

# Pengembangan Aplikasi Bergerak(Android App) Penerimaan Mahasiswa Baru

*by Riduan Jela*

---

**Submission date:** 23-Nov-2021 05:32PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1711003581

**File name:** Aplikasi\_Bergerak\_Android\_app\_Penerimaan\_Mahasiswa\_Baru\_docx.pdf (605.87K)

**Word count:** 2551

**Character count:** 16547

# Pengembangan Aplikasi Bergerak(*Mobile App*) Penerimaan Mahasiswa Baru

**Abstract**—Sebuah teknologi berkembang sangat cepat. *Smartphone* merupakan salah satu perkembangan yang sangat cepat di bidang teknologi era industri 4.0 ini. Terutama dalam penggunaan Aplikasi yang makin banyak digunakan dan membantu kebutuhan pengguna *smartphone*. Dengan itu dalam melakukan pendaftaran yang dilakukan di browser dengan melihat halaman *website* Universitas Islam Indonesia (UII) membuat pengguna merasa kesulitan dalam melakukan pendaftaran. Sehingga dengan adanya Pengembangan Aplikasi *Android* dapat mempermudah pengguna dengan mengunduh dan memasang Aplikasi pada *smartphone* sehingga pengguna dapat melihat informasi dan mendaftar langsung pada aplikasi tanpa harus setiap saat memeriksa informasi baru pada halaman *website* UII. Tujuan penelitian ini melakukan pengembangan Penerimaan Mahasiswa Baru(PMB) UII yang selama ini hanya dilakukan pada *browser* dengan itu peneliti ingin mempermudah pengguna Calon Mahasiswa Baru dalam melihat dan melakukan pendaftaran melalui aplikasi *smartphone*. Dari hasil pengukuran Implementasi algoritma dengan melakukan pengumpulan data untuk menetapkan kebutuhan pengembangan aplikasi bisa diketahui pendapat dari responden sangat baik dengan melakukan peningkatan dari beberapa sifat yaitu *Knowledge* (Pengetahuan), *Attitude* (Sikap), dan *Behavior* (Perilaku), yang berhubungan dengan pengujian terhadap responden.

**Keywords**— *Mobile Application, Smartphone, Android, Prototype*

11

## I. Pendahuluan

Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) merupakan kegiatan yang dilaksanakan setiap tahunnya oleh Perguruan Tinggi Swasta (PTS)[1]. Universitas Islam Indonesia (UII) bertujuan untuk memperoleh mahasiswa baru dengan mengenalkan berbagai informasi yang ditampilkan pada *website* Universitas Islam Indonesia (UII), khususnya pada halaman penerimaan mahasiswa baru (PMB), mulai dari sejarah UII, Akreditasi Program Studi, Admisi, Informasi tentang jalur pendaftaran dan pembayaran.

Saat ini Universitas Islam Indonesia (UII), melakukan Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) hanya melalui *website* yang dimana calon mahasiswa atau pengguna harus mengetahui alamat situs untuk mendapatkan informasi terkait penerimaan mahasiswa baru (PMB), sedangkan PMB yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi swasta yang dilaksanakan secara mandiri dengan jadwal yang sudah di tentukan oleh UII terkadang calon mahasiswa atau pengguna harus sering memantau *website* PMB untuk mendapatkan informasi berikutnya sehingga mempersulit pengguna.

Penelitian lain mengkaji tentang penerapan teknologi *mobile website* pada penerimaan siswa baru di SMA Citra Islami. Penelitian ini menemukan bahwa adanya penerapan teknologi *mobile website* pada penerimaan siswa baru membuat calon siswa baru dapat mengisi formulir pendaftaran dan melihat informasi pendaftaran siswa baru secara *mobile*. Kekurangan dari penelitian ini adalah pengguna tetap harus mengetahui alamat *website* sistem informasi penerimaan siswa baru, karena aplikasi pada penelitian ini harus dibuka melalui browser pada *smartphone*. Aplikasi tersebut juga belum dapat mengirimkan notifikasi bila ada informasi terbaru[2]

Dengan adanya pengembangan aplikasi bergerak(*Mobile app*) Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB). Pengguna cukup mengunduh dan memasang aplikasi pada *smartphone* sehingga pengguna dapat melihat informasi dan mendaftar langsung pada aplikasi tanpa harus setiap saat memeriksa informasi baru pada halaman *website* UII.

## II. Kajian Pustaka

Pada saat ini Universitas Islam Indonesia (UII) telah melakukan pendaftaran mahasiswa baru melalui *website* yaitu dengan alamat [pmb.uui.ac.id](http://pmb.uui.ac.id) tetapi dengan meningkatnya penggunaan *smartphone* di jaman sekarang, Universitas Islam Indonesia (UII) mulai meningkatkan proses pendaftaran mahasiswa baru dengan melakukan pengembangan aplikasi bergerak(*android app*) untuk mempermudah calon mahasiswa baru untuk melihat informasi tentang UII dan melakukan pendaftaran hanya dengan mengunduh aplikasi di *smartphone*.

Perkembangan teknologi di jaman sekarang ini sudah sangat pesat, dimana sebuah informasi dapat di akses dengan

mudah dan efisien, tanpa dibatasi oleh waktu, tempat dan keadaan, bahkan untuk proses pendaftaran kuliah[3]. Setiap tahunnya kegiatan penerimaan mahasiswa baru saat ini dapat mendaftar dengan datang langsung ke bagian informasi, mengisi formulir Google Forms, atau menghubungi *Whatsapp* panitia. Ketiga cara pendaftaran ini memiliki beberapa kekurangan seperti terdapat pengeluaran tambahan untuk transportasi dan keperluan lainnya, serta waktu pendaftaran yang terbatas. Selain itu, panitia harus menginput ulang data dari calon mahasiswa baru dengan sistem desktop yang ada karena belum terintegrasinya database dan calon mahasiswa baru perlu dihubungi satu per satu jika ada perubahan jadwal pengarahannya, hal ini mengakibatkan kegiatan PMB menjadi kurang efisien, melelahkan dan lambat[4].

5 Pengguna internet kini semakin meningkat dari sisi kuantitas pengguna serta waktu rata-rata lama yang digunakan para pengguna mengakses internet menggunakan *smartphone* bekisar 4 jam bahkan lebih dalam sehari[5]. Oleh karena itu pengembangan aplikasi *mobile* sudah dapat dipercaya didalam masyarakat[6]. Dengan pengembangan aplikasi yang sedang di buat calon mahasiswa baru dapat mengisi form pendaftaran dan melihat informasi yang berkaitan dengan pendaftaran secara *mobile*[7]. Pada aplikasi berbasis *android* sistem pelayanan dan penerimaan mahasiswa baru akan sangat mudah dilakukan, dapat di akses dimana saja tidak harus datang ke Universitas atau kampus untuk melakukan pendaftaran[8].

*Mobile app* dibuat untuk perangkat-perangkat bergerak seperti *smartphone*. Perangkat lunak atau disebut juga *software* merupakan hasil dari pemrograman *mobile* yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Banyak sekali keunggulan yang bisa didapatkan saat menggunakan aplikasi *mobile* dibandingkan dengan aplikasi *website*, di antaranya yaitu *User Interface* dan *User Experience*(UI/UX) aplikasi *mobile* menarik dan sangat mudah digunakan[9]. Pengembangan aplikasi *mobile* harus menarik, salah satunya dari sisi tampilan *User Interface* (UI) dan sebuah aplikasi dikatakan mudah digunakan Ketika pengguna dapat mengerti maksud dari tampilan antarmuka dan bagaimana mengoperasikan aplikasi tersebut dengan cepat dan tanpa perlu usaha yang banyak [10]. Sehingga perangkat *mobile* telah menjadi kebutuhan dalam proses penggunaan sehari-hari. Aspek *usability* merupakan syarat dan bagian terpenting yang menentukan keberhasilan apakah aplikasi *mobile* tersebut layak diterima dan digunakan oleh pengguna dengan baik dan benar sesuai dengan kebutuhan pengguna[11],

### III. Metode Penelitian

#### A. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan membuat survei kepada responden. Dalam proses pembuatan makalah, responden sudah mengisi survei tersebut. Pertanyaan survei

merupakan yang berkaitan dengan pengetahuan tentang aplikasi *android*, penggunaan *smartphone*, desain *user interface* dan *user experience* (UI/UX), dan fitur pada aplikasi.

Dengan memuat tentang data survei dari sisi *Knowledge* (Pengetahuan), *Attitude* (Sikap), *Behavior* (Perilaku) responden terhadap kebutuhan pengembangan aplikasi, tiap responden hanya menjawab dari tiga pilihan yaitu benar, salah, dan tidak tahu.

Tabel 1. Data survei berdasarkan *Knowledge* (Pengetahuan), *Attitude* (Sikap), *Behavior* (Perilaku) responden

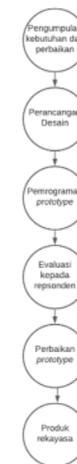
Dimensi	Pertanyaan	Opsi Jawaban	%
<i>Knowledge</i>	Pengetahuan tentang Aplikasi <i>Android</i>	Benar	96%
		Salah	0%
		Tidak Tahu	4%
	Penggunaan <i>Smartphone</i> dalam kegiatan sehari-hari	Benar	100%
		Salah	0%
		Tidak Tahu	0%
	Penggunaan Aplikasi <i>Android</i> dari pada <i>browser</i>	Benar	64%
		Salah	24%
		Tidak Tahu	12%
	Pendaftaran melalui <i>Android</i> mempermudah pengguna	Benar	88%
		Salah	0%
		Tidak Tahu	12%
	Pengunduhan data diri di <i>Android</i> lebih mudah dibandingkan menggunakan <i>browser</i>	Benar	52%
		Salah	24%
		Tidak Tahu	24%
	<i>User Interface</i> mempermudah pengguna	Benar	96%
		Salah	0%
		Tidak Tahu	4%
	<i>User Experience</i> mempermudah pengguna	Benar	96%
		Salah	0%
		Tidak tahu	4%
<i>Attitude</i>	Saya sadar pengetahuan tentang aplikasi android	Benar	92%
		Salah	4%
			4%

		Tidak tahu	
	Saya sadar penggunaan <i>smartphone</i> dalam kegiatan sehari-hari	Benar Salah Tidak tahu	100% 0% 0%
	Saya sadar penggunaan aplikasi <i>android</i> dari pada <i>browser</i>	Benar Salah Tidak Tahu	68% 16% 16%
	Saya sadar pendaftaran melalui <i>android</i> mempermudah pengguna	Benar Salah Tidak tahu	84% 8% 8%
	Saya sadar pengunduhan data diri di <i>android</i> lebih mudah dibandingkan menggunakan <i>browser</i>	Benar Salah Tidak tahu	68% 20% 12%
	Saya sadar <i>User Interface</i> mempermudah pengguna	Benar Salah Tidak tahu	96% 0% 4%
	Saya sadar <i>User Experience</i> mempermudah pengguna	Benar Salah Tidak Tahu	92% 0% 8%
<i>Behavior</i>	Saya terbiasa menggunakan aplikasi <i>android</i> untuk melakukan pendaftaran di <i>smartphone</i>	Benar Salah Tidak tahu	60% 20% 20%
	Saya terbiasa melihat dan menggunakan aplikasi dengan <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX) yang bagus untuk membantu saya dalam melakukan pendaftaran	Benar Salah Tidak tahu	96% 0% 4%
	Saya terbiasa menggunakan <i>smartphone</i> untuk kegiatan sehari-hari	Benar Salah Tidak tahu	100% 0% 0%

Berdasarkan tabel 1, responden berdasarkan *knowledge* (Pengetahuan) sebagian besar sudah mengetahui tentang aplikasi *android*, mulai dari penggunaan, tampilan *User interface* dan *User experience* (UI/UX), dan cara pendaftaran melalui *smartphone*. Kemudian berdasarkan *attitude* responden terhadap aplikasi *android* sebagian besar sudah menyadari tentang penggunaan aplikasi *android* berdasarkan pengalaman responden terhadap penggunaan aplikasi dan *smartphone*, pengunduhan data diri melalui *smartphone*, dan tampilan *User interface* dan *User experience* (UI/UX) yang sangat penting untuk mempermudah pendaftaran. Dan berdasarkan *behavior* (Perilaku) responden sebagian besar sudah sangat sering melakukan pendaftaran melalui aplikasi *android* di *smartphone*, sangat suka dengan tampilan yang menarik agar mempermudah pengguna untuk melakukan pendaftaran, dan responden sudah terbiasa menggunakan *smartphone* sebagai penggunaan sehari-hari.

#### B, Pengembangan sistem

Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode *prototype* seperti gambar dibawah ini :



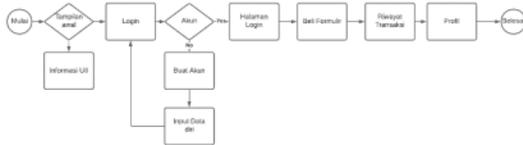
Akan dijelaskan enam proses dalam metode *prototype*:

- i) Pengumpulan kebutuhan dan perbaikan menetapkan segala kebutuhan untuk pembangunan perangkat lunak.
- ii) Perancangan desain untuk keperluan pengguna.
- iii) Bentuk *prototype* menerjemahkan data yang telah dirancang kemudian dilakukan ke dalam bahasa pemrograman.
- iv) Evaluasi pengguna terhadap *prototype* program yang sudah jadi dapat diuji oleh pengguna secara langsung, dan bila ada kekurangan pada program akan di tambahkan.

- v) Perbaikan *prototype* program yang sudah jadi, sesuai dengan kebutuhan pengguna, kemudian dibuat program Kembali dan dievaluasi oleh pengguna sampai semua kebutuhan terpenuhi.
- vi) Produk rekayasa program yang sudah jadi dan seluruh kebutuhan pengguna sudah terpenuhi.

### C. Evaluasi sistem

Setelah menganalisa kebutuhan aplikasi, peneliti membuat tampilan berdasarkan kebutuhan pengguna dan mengambil referensi dari [pmb.uui.ac.id](http://pmb.uui.ac.id). Dengan begitu pengguna dengan mudah saat mendaftar dan melihat informasi uii pada aplikasi. Berikut adalah proses sistem aplikasi :



Selanjutnya menjelaskan fitur apa saja yang ada pada aplikasi :



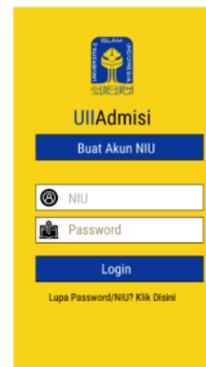
Gambar 1. Tampilan Awal

Pada Gambar 1. Tampilan awal memiliki dua opsi yaitu melakukan login untuk membeli formulir atau mendaftar, kemudian memiliki Informasi UII yang dimana pengguna bisa melihat informasi UII tanpa harus login.



Gambar 2. Informasi UII

Pada Gambar 2. Disini pengguna dapat melihat Informasi tentang fasilitas yang ada di Universitas Islam Indonesia (UII), hingga kegiatan sehari-hari yang dilakukan di dalam Universitas Islam Indonesia (UII).



Gambar 3. Tampilan Login

Pada Gambar 3. Pengguna diminta untuk memasukkan NIU dan Password untuk melakukan login.



Gambar 4. Tampilan Beli Fromulir

Pada Gambar 4. Pengguna dapat membeli Formlir pendaftar, dan dapat melihat Riwayat transaksi di dalam tabel.

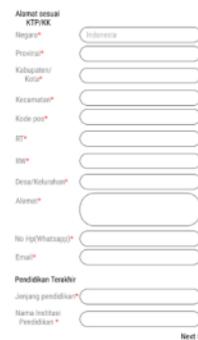


Gambar 5. Tampilan Profil

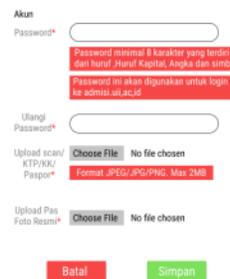
Pada Gambar 5. Pengguna atau user dapat melihat profil data diri.



Gambar 6. Tampilan Pembuatan Akun NIU



Gambar 7. Tampilan Pembuatan Akun NIU



Gambar 8. Tampilan Pembuatan Akun NIU

Pada Gambar 6. Apabila pengguna atau *user* tidak memiliki akun NIU atau belum mendaftar, disini user diminta untuk memasukkan Data diri dan Tempat tanggal lahir. Kemudian pada Gambar 7. Pengguna atau *user* diminta untuk memasukkan alamat sesuai dengan KTP/KK dan Pendidikan terakhir. Dan pada Gambar 8. Pengguna atau *user* diminta untuk membuat *password* dan mengunggah scan KTP atau KK atau Paspor dan diminta untuk mengunggah Pas foto resmi, setelah semua berhasil di isi dengan benar pengguna atau *user* bisa langsung klik Simpan, dan Akun NIU terdaftar dan dapat Kembali ke tampilan login untuk melakukan pembelian formulir dan melakukan pendaftaran.

#### D. Rancangan Pengujian

Pengujian merupakan tahap selanjutnya agar memastikan bahwa tidak ada bug dan aplikasi mulai dari tampilan maupun fungsional berfungsi sesuai kebutuhan. Pengujian ini menggunakan metode *Black Box* dan pengujian *use case*, dengan *black box* testing pada Aplikasi penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Islam Indonesia (UII).

Dengan melakukan survei yang menanyakan beberapa pengetahuan, sikap, dan perilaku pengguna terhadap pengembangan aplikasi penerimaan mahasiswa baru (PMB), untuk memastikan apakah ada kekurangan dari aplikasi terutama tampilan dan fungsional aplikasi.

Pada saat makalah ini dibuat aplikasi pengujian *use-case testing* dan survei belum dilakukan karena pengerjaan aplikasi masih dalam proses pemrograman tahap akhir. Setelah pengerjaan aplikasi selesai dan menjadi aplikasi dalam bentuk *prototype*. Maka pengujian dapat dilakukan dan survei dapat dibagikan dalam tahap kedua kepada responden.

#### IV. Hasil Dan Pembahasan

Tampilan awal aplikasi merupakan hasil dari desain *User Interface* (UI) menggunakan Figma kemudian dilakukan kedalam pemrograman dengan menggunakan bahasa xml. Di dalam Android Studio, tampilan dibuat sederhana agar pengguna dapat dengan mudah memahami cara melakukan pendaftaran dan melihat informasi Universitas Islam Indonesia (UII).

Di dalam aplikasi penerimaan mahasiswa baru UII berbasis android, pengguna atau calon mahasiswa baru dapat menemukan fitur login untuk pembelian formulir pendaftaran dan apabila pengguna belum mendaftar dan tidak memiliki akun NIU maka harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan mengisi data diri dan mengunggah beberapa persyaratan yang pastinya untuk keperluan Universitas Islam Indonesia (UII). Setelah login pengguna juga bisa menemukan fitur Riwayat Transaksi, kemudian Profil dan *Logout*.

Setelah aplikasi sepenuhnya berhasil dibuat maka pengujian *black-box* akan dilakukan untuk memastikan fungsional dari aplikasi penerimaan mahasiswa baru. Seperti tombol Informasi UII, Login, Buat Akun NIU, Input Data Diri, tombol unggahan, Batal dan Simpan. Kemudian dilakukan pengujian *use-case* untuk memastikan input data diri berhasil dan tersimpan di database kemudian tampil dibagian profil akun pengguna atau calon mahasiswa baru.

Untuk proses pembuatan aplikasi saat ini masih dalam tahap Implementasi, yakni setelah melakukan pemrograman di Android Studio dengan melakukan *Running* maka *smartphone* yang terhubung melalui kabel USB dapat langsung menjalankan aplikasi untuk melakukan fungsional. Kemudian akan dilakukan pengujian *black-box testing* dan *use-case testing* pada *smartphone*.

Berikut merupakan Table 2. Berisi data pengujian *black-box* yang digunakan untuk menguji agar berjalan dengan sesuai kebutuhan, pengujian dilakukan menggunakan android studio.

NO	Pengujian	Hasil
1	Masuk Ke Halaman Login	Berhasil
2	Masuk Ke Halaman Informasi UII	Berhasil
3	Memasukan NIU dan Password	Berhasil
4	Melakukan Login	Berhasil
5	Membuat Akun NIU	Berhasil
6	Memasukan Data diri	Berhasil
7	Melakukan Simpan Membuat Akun NIU	Berhasil
8	Melakukan Batal Membuat Akun NIU	berhasil
9	Membeli Formulir	Berhasil
10	Melihat tampilan Riwayat Transaksi	Berhasil
11	Melihat Profil Akun	Berhasil
12	Melakukan Logout	Berhasil

#### V. Kesimpulan

Aplikasi android Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Islam Indonesia merupakan aplikasi pengembangan dari aplikasi *website* yang sudah ada. Yang dimana calon mahasiswa baru dapat dipermudah melakukan pendaftaran hanya dengan mengunduh aplikasi tanpa harus mengetahui alamat *website* PMB universitas Islam Indonesia dengan begitu pembelian formulir dan pendaftaran dapat dilakukan dimana saja hanya melalui *smartphone*.

Pengembangan aplikasi penerimaan mahasiswa baru dilakukan dengan survei dengan membagikan tampilan *user interface* kepada calon pengguna sehingga mendapatkan kebutuhan dalam pengembangan aplikasi. Kemudian pengembang menggunakan metode *prototype* yang digunakan untuk analisis kebutuhan, perancangan desain, dan melakukan pemrograman sesuai kebutuhan dan mempermudah pengguna.

Setelah itu dapat melakukan pengujian *use-case testing* dan *black-box testing* yang belum dilakukan. [12] pmb.uui.ac.id

Selanjutnya adalah melakukan pengujian *black-box testing* dan *use-case testing* untuk melakukan fungsional penginputan Akun dan Data diri pembuatan Akun NIU yang bertujuan agar aplikasi berjalan lancar dan dapat digunakan oleh calon mahasiswa baru Universitas Islam Indonesia.

#### Reference

- [1] N. Agustina dan E. Sutinah, "Model Delone dan McLean Untuk Menguji Kesuksesan Aplikasi Mobile Penerimaan Mahasiswa Baru," *InfoTekJar (Jurnal Nas. Inform. dan Teknol. Jaringan)*, 2019.
- [2] E. N. Jannah, D. K. Bayturrohman, dan E. Kurniawan, "Pengembangan Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Android Dilengkapi dengan Fitur Push Notification," *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 4, 2017.
- [3] J. Silitonga, E. Suswaini, dan H. Kurniawan, "Pendaftaran Mahasiswa Baru Berbasis Mobile," *J. Univ. Marit. Raja Ali Haji*, 2013.
- [4] L. Tommy, D. Wahyuningsih, dan P. Romadiana, "Pengembangan Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Android dengan Push Notification di STMIK Atma Luhur," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 1, hal. 108, 2020.
- [5] A. Sasongko, L. Latifah, dan R. Adwiya, "Perancangan Prototipe Aplikasi Mobile Tadzkirah," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 4, no. 2, hal. 197, 2018.
- [6] N. Agustina dan E. Sutinah, "InfoTekJar : Jurnal Nasional InformatikadanTeknologiJaringan Model Delone dan McLean Untuk Menguji Kesuksesan Aplikasi Mobile Penerimaan Mahasiswa Baru," *J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar.*, 2019.
- [7] U. Salamah dan D. Irawan, "Analisis Perancangan Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Pada Sma Negeri 1 Kalirejo Dengan Menggunakan Web Mobile," *Pros. KMSI (Konferensi Mhs. Sist. Informasi)*, 2017.
- [8] Laurentinus dan R. Diana, "Implementasi Algoritma Fisher- Yattes Pada Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Android," *J. SISFOKOM*, 2018.
- [9] Guntoro, "Apa itu Aplikasi Mobile ? Inilah Ulasan Lengkapnya !," *Badoystudio.Com*. 2020.
- [10] M. N. El Ghiffary, T. D. Susanto, dan A. H. Prabowo, "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Orlide)," *J. Tek. ITS*, vol. 7, no. 1, 2018.
- [11] N. R. Riyadi, "PENGUJIAN USABILITY UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI \.

# Pengembangan Aplikasi Bergerak(Android App) Penerimaan Mahasiswa Baru

## ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://library.palcomtech.com">library.palcomtech.com</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://jurnal.atmaluhur.ac.id">jurnal.atmaluhur.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://badoystudio.com">badoystudio.com</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1%
5	Agung Sasongko, Latifah Latifah, Rabiatul Adwiya. "Perancangan Prototipe Aplikasi Mobile Tadzkirah", Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN), 2018 Publication	1%
6	Yan Irawan, Delpiah Wahyuningsih. "PENDAFTARAN PESERTA DIDIK BARU DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WIGHTING (SAW)", JSil (Jurnal Sistem Informasi), 2018 Publication	1%

7	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	1 %
8	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	1 %
9	Lukas Tommy, Delpiah Wahyuningsih, Parlia Romadiana. "Pengembangan Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Android dengan Push Notification di STMIK Atma Luhur", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2020 Publication	1 %
10	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://journal.upgris.ac.id">journal.upgris.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://download.garuda.ristekdikti.go.id">download.garuda.ristekdikti.go.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://jurnal.unived.ac.id">jurnal.unived.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://repository.its.ac.id">repository.its.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id">libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On