

Pengembangan Aplikasi SubscribeMe untuk Memenuhi Kebutuhan Presensi dan Reminder Mahasiswa Fasilkom UI = Development of SubscribeMe Application to Meet Attendance and Reminder Needs of Computer Science Faculty Students at the University Indonesia

Sutan Raihan Maulaya, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920567425&lokasi=lokal>

Abstrak

Indikator evaluasi hasil belajar berupa tugas, kuis, ujian tengah semester, ujian akhir semester, partisipasi dalam bentuk presensi, dan komponen lainnya berperan penting pada kesuksesan akademis mahasiswa Fasilkom UI. Adanya penyesuaian perkuliahan menjadi tatap muka berimplikasi pada penyesuaian metode presensi yang diterapkan di Fasilkom UI. Terlepas dari pentingnya evaluasi hasil belajar didapatkan dua masalah utama yang saat ini dihadapi baik dari pihak mahasiswa atau Fasilkom UI. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh tim peneliti sebanyak 32,9 persen mahasiswa terlambat mengumpulkan tugas, 80 persen mahasiswa mengerjakan tugas dengan tidak maksimal, 64,3 persen mahasiswa tidak mengetahui adanya pembaharuan tugas, dan 45,7 persen mahasiswa lupa dengan deadline tugas dimana hal ini disebabkan tidak adanya reminder tugas. Selain itu didapatkan masalah berupa tidak adanya integrasi data presensi mahasiswa Fasilkom UI dengan SIAK-NG. Melalui permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengembangkan aplikasi SubscribeMe terhadap preferensi mahasiswa Fasilkom UI dalam mendapatkan reminder dan melakukan presensi sebagai salah satu solusi untuk membantu permasalahan yang dialami oleh mahasiswa Fasilkom UI. Penelitian ini menggunakan metode SDLC waterfall yang terdiri dari lima tahapan secara berurutan yaitu requirements gathering, design, development, testing, dan maintenance. Penelitian ini melakukan pengembangan melalui mobile application yang dapat digunakan pada smartphone mahasiswa Fasilkom UI dengan fokus pada push notification untuk fitur reminder dan one-click button yang didukung fitur geofence untuk fitur presensi. Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa aplikasi SubscribeMe berhasil menyelesaikan 25 skenario user acceptance testing yang mendukung preferensi mahasiswa Fasilkom UI dan uji coba performa aplikasi melalui load testing menunjukkan dalam menampung 500 pengguna secara bersamaan diperlukan rata-rata waktu 15 sampai 20 detik.

.....Evaluation indicators of learning outcomes in the form of assignments, quizzes, mid-semester exams, final exams, participation in the form of attendance, and other components play an important role in the academic success of Fasilkom UI students. The adjustment of lectures to face-to-face implies an adjustment of the attendance method applied at Fasilkom UI. Regardless of the importance of evaluating learning outcomes, two main problems are currently faced by both students and Fasilkom UI. Based on a survey conducted by the research team, 32.9 percent of students were late in submitting assignments, 80 percent of students did not do their assignments to the best of their ability, 64.3 percent of students were unaware of assignment updates, and 45.7 percent of students forgot about assignment deadlines due to the lack of assignment reminders. In addition, there is a problem with the lack of integration of Fasilkom UI student attendance data with SIAK-NG. Through this issue, this research aims to identify and develop the SubscribeMe application according to the preferences of Fasilkom UI students in receiving reminders and conducting attendance as one of the solutions to assist the problems experienced by Fasilkom UI students.

This study uses the SDLC waterfall method consisting of five sequential stages: requirements gathering, design, development, testing, and maintenance. This study develops through a mobile application that can be used on Fasilkom UI student smartphones with a focus on push notifications for reminder features and a one-click button supported by geofencing features for attendance features. The final results of the study show that the SubscribeMe application successfully completed 25 user acceptance testing scenarios that support the preferences of Fasilkom UI students and application performance testing through load testing showed that it takes an average time of 15 to 20 seconds to accommodate 500 users simultaneously.