

**LAPORAN PROJECT UAS**  
**APLIKASI PENGAJUAN UKM**



**Dosen Pembimbing:**

Ibnu Santoso, S.S.T.,  
M.T.

**Disusun Oleh:**

I Made Yoga Andika Putra (222112102)

**PROGRAM STUDI KOMPUTASI**  
**STATISTIKPOLITEKNIK STATISTIKA**  
**STIS**  
**2023**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembuatan aplikasi web pendaftaran UKM merupakan langkah inovatif dalam mempermudah proses pendaftaran bagi mahasiswa yang ingin bergabung dengan unit kegiatan mahasiswa di perguruan tinggi. Aplikasi ini didesain untuk menggantikan sistem pendaftaran konvensional yang masih menggunakan formulir fisik dan proses manual. Dengan adanya aplikasi web pendaftaran UKM, mahasiswa dapat mendaftar secara online dengan mengisi formulir secara elektronik.

Aplikasi web pendaftaran UKM juga memiliki keuntungan dalam hal efisiensi dan transparansi. Dalam sistem konvensional, proses pendaftaran seringkali memakan waktu yang cukup lama karena terbatasnya jumlah staf yang melakukan verifikasi dan pengolahan data. Dengan aplikasi web, proses pendaftaran dapat dilakukan secara cepat dan efisien karena sistem secara otomatis akan memverifikasi data yang diinput oleh mahasiswa. Selain itu, mahasiswa juga dapat melihat status pendaftaran mereka secara real-time melalui akun pribadi mereka, sehingga mereka dapat memantau perkembangan pendaftaran mereka dengan mudah. STIS juga mendapatkan manfaat dalam pengolahan data pendaftaran yang lebih baik. Dengan demikian, aplikasi web pendaftaran UKM merupakan langkah progresif dalam memodernisasi sistem pendaftaran UKM di Polstat STIS.

Pada proyek ini, saya sebagai pengembang memperluas penggunaannya ke ranah aplikasi android. Dalam pengembangannya, pengembang hanya selesai mengerjakannya pada sisi admin dengan tugas menambahkan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dengan mengonsumsi API dari *web-service* yang sudah pernah dibuat.

## BAB II

### ISI

#### 2.1 Dokumentasi

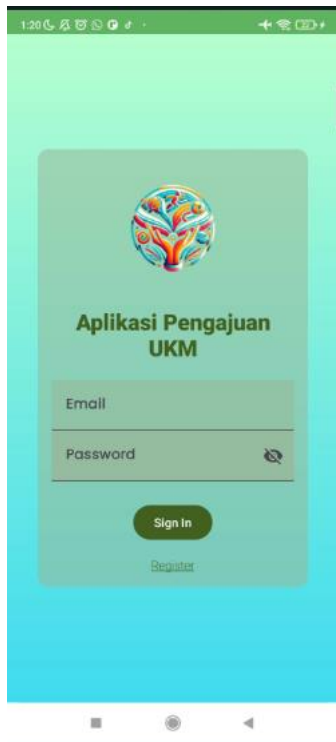
Link repository:

##### 2.1.1 Halaman Register (Admin & Pengguna)



Karena user membuat akunnya sendiri, maka di halaman ini user akan memasukkan nama, email, dan passwordnya untuk membuat suatu akun

##### 2.1.2 Halaman Login (Admin & Pengguna)



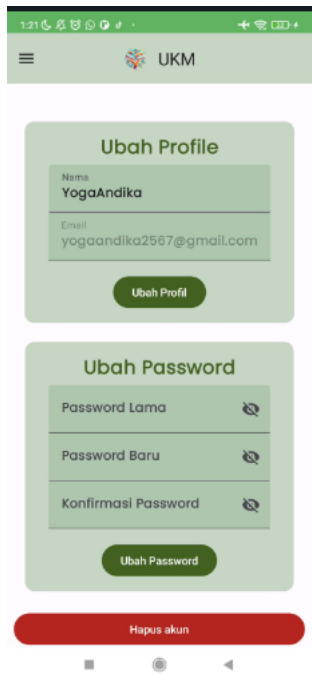
Setelah membuat akun, user lanjut ke halaman login dengan memasukkan email dan password yang sudah dibuat

### **2.1.3 Halaman Home (Admin & Pengguna)**



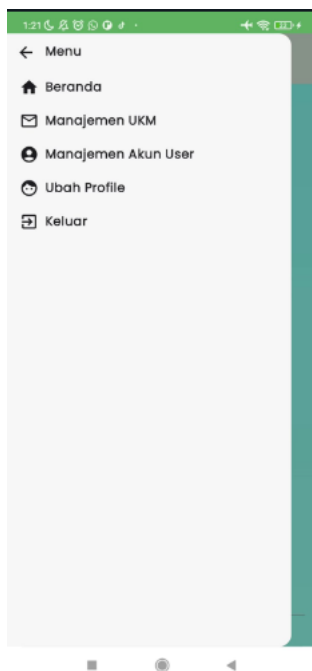
Setelah login, baik admin atau pengguna biasa, akan dihadapkan ke halaman beranda,

### **2.1.4 Halaman Update Akun (Admin & Pengguna)**



Di menu ini user, baik admin ataupun pengguna, bisa mengubah profilnya dan mengubah password, serta menghapus akunnya.

### 2.1.5 Sidebar (Admin)



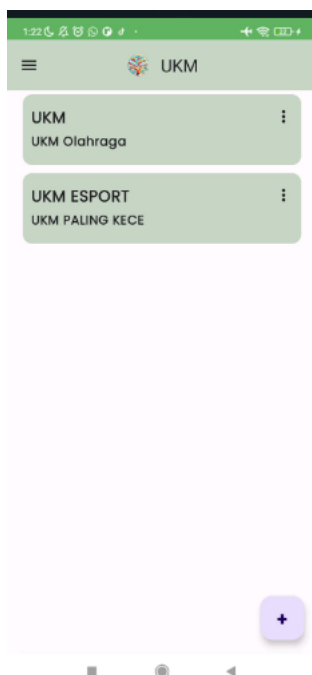
Tampilan sidebar untuk admin. Untuk user hanya terdiri dari beranda, ubah profile, dan keluar.

### 2.1.6 Halaman Manajemen User (Admin)



Di halaman ini, admin bisa mengelola user yang terdaftar di aplikasi dan bisa menghapus akun yang dirasa mencurigakan.

### **2.1.7 Halaman Manajemen UKM (Admin)**



Di halaman ini, admin bisa menambahkan UKM baru ataupun menghapusnya.

### **2.1.8 Halaman Form Create UKM**



Ini adalah form saat admin ingin menambahkan suatu UKM dengan memasukkan nama UKM, kategori UKM, dan deskripsi UKM.

## 2.2 Penjelasan Proyek

### 2.2.1 Package Data

Paket ini mencakup kelas dan antarmuka yang menerapkan penggunaan Retrofit serta injeksi dependensi, yang memungkinkan penggunaan antarmuka repositori di ViewModel. Dalam struktur arsitektur aplikasi Android, paket ini bertugas dalam lapisan data.

### 2.2.2 Package Model

Paket ini termasuk kumpulan kelas yang berfungsi sebagai representasi struktur data seperti User, Role, dan Report. Kelas-kelas tersebut dilengkapi dengan anotasi Serializable, memungkinkan objek-objeknya untuk diserialisasi dan dideserialisasi menjadi dan dari format string JSON. Dalam konteks arsitektur aplikasi Android, paket ini memainkan peran dalam lapisan data.

### 2.2.3 Package Service

Paket ini memuat antarmuka layanan yang menentukan bagaimana Retrofit akan menangani permintaan ke layanan web. Dalam kerangka arsitektur aplikasi Android, paket ini bertanggung jawab atas implementasi lapisan data.

### 2.2.4 Package UI

Paket ini terdiri dari fungsi-fungsi composable dan kelas ViewModel. Fungsi-fungsi composable berperan sebagai elemen antarmuka pengguna yang membentuk

interaksi pengguna, sedangkan kelas-kelas ViewModel berfungsi sebagai penghubung antara Model dan View. Dalam struktur aplikasi Android, paket ini berperan dalam mengimplementasikan lapisan UI.



## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kendala dan Saran**

Pembuatan sistem ini melalui banyak kendala terutama di waktu pembelajaran mandiri dan perangkat yang tidak memadai. Karena kendala waktu dan perangkat tersebut, pengembang hanya bisa melakukan *consume-api* dari sisi admin dan tidak pada sisi user. Oleh karena itu, pengembangan dari aplikasi ini masih sangat terbuka. Kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat dalam pengembangan sistem ini ke depannya.