

# Sosialisasi Undang-Undang Perguruan Tinggi Secara Online Berbasis Android

Wahyu Triono

Prodi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Cirebon

[wahyutri\\_qpo@yahoo.com](mailto:wahyutri_qpo@yahoo.com)

## Abstrak

Undang – undang suatu Negara ialah hanya sebagian dari hukumnya dasar Negara itu. Undang – undang ialah hukum dasar yang ditulis, sedang disampingnya undang – undang itu berlaku juga hukum dasar yang tidak tertulis.

Universitas Muhammadiyah Cirebon belum memiliki Aplikasi Undang-Undang Perguruan Tinggi yang dapat menyimpan data elektronik . Aplikasi ini akan memudahkan civitasi akademika Universitas Muhammadiyah Cirebon (UMC) di dalam mengakses informasi mengenai Undang-undang Perguruan tinggi berbasis android.

Aplikasi yang dibuat adalah Rancang Bangun Aplisasi Undang-Undang Perguruan Tinggi Berbasis Android. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan sebagai *databasenya* adalah MySQL. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi literatur, sedangkan metode yang digunakan adalah metode pengembangan sistem.

Aplikasi berbasis *android* ini dapat memberikan informasi mengenai Undang-Undang Perguruan Tinggi Perguruan Tinggi. Sehingga memudahkan civitasi akademika Universitas Muhammadiyah Cirebon (UMC) dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai Undang-Undang Perguruan Tinggi.

**Kata Kunci:** Rancang Bangun, Undang-Undang Perguruan Tinggi

## A. Pendahuluan

Android merupakan OS (*Operating System*) *Mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti *Windows Mobile*, *i-Phone* OS, *Symbian*, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga (Hermawan, 2011 : 1).

Dengan semakin berkembangannya perangkat lunak pada handphone berpengaruh pada pembuatan aplikasi yang berfungsi memudahkan pengguna untuk menggunakannya. Maka penulis mengambil judul “**Sosialisasi Undang-undang Perguruan Tinggi Secara Online Berbasis Android**”.

## Latar Belakang Masalah

### B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang berhasil penulis identifikasi, yaitu:

1. Identifikasi masalah ini warga negara indonesia kurang tau bahwa banyak undang-undang yang ada di negara kita ini tetapi mereka kurang informasi undang-undang tsb.
2. Terkadang warga indonesia takut akan sebuah masalah dan mungkin agak susah untuk menyelesaikannya pada hal ada undag-undang yang menaungi warga negara indonesia.
3. Memudahkan masyarakat untuk memahami Undang-undang yang ada di Indonesia.

### C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi melalui handphone berbasis Android.
2. Bagaimana memanfaatkan *platform* “Alat” yang ada di android untuk aplikasi ini.
3. Bagaimana cara masyarakat untuk memahami Undang-undang Perguruan tinggi.

### D. Batasan Masalah

Pembuatan skripsi penulis menentukan batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pada perangkat berbasis android.
2. Aplikasi ini digunakan untuk membantu masyarakat yang ingin tahu tentang undang-undang perguruan tinggi.
3. Aplikasi ini hanya membahas tentang undang-undang perguruan tinggi.

### E. Maksud Dan Tujuan Penulisan

#### 1. Maksud Penulisan

Maksud dari penulisan ini adalah membuat aplikasi undang-undang perguruan tinggi.

#### 2. Tujuan Penulisan

Pembuatan sebuah aplikasi undang-undang perguruan tinggi yang dapat dijalankan pada perangkat genggam atau handphone berbasis android.

### F. Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi Penulis

Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang dimiliki, sebagai acuan atau referensi untuk pengembangan dalam pembuatan aplikasi berbasis android.

#### 2. Bagi Universitas Muhammadiyah Cirebon

Sebagai dokumen dan referensi Universitas Muhammadiyah Cirebon guna menunjang proses perkuliahan nantinya dan juga menumbuh kembangkan minat mahasiswa Universitas Muhammadiyah Cirebon terhadap Android.

#### 3. Bagi LPPM, Dosen Dan Mahasiswa

Aplikasi ini dapat membantu pihak staf perguruan tinggi dan para dosen untuk mengetahui secara cepat Undang-Undang Perguruan Tinggi yang dapat diakses melalui aplikasi berbasis android.

### G. Metode dan Teknik Penelitian

#### 1. Metode Penelitian

Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sujadi (2003:164) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk

mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

## 2. Teknik Penelitian

### a. Studi Kepustakaan (*Library Reaserch*)

Penelitian yang dilaksanakan berdasarkan data yang diperoleh dari teori-teori yang didapat dari buku-buku penunjang yang berhubungan dengan topik yang diambil sebagai bahan perbandingan atau dasar pembahasan lanjut, serta untuk memperoleh landasan-landasan teori dari sistem yang dikembangkan.

### b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung dan mengindra terhadap objek penelitian yang harus dilakukan.

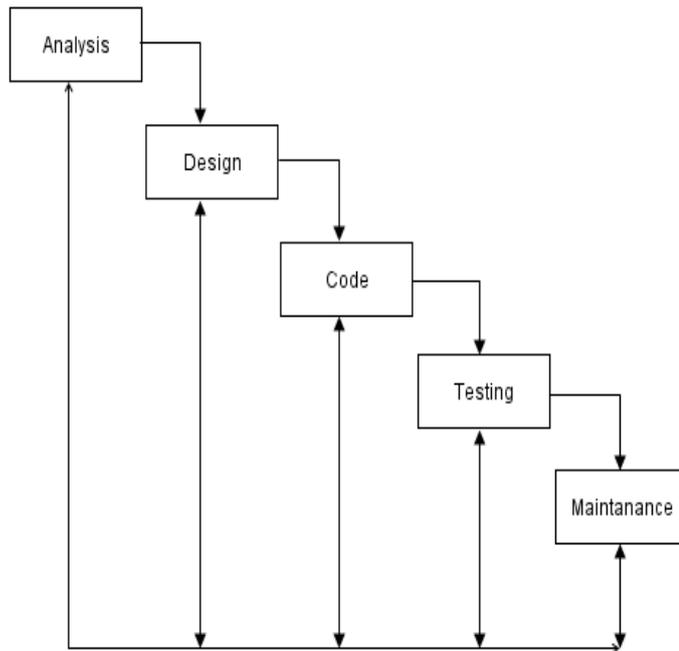
### c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan jalan melakukan tanya jawab dengan responden tentang Undang-undang perguruan tinggi.

### d. Pengembangan System

Teknik penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk

menganalisis dan merancang sistem yang dimana sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pamaakai secara spesifik dan beberapa aktifitas muncul secara simultan, dan aktifitas tersebut dilakukan secara berulang dalam tahap – tahap dengan aktivitas yang saling tumpang tindih satu sama lainnya dan menuju tujuan terakhir dan tidak dalam langkah – langkah terpisah (Kendall. 2001). Berikut adalah Gambar 1.1 tentang pengembangan perangkat lunak berurutan/ linear:



Gambar 1. Model Waterfall

## H. Tempat dan Jadwal Penelitian

### 1. Jadwal penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal Desember 2014 sampai dengan April 2015. Adapun tabel 1.1 penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 1. tabel jadwal penelitian

JENIS KEGIATAN	BULAN															
	Desember 2014				Januari 2015				Februari 2015				Maret 2015			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data	■	■	■	■												
Perancangan Program			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pembuatan Program					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian Program									■	■	■	■				
Implementasi Program													■	■	■	■
Penulisan Laporan													■	■	■	■

## ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

### A. Analisa Sistem.

Pada proses pencarian undang – undang perguruan tinggi, pencari

lebih sering memperoleh informasi undang – undang melalui sistem *internet connection*, di mana sebagian besar yang ingin mengetahui bertanya

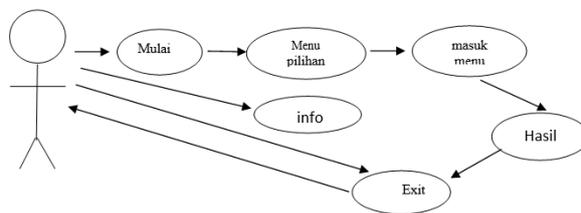
pada teman atau kerabat yang sudah paham akan hal tersebut. Selain itu, hal yang juga cukup sering dilakukan adalah dengan langsung mencari buku yang bersangkutan atau juga melalui *website* dan media cetak, dan lain-lain.

Melihat padatnya jumlah dosen yang mengajar di Universitas Muhammadiyah Cirebon khususnya yang berasal dari luar Cirebon, tentunya tingkat kebutuhan akan undang – undang tersebut sangatlah

penting bagi pengajar beserta seluruh rumah pendidik yang ada, agar dapat memahami mekanisme yang harus dijalankan dalam perguruan tinggi, terutama Universitas. Tetapi peningkatan kebutuhan ini tidak didukung oleh fasilitas yang dapat membantu undang – undang tersebut agar lebih mudah memperoleh informasi yang diinginkan.

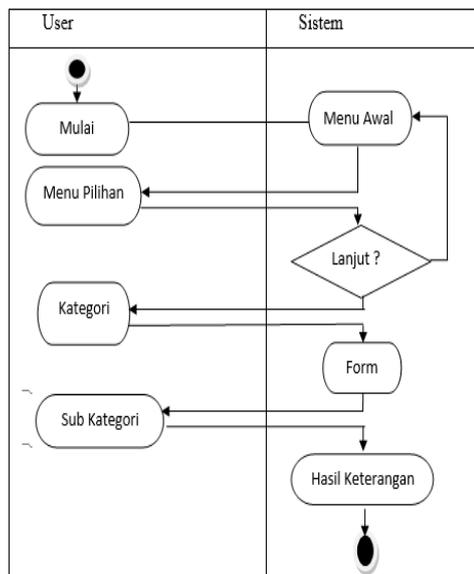
## B. Perancangan Sistem

### 1. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

### 2. Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Kebutuhan Hardware Dan Software

Aplikasi ini dapat dijalankan pada hp android dengan spesifikasi *hardware* sebagai berikut :

- a. Android versi 2.3.6 Gingerbread.
- b. RAM 512 MB.
- c. Penyimpanan Internal 1GB
- d. Penyimpanan External 1 GB up to 32 GB.
- e. Versi Kernel 2.6.38.6.

Aplikasi ini dikembangkan pada komputer dengan sistem operasi *Microsoft Windows Seven*. Menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL. Menjalankan aplikasi ini menggunakan *web browser* seperti *Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome* dan lain-lain

### B. User Manual Program

Pada saat menjalankan aplikasi, ikuti langkah – langkah berikut ini, agar tidak terjadi kesalahan pada saat menjalankan sebuah aplikasi.

1. Buka aplikasi maka akan muncul halaman menu awal.
2. Pada halaman menu awal ada 3 pilihan yaitu:
  - a. Klik tombol pedoman maka akan muncul menu pedoman haji, fungsinya adalah untuk menampilkan menu-menu informasi

#### 1. Tampilan Halaman Menu Awal

mengenai haji yang terdiri dari sub menu panduan lengkap haji, jenis-jenis haji, jenis-jenis dam. Dan setiap sub menu ini berisi tentang penjelasan dari setiap sub nya.

- b. Klik tombol about maka akan muncul menu about, fungsinya adalah untuk menampilkan petunjuk aplikasi yang berupa penjelasan penggunaan aplikasi ini dari setiap menunya. Dan menu tentang berisi profil pembuat aplikasi.
- c. Klik tombol exit yang ada diatas maka akan muncul menu exit, fungsinya adalah untuk keluar dari aplikasi. Saat anda klik menu ini maka akan muncul kotak konfirmasi yang berisi “Apakah Anda Mau Keluar?”. Lalu pilih Ya bila benar anda ingin keluar atau pilih No bila anda tetap ingin berada dalam aplikasi.

### C. Pengujian Sistem

Pengujian merupakan hal terpenting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak yang akan diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut.



Gambar 4. Tampilan Halaman Menu Awal

Pada Gambar 4. tampilan awal ketika menjalankan aplikasi. Ada dua tombol untuk masuk kedalam aplikasi, dan tombol “about”

untuk mengetahui siapa yang membuat aplikasi tersebut

## 2. Tampilan Halaman Menu Masuk Blog



Gambar 5. Tampilan Halaman Masuk Blog

Gambar 5. menunjukkan tampilan undang – undang perguruan tinggi yang berisi

tentang Nomer 37 Tahun 2009 Tentang Dosen, dan undang – undang Nomer 12 Tahun 2012

Tentang Pendidikan Tinggi. Semua akan dijabarkan secara terperinci.

3. **Tampilan Halaman Menu About**



*Gambar 6 Tampilan Halaman Menu About*

Pada Gambar 6 hanya sebuah tampilan biasa yang menampilkan tentang pembuat aplikasi.

#### 4. Tampilan Halaman Menu Exit



Gambar 7. Tampilan Halaman Menu Exit

Pada Gambar 7. menampilkan peringatan pesan keluar, jika memilih “yes” keluar dari aplikasi, dan jika memilih “no” aplikasi akan tetap berjalan, yang mana akan memudahkan pengguna menggunakannya.

#### **A. Kesimpulan**

Setelah penulis melakukan analisa dan perancangan sistem pada *Aplikasi Android Online Undang – Undang Perguruan Tinggi*. sehingga dapat disimpulkan bahwa:

1. Penulis menghasilkan aplikasi yang telah diberikan bacaan mengenai undang-undang perguruan tinggi.
2. Aplikasi ini para pelajar tau aturan – aturan mengenai perguruan tinggi.

#### **B. Saran**

Beberapa hal yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengembangan aplikasi ke depannya adalah:

1. Pemakaian database pada Aplikasi
2. Penambahan Undang – undang.
3. Tampilan yang lebih menarik.

#### **Daftar Pustaka**

- Sujadi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka cipta.
- Jogiyanto. H. M. , 2009, *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Bagus. J. 2012 , Tentang Perguruan Tinggi
- Kelsen. Hans. 2000 , Tentang Undang – Undang
- Gosling. J. 1991 , tentang aplikasi java
- Nasrudin. Safaat. 2012 , mengenai Android
- Hariyanto. B. 2011 , mengenai Java Development Kit
- Jogiyanto, H.M. 2001. *Analisa dan Desain-Sistem Informasi (pendekatan struktur)*, cetakan ke dua, Yogyakarta: Andi Publisher.
- Lesmi, Kirana. , 2009, *Modul Teknik Pengelolaan Instalasi Komputer*. Cirebon : UMC
- Kadir, Abdul. 2009. *Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan Database MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.