

APLIKASI KEGIATAN ORGANISASI MAHASISWA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGHUBUNG ANTARA BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA FAKULTAS DENGAN MAHASISWA FAKULTAS (STUDI KASUS : FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS ESA UNGGUL)

Oleh :

Denny Julianto. juliantodenny@outlook.com

Pembimbing I: Malabay, S.Kom, M.Kom.

Pembimbing II: Riya Widayanti, S.Kom, MMSI.

ABSTRAK

Teknologi pada saat ini digunakan untuk menunjang kegiatan yang dilakukan pada proses pembuatan dan pendaftaran suatu acara. Pemanfaatan teknologi digunakan untuk membantu proses pengelolaan pada suatu organisasi. Pada proses pengelolaan acara di organisasi masih memiliki beberapa kekurangan yaitu, pada proses pembuatan acara, pendaftaran dan dokumentasi. Dari keterbatasan tersebut dapat diambil judul Tugas Akhir Aplikasi Kegiatan Organisasi Mahasiswa Berbasis Android Sebagai Media Penghubung Antara Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Dengan Mahasiswa Fakultas Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dengan menggunakan metode analisi proses bisnis yang sedang berjalan dan analisis masalah yang ada. Hasil tugas akhir ini dapat membantu organisasi dalam melakukan proses pembuatan dan pendaftaran suatu acara.

Kata Kunci: Acara, Pendaftaran, Organisasi, Mahasiswa, Fakultas.

ABSTRACT

Technology is currently being used to support the activities undertaken in the process of creation and registration of an event. Utilization of technology used to assist the management in an organization. In the event management process in the organization still has some shortcomings, namely, the process of making the event, registration and documentation. The limitations can be taken from the title of Final Application Activity Based Students Organization Android For Media Liaison Between Student Executive Board of the Faculty of Faculty Student Case Study: Faculty of Computer Science Esa Unggul University using the method of analysis of business processes are running and analysis of existing problems. The results of this thesis can help organizations in the process of creation and registration of an event.

Keywords: Event, Registration, Organization, Student, Faculty.

1. Latar Belakang

Perguruan tinggi merupakan institusi yang memiliki peran dan posisi strategis dalam pencapaian tujuan pendidikan secara makro yang perlu melakukan upaya perbaikan secara terus menerus untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Keberadaan manusia sebagai sumber daya sangat penting dalam suatu perguruan tinggi karena sumber daya manusia menunjang melalui karya, bakat, kreativitas, dorongan, dan peran nyata. Tanpa adanya unsur manusia dalam perguruan tinggi, tidak mungkin perguruan tinggi tersebut dapat bergerak dan menuju yang diinginkan.

Universitas Esa Unggul mempunyai sepuluh fakultas dan sembilan Unit Kegiatan Mahasiswa yang mendukung kegiatan-kegiatan positif mahasiswa. Dalam sistem organisasi mahasiswa di Universitas Esa Unggul, terdapat pengurus organisasi mahasiswa tingkat universitas yang biasa disebut dengan Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Esa Unggul (BEMU) dan juga Dewan Perwakilan Mahasiswa Universitas Esa Unggul (DPMU) sedangkan untuk pengurus organisasi tingkat fakultas yang biasa disebut dengan Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEMF) dan juga Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas (DPMF). Jumlah organisasi mahasiswa yang banyak dan berkembang khususnya di lingkungan Universitas Esa Unggul menjadi hal yang cukup menarik. Saat ini para pengurus organisasi mahasiswa hanya dapat melakukan publikasi mengenai informasi kegiatan yang diadakan melalui poster, spanduk dan media cetak lainnya yang disebar dan ditempel di seluruh area Universitas Esa Unggul.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mengatasi masalah tersebut, dimana aplikasi ini memungkinkan mahasiswa mengakses aplikasi ini di mana saja dan kapan saja. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka pada penulisan tugas akhir ini penulis mengambil sebuah judul “APLIKASI KEGIATAN ORGANISASI MAHASISWA BERBASIS ANDROID

SEBAGAI MEDIA PENGHUBUNG ANTARA BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA FAKULTAS DENGAN MAHASISWA (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul)”. Berdasarkan tulisan ini maka dilakukan kajian sebagai berikut:

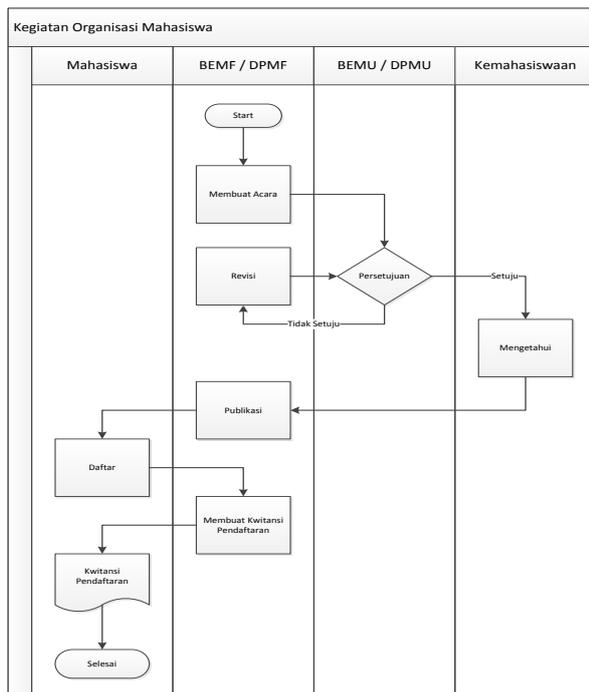
- 1) Bagaimana Mahasiswa mengetahui setiap acara-acara yang diadakan Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas serta bagaimana mahasiswa dapat mendaftarkan dirinya melalui aplikasi tersebut?
- 2) Bagaimana Mahasiswa mengetahui seluruh kegiatan organisasi mahasiswa yang ada di Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas?
- 3) Bagaimana Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas dapat memasukkan, mengedit dan menghapus acara yang akan maupun yang telah diadakan?

2. Metode Penelitian

2.1 Identifikasi Proses Bisnis Yang Berjalan

Identifikasi proses bisnis yang berjalan dilakukan melalui wawancara dengan ketua Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer periode . Pada proses wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana alur dan apa saja proses kerja yang nantinya akan dibangun sistemnya dan akan dibuatkan alurnya menggunakan *flowchart*. Menurut **Verdi Yasin (2012)** “*Flowchart merupakan gambar atau bagan yang menunjukkan urutan antara proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung*”.

2.1.1 Proses Bisnis Pembuatan Acara Yang Berjalan



Gambar 1. Flow Chart Proses Bisnis Pembuatan Acara Yang Sedang Berjalan

Penjelasan pada Gambar 1 *Flow Chart* Proses Bisnis Pembuatan Acara Yang Sedang Berjalan, sebagai berikut:

- 1) BEMF / DPMF membuat acara terlebih dahulu menggunakan sebuah proposal;
- 2) setelah proposal acara telah dibuat, maka akan diserahkan kepada pihak BEMU / DPMU untuk mendapatkan persetujuan;
- 3) jika ada revisi, maka proposal tersebut dikembalikan kepada pihak BEMF / DPMF yang nantinya akan diserahkan kembali ke pihak BEMU / DPMU untuk mendapatkan persetujuan;
- 4) apabila proposal tersebut disetujui oleh pihak BEMU / DPMU, maka selanjutnya proposal tersebut akan diserahkan ke pihak Kemahasiswaan Universitas Esa Unggul sebagai pihak yang mengetahui;
- 5) Jika sudah diketahui oleh pihak Kemahasiswaan Universitas Esa Unggul, maka acara sudah boleh dipublikasikan oleh pihak BEMF / DPMF;
- 6) Setelah itu, pihak Mahasiswa diperbolehkan untuk mendaftar acara;

- 7) Setelah mendaftar acara, maka pihak BEMF / DPMF akan membuat kwitansi pembayaran acara yang akan diserahkan kepada pihak pendaftar yaitu Mahasiswa;
- 8) Dan pihak pendaftar atau Mahasiswa mendapatkan kwitansi pembayaran acara tersebut.

2.2 Analisis Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan

Setiap pemasaran dan tahap pendaftaran setiap acara yang akan diadakan tidaklah berjalan dengan lancar ataupun sesuai dengan rencana yang sudah ditentukan. Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul masih menggunakan sistem manual dimana Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul tersebut menunggu mahasiswa yang mendaftar setiap harinya. Tidak adanya sistem yang mendukung membuat para mahasiswa dikelas eksekutif ataupun mahasiswa diluar Universitas Esa Unggul harus menghampiri Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul untuk mendaftar. Tidak adanya sistem yang mendukung juga mempengaruhi minimnya informasi yang didapat oleh semua mahasiswa dikelas eksekutif ataupun mahasiswa diluar Universitas Esa Unggul. Berikut ini beberapa permasalahan yang terjadi berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis.

Permasalahan pertama yaitu masih belum tersebar dengan luas dan maksimal mengenai informasi seputar kegiatan yang akan diadakan.

Permasalahan kedua yaitu masih belum efektifnya cara pendaftaran yang disediakan oleh pihak BEMF / DPMF sehingga masih mengandalkan sistem manual yang berupa kertas.

Permasalahan ketiga yaitu masih belum tersimpan dengan maksimal setiap dokumentasi acara yang diadakan.

Permasalahan keempat yaitu masih belum efektifnya cara pembayaran sebuah acara yang disediakan oleh pihak BEMF / DPMF.

Dari keempat permasalahan yang sudah dijelaskan dapat dilihat pemetaan persoalan dengan kebutuhan sistem pada tabel pemetaan persoalan dibawah ini:

Tabel 1 Pemetaan persoalan pemasaran acara dengan kebutuhan sistem

Masalah	Usulan Solusi	Kebutuhan Sistem
Masih belum tersebar dengan luas dan maksimal mengenai informasi seputar kegiatan yang akan diadakan.	Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dapat membuat setiap acara yang diadakan melalui sistem sehingga semua mahasiswa dapat melihat dengan jelas informasi mengenai acara yang diadakan tersebut.	Sistem dapat menampilkan informasi seputar kegiatan yang akan diadakan beserta dengan harga yang harus dibayar.

Tabel 2 Pemetaan persoalan pendaftaran acara dengan kebutuhan sistem

Masalah	Usulan Solusi	Kebutuhan Sistem
Masih belum efektifnya cara pendaftaran yang disediakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul sehingga masih mengandalkan sistem manual.	Mahasiswa dapat mendaftarkan dirinya melalui sistem sesuai dengan acara yang ingin mereka ikuti.	Sistem dapat menyimpan semua data mahasiswa yang mendaftar ke acara tersebut dan dapat dilihat oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul selaku pembuat acara tersebut.

Tabel 3 Pemetaan persoalan penyimpanan dokumentasi acara dengan kebutuhan sistem

Masalah	Usulan Solusi	Kebutuhan Sistem
Masih belum tersimpan dengan maksimal setiap dokumentasi acara yang diadakan.	Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul yang mempunyai tim dokumentasi di setiap acaranya dapat menyimpan foto-foto setiap acara pada aplikasi ini.	Sistem dapat menyimpan dan menampilkan setiap foto-foto acara yang telah disimpan oleh pihak Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul.

Tabel 4 Pemetaan persoalan pembayaran acara dengan kebutuhan sistem

Masalah	Usulan Solusi	Kebutuhan Sistem
Masih belum efektifnya cara pembayaran sebuah acara yang disediakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul untuk mahasiswa yang berada diluar Universitas Esa Unggul.	Mahasiswa dapat melakukan upload bukti pembayaran via transfer ATM untuk pembayaran sebuah acara yang nantinya pihak Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dapat mengkonfirmasi pembayaran tersebut melalui aplikasi.	Sistem dapat menyimpan bukti pembayaran yang telah di <i>upload</i> oleh Mahasiswa dan Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dapat mengkonfirmasi pembayaran tersebut. Selanjutnya sistem akan mengirimkan balasan konfirmasi tersebut melalui email.

2.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional – Non Fungsional

Kebutuhan Fungsional (Functional Requirement) adalah jenis yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisi informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

Kebutuhan Non-Fungsional (Non-Functional Requirement) adalah tipe requirement yang berisi property perilaku yang dimiliki oleh sistem.

Dibawah ini adalah kebutuhan fungsional dan nonfungsional untuk merancang sistem aplikasi pendaftaran pendakian, sebagai berikut:

Tabel 4 Kebutuhan Fungsional

Kode	Kebutuhan Fungsional	Deskripsi
P-01	A. Sistem dapat melakukan publikasi acara.	<ul style="list-style-type: none"> Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dapat membuat acara yang akan dipublikasi. Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Esa Unggul dapat menyetujui acara yang akan dipublikasi. Pihak Kemahasiswaan Universitas Esa Unggul dapat mengetahui setiap acara yang telah disetujui oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Esa Unggul untuk dipublikasi.

		<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat melihat acara beserta informasi yang telah dipublikasi.
P-02	B. Sistem dapat melakukan pendaftaran secara <i>online</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat melakukan pendaftaran acara yang mereka ingin ikuti secara <i>online</i>. Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dapat melakukan pengecekan setiap pendaftaran acara dan melihat status pembayaran para User (Mahasiswa).
P-03	C. Sistem dapat melakukan upload bukti pembayaran	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat melakukan <i>upload</i> bukti pembayaran sesuai dengan acara yang mereka ingin ikuti. Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul selaku pembuat acara dapat melakukan verifikasi pembayaran
P-04	D. Sistem dapat melakukan <i>upload</i> foto-foto setiap acara	<ul style="list-style-type: none"> Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dapat melakukan <i>upload</i> setiap foto-foto acara. Mahasiswa dapat melihat setiap foto-foto acara yang telah di <i>upload</i> oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul.
P-05	E. Sistem dapat menampilkan setiap testimonial acara dari setiap mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dapat melihat, mengirimkan dan menghapus testimonial. Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Esa Unggul dapat melihat dan mengirimkan testimonial terhadap sebuah acara. Pihak Kemahasiswaan Universitas Esa Unggul dapat mengirimkan dan melihat testimonial terhadap sebuah acara. Mahasiswa dapat melihat dan mengirimkan testimonial mereka

		terhadap acara yang telah mereka ikuti.
--	--	---

Keterangan Kode pada Tabel 4 Kebutuhan Fungsional :

1. P-01: Menjelaskan tentang publikasi sebuah acara
2. P-02: Menjelaskan tentang pendaftaran acara
3. P-03: Menjelaskan tentang pembayaran acara
4. P-04: Menjelaskan tentang dokumentasi acara
5. P-05: Menjelaskan tentang testimonial setiap acara

Tabel 5 Kebutuhan Non-Fungsional

Memberikan Akun	Memberikan akun kepada Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul, Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Esa Unggul dan pihak Kemahasiswaan Universitas Esa Unggul yang berfungsi untuk membatasi hak akses.
-----------------	---

3. Rancangan Usulan

Proses aplikasi kegiatan organisasi mahasiswa yang diusulkan pada Gambar 2 dan Gambar 3 dimana terdapat dua proses utama yaitu proses pemublikasian acara dan proses pendaftaran acara.

Dalam sistem ini pembuatan sebuah acara pada organisasi mahasiswa Universitas Esa Unggul sesuai dengan SOP manual yang berjalan. Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dapat membuat acara tersebut dengan melakukan *entry* acara yang diadakan beserta dengan besarnya nominal harga untuk mengikuti acara tersebut.

Setelah acara telah dibuat oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul, maka acara tersebut harus disetujui terlebih dahulu oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Esa Unggul dan juga harus

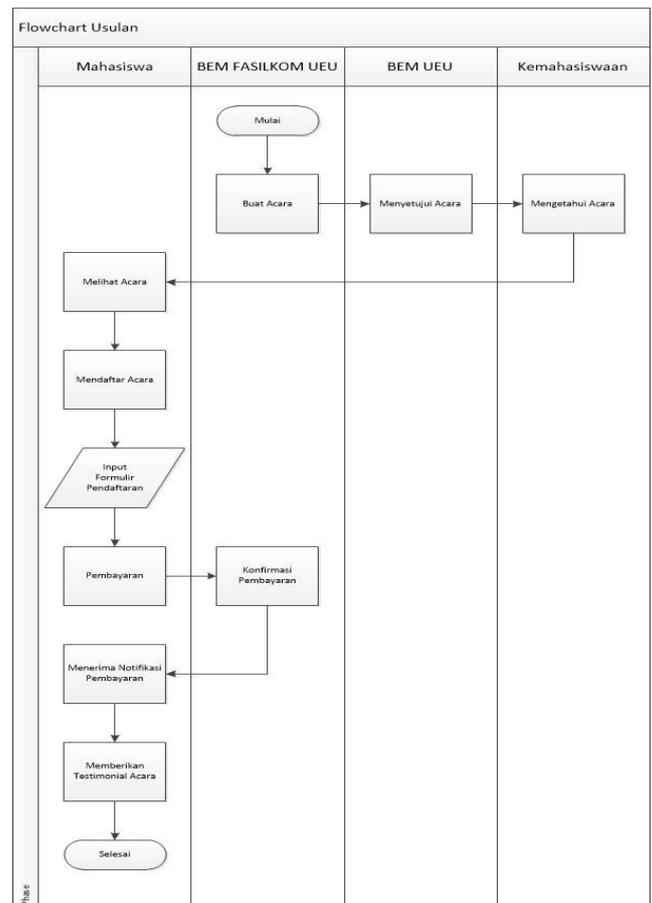
diketahui oleh pihak Kemahasiswa Universitas Esa Unggul melalui aplikasi. Setelah acara tersebut disetujui dan diketahui, maka acara tersebut langsung *publish* pada aplikasi.

Mahasiswa dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti acara yang telah dibuat dan dipublikasikan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dengan melakukan *entry* formulir pendaftaran acara yang berisi sesuai dengan ketentuan. Setelah mahasiswa mengisi formulir tersebut, maka mahasiswa akan mendapatkan nomor pendaftaran yang nantinya akan digunakan untuk melakukan pembayaran acara tersebut. Pada sistem pembayaran, mahasiswa diharuskan memasukkan nomor pendaftaran yang telah didapat sekaligus melakukan *upload* bukti transfer untuk pembayaran acara tersebut. Mahasiswa juga akan mendapatkan konfirmasi pembayaran melalui email jika pembayaran sudah dikonfirmasi oleh pihak Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul.

Berikut merupakan gambaran dalam proses bisnis usulan didalam aplikasi kegiatan organisasi mahasiswa:

3.1 Acara

Dibawah ini adalah acara dalam sistem yang diajukan.



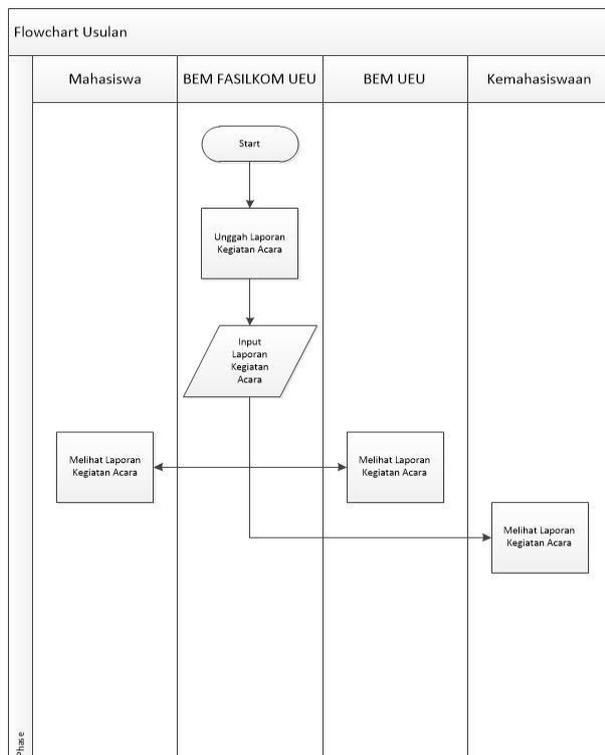
Gambar 2 Flowchart Acara Usulan

Penjelasan pada Gambar 2 *Flowchart* Acara Usulan, sebagai berikut :

- 1) BEMF / DPMF membuat acara terlebih dahulu;
- 2) Acara akan disetujui oleh pihak BEMU / DPMF;
- 3) Jika acara tersebut tidak disetujui, maka pihak BEMF / DPMF akan menerima pemberitahuan melalui aplikasi;
- 4) Sedangkan jika acara tersebut disetujui maka akan dilanjutkan ke proses selanjutnya;
- 5) Proses selanjutnya yaitu pihak Kemahasiswaan akan mengetahui acara tersebut;
- 6) Acara akan ter-publish jika sudah diketahui oleh pihak Kemahasiswaan;
- 7) Pihak Mahasiswa dapat mendaftarkan acara tersebut;
- 8) Pihak Mahasiswa juga dapat melakukan pembayaran acara melalui aplikasi tersebut;
- 9) Selesai.

3.2 Laporan Kegiatan Acara

Alur proses laporan kegiatan acara yang diajukan sebagai berikut.



Gambar 3 Flowchart Laporan Kegiatan Acara Usulan

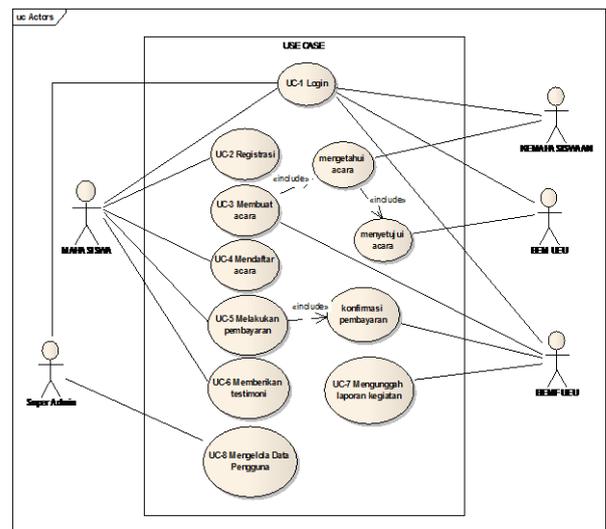
Penjelasan pada Gambar 3 Flowchart Laporan Kegiatan Acara Usulan, sebagai berikut:

- 1) Pihak BEMF / DPMF dapat mengunggah setiap dokumentasi acara yang diadakan;
- 2) Pihak BEMU / DPMU, Kemahasiswaan dan Mahasiswa dapat melihat laporan kegiatan acara tersebut;
- 3) Selesai.

3.3 Use Case Diagram

Menurut **Adi Nugroho (2010)** “Use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antar satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat”.

Use Case Diagram yang dirancang sesuai kebutuhan system dapat dilihat dibawah ini.



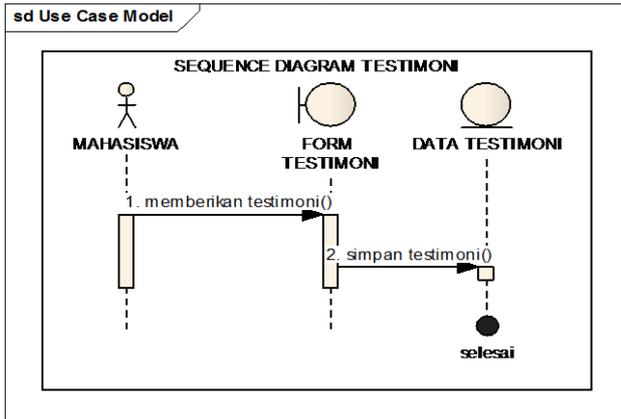
Gambar 4 Use Case Diagram yang diusulkan

3.4 Class Diagram

Menurut (**Rosa AS dan M. Shalahuddin, 2014**) “kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel – variabel yang dimiliki oleh suatu kelas. Sedangkan metode atau operasi adalah fungsi – fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan didalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron”.

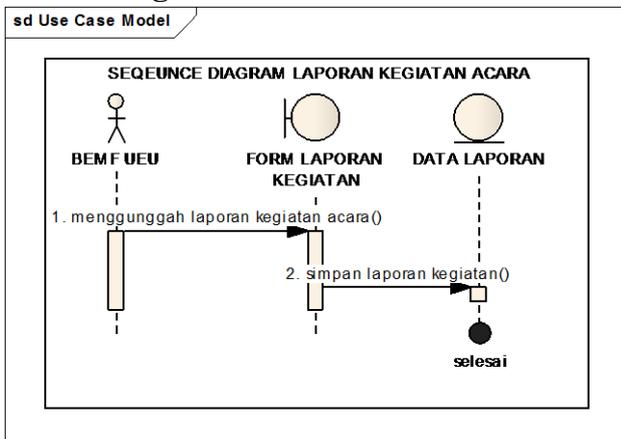
Class Diagram Diagram yang dirancang sesuai kebutuhan system dapat dilihat dibawah ini.

3.5.5 Sequence Diagram Testimoni



Gambar 10 Sequence Diagram Testimoni

3.5.5 Sequence Diagram Laporan Kegiatan Acara



Gambar 11 Sequence Diagram Laporan Kegiatan Acara

3.6 Activity Diagram

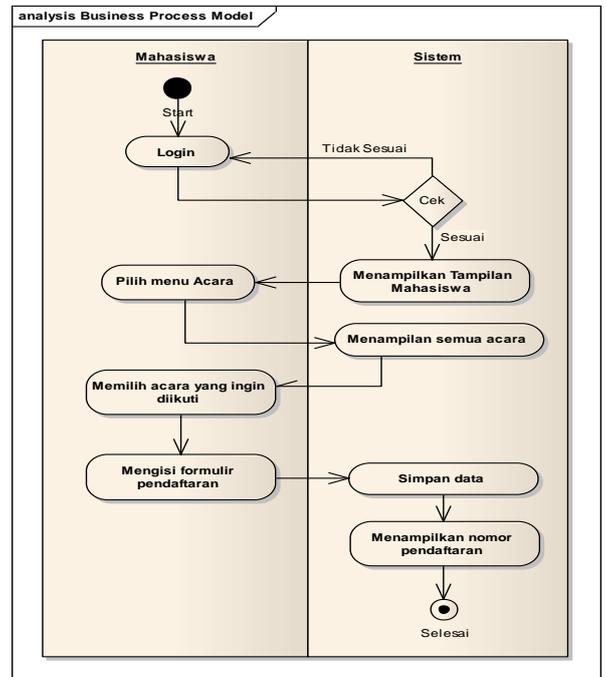
Menurut (Fowler, 2004:163) "Activity diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, diagram ini memainkan peran mirip sebuah diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dan notasi diagram alir adalah diagram ini mendukung *behavior* paralel.

Activity diagram memungkinkan siapapun yang melakukan proses untuk memilih urutan dalam melakukannya. Dengan kata lain, diagram hanya menyebutkan aturan-aturan rangkaian dasar yang harus kita ikuti. Hal ini penting untuk pemodelan bisnis karena proses-proses sering muncul secara paralel. Ini juga berguna pada algoritma

yang bersamaan, di mana urutan-urutan independen dapat melakukan hal-hal secara paralel".

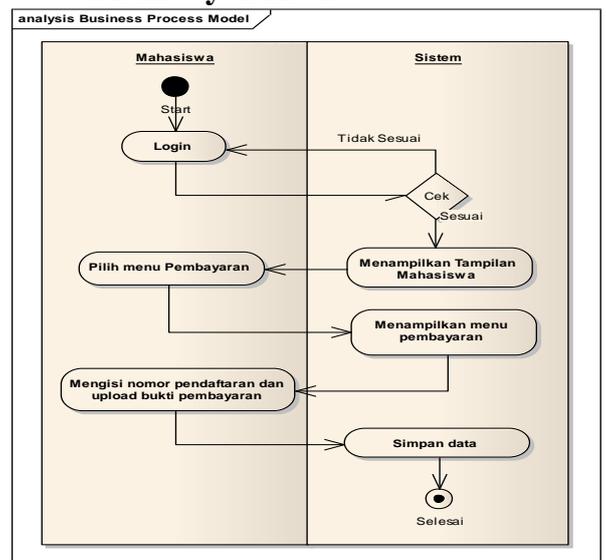
Activity Diagram yang dirancang sesuai kebutuhan system dapat dilihat dibawah ini.

3.6.1 Activity Diagram Mahasiswa Mendaftar Acara



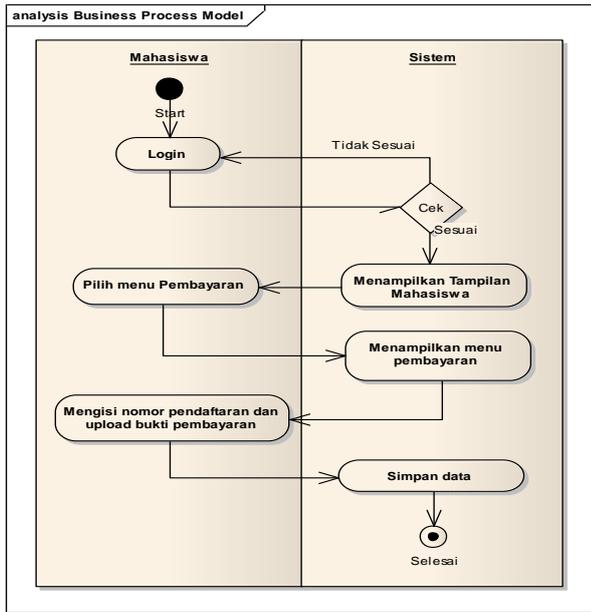
Gambar 12 Activity Diagram Mahasiswa Mendaftar Acara

3.6.2 Activity Diagram Mahasiswa Membayar Acara



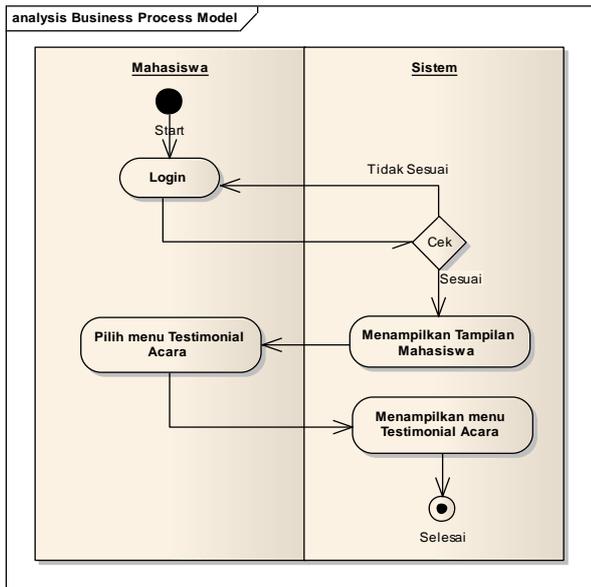
Gambar 13 Activity Diagram Mahasiswa Membayar Acara

3.6.3 Activity Diagram Mahasiswa Melihat Foto Acara



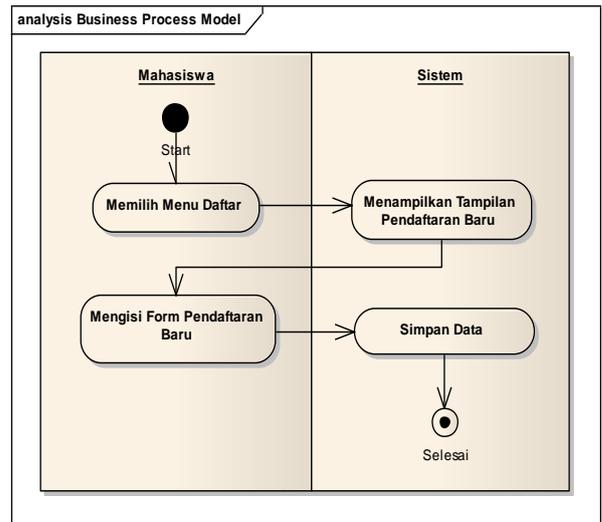
Gambar 14 Activity Diagram Mahasiswa Melihat Foto Acara

3.6.4 Activity Diagram Mahasiswa Melihat Testimonial Acara



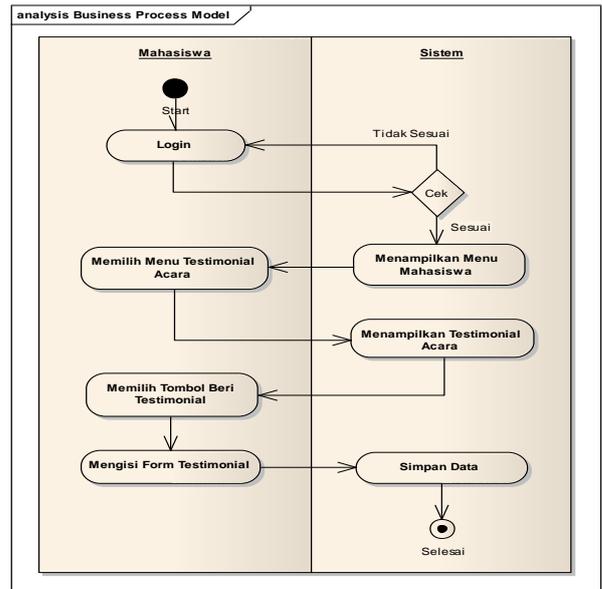
Gambar 15 Activity Diagram Mahasiswa Melihat Testimonial Acara

3.6.5 Activity Diagram Mahasiswa Daftar Baru



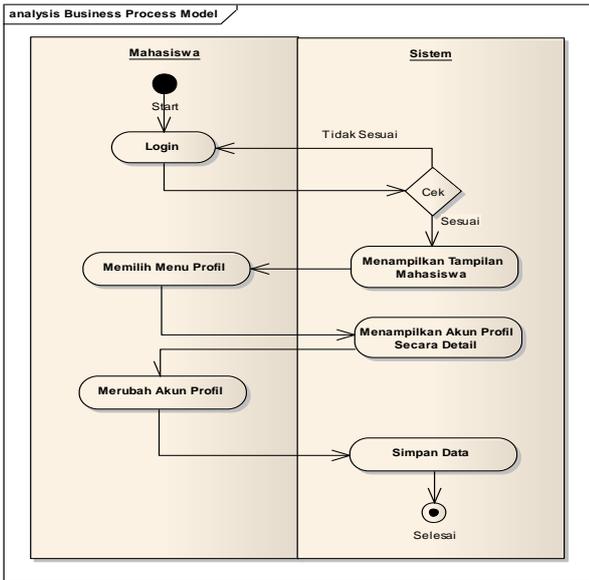
Gambar 16 Activity Diagram Mahasiswa Daftar Baru

3.6.6 Activity Diagram Mahasiswa Memberikan Testimonial Acara



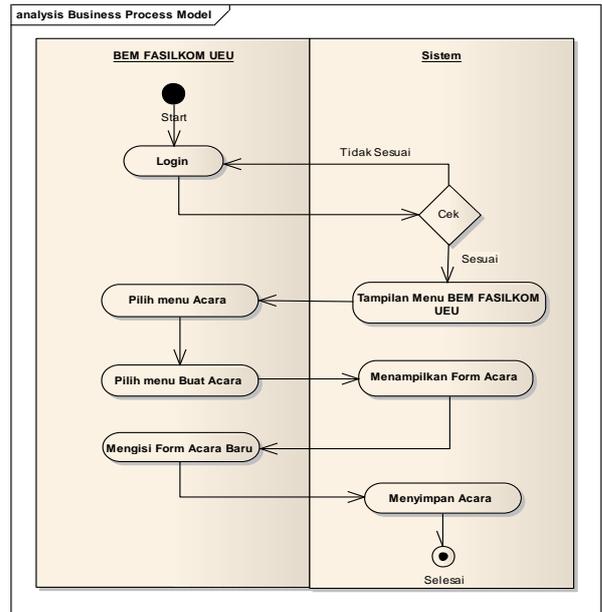
Gambar 17 Activity Diagram Mahasiswa Memberikan Testimonial Acara

3.6.7 Activity Diagram Mahasiswa Merubah Akun Profil



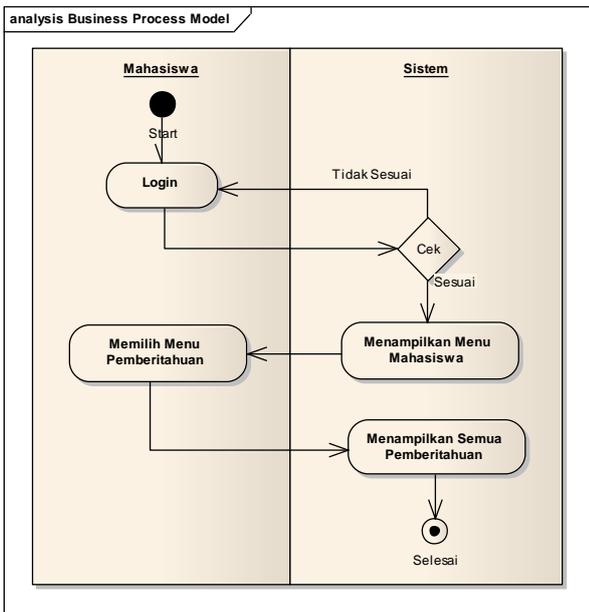
Gambar 18 Activity Diagram Mahasiswa Merubah Akun Profil

3.6.9 Activity Diagram BEMF Membuat Acara



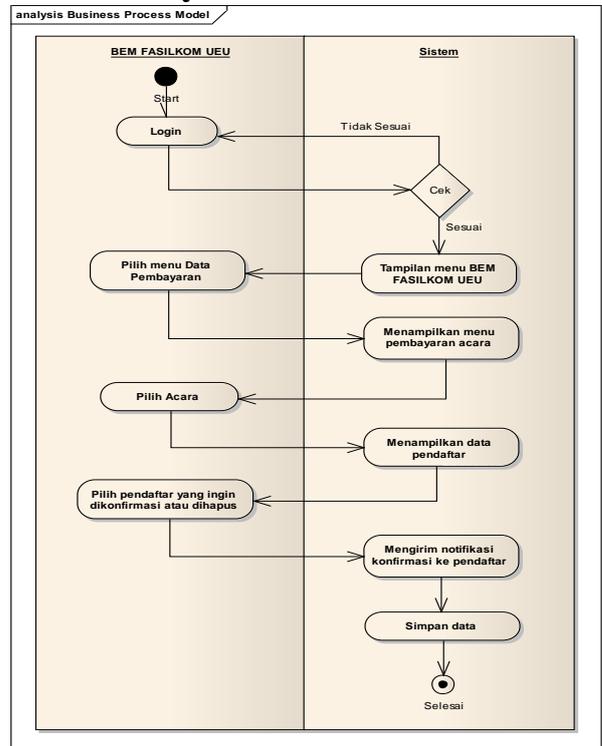
Gambar 20 Activity Diagram BEMF Membuat Acara

3.6.8 Activity Diagram Mahasiswa Menerima Notifikasi



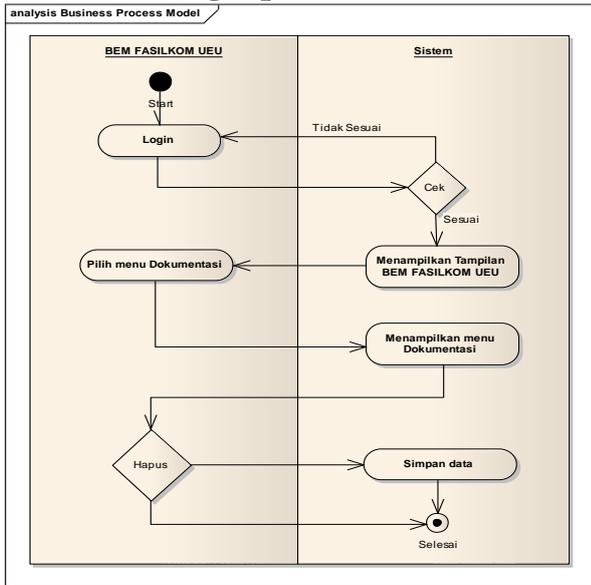
Gambar 19 Activity Diagram Mahasiswa Menerima Notifikasi

3.7.0 Activity Diagram BEMF Melihat, Mengkonfirmasi dan Menghapus Pembayaran



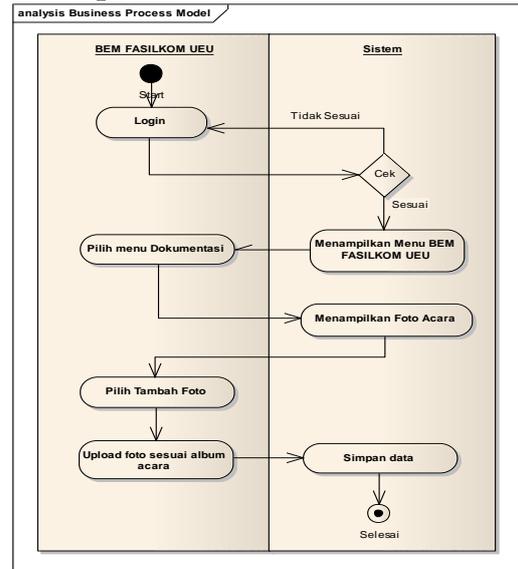
Gambar 21 Activity Diagram BEMF Melihat, Mengkonfirmasi dan Menghapus Pembayaran

3.7.1 Activity Diagram BEMF Melihat dan Menghapus Foto Acara



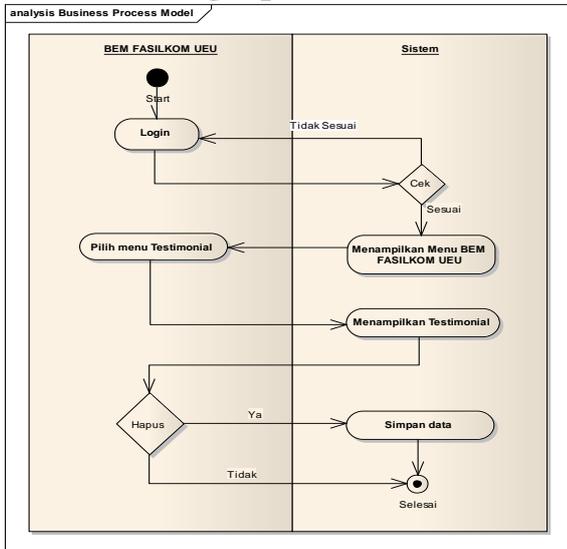
Gambar 22 Activity Diagram BEMF Melihat dan Menghapus Foto Acara

3.7.3 Activity Diagram BEMF Meng-upload Foto Acara



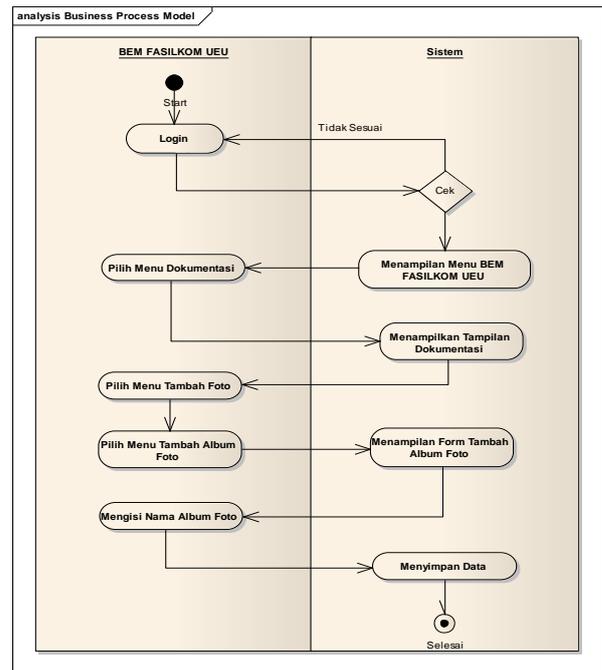
Gambar 24 Activity Diagram BEMF Meng-upload Foto Acara

3.7.2 Activity Diagram BEMF Melihat dan Menghapus Testimonial Acara



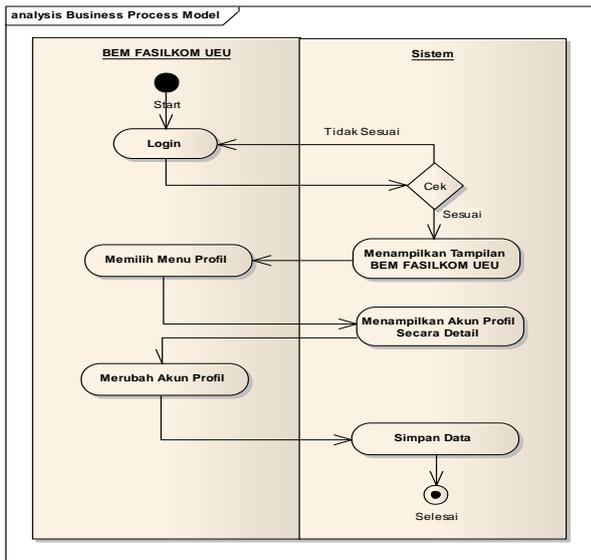
Gambar 23 Activity Diagram BEMF Melihat dan Menghapus Testimonial Acara

3.7.4 Activity Diagram BEMF Menambahkan Album Foto



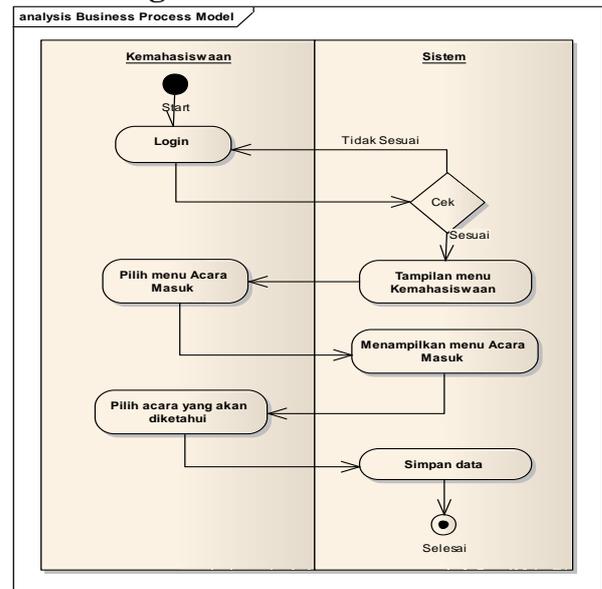
Gambar 25 Activity Diagram BEMF Menambahkan Album Foto

3.7.5 Activity Diagram BEMF Merubah Akun Profil



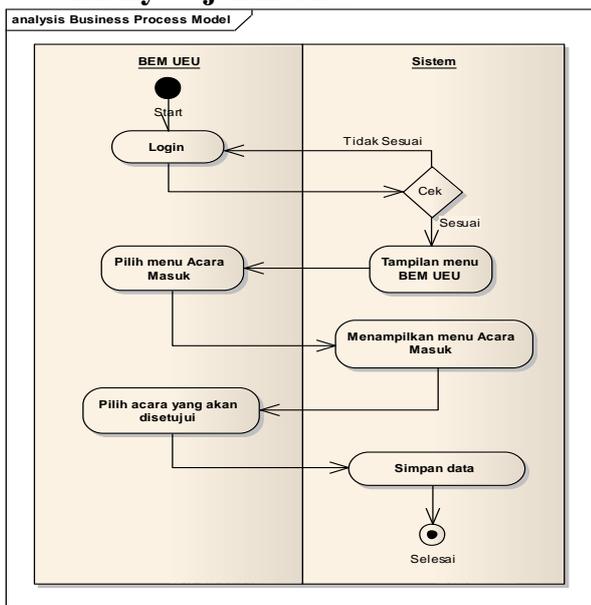
Gambar 26 Activity Diagram BEMF Merubah Akun Profil

3.7.7 Activity Diagram Kemahasiswaan Mengetahui Acara



Gambar 28 Activity Diagram Kemahasiswaan Mengetahui Acara

3.7.6 Activity Diagram BEMU Menyetujui Acara



Gambar 27 Activity Diagram BEMU Menyetujui Acara

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi kegiatan organisasi mahasiswa ini dapat membantu pihak Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer dalam mempublikasikan setiap acara yang akan diadakan serta dokumentasi acara yang telah diadakan.
2. Aplikasi kegiatan organisasi mahasiswa ini dapat membantu setiap mahasiswa dalam hal pendaftaran dan pembayaran, dimana mahasiswa dapat mendaftar acara dan membayar acara yang diikuti secara *online* melalui aplikasi ini.
3. Aplikasi kegiatan organisasi mahasiswa ini dapat membantu setiap mahasiswa dalam hal memberikan testimonial setiap acara juga, dimana mahasiswa dapat menuliskan setiap testimonial acara yang telah diadakan.

4. Aplikasi kegiatan organisasi mahasiswa ini dapat membantu pihak Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Esa Unggul dan juga pihak Kemahasiswaan Universitas Esa Unggul dalam memantau setiap acara yang diadakan melalui dokumentasi yang telah di unggah oleh pihak Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul dan melalui testimoni yang diberikan oleh mahasiswa.

5. Saran

Untuk lebih meningkatkan dan mengembangkan sistem yang telah dibuat, penulis memberikan saran yaitu pada aplikasi kegiatan organisasi mahasiswa ini dibuatkan hingga proses pengajuan laporan pertanggung jawaban organisasi mahasiswa dan dapat dilihat oleh semua mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho Adi. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP*. Andi. Yogyakarta.
- Yasin, Verdi. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Mitra Wacana Media. Jakarta.
- Shalahuddin, M., dan A.S, Rosa, 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung, Informatika
- Fowler, Martin. (2004), *UML Distilled 3th Ed., Panduan Singkat Bahasa Pemrograman Berorientasi Objek Standar*, Yogyakarta: Andi.