

LAPORAN UJIAN AKHIR SEMESTER

ER-RESOURCE

PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK

Dosen Pengampu : Helen Sasty Pratiwi, S.T., M.Eng.

Disusun oleh :

Krismon (D1041161018)

Rama Ulgasesa (D1041161026)

Ifan Fathoni Anshari (D1041161040)

Yordan Maranatha Sinulingga (D10411610)

Cahyo Kartiko (D1041151064)



JURUSAN INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK

2018/2019

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini perkembangan smartphone berkembang dengan pesat dan teknologinya tidak hanya digunakan oleh penggunanya sebagai media komunikasi, tetapi untuk berkoneksi dengan dunia luar seperti internet. Salah satunya smartphone yang berbasis Android. Android merupakan sistem perangkat mobile yang berkembang dengan pesat pada saat ini.

Berhubungan dengan perkembangan smartphone tersebut penerapan Teknologi Informasi dalam membantu layanan dan operasional sehari-hari sudah bukan hal baru. Hampir semua kegiatan di lingkungan kampus sudah menggunakan teknologi informasi untuk mempermudah dan meningkatkan pelayanan.

Setiap fakultas tentunya akan menyiapkan fasilitas dan layanan yang terbaik bagi setiap mahasiswanya. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa pelayanan fakultas tidak akan pernah luput dari ketidaksempurnaan. Cepat atau lambat, setiap individu yang terlibat di dalam lingkungan fakultas akan menemui ketidakpuasan dan pengaduan akan layanan fakultas. Untuk dapat memperbaiki dan mengembangkan layanan fakultas, setiap keluhan dan keresahan warga fakultas harus dapat ditampung sebagai bahan evaluasi dan kemudian ditindaklanjuti.

Dewasa ini, sarana penyampaian keluhan dan pengaduan civitas akademika fakultas terhadap ketidakpuasan dan permasalahan yang ada di lingkungan fakultas masih sangat terbatas. Bahkan, tidak sedikit yang masih bingung harus ke mana untuk mengadukan keluhannya. Hal ini menyebabkan permasalahan yang ada hanya akan menjadi buah bibir di lingkungan fakultas dan tak kunjung diproses. Sebagai contoh, fasilitas di salah satu ruang kuliah rusak dan tidak bisa digunakan. Kebanyakan mahasiswa, masih bingung harus melaporkan permasalahan ini ke mana.

Dari permasalahan tersebut dibuatlah sebuah aplikasi ER-Resource (Elektronik Reporting Resource) melalui perangkat yang mendukung yaitu *Android mobile*. Karena dengan perantara aplikasi ini, dimaksudkan agar dapat langsung mengarahkan laporan ataupun keluhan yang masih menjadi ruang lingkup dari aplikasi ini ke pihak terkait, dan agar laporan yang masuk segera ditanggapi tanpa perlu melalui prosedur yang sedemikian rupa. Sehingga dengan aplikasi ini diharapkan dapat mengefektifkan dan mempercepat penyelesaian masalah yang dilaporkan.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun Aplikasi pengaduan layanan (ER-Resource) berbasis mobile yang dapat digunakan pengguna Android?
2. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi pengaduan layanan (ER-Resource) fakultas untuk dapat menangani keluhan yang masuk?

1.3. Batasan Masalah

1. Aplikasi hanya tersedia bagi pengguna Android.
2. Masukan keluhan berupa gambar dan teks.
3. Akun yang berperan admin dan pengguna yang mendaftar

BAB II

PEMBAHASAN

2.1. Alat dan Perangkat Lunak

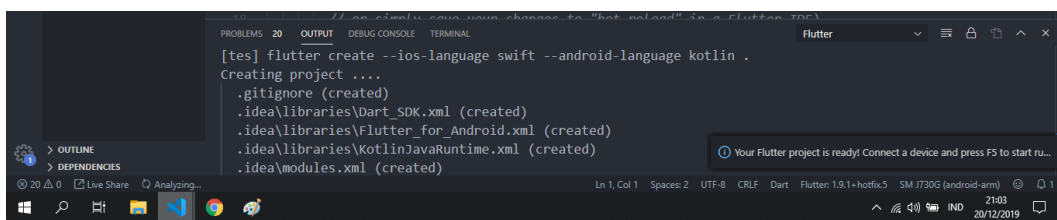
Dalam perancangan aplikasi ini dibutuhkan perangkat lunak yang dapat mendukung dalam pengimplementasian aplikasi sebagai berikut.

- a. Perangkat Lunak
 - 1) Visual Studio Code
 - 2) Phpmyadmin
 - 3) Flutter
- b. Perangkat Keras
 - 1) Laptop Acer Aspire
 - 2) *Handphone* Samsung J7

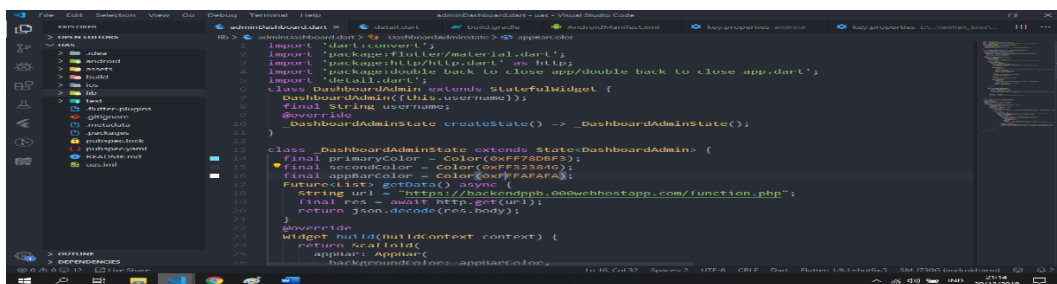
2.2. Perancangan

2.2.1. Visual Studio Code

a. Create Project Melalui Visual Studio Code



b. Lakukan perancangan dengan menuliskan coding

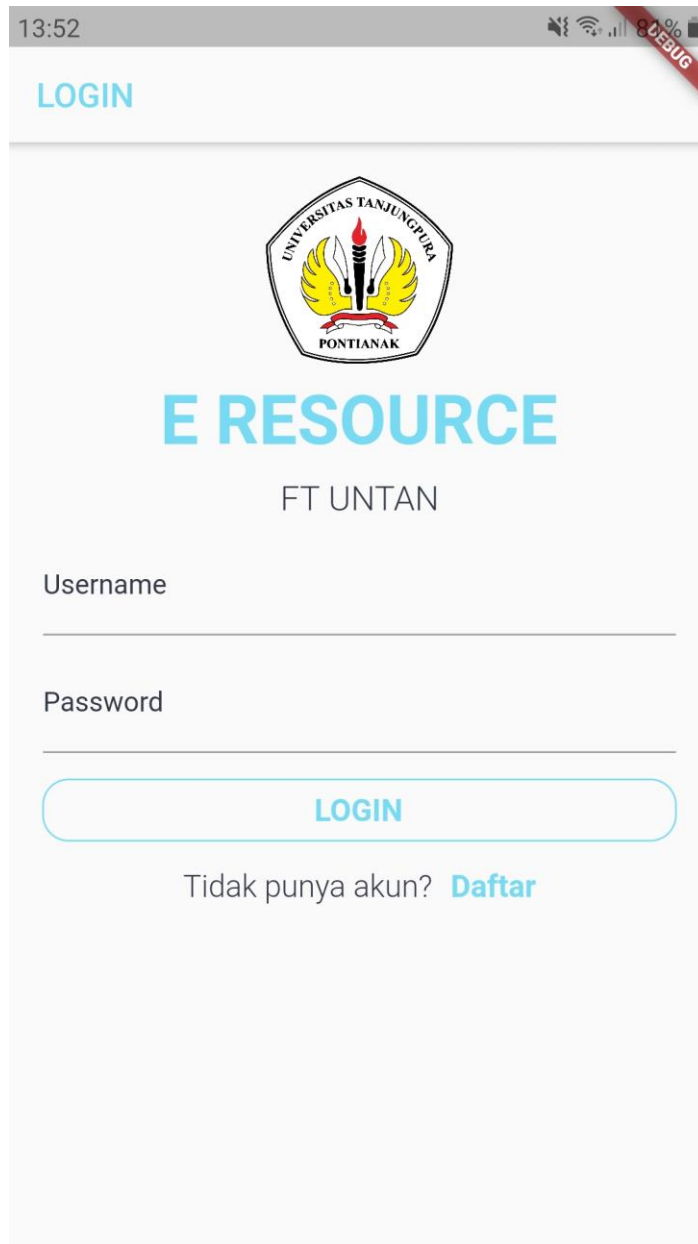


c. Ketika akan mebuild aplikasi ketikkan “Flutter build apk”

2.3. Implementasi

a. Tampilan Login

Pada saat membuka aplikasi maka akan tampil halaman login, apabila user ingin melakukan aduan maka harus melakukan login terlebih dahulu jika belum memiliki akun harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu.




13:52

80%

DEBUG

LOGIN



E RESOURCE

FT UNTAN

Username

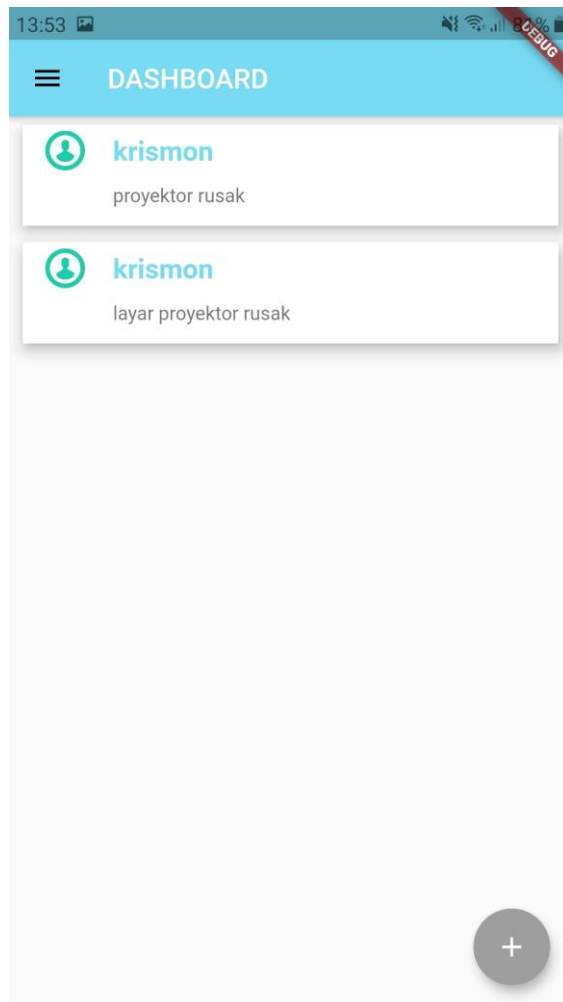
Password

LOGIN

Tidak punya akun? [Daftar](#)

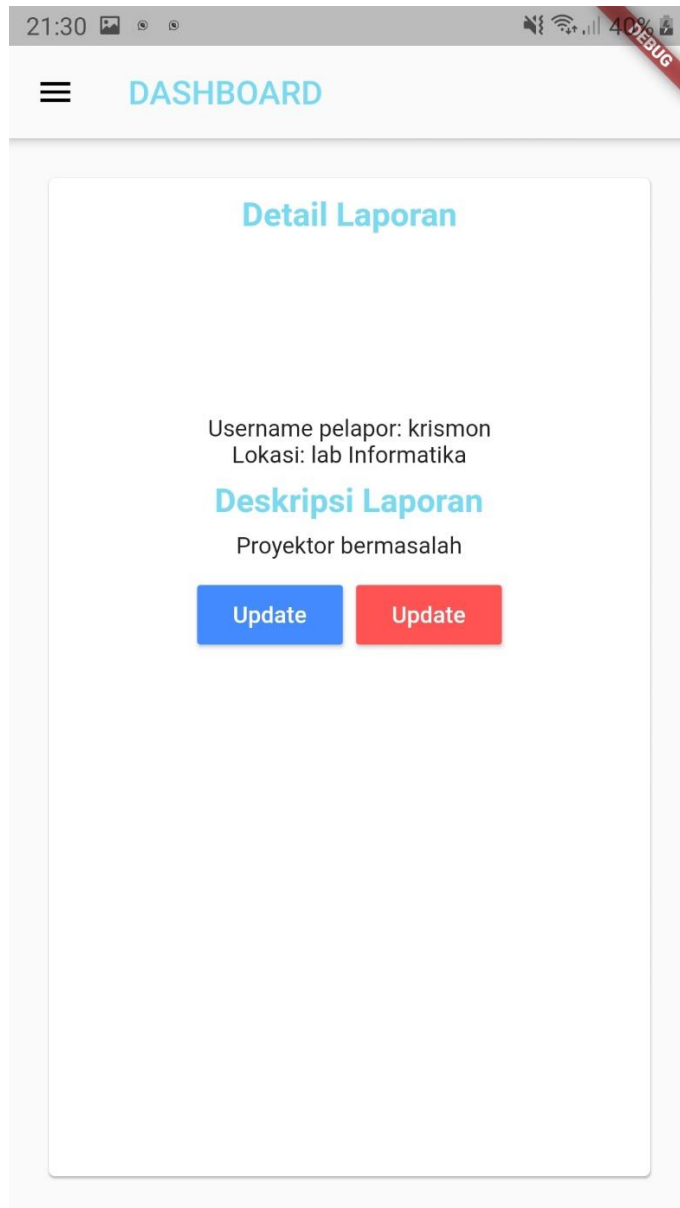
b. Tampilan Dashboard

Setelah user berhasil login maka akan ditampilkan halaman dashboard, apabila user ingin melakukan aduan maka harus menekan tombol tambah



c. Tampilan Detail Admin

Ketika Admin mengklik salah satu list maka akan ditampilkan halaman detail dan admin bisa mengubah status aduan



d. Tampilan Form Pelaporan

Setelah user menekan tombol tambah, maka akan tampil form pelaporan



The screenshot displays a mobile application interface. At the top, a status bar shows the time 13:54, signal strength, and battery level at 80%. Below this is a blue header bar with a hamburger menu icon and the word "DASHBOARD". The main content area features a white card titled "Form Laporan" in blue. Inside the card, there are two text input fields. The first field is labeled "Ketik laporan" and contains the text "Proyektor bermasalah". The second field is labeled "Lokasi" and contains the text "lab Informatika". Below these fields is a small icon of a projector. At the bottom of the card is a blue button with the text "Lapor". A red "DEBUG" banner is visible in the top right corner of the app screen.

13:54

DASHBOARD

Form Laporan

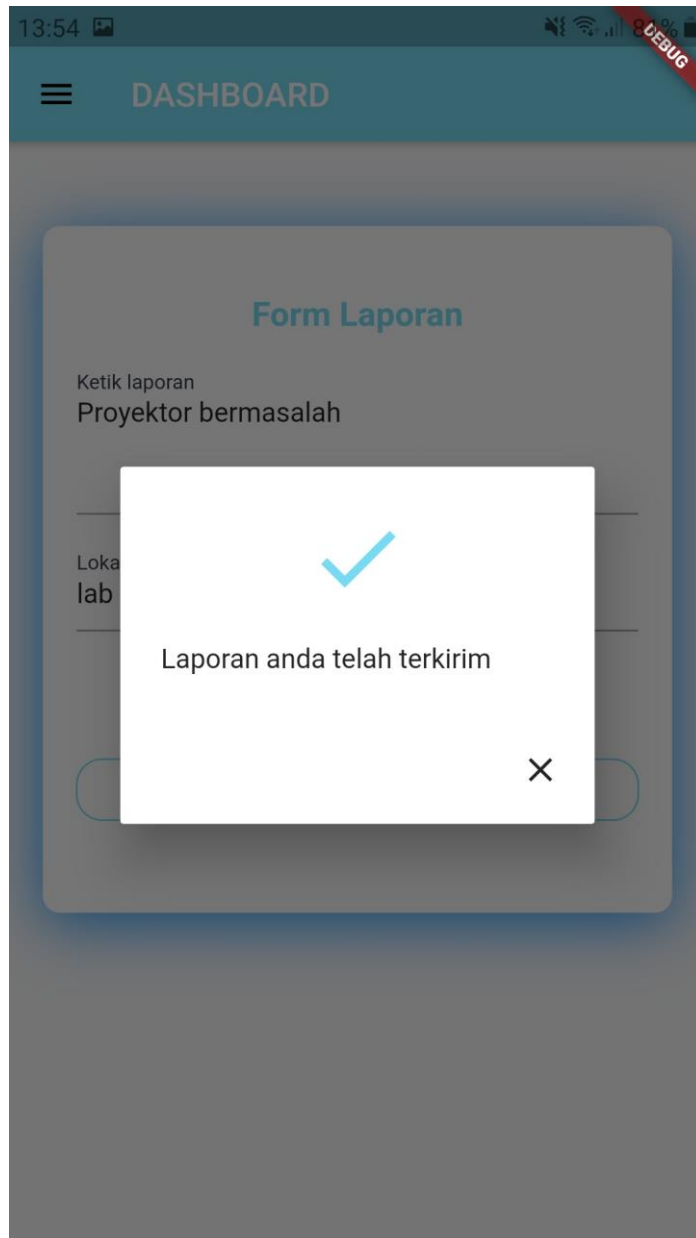
Ketik laporan
Proyektor bermasalah

Lokasi
lab Informatika

Lapor

e. Tampilan Notifikasi Aduan terkirim

Setelah user mengisi form pengaduan dan menekan tombol lapor maka akan tampil notifikasi laporan terkirim



BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Aplikasi ERResource atau aplikasi pengaduan fasilitas dapat menginput atau memasukan data aduan yang telah dikirim atau diposting oleh pelapor, sehingga aplikasi ERResource dapat memproses aduan dari pelapor yang sudah masuk di menu dashboard, kemudiam admin respon tindak lanjut dari laporan tersebut.

3.2 Saran

Aplikasi ini masih terbilang kurang maksimal, diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan lebih baik lagi, sehingga memiliki fitur-fitur terbaru seperti notiifikasi realtime, detail proses tindak lanjut, dan fitur rekap laporan.