014), *Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
7. Jogiyanto. (2014). "Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Berbasis Web", *Jurnal Sistem Informasi*, Vol.5, hal. 198-199
8. Sugeng, Santoso. (2013), *Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Mobile Web*, STMIK Raharja, Tangerang.