
Perancangan Aplikasi Buku Yaumian SDIT Ar Rahmah Makasssar Berbasis Android

Samsu Alam, Syahlan
STMIK Dipanegara Makassar
alamatika@yahoo.com ,sahlanrama@gmail.com

Abstrak

SDIT Ar-Rahmah adalah Sekolah Swasta Nasional yang berada di bawah naungan Yayasan Ar-Rahmah Sulawesi Selatan. Dalam pengembangan aktifitas keagamaan pada siswa SDIT Ar-Rahmah maka dibuat sebuah buku yaumian (buku harian) yang dibagikan kepada setiap siswa untuk dibawa pulang kerumah masing-masing, kemudian buku tersebut diberikan ke orang tua siswa dan diisi secara manual. Setelah itu buku tersebut dibawa kembali ke sekolah untuk kemudian diperlihatkan kepada guru untuk kemudian diambil nilainya. Perancangan Aplikasi Buku Yaumian berbasis android dengan mengintegrasikan website untuk sistem penyimpanan datanya sehingga bisa diakses kapan saja. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, kepustakaan dan dokumentasi. Hasil penelitian ini untuk memudahkan akses siswa, orang tua siswa, maupun pihak sekolah dalam penginputan data yang mengutamakan informasi dan kecepatan akses.

Kata Kunci : Aplikasi Buku Yaumian , Profil Matching, Black Box Testing

Abstract

SDIT Ar-Rahmah is the National Private School under the auspices of Ar-Rahmah Foundation of South Sulawesi. In the development of religious activities in students SDIT Ar-Rahmah then made a yaumian book (diary) were distributed to each student to return home under respectively, then the book is given to the parents and is filled manually. After that the book brought back to school and then shown to the teacher and then retrieved value. , Designing Books android based Yaumian by integrating the website for its data storage system that can be accessed anytime. Data collection techniques used in this research is observation, interview, literature and documentation. Results of this research is to facilitate the access of students, parents, and the school in inputting data to prioritize information and speed of access.

Keywords: Books Yaumian, Profile Matching, Black Box Testing

1. Pendahuluan

Istilah teknologi informasi (TI) mulai populer di akhir tahun 70-an. Pada masa sebelumnya istilah teknologi informasi biasa disebut teknologi computer atau pengolahan data elektronik, *electronic data processing*. Teknologi informasi didefinisikan sebagai teknologi pengolahan dan penyebaran data menggunakan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), komputer, komunikasi, dan elektronik digital.

Banyak kalangan berpendapat bahwa saat ini adalah era informasi global, di mana manusia bias memanfaatkan teknologi informasi yang perangkat utamanya adalah *computer* dan *smartphone*. Begitupun pada dunia pendidikan dan salah satunya adalah SDIT Ar-Rahmah.

SDIT Ar-Rahmah adalah Sekolah Swasta Nasional yang berada di bawah naungan Yayasan Ar-Rahmah Sulawesi. Yayasan Ar-Rahmah Sulawesi didirikan tanggal 1 April 1998, kemudian dengan akta pendirian yang dibuat dihadapan notaries Amiruddin Alie, SH di Makassar tanggal 5 April 2001 No. 2. Yayasan Ar-Rahmah Sulawesi merupakan yayasan sosial yang kegiatan usahanya antarlain di bidang pendidikan.

Dalam pengembangan aktifitas keagamaan pada siswa SDIT Ar-Rahmah maka dibuat sebuah buku yaumian yang dibagikan kepada setiap siswa untuk dibawa pulang kerumah masing-masing, kemudian buku tersebut diberikan ke orang tua siswa dan diisi secara manual. Setelah itu buku tersebut dibawa kembali ke sekolah untuk kemudian diperlihatkan kepada guru untuk kemudian diambil nilainya.

Yaumian adalah buku harian yang dimana digunakan untuk mengontrol aktivitas keagamaan siswa/siswi di sekolah. Diterapkannya buku yaumian agar setiap guru dan orang tua siswa dapat mengetahui aktivitas keagamaan siswa/siswinya.

Yaumian sendiri berbentuk seperti buku agar pengguna dengan mudah mengontrol aktivitas keagamaan seseorang. Isi dari yaumian adalah pertanyaan – pertanyaan yang berhubungan tentang aktivitas keagamaan seperti sholat lima waktu, sholat Sunnah, bacaan *Al-Qur'an* dan Akhlak mulia seseorang. Yaumian sendiri bermanfaat untuk mengontrol aktivitas keagamaan agar seseorang selalu melaksanakan aktivitas – aktivitas agama Islam dan yaumian biasanya diterapkan untuk anak – anak agar orang tua dapat dengan mudah mengontrol aktivitas keagamaan anaknya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan sebuah sistem untuk memanfaatkan teknologi smartphone untuk memudahkan akses siswa, orang tua siswa, maupun pihak sekolah dalam penginputan data yang mengutamakan informasi dan kecepatan akses.

2. Metode Penelitian

Dalam rangka keberhasilan penelitian, maka digunakan dua jenis metode penelitian untuk pengumpulan data yaitu :

1. Penelitian pustaka
Penelitian dilakukan melalui buku-buku pustaka dan internet yang dapat memberikan teori-teori mengenai sistem yang diteliti, kemudian mencocokkan dengan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi dalam usaha penyelesaian masalah.
2. Penelitian lapangan
Penelitian yang dilakukan dengan mengunjungi langsung lokasi penelitian. Di tempat penelitian tersebut penulis melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian dan melakukan

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah salah satu hal yang penting dilakukan dalam memperoleh data yang diinginkan. Data yang dikumpulkan tersebut akan menjadi sebuah basis data. Dengan adanya data yang diambil tersebut, akan sangat membantu sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan sistem informasi. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu :

1. Teknik Wawancara
Teknik ini merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai staf perparkiran di beberapa tempat di makassar
2. Teknik Observasi
Teknik ini merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dan melihat langsung kegiatan atau proses yang terjadi di perparkiran di makassar

2.2 Alat dan Bahan Penelitian

1. Alat Penelitian:
 - a. Hardware
 1. 1 unit Notebook
 2. Processor AMD Athlon (tm) X2 Dual-Core QL-64(2 CPUs), ~2.1GHz
 3. Memory RAM DDR 2 GigaByte
 4. Harddisk 250 GB
 5. Smartphone Android
 - b. Software
 1. Windows Seven Ultimate
 2. Eclipse
 3. Android SDK

2.3 Metode Pengujian Sistem

Untuk menguji program aplikasi yang dirancang, penulis menggunakan metode pengujian *Blackbox*. *Blackbox* adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.[1] Pada metode ini data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak, kemudian keluaran perangkat lunak dicek apakah sesuai dengan yang diharapkan.

2.4 Tinjauan Pustaka

2.4.1 Buku *Yaumian* (Buku Harian)

Buku harian dikenal juga sebagai buku catatan harian. Dalam bahasa Inggris disebut “*Diary*” sedangkan dalam bahasa Arab disebut “*Yaumian*”. Buku harian berisi hal-hal penting yang terjadi pada hari itu. Hal terpenting itu dapat berupa pengalaman, pemikiran, dan perasaan. Pengalaman menarik yang bermanfaat dapat dituliskan di dalamnya. Pemikiran yang muncul, yang dianggap penting dan bermanfaat, juga dapat direkam dalam buku harian. Jadi buku harian pada dasarnya adalah catatan penting tentang pengalaman, pemikiran, dan perasaan yang ditulis setiap hari oleh seseorang. Buku harian termasuk pada buku harian yang bersifat personal.

Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini dikenal pula istilah *e-book* atau buku-e (buku elektronik), yang mengandalkan perangkat seperti komputer meja, komputer jinjing, komputer tablet, telepon seluler dan lainnya, serta menggunakan perangkat lunak tertentu untuk membacanya. Dalam bahasa Indonesia terdapat kata kitab yang diserap dari bahasa Arab (كتاب), yang memiliki arti buku, kemudian pada penggunaan kata tersebut, kata kitab ditujukan hanya kepada sebuah teks atau tulisan yang dijilid menjadi satu.

2.4.2 Perancangan

Perancangan adalah suatu jaringan kerja yang saling berhubungan untuk menentukan bagaimana suatu sistem menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan. [2] Analisis dan Perancangan di definisikan sebagai bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yg harus di lakukan oleh sistem. Sementara sistem desain di artikan sebagai menjelaskan dengan detail bagaimana bagian-bagian dari sistem informasi di implementasikan. Dengan demikian analisis dan desain sistem informasi (ANSI) bisa di definisikan sebagai : proses organisasional kompleks di mana sistem informasi berbasis komputer di implementasikan. Sistem analisis adalah profesi yg menantang karena menggabungkan banyak keahlian seperti keahlian analisis, teknis, interpersonal, dan manajerial. Hal ini bisa di lihat dari tanggung jawab seorang analis berdasarkan pendekatan ANSI

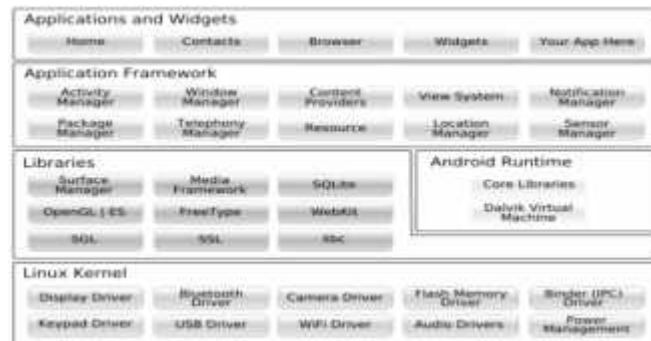
2.4.3 Aplikasi

Istilah aplikasi berasal dari bahasa Inggris *application* yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Suatu sistem informasi adalah seperangkat aplikasi komputer yang dapat memberi dukungan operasi dari suatu organisasi seperti operasi, instalasi serta pada saat perawatan komputer, perangkat lunak dan data. Aplikasi biasanya berupa perangkat lunak yang berbentuk *software* yang berisi kesatuan perintah atau program yang dibuat untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan. Selain itu aplikasi juga mempunyai fungsi sebagai pelayan kebutuhan beberapa aktivitas yang dilakukan oleh manusia seperti sistem untuk *software* jual beli, permainan atau *game online*, pelayanan masyarakat dan hampir semua proses yang dilakukan oleh manusia dapat dibantu dengan menggunakan suatu aplikasi. Beberapa aplikasi jika digabungkan akan menjadi satu paket atau sering juga disebut dengan *aplication suite*, dimana aplikasi tersebut memiliki posisi antar muka yang mempunyai kesamaan sehingga dapat dengan mudah digunakan atau dipelajari penggunaan tiap aplikasi tersebut.

2.4.2 Konsep Android

Android adalah sistem operasi yang digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Android pertama kali dikembangkan oleh perusahaan bernama Android Inc [3], dan pada tahun 2005 di akuisisi oleh raksasa Internet Google. Android dibuat dengan basis kernel Linux yang telah dimodifikasi, dan untuk setiap *release*-nya diberi kode nama berdasarkan nama hidangan makanan. Keunggulan utama Android adalah gratis dan *open source*. Keuntungan *open source*, banyak pengembang *software* yang bisa melihat dan memanfaatkan kode itu serta bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Berbagai aplikasi android diwadahi dalam sebuah portal, yaitu Android Market, sehingga pengguna tinggal meng-*install* aplikasi pilihannya. Arsitektur pengembangan aplikasi android diperlihatkan pada gambar 2.2.



Gambar 2.1 Arsitektur Android

Pengembangan sistem operasi dan aplikasi Android sendiri mengacu pada empat prinsip yaitu :

1. **Terbuka**
Android dibangun untuk menjadi benar-benar terbuka. Sebagai contoh, sebuah aplikasi dapat mengambil dan mengakses fungsi-fungsi utama ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera. Hal ini memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi yang lebih baik.
2. **Semua Aplikasi Dibuat Sama**
Android tidak membedakan antara aplikasi inti ponsel dan aplikasi pihak ketiga. Kedua jenis aplikasi ini dapat dibangun untuk memiliki akses yang sama ke ponsel. Pengguna dapat sepenuhnya mengatur telepon sesuai kepentingan mereka.
3. **Mendobrak Batasan-batasan Aplikasi**
Android membuang berbagai hambatan untuk membangun aplikasi baru yang inovatif. Misalnya, seorang pengembang dapat menggabungkan informasi dari WEB dengan data individu dari ponsel. Misalnya data kontak, kalender, atau lokasi geografis. Sehingga memberikan informasi yang lebih relevan. Dengan android, pengembang juga dapat membangun aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melihat lokasi dan terkoneksi dengan teman-temannya.

2.4.3 Eclipse

Eclipse adalah sebuah *Integrated Development Environment*(IDE) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform* (*platform-independent*). Berikut ini adalah sifat dari Eclipse:

1. **Multi-platform**
Eclipse mendukung pembuatan aplikasi yang bisa dijalankan di semua sistem operasi, baik sistem operasi komputer maupun sistem operasi smartphone.
2. **Mult-language**
Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java, akan tetapi Eclipse mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP, dan lain sebagainya.
3. **Multi-role**
Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, Eclipse pun bisa digunakan untuk aktivitas seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya.

Secara standar Eclipse selalu dilengkapi dengan *Java Development Tools*(JDT), *plug-in* yang membuat Eclipse kompatibel untuk mengembangkan program Java, dan *Plug-in Development Environment*(PDE) untuk mengembangkan *plug-in* baru. Eclipse beserta *plug-in*-nya diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Java. Konsep Eclipse adalah IDE yang terbuka (*open*), mudah diperluas (*extensible*) untuk apa saja, dan tidak untuk sesuatu yang spesifik. Apabila ingin mengembangkan program C/C++ terdapat *plug-in* CDT (*C/C++ Development Tools*).

2.4.4 Android Software Development Kit (SDK)

Android SDK merupakan *library* yang berisi kumpulan *tools*/alat bantu yang dibutuhkan dalam membangun/mengembangkan sebuah aplikasi di android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

Setelah selesai menginstal SDK, selanjutnya menambahkan *Platform* Android yakni:

1. Buka Android SDK dan AVD Manager.

2. Pada bagian Available Package, centang **SDK Platform Android 2.2 API 8**.
3. Klik **Install Selected** untuk mengunduh dan menginstall.
Tahap selanjutnya membuat *Android Virtual Device*(AVD).AVD dapat juga disebut sebagai emulator android.Tahapan membuat AVD:
 - 1) Pada kotak dialog Android SDK dan AVD Manager, pilih **New**
 - 2) Tahapan membuat AVD dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tahapan membuat AVD

Name	Froyo
Target	Android 2.2 (atau yang lain)
SDCard	Biarkan saja
Snapshot	Biarkan saja
Skin	HVGA
Hardware	Biarkan saja

- 3) Klik tombol **Create AVD**
Setelah selesai, AVD yang telah kita buat akan tampil di list AVD. Pilih AVD Froyo tadi lalu klik tombol start yang ada disebelah kanan, maka akan tampil seperti pada gambar 2.3.



Gambar 2.2 Emulator Android 2.2 Froyo

2.4.5 Konsep Sistem *Monitoring*

Sistem *monitoring* merupakan sistem yang didesain untuk bisa memberikan *feedback* ketika program sedang menjalankan fungsinya.*Feedback* dimaksudkan untuk memberikan informasi/keadaan sistem pada saat itu Selain itu Sistem *monitoring* juga merupakan kumpulan prosedur dan program untuk mengkomputasi sistem informasi yang didesain untuk mencatat dan mentransmisikan data berdasarkan informasi yang diperoleh.

2.4.6 Konsep *Unified Monitoring Language*

Unified modeling Language (UML) atau Bahasa Pemodelan Terpadu adalah sebuah perkakas untuk membantu pengembang sistem mengetahui visi untuk sebuah sistem dan mengkomunikasikan visi tersebut ke orang-orang yang berhubungan dengan sistem dengan sekumpulan simbol diagram[4].

Berikut ini adalah diagram-diagram yang termasuk dalam UML.

1. *Use Case Diagram*
Use case adalah gambaran umum sistem dari sudut pandang pengguna sistem. Tujuan dari *use case* adalah untuk menggambarkan apa yang dapat dilakukan oleh sistem.*Use case* dibentuk dari skenario tentang kegunaan sistem yang dinotasikan dengan gambar oval. Setiap skenario menjelaskan alur kegiatan yang diinisialisasi oleh pengguna sistem yang disebut dengan aktor. Sebuah aktor dapat menggambarkan orang, sistem atau entitas eksternal yang secara khusus membangkitkan sistem dengan input atau masukan kejadian-kejadian, atau menerima sesuatu dari sistem.
2. *Relationship*
Relasi (*relationship*) digambarkan sebagai bentuk garis antara dua simbol dalam *use case diagram*. Relasi antara *actor* dan *use case* disebut juga dengan asosiasi (*association*). Asosiasi ini digunakan untuk menggambarkan bagaimana hubungan antara keduanya.Relasi-relasi yang terjadi pada *use case diagram* bisa antara *actor* dengan *use case* atau *use case* dengan *use case*.
3. *Activity Diagram*
Diagram aktivitas menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas-aktivitas yang mendukung penggambaran tindakan sistem baik yang bersifat kondisional maupun paralel. Tindakan kondisional dilukiskan dengan cabang (*branch*) dan penyatuan (*merge*).Sebuah *branch* memiliki sebuah

transition masuk atau yang disebut dengan *incoming transition* dan beberapa *transition* keluar atau yang disebut dengan *outgoing transition* dari *branch* yang berupa keputusan-keputusan. Hanya satu dari *outgoing transition* yang dapat diambil, maka keputusan-keputusan tersebut harus bersifat *mutually exclusive*.

4. *Sequence Diagram*

Diagram yang menggambarkan bagaimana obyek berinteraksi dengan obyek lainnya melalui pesan (message) yang disampaikan, disusun dalam urutan kejadian atau waktu dan secara khusus berasosiasi dengan *use case*.

5. *Class Diagram*

Class diagram merupakan bagian yang paling penting dalam analisa dan perancangan berorientasi obyek. Dalam UML diagram kelas digunakan untuk memodelkan static structure dari sistem informasi. Kelas merupakan himpunan dari obyek yang sejenis yang mempunyai atribut (*attribute*) dan perilaku (*behaviors/method*) yang sama.

3. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi sistem Yaumian ini merupakan sebuah aplikasi *client*, melalui aplikasi ini pengguna dapat menampilkan data yang sebelumnya telah *upload* melalui aplikasi *server*.

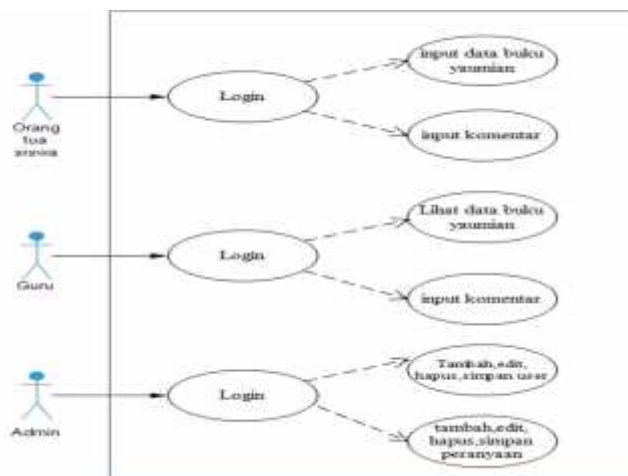


Gambar 4.1 Ruang Lingkup *Client*.

Gambar 4.1 di atas menjelaskan secara umum proses aliran data dari *server* ke *client*. Dimana aplikasi *client* yang terpasang pada perangkat *android* mengirimkan dan menerima data dari *server* melalui jaringan internet. Data *diparsing* oleh JSON dan PHP kemudian respon dikirim kembali dari *server* ke *client* yang kemudian diolah dan ditampilkan oleh aplikasi android ke pengguna. Data yang disimpan di *database* merupakan informasi yang akan ditampilkan oleh aplikasi, sedangkan file aplikasi terdapat pada perangkat android.

3.1. Rancangan Sistem

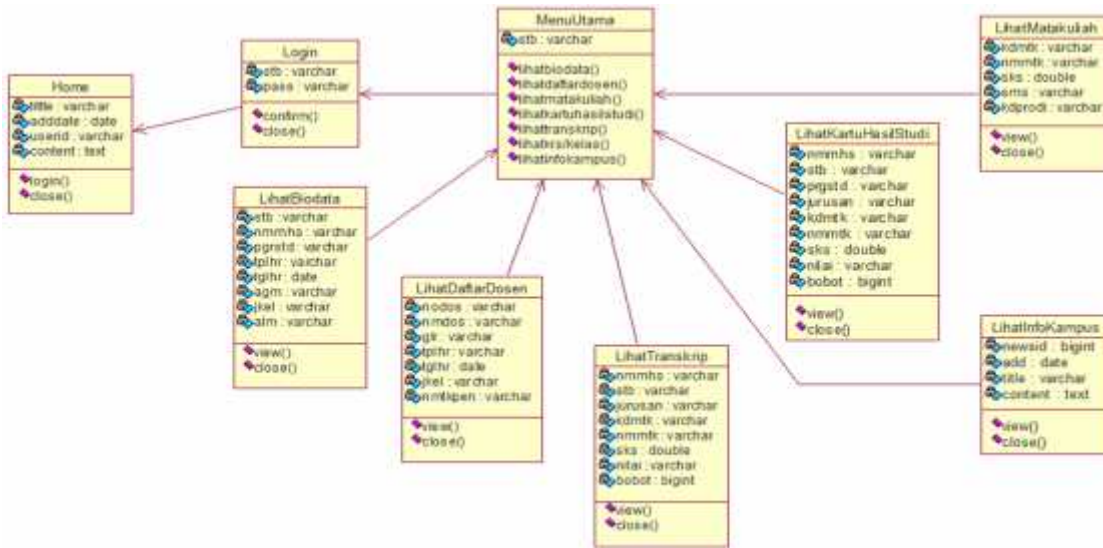
3.1.1. Use Case Diagram



Gambar 3.1 *Use Case* diagram

3.1.2. Class Diagram

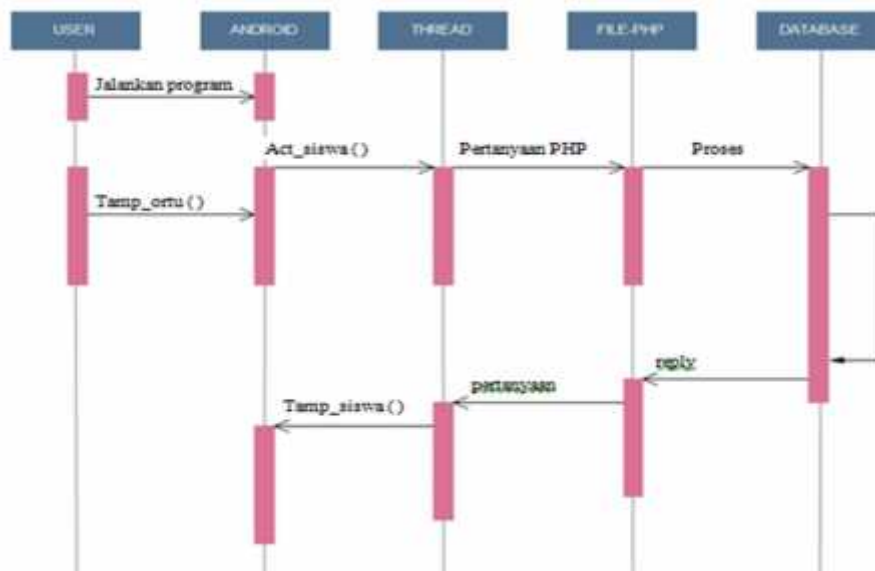
Class Diagram menunjukkan hubungan antarkelas dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi sehingga membentuk suatu alur program yang ada.



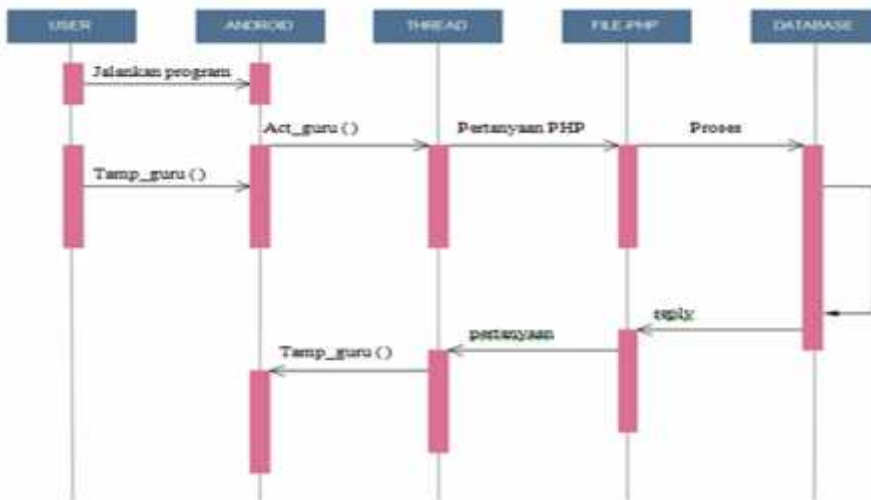
Gambar 3.2 Class Diagram Sistem Monitoring

3.1.3. Sequence Diagram

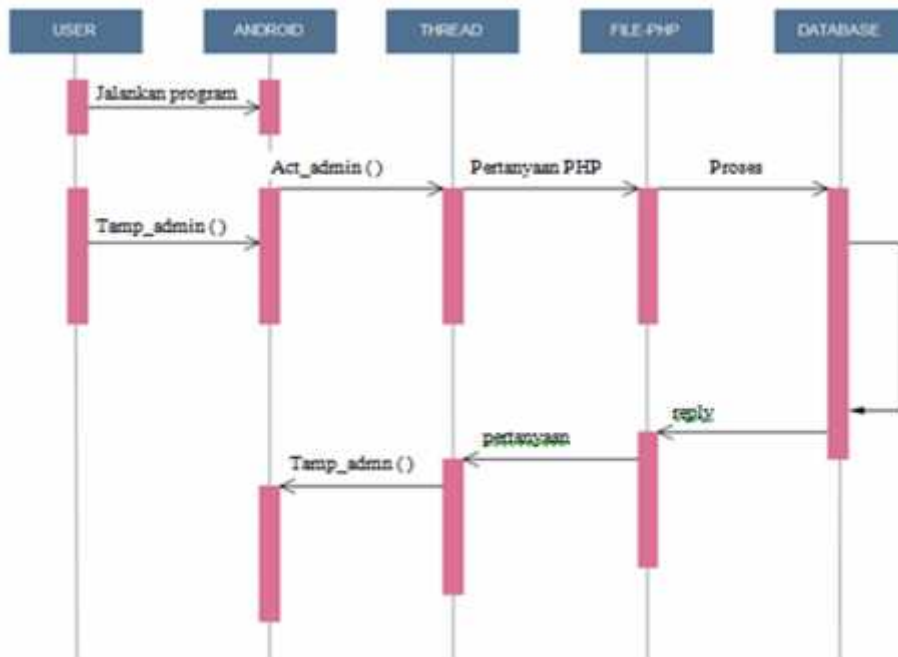
Berikut adalah sequence diagram dari proses login



Gambar 3.3 Sequence diagram login user



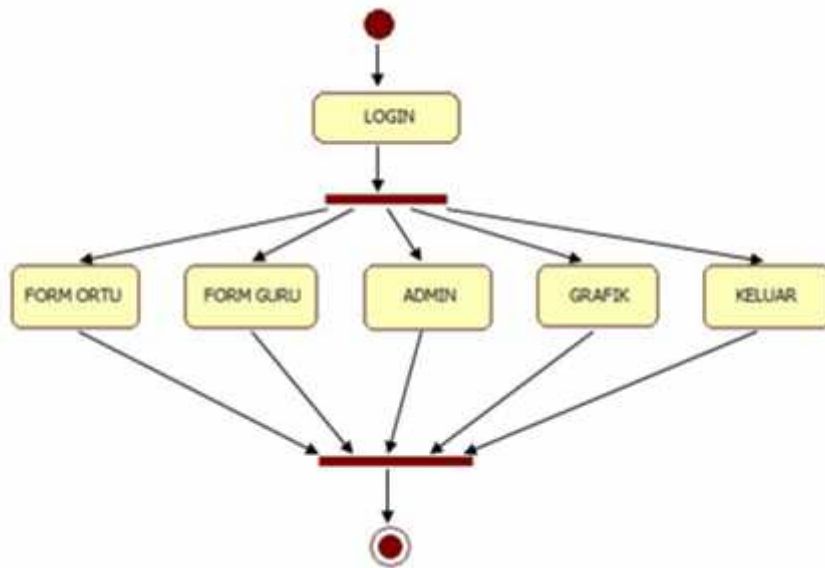
Gambar 3.4 Sequence Diagram Proses Guru



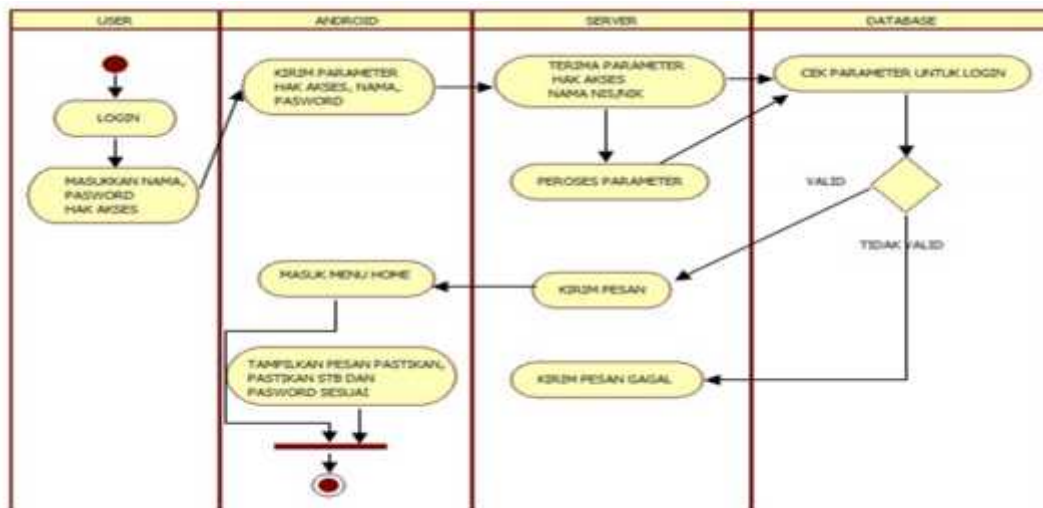
Gambar 3.5 Sequence Diagram proses admin

3.1.4. Activity Diagram

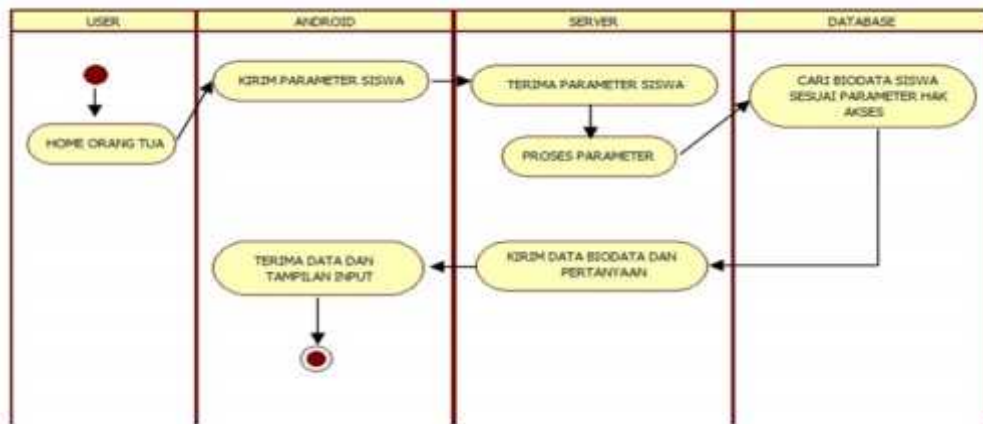
Activity diagram yang dirancang menggambarkan aliran activity atau proses dalam sistem yang dirancang di dalam aplikasi.



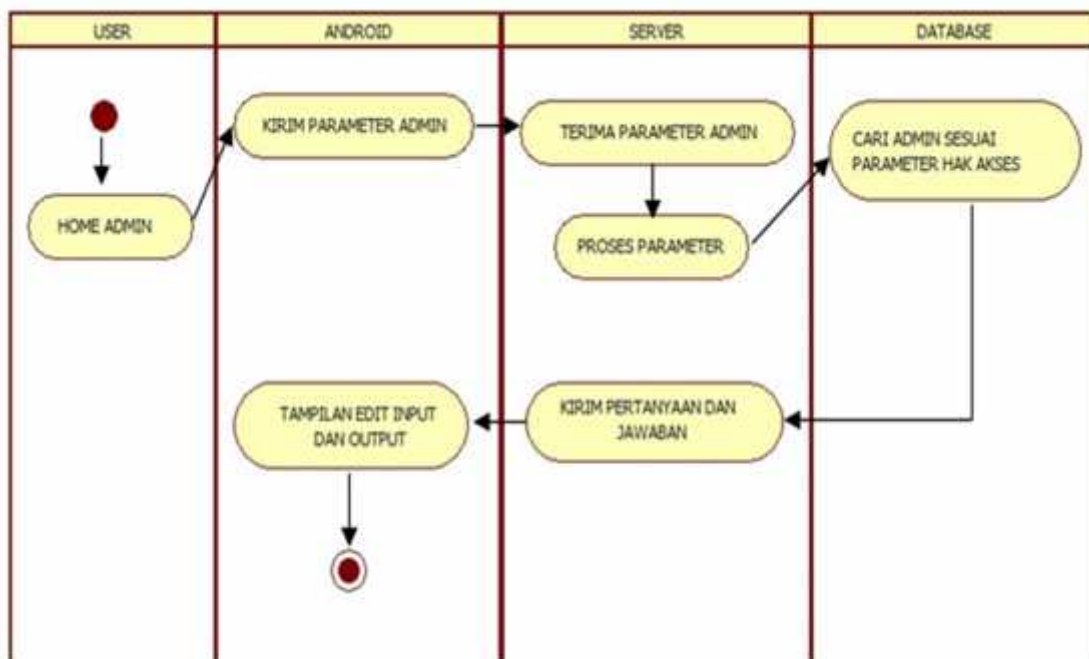
Gambar 3.6 Activity Diagram



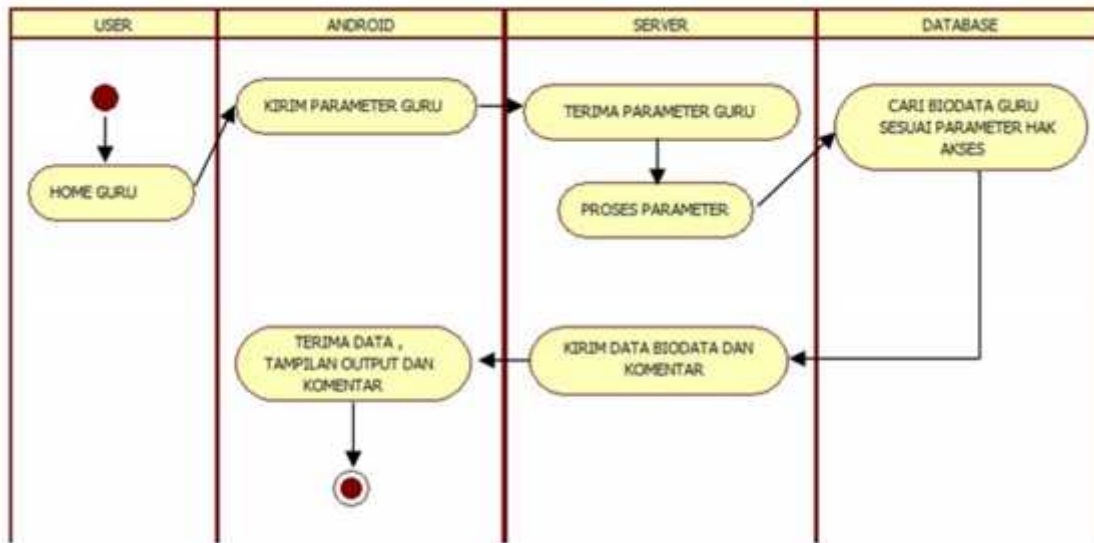
Gambar 3.7 Activity Diagram Login



Gambar 3.8 Activity Diagram Orang Tua



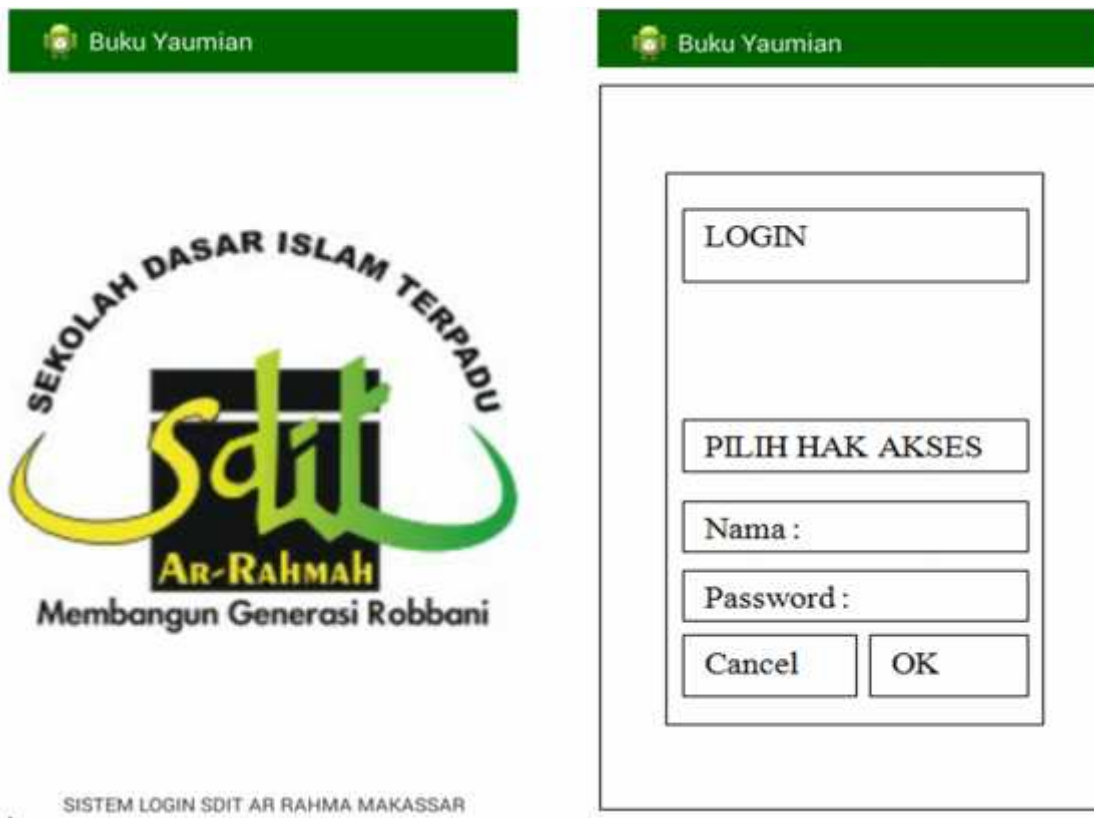
Gambar 3.9 Activity Diagram Admin



Gambar 3.10 Activity Diagram Guru

3.2. Implementasi Aplikasi

3.2.1. Form Home. Form Login



Gambar 3.11 Form Home dan Login

Buku Yaumian

LOGOUT

ShalatSubuhSebelum Jam 5 :
Ya / Tidak

Shalat 5 Waktu :
Berapa Kali

ShalatSunnahRawatib (Min 2x/Hari) :
Berapa Kali

ShalatMagrib Di Mesjid (Putra) danShalatMagribBerjamaan di Rumah (Putri) :
Ya / Tidak

Mengaji / Baca Al-Qur'an :
JumlahHalaman

BelajarDirumah :
Berapa Kali

Gambar 3.12 Form *PertanyaanWali*

Buku Yaumian **SIMPAN**

Pertanyaan :
ShalatSubuhSebelum Jam 5

Frekuensi:
YA / TIDAK

PILIH HARI

Jawaban :
Jawaban

Komentar :
KOMENTAR

Hallo User

LOGOUT

Gambar 3.13 Form *JawabanWali*

Buku Yaumian

LOGOUT

ShalatSubuhSebelum Jam 5 :
Ya / Tidak

Shalat 5 Waktu :
Berapa Kali

ShalatSunnahRawatib (Min 2x/Hari) :
Berapa Kali

ShalatMagrib Di Mesjid (Putra) danShalatMagribBerjamaan di Rumah (Putri) :
Ya / Tidak

Mengaji / Baca Al-Qur'an :
JumlahHalaman

BelajarDirumah :
Berapa Kali

Gambar 3.14 Form *Guru (Hari)*

Buku Yaumian **SIMPAN**

Pertanyaan :
ShalatSubuhSebelum Jam 5

Frekuensi:
YA / TIDAK

PILIH HARI

Jawaban :
Jawaban

Komentar :
KOMENTAR

Hallo User

LOGOUT

Gambar 3.15 Form *Tampilan Hasil Input Wali*

Gambar 3.16 Form *Edit User*

Gambar 3.17 Form *Edit Guru*

3.3 Hasil Pengujian Aplikasi

Tabel 3.1 Pengujian Sistem

No.	Bentuk Pengujian	Data Uji	Tujuan
1.	Pengujian Login	Parameter news id dijadikan sebagai criteria seleksi untuk menampilkan info SD.	Melihat proses penginputan dan menampilkan info SD apakah sudah sesuai dengan apa yang adapada database.
2.	Pengujian Menu Utama	Username dan password yang diinput.	Melihat proses penyimpanan informasi login.
3.	Pengujian Penginputan Data Siswa	Parameter Nama, NIS, dan Hak Akses dijadikan sebagai criteria seleksi untuk menampilkan penginputan siswa yang sedang login	Melihat dan menginput pertanyaan apakah sesuai dengan user yang login atau aktif
4.	Pengujian menampilkan Data Siswa	Parameter nomor Guru dijadikan sebagai criteria seleksi untuk menampilkan daftar Siswa yang terdaftar.	Melihat Proses menampilkan daftar hasil inputan orang tuaapakah sesuai dengan yang terdaftar pada database.
5.	PengujianPenginputan Pertanyaan, Hak Akses, User.	Parameter kodeAdmin yang dijadikan sebagai criteria seleksi untuk menampilkan data-data yang ingin di edit.	Melihat Proses menampilkan dan penginputan data-data apakah sesuai dengan matakuliah untuk masing-masing prodi.
6.	Pengujian menampilkan Grafik	Parameter Nama,NIS/NIK dan Hak Akses yang akan dijadikan sebagai criteria seleksi.	Melihat Proses menampilkan Grafik apakah sesuai dengan penginputan pertanyaan
7.	Keluar	Tidakada.	Apakah aplikasi dapat keluar.

4. Kesimpulan

Dari hasil pembuatan aplikasi ini kami dapat mengambil kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi ini dapat melakukan koneksi ke server dengan menggunakan koneksi GPRS/HSDPA, ataupun wifi sebagai media konektivitasnya.
2. Aplikasi ini dapat digunakan oleh user selain orang tua siswa dan guru tetapi dengan hak akses masing - masing
3. Aplikasi ini sepenuhnya hanya dapat digunakan oleh guru dan orang tua siswa yang mempunyai hak akses.
4. Aplikasi dapat memberikan kemudahan untuk guru dan orang tua siswa dalam proses penginputan buku yaumian.
5. Aplikasi ini telah melalui tahap pengujian sehingga aplikasi siap untuk digunakan.
6. Aplikasi ini telah sesuai dengan hasil yang diharapkan pada skenario pengujian sehingga siap untuk diimplementasikan pada perangkat android.

Daftar Pustaka

- [1] Roger. R. Pressman. **Rekayasa Perangkat Lunak**. Jakarta. Andi Offset. 2007.
- [2] *Jogianto.H.M.*“**Analisa dan Perancangan Sistem**”. Yogyakarta. Andi.2010.
- [3] *Hermawan S.* “**Mudah Membuat Aplikasi Android**”. Yogyakarta. Andi Publisher.2011
- [4] *Suhendra dan Hariman..* “**Visual Modeling Menggunaka UML dan Rational Rose**”. Bandung. Informatika.2010.

