

APLIKASI PB UIN SUSKA BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

RIAN KURNIAWAN

NIM. 11651103613



FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN

APLIKASI PB UIN SUSKA BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR


Oleh

RIAN KURNIAWAN

NIM. 11651103613

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 11 Juli 2023

Pembimbing I,



Nazaruddin Safaat H. ST, MT.
NIK. 130 517 100

LEMBAR PENGESAHAN

APLIKASI PB UIN SUSKA BERBASIS ANDROID

Oleh

RIAN KURNIAWAN

NIM. 11651103613

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik
pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 11 Juli 2023

Mengesahkan,

Ketua Jurusan,



Dekan,

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 19640301 199203 1 003

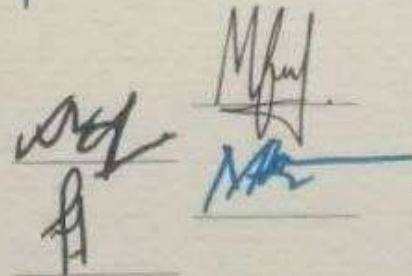


IWAN ISKANDAR, ST, MT.

NIP. 19821216 201503 1 003

DEWAN PENGUJI

Ketua : Muhammad Fikry, ST., M. Sc.
Pembimbing I : Nazaruddin Safaat H. ST, MT.
Penguji I : Muhammad Irsyad, ST, MT.
Penguji II : Lola Oktavia, S.S.T, M. TI



Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rian Kurniawan

NIM : 11651103613

Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru/24 Mei 1998

Fakultas : Sains dan Teknologi

Prodi : Teknik Informatika

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

Aplikasi PB UIN SUSKA Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 17 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Rian Kurniawan

NIM. 11651103613

**pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 11 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,

RIAN KURNIAWAN

11651103613

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

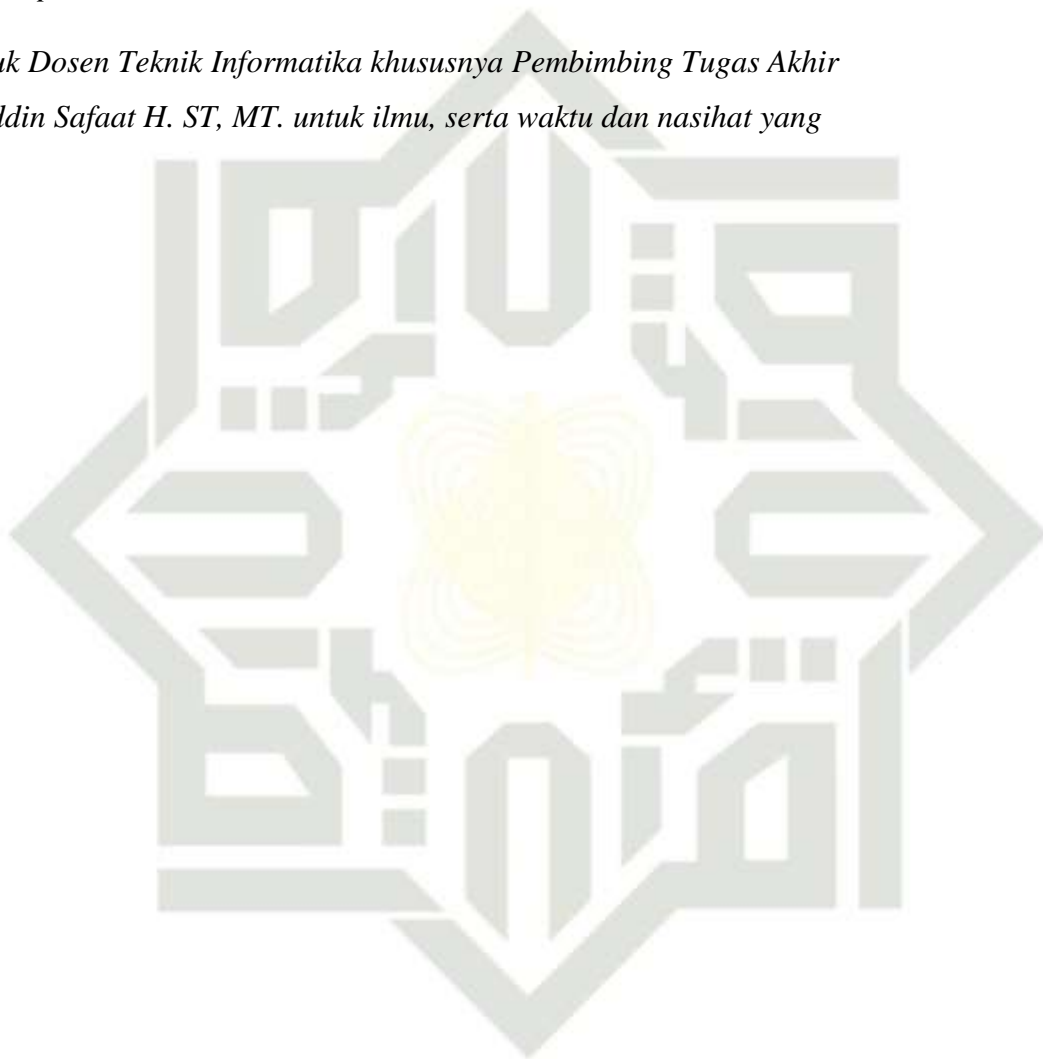
LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orangtuaku H.Rosikhin dan ibunda tersayang Hj. Murni yang senantiasa memberikan dukungan dan nasihat yang telah diberikan kepadaku.

Teruntuk Dosen Teknik Informatika khususnya Pembimbing Tugas Akhir bapak Nazaruddin Safaat H. ST, MT. untuk ilmu, serta waktu dan nasihat yang diberikan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

Persatuan bulutangkis atau klub bulutangkis memiliki peran yang sangat penting mencapai prestasi terbaik. Dengan adanya persatuan bulutangkis, para pemain bisa dibina dan dikembangkan kemampuannya. Para pemain bisa mengasah kemampuan bermainnya jika ada mengikuti kejuaraan dari berbagai tingkat atau event-event. Persatuan Bulu Tangkis UIN Suska Riau atau PB UIN Suska Riau merupakan suatu organisasi yang mengatur kegiatan olahraga bulu tangkis di UIN Suska. PB UIN Suska Riau memiliki aktifitas dalam mendukung keberlangsungan organisasi seperti mengatur informasi terkait kepengurusan, keanggotaan, kegiatan, kejuaraan, dan turnamen. Aplikasi PB UIN Suska Riau diharapkan sebagai sarana penyalur informasi terkait event PB UIN Suska Riau. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu Rational Unifed Process (RUP) yang terdiri dari 4 fase diantaranya inception, elaboration, constructions, transition. Untuk memperoleh informasi peneliti melakukan wawancara kepada 10 orang dan menguji pengguna menggunakan metode black box dan user acceptant test (UAT), pada UAT memberikan hasil “sangat setuju” bahwa sistem yang dibangun sesuai diharapkan karena di range 81% - 100%

Kata kunci: Rational Unifed Process, Black Box, User Acceptant Test.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

The badminton association or badminton club has a very important role in achieving the best performance. With the existence of a badminton union, players can be nurtured and develop their abilities. Players can hone their playing skills if they take part in championships of various levels or events. UIN Suska Riau Badminton Association or PB UIN Suska Riau is an organization that regulates badminton sports activities at UIN Suska. PB UIN Suska Riau has activities in supporting the sustainability of the organization such as organizing information related to management, membership, activities, championships and tournaments. The PB UIN Suska Riau application is expected to be a means of channeling information related to the PB UIN Suska Riau event. The method used in this study is the Rational Unified Process (RUP) which consists of 4 phases including inception, elaboration, constructions, transitions. To obtain information, the researcher conducted interviews with 10 people and tested users using the black box and user acceptance test (UAT) methods. The UAT gave the result "strongly agree" that the system built was as expected because it was in the range of 81% - 100%.

Keywords: Rational Unified Process, Black Box, User Acceptant Test.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum wa rohmatullohi wa barokatuh.

Alhamdulillahillobbil'alamin, tak henti-hentinya kami ucapkan kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala*, yang dengan rahmat dan hidayah-Nya kami mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tidak lupa bershalawat kepada Nabi dan Rasul-Nya, Nabi Muhammad *Sholallohu 'alaihi wa salam*, yang telah membimbing kita sebagai umatnya menuju jalan kebaikan.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Banyak sekali pihak yang telah membantu kami dalam penyusunan laporan ini, baik berupa bantuan materi ataupun berupa motivasi dan dukungan kepada kami. Semua itu tentu terlalu banyak bagi kami untuk membalasnya, namun pada kesempatan ini kami hanya dapat mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunas, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Iwan Iskandar, S.T., M.T. selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Fitra Kurnia S. Kom. MT. Selaku pembimbing akademik yang telah menyampaikan arahan dan bimbingannya selama perkuliahan, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir.
5. Bapak Nazaruddin Safaat H. ST, MT. selaku pembimbing tugas akhir saya yang telah memberikan arahan selama perkuliahan sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Bapak Muhammad Irsyad, ST, MT. dan Ibu Lola Oktavia, S.S.T, M.T. I yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan tugas akhir saya.
7. Seluruh pihak yang belum kami cantumkan, terima kasih atas dukungannya, baik material maupun spiritual.

Kami menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan untuk kesempurnaan laporan ini. Akhirnya kami berharap semoga laporan ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Wassalamu'alaikum wa rohmatullohi wa barokatuh.

Pekanbaru, 11 Juli 2023

Penulis

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	v
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1 Kajian Metode	4
2.1.1 Sistem Informasi	4
2.1.2 Android Studio.....	4
2.1.3 <i>Ionic Framework</i>	4
2.1.4 Laravel Framework.....	4
2.1.5 MySQL.....	5
2.1.6 Use Case Diagram.....	5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1.7	Class Diagram	5
2.1.8	Activity Diagram.....	5
2.1.9	Sequence Diagram	6
2.1.10	<i>Rational Unified Process (RUP)</i>	6
2.2	Penelitian Terkait	6
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....		17
1.1	Tahapan Penelitian	17
1.2	Studi Literatur.....	18
1.3	Pengumpulan Data.....	18
1.4	Tahapan <i>Rational Unified Process (RUP)</i>	18
1.4.1	Fase Inception	18
1.4.2	Fase Elaboration.....	19
3.2.3	Fase Construction.....	19
3.2.4	Fase Transition.....	19
3.3	Implementasi dan Pengujian Sistem.....	20
3.3.1	<i>Black Box</i>	20
3.3.2	<i>User acceptance Test (UAT)</i>	20
BAB 4 PEMBAHASAN		22
4.1	Fase Inception.....	22
4.2	Fase Elaboration	23
4.3	Fase Construction	92
4.4	Fase Transition.....	123
BAB 5 PENUTUP		125
5.1	Kesimpulan	125
5.2	Saran	125
DAFTAR PUSTAKA		126



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Usecase Diagram.....	23
Gambar 4.2 Usecase Diagram.....	24
Gambar 4.3 Usecase Diagram Melihat Data Jenis Keanggotaan.....	24
Gambar 4.4 Usecase Diagram Menambah Data Jenis Keanggotaan	25
Gambar 4.5 Usecase Diagram Mengubah Data Jenis Keanggotaan	26
Gambar 4.6 Usecase Diagram Mengubah Data Jenis Keanggotaan	27
Gambar 4.7 Usecase Diagram Melihat Data Anggota.....	27
Gambar 4.8 Usecase Diagram Menambah Data Anggota	28
Gambar 4.9 Usecase Diagram Mengubah Data Anggota	29
Gambar 4.10 Usecase Diagram Menghapus Data Anggota.....	30
Gambar 4.11 Usecase Diagram Melihat Data Kegiatan	30
Gambar 4.12 Usecase Diagram Menambah Data Kegiatan.....	31
Gambar 4.13 Usecase Diagram Menambah Data Kegiatan.....	32
Gambar 4.14 Usecase Diagram Menghapus Data Kegiatan	33
Gambar 4.15 Usecase Diagram Melihat Data Turnamen	33
Gambar 4.16 Usecase Diagram Menambah Data Turnamen.....	34
Gambar 4.17 Usecase Diagram Mengubah Data Turnamen.....	35
Gambar 4.18 Usecase Diagram Menghapus Data Turnamen	36
Gambar 4.19 Usecase Diagram Melihat Data Administrasi	36
Gambar 4.20 Usecase Diagram Menambah Data Administrasi	37
Gambar 4.21 Usecase Diagram Mengubah Data Administrasi	38
Gambar 4.22 Usecase Diagram Menghapus Data Administrasi.....	39
Gambar 4.23 Usecase Diagram Melihat Data Atribut Anggota	39
Gambar 4.24 Usecase Diagram Menambah Data Atribut Anggota.....	40
Gambar 4.25 Usecase Diagram Mengubah Data Atribut Anggota.....	41
Gambar 4.26 Usecase Diagram Melihat Pemesanan Data Atribut Anggota	42
Gambar 4.27 Usecase Diagram Menghapus Data Atribut Anggota	42
Gambar 4.28 Usecase Diagram Mengubah Profil Komunitas	43
Gambar 4.29 Usecase Diagram Melihat Kegiatan (Anggota)	44

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 4.30 Usecase Diagram Melihat Turnamen (Anggota)	44
Gambar 4.31 Usecase Diagram Absensi Kegiatan (Anggota)	45
Gambar 4.32 Usecase Diagram Melihat Pemesanan Atribut Anggota (Anggota)	46
Gambar 4.33 Usecase Diagram Melihat Profil Data Diri (Anggota)	46
Gambar 4.34 Usecase Diagram Melihat Turnamen (Umum)	46
Gambar 4.35 Usecase Diagram Melihat Kegiatan (Umum)	47
Gambar 4.36 Sequence Diagram Login	47
Gambar 4.37 Sequence Diagram Melihat Data Jenis Keanggotaan	48
Gambar 4.38 Sequence Diagram Menambah Data Jenis Keanggotaan	48
Gambar 4.39 Sequence Diagram Mengubah Data Jenis Keanggotaan	49
Gambar 4.40 Sequence Diagram Menghapus Data Jenis Keanggotaan	50
Gambar 4.41 Sequence Diagram Melihat Data Anggota	50
Gambar 4.42 Sequence Diagram Menambah Data Anggota	51
Gambar 4.43 Sequence Diagram Mengubah Data Anggota	52
Gambar 4.44 Sequence Diagram Menghapus Data Anggota	53
Gambar 4.45 Sequence Diagram Melihat Data Kegiatan	53
Gambar 4.46 Sequence Diagram Menambah Data Kegiatan	54
Gambar 4.47 Sequence Diagram Mengubah Data Kegiatan	55
Gambar 4.48 Sequence Diagram Menghapus Data Kegiatan	56
Gambar 4.49 Sequence Diagram Melihat Data Turnamen	56
Gambar 4.50 Sequence Diagram Menambah Data Turnamen	57
Gambar 4.51 Sequence Diagram Mengubah Data Turnamen	58
Gambar 4.52 Sequence Diagram Menghapus Data Turnamen	59
Gambar 4.53 Sequence Diagram Melihat Data Administrasi	59
Gambar 4.54 Sequence Diagram Menambah Data Administrasi	60
Gambar 4.55 Sequence Diagram Mengubah Data Administrasi	61
Gambar 4.56 Sequence Diagram Menghapus Data Administrasi	62
Gambar 4.57 Sequence Diagram Melihat Data Atribut Anggota	62
Gambar 4.58 Sequence Diagram Menambah Data Atribut Anggota	63
Gambar 4.59 Sequence Diagram Mengubah Data Atribut Anggota	64
Gambar 4.60 Sequence Diagram Menghapus Data Atribut Anggota	65
Gambar 4.61 Sequence Diagram Melihat Pemesanan Atribut	65

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 4.93 Prototype Tambah Data Atribut Anggota	83
Gambar 4.94 Prototype Ubah Data Atribut Anggota.....	83
Gambar 4.95 Prototype Hapus Data Atribut Anggota	84
Gambar 4.96 Prototype Pemesanan Atribut.....	84
Gambar 4.97 Prototype Pemesanan Atribut.....	85
Gambar 4.98 Prototype Menu Kegiatan (Anggota).....	86
Gambar 4.99 Prototype Menu Turnamen (Anggota).....	87
Gambar 4.100 Prototype Absensi Kegiatan (Anggota).....	88
Gambar 4.101 Prototype Absensi Kegiatan (Anggota).....	89
Gambar 4.102 Prototype Profil (Anggota).....	90
Gambar 4.103 Prototype Menu Kegiatan (Umum).....	91
Gambar 4.104 Prototype Menu Turnamen (Umum).....	92
Gambar 4.105 Halaman Login.....	93
Gambar 4.106 Halaman Jenis Keanggotaan	93
Gambar 4.107 Halaman Tambah Jenis Keanggotaan	94
Gambar 4.108 Halaman Ubah Jenis Keanggotaan.....	94
Gambar 4.109 Halaman Hapus Jenis Keanggotaan	95
Gambar 4.110 Halaman Anggota.....	95
Gambar 4.111 Halaman Tambah Anggota.....	96
Gambar 4.112 Halaman Ubah Anggota	96
Gambar 4.113 Halaman Hapus Anggota	97
Gambar 4.114 Halaman Kegiatan	97
Gambar 4.115 Halaman Tambah Kegiatan	98
Gambar 4.116 Halaman Ubah Kegiatan	98
Gambar 4.117 Halaman Hapus Kegiatan.....	99
Gambar 4.118 Halaman Turnamen	99
Gambar 4.119 Halaman Tambah Turnamen.....	100
Gambar 4.120 Halaman Ubah Turnamen	100
Gambar 4.121 Halaman Hapus Turnamen.....	101
Gambar 4.122 Halaman Administasi	101
Gambar 4.123 Halaman Tambah Administasi	102
Gambar 4.124 Halaman Ubah Administasi	102

Gambar 4.125 Halaman Hapus Administasi.....	103
Gambar 4.126 Halaman Atribut Anggota	103
Gambar 4.127 Halaman Tambah Atribut Anggota	104
Gambar 4.128 Halaman Ubah Atribut Anggota	104
Gambar 4.129 Halaman Hapus Atribut Anggota.....	105
Gambar 4.130 Halaman Pemesanan Atribut.....	105
Gambar 4.131 Halaman Profil Komunitas.....	106
Gambar 4.132 Halaman Kegiatan (Anggota).....	106
Gambar 4.133 Halaman Turnamen (Anggota).....	107
Gambar 4.134 Halaman Absensi Kegiatan (Anggota).....	108
Gambar 4.135 Halaman Pemesanan Atribut Anggota (Anggota).....	109
Gambar 4.136 Halaman Profil (Anggota).....	110
Gambar 4.137 Halaman Kegiatan (Umum)	111
Gambar 4.133 Halaman Turnamen (Umum)	112

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Pertanyaan Wawancara	22
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara	22
Tabel 4.3 Pengujian Login (Administrator dan Anggota)	112
Tabel 4.4 Pengujian Melihat Jenis Keanggotaan (Administrator)	113
Tabel 4.5 Pengujian Tambah Jenis Keanggotaan (Administrator)	113
Tabel 4.6 Pengujian Ubah Jenis Keanggotaan (Administrator)	114
Tabel 4.7 Pengujian Hapus Jenis Keanggotaan (Administrator)	114
Tabel 4.8 Pengujian Melihat Anggota (Administrator)	115
Tabel 4. 9 Pengujian Tambah Anggota (Administrator)	115
Tabel 4. 10 Pengujian Ubah Anggota (Administrator)	116
Tabel 4. 11 Pengujian Hapus Anggota (Administrator)	116
Tabel 4. 12 Pengujian Melihat Kegiatan (Administrator, Anggota dan Umum)	117
Tabel 4. 13 Pengujian Tambah Kegiatan (Administrator)	117
Tabel 4. 14 Pengujian Ubah Kegiatan (Administrator)	118
Tabel 4. 15 Pengujian Hapus Kegiatan (Administrator)	118
Tabel 4. 16 Pengujian Melihat Turnamen (Administrator, Anggota dan Umum)	119
Tabel 4. 17 Pengujian Tambah Turnamen (Administrator)	119
Tabel 4. 18 Pengujian Ubah Turnamen (Administrator)	120
Tabel 4. 19 Pengujian Hapus Turnamen (Administrator)	120
Tabel 4. 20 Hasil Pengujian User Acceptance Test	121
Tabel 4. 21 Pertanyaan Wawancara	123
Tabel 4. 22 Hasil Wawancara	124

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi saat ini yang sangat pesat mampu membawa perubahan yang sangat besar bagi kehidupan manusia, mulai dari individu maupun kelompok. Teknologi informasi membuat semua proses menjadi lebih mudah dan lebih cepat, teknologi juga terus berkembang terus menerus. Perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat menjadi tantangan berat bagi pengguna itu sendiri dan mendorong setiap sektor organisasi baik formal dan informal atau instansi-instansi lainnya untuk dapat memanfaatkannya sebagai penunjang kegiatan kerja. Setiap organisasi yang menjalankan proses bisnis saat ini tidak dapat terlepas dari perkembangan dan kemajuan teknologi. Karena dengan adanya bantuan teknologi komputer, tentu sangat membantu pihak organisasi dalam mengolah data dan informasi organisasi serta dapat membantu organisasi dalam menyampaikan informasi kepada anggota, sehingga organisasi tersebut mudah dikenal dikalangan masyarakat luas.

Saat ini perangkat mobile khususnya smartphone sangat banyak digunakan oleh berbagai kalangan, Mulai dari anak-anak, remaja, dewasa dan orangtua. Dilansir dari stock apps 5,3 miliar orang pengguna secara global pada bulan juli tahun 2021. Jumlah tersebut hampir dari separuh populasi penduduk bumi sekitar 7,9 miliar. Sedangkan menurut kementerian komunikasi dan informatika diindonesia menyatakan sebanyak 167 juta orang pengguna smartphone atau ponsel pintar.

Bulutangkis salah cabang olahraga yang diminati di indonesia, karena cabang olahraga ini di indonesia mampu bersaing diskala internasional. Sudah banyak prestasi-prestasi yang diraih untuk cabang olahraga bulutangkis di indonesia. Diindonesia sendiri terbentuk organisasi PBSI yaitu Persatuan Bulu Tangkis Seluruh Indonesia, ini merupakan salah satu upaya dari pemerintah untuk meningkatkan performa atlet bulutangkis yang ada di indonesia

Pembinaan olahraga bulutangkis dilakukan secara sistematis, terstruktur, berjadwal dan berkesinambungan dengan latihan fisik, teknis dan mental yang kuat agar bisa menghasilkan prestasi yang baik dan optimal.

Persatuan bulutangkis atau klub bulutangkis memiliki peran yang sangat penting mencapai prestasi terbaik. Dengan adanya persatuan bulutangkis, para pemain bisa dibina dan dikembangkan kemampuannya. Para pemain bisa mengasah kemampuan bermainnya jika ada mengikuti kejuaraan dari berbagai tingkat atau event-event.

Persatuan Bulu Tangkis UIN Suska Riau atau PB UIN Suska Riau merupakan suatu organisasi yang mengatur kegiatan olahraga bulu tangkis di UIN Suska. PB UIN Suska Riau memiliki aktifitas dalam mendukung keberlangsungan organisasi seperti mengatur informasi terkait kepengurusan, keanggotaan, kegiatan, kejuaraan, dan turnamen.

Aplikasi PB UIN Suska Riau diharapkan sebagai sarana penyalur informasi terkait event PB UIN Suska Riau.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, yang menjadi pokok permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi PB UIN Suska Riau berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini guna mencegah perluasan pembahasan. Berikut batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini sebagai berikut.

1. Aplikasi dibangun pada *platform Android*.
2. Menggunakan framework aplikasi mobile (ionic)
3. Objek dalam penelitian ini adalah PB UIN Suska Riau.
4. Aplikasi yang dibangun terdiri dari dua aplikasi, yaitu aplikasi web sebagai administrasi data dan aplikasi android sebagai pengguna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yaitu merancang dan membangun aplikasi PB UIN Suska Riau.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu memberikan kemudahan kepada anggota dalam mendapat informasi terkait PB UIN Suska Riau dan kepada pengurus dalam memberikan informasi kepada anggota PB UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Metode

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah salah satu pemanfaatan dalam bidang teknologi dalam mengelola informasi untuk kebutuhan individu maupun kebutuhan kelompok. Aplikasi dibuat untuk mengerjakan atau melaksanakan kegiatan dari pengguna. Aplikasi adalah program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Jadi, aplikasi adalah suatu hasil dari pembuatan paket program yang sudah jadi dan dapat digunakan oleh individu atau kelompok dalam menjalankan aktifitasnya.

2.1.2 Android Studio

Android studio digunakan untuk merancang dan membangun aplikasi android yang bersifat open source atau gratis. Android studio dirilis oleh perusahaan google sebagai alternatif selain Eclips yang saat ini berubah menjadi Integrated Development Environment (IDE) yang banyak digunakan.

2.1.3 Ionic Framework

Framework Ionic merupakan teknologi yang dirancang untuk membangun sebuah aplikasi mobilehybrid yang powerful, mudah, cepat dan menarik. Ionic ini menggunakan AngularJS untuk framework berbasis web dan menggunakan Cordova untuk membangun aplikasi mobile. Ionic Framework merupakan framework HTML5 yang baru dirilis 2 tahun yang lalu. Framework ini membantu pengguna dalam mengembangkan aplikasi mobile dengan teknologi web seperti HTML, CSS dan Javascript.

2.1.4 Laravel Framework

Laravel merupakan salah satu framework web yang berbasis PHP yang open-source, yang dibuat oleh Taylor Otwell yang digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan struktur pola MVC. Struktur pola MVC pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

framework laravel berbeda dengan struktur pola MVC pada umumnya. Pada framework laravel terdapat routing yang menjembatani antara request dari user dan controller.(Yudanto dkk, 2017).

2.1.5 MySQL

MySQL merupakan software database yang bersifat open source yang digunakan untuk mengolah basis data menggunakan bahasa SQL (Subagia, 2018:67). MySQL merupakan tipe data relasional yang berarti MySQL menyimpan datanya dalam bentuk table yang saling berhubungan. Keuntungan menyimpan data di dalam database yaitu memudahkan dalam menyimpan dan menampilkan data, karena data dalam bentuk tabel.

2.1.6 Use Case Diagram

Use case diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem, eksternal sistem, dan pengguna. *Use case diagram* ini akan menjelaskan apa yang diperbuat oleh sistem dan bukan bagaimana sebuah *use case* merepresentasikan interaksi antara aktor dan sistem. *Use case diagram* biasanya digunakan untuk membantu pada saat penyusunan requirement pada sebuah sistem, pada saat menjelaskan rancangan pada klien, dan pada saat merancang test case yang dilakukan untuk seluruh aplikasi pada sistem.

2.1.7 Class Diagram

Class diagram adalah sekumpulan gambar yang terstruktur yang didalamnya terdapat class objek yang ada pada suatu sistem dan hubungan antar class. Class dapat diartikan sebagai pendiskripsian kumpulan dari kelompok objek-objek.

2.1.8 Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur dari aktivitas sistem yang dirancang. *Activity diagram* digunakan juga dalam menggambarkan decision yang mungkin terjadi pada proses sistem yang dirancang serta digunakan dalam menggambarkan proses parallel yang mungkin terjadi saat eksekusi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1.9 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah gambaran untuk menjelaskan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan dalam eksekusi dari sebuah use case atau sebuah operasi. Diagram ini menggambarkan bagaimana proses dikirim dan diterima antar objek dan urutannya. *Sequence diagram* menggambarkan spesifikasi atau rangkaian yang dilakukan sebagai respon dari sebuah kejadian untuk menghasilkan *output* tertentu. Pesan digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya dan pada desain berikutnya pesan akan dipetakan menjadi operasi dari class.

2.1.10 Rational Unified Process (RUP)

Rational Unified Process (RUP) merupakan salah satu metode untuk membangun dan merancang perangkat lunak. RUP sendiri memiliki 4 tahap atau fase yang dapat dilakukan. Berikut tahapan dari metode RUP

1. *Inception*

Pada tahap ini peneliti mencari dan menentukan ruang lingkup pengembangan sistem dengan cara mengumpulkan data, teknik dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara dan kuesioner.

2. *Elaboration*

Pada tahap elaboration permasalahan akan dianalisa dan di rancang sebuah solusi dalam bentuk diagram. Dan rancangan antarmuka akan dibuat dalam bentuk prototype.

3. *Constructions*

Pada tahapan constructins ini adalah mengimplementasikan serta menguji coba aplikasi yang sudah dibuat. Untuk mengetahui kualitas dari aplikasi, apakah sudah sesuai dengan harapan pengguna.

4. *Transition*

Pada tahap transition peneliti mengumpulkan informasi dari pegguna yang sudah diujikan untuk mendapatkan evaluasi serta saran dari pengguna.

2.2 Penelitian Terkait

No	Peneliti	Judul	Kesimpulan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1	(Robi Harianto, 2017)	Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Bulutangkis Dengan Animasi 3D Berbasis Android	Hasil pengujian fungsional sistem dengan akses sebagai pengguna berjalan sesuai fungsinya dan berjalan sesuai dengan yang di inginkan. Aplikasi pengenalan bulutangkis dapat digunakan oleh masyarakat yang menggunakan android karena aplikasi hanya berjalan pada android. Berdasarkan hasil pengujian pengguna 30% dari pengguna menyatakan sangat setuju dan 70% lainnya menyatakan setuju bahwa aplikasi dapat membantu pengguna.
2	(Era Pratiwi, 2022)	Pengembangan Aplikasi Perwasitan Bulutangkis Berbasis Android	Hasil penelitian, dari nilai rata – rata <i>pretes</i> dan <i>postest</i> , dilanjutkan dengan uji analisis deskriptive statistik, dari uji analisis ini mendapatkan hasil uji efektivitas <i>pretest</i> ke <i>posttest</i> yaitu 69,65%, sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan dari <i>pretest</i> ke <i>posttest</i> . Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi perwasitan bulutangkis berbasis android sangat efektif untuk digunakan.
3	(Nizirwan Anwar, et al, 2020)	Smartphone Application for	Rancangan aplikasi smartphone untuk komunitas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Badminton sports community	badminton akan membantu komunitas itu sendiri dalam meningkatkan skill dan relasi dengan sesama pemain badminton. Terlebih lagi, bagi pelatih badminton akan lebih memudahkan untuk memasarkan keahlian mereka sebagai pelatih dan memudahkan pemain untuk menemukan pelatih yang cocok bagi mereka.
4	(Fawzie Arham Yukho, 2018)	Tentang Pengembangan Aplikasi Fitness Really Sport Center Berbasis Android Untuk Pelatihan Dasar Persiapan Kejuaraan Atlet Angkat Besi	Dari hasil pengujian dengan menjalankan aplikasi fitness Really Sport Center berbasis android maka dapat disimpulkan, keseluruhan komponen fungsi sistem aplikasi android dapat berjalan dengan baik. Aplikasi dapat berjalan normal pada perangkat android dengan jenis dan spesifikasi yang berbeda, baik itu pada perangkat android dengan spesifikasi tinggi maupun standar.
5	(Muhammad Rifky Suryawan, 2018)	Pengembangan Aplikasi <i>Go Coaching</i> Berbasis Android Untuk Tim Askab Dan Ssb Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta	Berdasarkan hasil penelitian pada uji ahli edia dan materi telah diperoleh jika keduanya menyatakan Alat Bantu <i>Go Coaching Football Application</i> Berbasis <i>Android</i> sangat layak digunakan pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			<p>untuk memudahkan pemain dalam proses berlatih seorang pemain. Hasil pada uji coba kelompok kecil dan besar diperoleh seluruh siswa menyatakan Alat Bantu <i>Go Coaching Football Application</i> Berbasis <i>Android</i> menyatakan sangat layak. Kelayakan dari alat bantu yang dibuat berupa <i>Go Coaching Football</i> Berbasis <i>Android</i> akan sangat memudahkan pemain dalam memilih pelatih yang diinginkan sesuai dengan tingkat dan lisensi setiap pelatih.</p>
6	(Sekar Pudak Wangi, 2020)	<p>Pengembangan Latihan Teknik Dasar Bulu Tangkis Pada Anak Usia Dini Berbasis <i>Android</i></p>	<p>Berdasarkan dari validasi ahli, kelayakan pengembangan latihan teknik dasar bulu tangkis pada anak usia dini berbasis <i>android</i> ini meliputi : dari ahli materi 95,45% dan ahli media 94,44%. Dari uji coba produk diperoleh kelayakan sebesar 91,02%. Yang diantaranya 10 responden untuk uji kelompok kecil dan 30 uji kelompok besar. Secara keseluruhan dari pengembangan latihan teknik dasar bulu tangkis pada anak</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			usia dini berbasis android ini layak digunakan sebagai media pembelajaran tentang latihan teknik dasar bulu tangkis dan dapat meminimalisir kesalahan dan kebingungan dalam melatih bulu tangkis.
7	(Rony Oktafianus, Henry Novianus Palit, Lily Puspa Dewi, 2017)	Aplikasi Sistem Reservasi Fasilitas Olahraga Berbasis Android	Berdasarkan hasil penelitian sebanyak 30% pengguna menilai kemudahan user dalam melakukan pendaftaran baik dan 70% pengguna menilai bahwa kemudahan user dalam melakukan pendaftaran sangat baik. Sebanyak 30% pengguna menilai aplikasi ini menjawab kebutuhan baik dan 70% pengguna menilai bahwa aplikasi ini menjawab kebutuhan sangat baik. Sebanyak 30% pengguna menilai keseluruhan aplikasi baik dan 70% pengguna menilai keseluruhan aplikasi sangat baik.
8	(Muhammad Sigit Antoni, S. Suharjana, 2019)	Aplikasi kebugaran dan kesehatan berbasis android: Bagaimana persepsi dan minat masyarakat?	Berdasarkan hasil penelitian persepsi responden terhadap aplikasi ponsel pintar sistem operasi android kategori kesehatan dan kebugaran pada kategori Baik Sekali sebesar 4,8%, Baik sebesar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			37,2%, Cukup sebesar 22,6%, Kurang sebesar 30,6%, dan Sangat Kurang sebesar 4,8%. Minat responden terhadap aplikasi ponsel pintar sistem operasi android kategori kesehatan dan kebugar-an pada kategori Baik Sekali sebesar 12,9%, Baik sebesar 43,6%, Cukup sebesar 29%, Kurang sebesar 11,3%, dan Sangat Kurang sebesar 3,2%.
9	(Ismail Risky Rahmansyah, Ratih Kartika Dewi, Fais Al Huda, 2022)	Pengembangan aplikasi Latihan Fisik untuk Menjaga Kebugaran Tubuh di Masa Pandemi berbasis Android	Berdasarkan penelitian pada tahap pengujian terdapat pengujian black box, <i>compatibility</i> dan <i>usability</i> dimana pada pengujian <i>black box</i> diketahui dari 6 kebutuhan fungsional dengan hasil valid 100%, pada pengujian <i>compatibility</i> dihasilkan hasil valid pada semua versi <i>usability</i> menghasilkan nilai rata” 70,5 dengan predikat Acceptable.
10	(Doni Pranata, 2021)	Pengembangan Model Aplikasi Analisis Fisik Atlet Berbasis Android Pada Atlet Cabang Olahraga Bola Voli Usia 16-19 Tahun	Berdasarkan proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang telah menilai produk aplikasi analisis fisik atlet cabang olahraga bola voli usia 16-19 tahun, ditinjau dari Aspek <i>Visible</i> , Aspek <i>Interesting</i> , Aspek

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		<p><i>Simple</i>, Aspek <i>Useful</i>, Aspek <i>Accurate</i>, Aspek <i>Legitimate</i> termasuk dalam kategori “Sangat Baik/ Sangat Layak” untuk digunakan, sedangkan pada proses validasi ahli media yang telah menilai produk yang telah dikembangkan berdasarkan Aspek <i>Visible</i>, Aspek <i>Interesting</i>, Aspek <i>Simple</i>, Aspek <i>Useful</i>, Aspek <i>Accurate</i>, Aspek <i>Legitimate</i> termasuk ke dalam kategori “Baik/ Layak”. Uji coba skala kecil dilakukan pada atlet cabang olahraga bola voli usia 16-19 tahun terhadap aplikasi analisis fisik atlet berbasis android cabang olahraga bola voli usia 16-19 tahun meliputi beberapa aspek diantaranya adalah Aspek <i>Usefulness</i>, Aspek <i>Easy of Use</i>, Aspek <i>Easy of Learning</i>, Aspek <i>Satisfaction</i>. Termasuk dalam kategori “Sangat Baik/ Sangat Layak” dan hasil uji coba skala besar terhadap aplikasi analisis fisik berbasis android meliputi beberapa aspek penilaian, diantaranya adalah Aspek <i>Usefulness</i>, Aspek</p>
--	--	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			<i>Easy of Use, Aspek Easy of Learning, Aspek Satisfacation.</i> Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan dapat disimpulkan dalam kategori “Sangat Baik/ Sangat Layak” .
11	(Mohamat Imron, 2022)	Rancang Bangun Aplikasi Informasi Gedung Olahraga Badminton Di Kota Malang Berbasis Android	Berdasarkan hasil pengujian fitur aplikasi di kategorikan sangat layak dengan presentase kelayakan 100% dengan menggunakan blackbox dan di hitung dengan perhitungan skala linkert. Dengan demikian aplikasi In-gor badminton dapat dikatakan sangat layak untuk menjadi media informasi Gedung-gedung badminton bagi masyarakat dan mahasiswa di kota Malang.
12	(Muhaqiqin dan Rikendry, 2021)	ALT+F: Aplikasi Pencarian Lawan Tanding Futsal Berbasis Mobile Android	Berdasarkan pengujian blackbox yang telah dilakukan terhadap fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi ALT+F, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi ALT+F sudah sesuai dengan apa yang telah direncanakan pada tahapan analisa dan perancangan aplikasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13	(Isadora Nugroho, Robby Rachmatullah, Inayati Simanjuntak, 2021)	Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis di Gedung Olahraga AUB Surakarta Berbasis Android	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : hasil rancang bangun aplikasi penyewaan lapangan bulutangkis pada GOR AUB menggunakan Flowchart, UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari Usecase Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, dan Entity Relationship Diagram. Sedangkan untuk metode pengembangan sistem menggunakan Metode Waterfall. Adanya Aplikasi Penyewaan Lapangan Bulutangkis pada GOR AUB memberikan media baru bagi pelanggan dalam menyediakan informasi ketersediaan lapangan bulutangkis yang disewakan. Selain itu dapat melakukan transaksi penyewaan tersebut. Sehingga dapat memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi tersebut. Pengembangan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Java,
----	--	--	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			<p>database menggunakan MySQL, aplikasi pendukung Android Studio Versi 3.0.1 dan Notepad++. Sistem ini bisa melakukan pengolahan data penyewaan, pembayaran, pengolahan data member dan pengolahan data transaksi.</p>
14	(Achmad Fauzi, Fiqih Ismawan, Harmi Ibnu Djafar, 2020)	Aplikasi Pengenalan Ragam Cabang Olahraga Berbasis Android	<p>Berdasarkan penelitian, Struktur navigasi berfungsi untuk menggambarkan dengan jelas hubungan dan rantai kerja seluruh elemen yang akan digunakan dalam aplikasi. Dengan menggambarkan struktur navigasi, pembuatan aplikasi dapat tersusun dengan sistematis dan mudah. Struktur navigasi yang digunakan untuk membuat aplikasi pengenalan ragam cabang olahraga ini yaitu navigasi campuran</p>
15	(Chrysler Imanuel , Ratih Kartika Dewi , Muhammad Aminul Akbar, 2020)	Pengembangan Aplikasi Android Rekomendasi Lapangan Badminton di Kota Malang dengan Group Decision Support System (GDSS) dan Location Based	<p>Hasil pengujian fungsional dengan memanfaatkan metode blackbox mendapatkan hasil 100% valid. Pengujian non-fungsional perbandingan keluaran sistem dengan perhitungan manual didapat hasil 100% valid. Untuk</p>

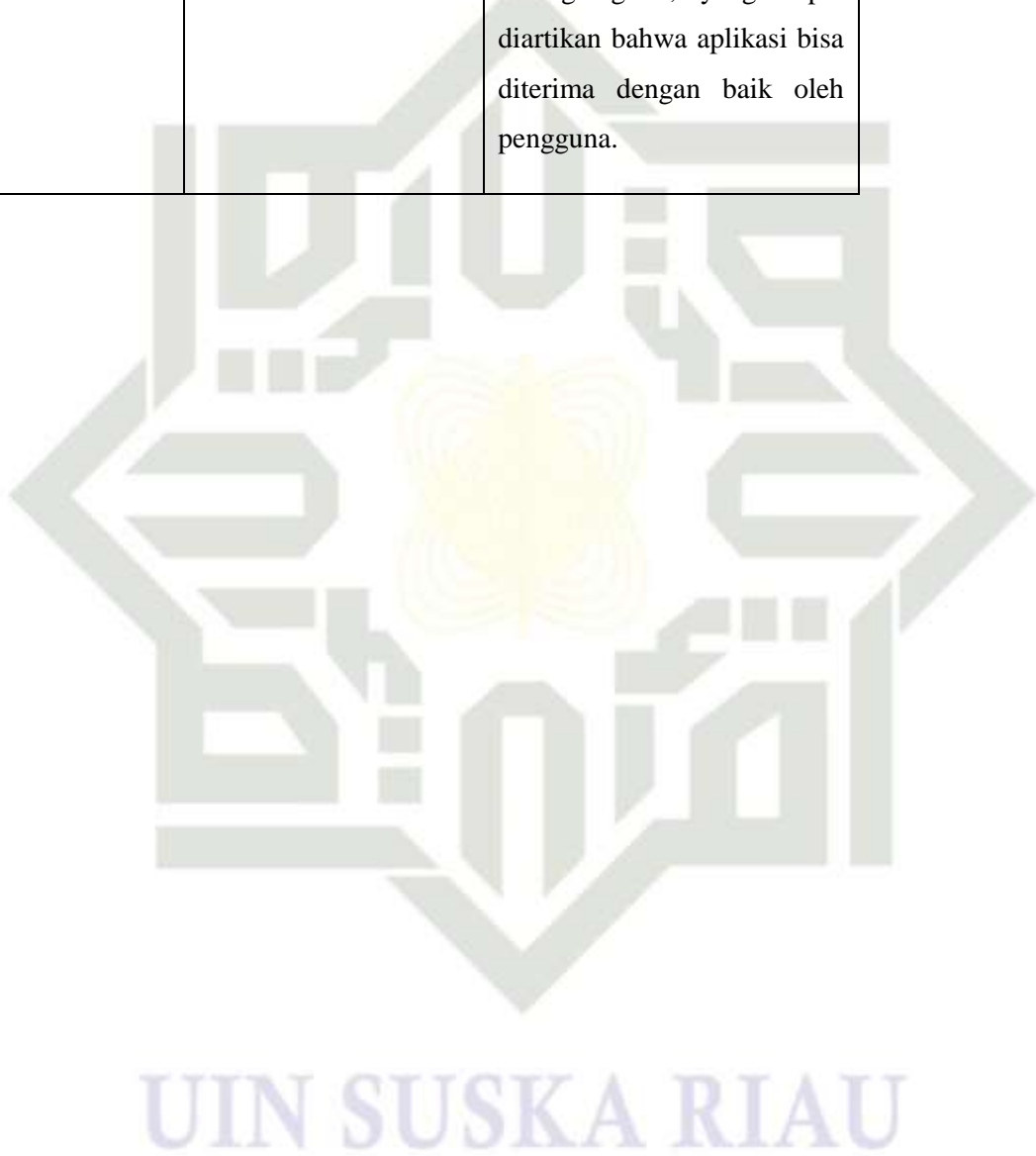
	Service (LBS)	<p>pengujian usability menggunakan metode SUS didapat nilai 80 yang berarti aplikasi termasuk dalam kategori good, memiliki Grade Scale B dan Adjective Ratings good, yang dapat diartikan bahwa aplikasi bisa diterima dengan baik oleh pengguna.</p>
--	---------------	--

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



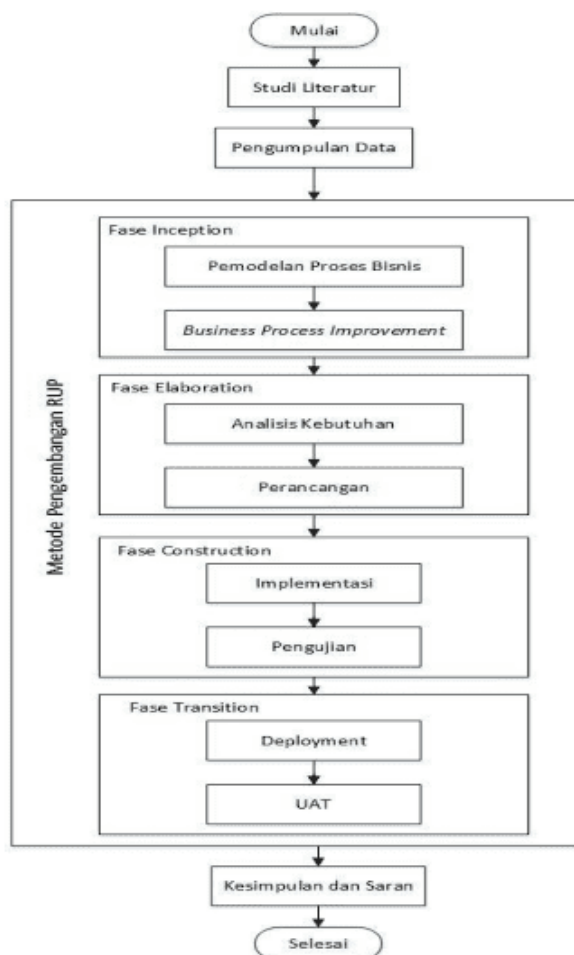
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Tahap penelitian pada tugas akhir ini menggunakan metode *Rational Unified Proses* (RUP), seperti yang telah dijelaskan pada bab landasan teori bahwa RUP suatu metode yang digunakan untuk proses pembangunan sebuah perangkat lunak. Berikut ini menjelaskan tahapan penelitian terhadap aplikasi PB UIN SUSKA berbasis Android yang akan dibangun berdasarkan metode RUP.



Gambar 3. 1Tahapan Penelitian dengan Metode RUP

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.2 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mencari referensi teori-teori dan penelitian terkait yang berhubungan dengan Persatuan Bulutangkis dan *Location Based Service* (LBS). Referensi didapat buku, jurnal dan artikel laporan penelitian.

1.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah tahapan awal yang harus dilakukan pada penelitian. Pengumpulan data merupakan tahap untuk mengumpulkan informasi dan data apa saja yang dibutuhkan pada penelitian. Penulis melakukan pengumpulan data berupa studi literatur, wawancara, observasi, dan kuiseioner. Pengumpulan data didapatkan dari Pimpinan Pengurus dan Anggota PB UIN Suska Riau dengan pengambilan sampel penelitian ± 15 orang.

1.4 Tahapan *Rational Unified Process* (RUP)

Berikut ini akan diuraikan tahapan-tahapan pembuatan aplikasi layanan PB UIN SUSKA berbasis Android menggunakan metode *Rational Unified Process* (RUP).

1.4.1 Fase Inception

Fase inception merupakan fase untuk mengidentifikasi masalah pada fase ini akan dilakukan tugas-tugas sebagai berikut:

1. Pengenalan masalah, yaitu memahami permasalahan yang terjadi yang dilakukan dengan wawancara mengapa diperlukan aplikasi layanan PB UIN SUSKA berbasis Android.
2. Pembuatan proposal untuk pembangunan aplikasi layanan PB UIN SUSKA berbasis Android, yaitu mencakup latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat.
3. Studi literatur yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi, mencakup penelusuran teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan dan hasil penelitian terdahulu serta teknik pembangunan aplikasi layanan PB UIN SUSKA berbasis Android.

4. Rencana proyek untuk aplikasi yang akan dibangun, yaitu mencakup jadwal pelaksanaan tugas-tugas yang akan dijalani.

1.4.2 Fase Elaboration

Fase elaboration merupakan tahapan pengembangan dan Analisa terhadap aplikasi yang akan dibangun. Pada fase elaboration akan dilakukan tugas- tugas sebagai berikut:

1. Perancangan UML yang mencakup *use case* diagram, class diagram, activity diagram dan sequence diagram.
2. Perancangan struktur menu.
3. Perancangan antarmuka.

3.2.3 Fase Construction

Fase Construction merupakan tahapan pembangunan aplikasi sesuai rencana yang telah dilakukan pada tahap elaboration. Pada fase ini akan dilakukan tugas-tugas sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi yang berpedoman pada model use-case menggunakan bahasa pemrograman flutter.
2. Implementasi sistem pada perangkat Android.
3. Melakukan pengujian menggunakan metode black box dan *user accept testing* terhadap kesalahan-kesalahan yang mungkinakan terjadi untuk menjamin kualitas aplikasi selama proses membangun aplikasi.

3.2.4 Fase Transition

Fase transition merupakan tahap evaluasi dari aplikasi yang telah di rencanakan, dirancang, dianalisa dan dibangun. Dari tahap ini bisa dilihat kekurangan dari aplikasi yang telah dibangun. Pada fase ini akan dilakukan tugas- tugas sebagai berikut:

1. Mengamati kekurangan yang ada terhadap aplikasi yang telah dilakukan pengujian.
2. Menyimpulkan fitur-fitur tambahan guna pengembangan aplikasi untuk versi selanjutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.3 Implementasi dan Pengujian Sistem

Pada tahap implementasi dibutuhkan perangkat lunak atau software dan perangkat keras atau hardware. Berikut ini merupakan spesifikasi lingkungan implementasi kebutuhan *hardware* dan kebutuhan *software*:

Kebutuhan *hardware*

1. Prosesor Intel(R) Celeron(R) CPU 1000M @ 1.80 GHz
2. Ram 8 Gb
3. Hardisk 1000 GB

Kebutuhan *software*

1. Sistem Operasi menggunakan Windows 10 64-bit
2. Tools perancangan menggunakan Android studio
3. Implementasi aplikasi pada PC dan smartphone
4. Implementasi pemrograman menggunakan bahasa flutter
5. Implementasi database menggunakan server MySQL

Setelah tahap implementasi selesai dilakukan, langkah selanjutnya dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang bertujuan untuk menguji aplikasi telah berfungsi dengan semestinya. Untuk mengetahui apakah aplikasi telah berfungsi maka akan dilakukan pengujian menggunakan dua metode yaitu *Black Box* dan *User Acceptance Test (UAT)*.

3.3.1 *Black Box*

Black box adalah salah satu proses pengujian yang dilakukan untuk memastikan apakah sistem yang dibangun dapat berjalan dengan semestinya. Apabila ada ketidaksesuaian, maka penulis akan melakukan perbaikan. Pengujian ini dilakukan agar mengetahui kelayakan sistem dan dapat menghasilkan keluaran yang diharapkan.

3.3.2 *User acceptance Test (UAT)*

Pengujian ini dilakukan langsung terhadap pengguna sistem dengan cara memberikan kuisioner kepada *user* yang menggunakan aplikasi tersebut, lalu *user* mengisi kuisioner yang sesuai dengan pernyataan. Kemudian hasil kuisioner

tersebut dihitung berdasarkan rumus UAT untuk mendapatkan persentase kelayakan sistem.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan aplikasi PB UIN SUSKA. Diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut.

1. Tahapan wawancara dalam penelitian ini terdiri dari 5 orang.
2. Penelitian ini menggunakan metode RUP yang memiliki 4 tahapan yaitu: fase inception, fase elaboration, fase construction dan fase transition.
3. Berdasarkan hasil pengujian dengan User Acceptance Test (UAT) memberikan hasil “sangat setuju” bahwa sistem yang dibangun sesuai diharapkan karena di range 81% - 100%

5.2 Saran

Adapun saran peneliti untuk penelitian berikutnya yaitu hasil dari saran dan masukan dari proses wawancara fase transition menjadi tujuan dari pengembangan aplikasi PB UIN SUSKA untuk versi yang selanjutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- E. Dwi Oktaviyani, A. S. Sahay, L. Kaharap, and B. Inso, "PENERAPAN E-GOVERNMENT PADA DINAS PERTAMBANGAN DAN ENERGI PROVINSI KALIMANTAN TENGAH BERBASIS WEBSITE," 2014.
- M. M. Swastikasari *et al.*, "RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE E-KOST MENGGUNAKAN LOCATION BASED SERVICE (LBS) BERBASIS ANDROID," 2018.
- Agus Salim, *Buku Pintar Bulutangkis*. Bandung : Nuansa, 2008.
- B. Kaliski, *Encyclopedia of Business & Finance*. Detroit: Macmillan Reference, 2007.
- [5] O'Brien, J. A, and G. M. Marakas, *Introduction to Information System*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc, 2010.
- [6] V. Muntihana, "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB DAN ANDROID PADA KLINIK GIGI LISDA MEDICA DI KABUPATEN BULUKUMBA SULAWESI SELATAN," 2017.
- [7] S. Tjandra and G. S. Chandra, "Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang," 2020.
- Whitten and Bentley, *System Analysis and Design Methods*. New York : McGraw-Hill, 2007.
- R. A.S and M.Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika, 2014.
- [8] Fikry M, 2015. Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek. Pekanbaru: FST UIN SUSKA RIAU.
- [9] Hutahaeen, Japerson. 2015. Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Deepublish CV. Budi Utama.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

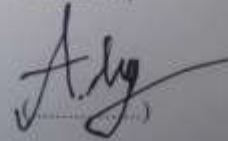
- [2] Hisbanarto, Y. V. (2014). Sistem Informasi Manajemen Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Kasman, A.D., (2015), Framework Laravel 5 Panduan Praktis dan Trik Jitu, CV. ASFA Solution, Cirebon.
- [4] Yudanto, A.L., Tolle, H., Brata, A.H., (2017), Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Laboratorium.
- [5] F. Mubarak, H. Harliana, and I. Hadijah, “Perbandingan Antara Metode RUP dan Prototype Dalam Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web,” Creat. Inf. Technol. J., vol. 2, no. 2, p. 114, 2015.

Form Wawancara Tahap I
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Agus

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana prosedur pengelolaan kegiatan yang ada di pb uin suska riau?	Selama ini proses pengelolaan masih belum begitu informatif secara digitalisasi
2.	Bagaimana prosedur pengelolaan turnamen yang ada di pb uin suska riau?	pengelolaan turnamen masih harus melibatkan pendaftaran secara tertulis
3.	Bagaimana proses pemesanan atribut anggota ?	proses pemesanan atribut masih manual
4.	Bagaimana cara menginformasikan apabila terdapat turnamen maupun kegiatan?	informasi disampaikan melalui media sosial
5.	Bagaimana cara bergabung menjadi anggota?	dengan cara mendaftarkan data diri

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap I
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Yulizar

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana prosedur pengelolaan kegiatan yang ada di pb uin suska riau?	Kelembagaan yang ada masih belum diaktifkan. seperti mendaftar
2.	Bagaimana prosedur pengelolaan turnamen yang ada di pb uin suska riau?	pengelolaan turnamen dengan mendaftar mengikuti pendaftaran
3.	Bagaimana proses pemesanan atribut anggota ?	proses pemesanan atribut dengan manual
4.	Bagaimana cara menginformasikan apabila terdapat turnamen maupun kegiatan?	informasi disampaikan melalui informasi grup media sosial
5.	Bagaimana cara bergabung menjadi anggota?	Cara bergabung menjadi anggota dengan mendaftar data dan rekrutasi forum

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

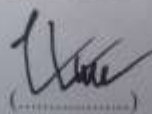
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap 1
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Ulfa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana prosedur pengelolaan kegiatan yang ada di pb uin suska riau?	Prosedurnya masih manual, seperti pendataan, event, pemesanan atribut,
2.	Bagaimana prosedur pengelolaan turnamen yang ada di pb uin suska riau?	pengelolaan turnamen belum digitalisasi,
3.	Bagaimana proses pemesanan atribut anggota ?	proses pemesanan dengan cara manual
4.	Bagaimana cara menginformasikan apabila terdapat turnamen maupun kegiatan?	informasi disampaikan ke anggota dengan grup WA
5.	Bagaimana cara bergabung menjadi anggota?	Cara bergabung menjadi anggota dengan daftar nama diri

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

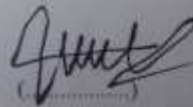
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap I
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : NoFrizal

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana prosedur pengelolaan kegiatan yang ada di pb uin suska riau?	Pengelolaan bersifat bukan memunculkan aplikasi, biasanya 1st informasi dan pendaftaran masih manual
2.	Bagaimana prosedur pengelolaan turnamen yang ada di pb uin suska riau?	tata cara pengelolaan masih bersifat tertulis
3.	Bagaimana proses pemesanan atribut anggota ?	Proses pemesanan dengan menghubungi pengurus organisasi
4.	Bagaimana cara menginformasikan apabila terdapat turnamen maupun kegiatan?	Informasi lebih bersifat masif, sehingga feedback ada yang live atau terat mendapat informasi
5.	Bagaimana cara bergabung menjadi anggota?	Cara menjadi anggota dengan daftar data diri menyampaikan data diri

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

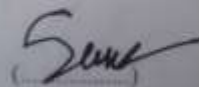
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap I
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Sukiyat

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana prosedur pengelolaan kegiatan yang ada di pb uin suska riau?	Pengelolaan kegiatan berjalan dengan terstruktur dari diberinya ini belum digitalisasi
2.	Bagaimana prosedur pengelolaan turnamen yang ada di pb uin suska riau?	Pengelolaan turnamen masih bersifat manual
3.	Bagaimana proses pemesanan atribut anggota ?	Proses pemesanan masih manual
4.	Bagaimana cara menginformasikan apabila terdapat turnamen maupun kegiatan?	Informasi disampaikan keanggota melalui Grup sosial media
5.	Bagaimana cara bergabung menjadi anggota?	Cara bergabung yaitu dengan mendaftar di la diri

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap I
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Mashuri

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana prosedur pengelolaan kegiatan yang ada di pb uin suska riau?	pengelolaan belum dilakukan secara digitalisasi.
2.	Bagaimana prosedur pengelolaan turnamen yang ada di pb uin suska riau?	proses pengelolaan turnamen masih mendaftar secara manual.
3.	Bagaimana proses pemesanan atribut anggota ?	proses pemesanan secara manual.
4.	Bagaimana cara menginformasikan apabila terdapat turnamen maupun kegiatan?	informasi disampaikan via grup media sosial.
5.	Bagaimana cara bergabung menjadi anggota?	cara bergabung dengan cara mendaftar (manual) manual

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap I
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Nazruddin Syarif.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana prosedur pengelolaan kegiatan yang ada di pb uin suska riau?	Belum terdigitalisasi (Aplikasi).
2.	Bagaimana prosedur pengelolaan turnamen yang ada di pb uin suska riau?	Manual
3.	Bagaimana proses pemesanan atribut anggota?	Manual
4.	Bagaimana cara menginformasikan apabila terdapat turnamen maupun kegiatan?	Melalui grup WA
5.	Bagaimana cara bergabung menjadi anggota?	Daftar Manual.

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap 1
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Rodi

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana prosedur pengelolaan kegiatan yang ada di pb uin suska riau?	pengelolaan kegiatan masih bersifat manual seperti turnamen, latihan
2.	Bagaimana prosedur pengelolaan turnamen yang ada di pb uin suska riau?	prosedur pengelolaan turnamen masih bersifat manual.
3.	Bagaimana proses pemesanan atribut anggota ?	proses pemesanan atribut anggota masih manual
4.	Bagaimana cara menginformasikan apabila terdapat turnamen maupun kegiatan?	informasi disampaikan melalui grup media sosial
5.	Bagaimana cara bergabung menjadi anggota?	cara bergabung menjadi anggota dengan daftar secara manual

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap 1
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Iwan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana prosedur pengelolaan kegiatan yang ada di pb uin suska riau?	kegiatan pengelolaan kearifan lokal digitalisasi,
2.	Bagaimana prosedur pengelolaan turnamen yang ada di pb uin suska riau?	pengelolaan turnamen masih bersifat manual.
3.	Bagaimana proses pemesanan atribut anggota ?	proses pemesanan masih manual.
4.	Bagaimana cara menginformasikan apabila terdapat turnamen maupun kegiatan?	informasi didapat dari grup wa, sehingga memudahkan koordinasi informasi.
5.	Bagaimana cara bergabung menjadi anggota?	mendaftar secara manual.

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

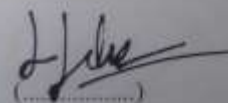
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap 1
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Yusmar

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana prosedur pengelolaan kegiatan yang ada di pb uin suska riau?	Jika ada kegiatan masih dihandle oleh pengurus dan bersifat manual
2.	Bagaimana prosedur pengelolaan turnamen yang ada di pb uin suska riau?	Peserta datang atau menghubungi bagian pengurus untuk surat pendaftaran
3.	Bagaimana proses pemesanan atribut anggota ?	member/anggota organisasi melakukan pemesanan manual
4.	Bagaimana cara menginformasikan apabila terdapat turnamen maupun kegiatan?	informas bersurat manual atau ke grup sosmednya
5.	Bagaimana cara bergabung menjadi anggota?	Pendaftaran secara manual dengan isi nama & foto diri

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test (UAT)
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : *Safaat*

Isilah angket berikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban 1,2,3,4 dan 5 menurut penilaian anda

Keterangan

- 1: Sangat Buruk 4: Baik
2: Buruk 5: Sangat Baik
3: Cukup

No	Kategori yang diuji	pertanyaan	jawaban				
			1	2	3	4	5
1	Aspek kemudahan	Apakah fitur dan menu Aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	
		Apakah tampilan dari aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?					✓
2	Aspek Pencapaian	Apakah Aplikasi PB UIN SUSKA menyediakan fitur dan menu yang diperlukan?				✓	
		Apakah pengguna sudah merasa puas dengan aplikasi PB UIN SUSKA ?				✓	
3	Aspek Apresiasi	Apakah aplikasi PB UIN SUSKA sudah layak untuk di gunakan?					✓

Pekanbaru,



User Acceptance Test (UAT)
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : *Mashuri*

Isilah angket berikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban 1,2,3,4 dan 5 menurut penilaian anda

Keterangan

- 1: Sangat Buruk 4: Baik
2: Buruk 5: Sangat Baik
3: Cukup

No	Kategori yang diuji	pertanyaan	jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kemudahan	Apakah fitur dan menu Aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?			✓		✓
		Apakah tampilan dari aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?			✓		
2.	Aspek Pencapaian	Apakah Aplikasi PB UIN SUSKA menyediakan fitur dan menu yang diperlukan?				✓	
		Apakah pengguna sudah merasa puas dengan aplikasi PB UIN SUSKA ?				✓	
3	Aspek Apresiasi	Apakah aplikasi PB UIN SUSKA sudah layak untuk di gunakan?					✓

Pekanbaru,



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test (UAT)

Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Sukiyat

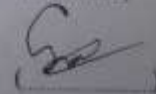
Isilah angket berikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban 1,2,3,4 dan 5 menurut penilaian anda

Keterangan

- 1: Sangat Buruk 4: Baik
 2: Buruk 5: Sangat Baik
 3: Cukup

No	Kategori yang diuji	pertanyaan	jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kemudahan	Apakah fitur dan menu Aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?					✓
		Apakah tampilan dari aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?					✓
2.	Aspek Pencapaian	Apakah Aplikasi PB UIN SUSKA menyediakan fitur dan menu yang diperlukan?				✓	✓
		Apakah pengguna sudah merasa puas dengan aplikasi PB UIN SUSKA ?				✓	
3	Aspek Apresiasi	Apakah aplikasi PB UIN SUSKA sudah layak untuk di gunakan?				✓	

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

User Acceptance Test (UAT)
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : *twon*

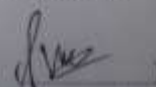
Isilah angket berikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban 1,2,3,4 dan 5 menurut penilaian anda

Keterangan

- 1: Sangat Buruk 4: Baik
2: Buruk 5: Sangat Baik
3: Cukup

No	Kategori yang diuji	pertanyaan	jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kemudahan	Apakah fitur dan menu Aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	✓
		Apakah tampilan dari aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	
2.	Aspek Pencapaian	Apakah Aplikasi PB UIN SUSKA menyediakan fitur dan menu yang diperlukan?				✓	✓
		Apakah pengguna sudah merasa puas dengan aplikasi PB UIN SUSKA ?				✓	
3	Aspek Apresiasi	Apakah aplikasi PB UIN SUSKA sudah layak untuk di gunakan?					✓

Pekanbaru,



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test (UAT)
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Yulizar

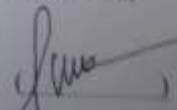
Isilah angket dibawah dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban 1,2,3,4 dan 5 menurut penilaian anda

Keterangan

- 1: Sangat Buruk 4: Baik
2: Buruk 5: Sangat Baik
3: Cukup

No	Kategori yang diuji	pertanyaan	jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kemudahan	Apakah fitur dan menu Aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?			✓		
		Apakah tampilan dari aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	
2.	Aspek Pencapaian	Apakah Aplikasi PB UIN SUSKA menyediakan fitur dan menu yang diperlukan?				✓	
		Apakah pengguna sudah merasa puas dengan aplikasi PB UIN SUSKA ?				✓	
3	Aspek Apresiasi	Apakah aplikasi PB UIN SUSKA sudah layak untuk di gunakan?					✓

Pekanbaru,



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test (UAT)
Aplikasi PB UIN SUSKA


Nama : Ufa

Isilah angket berikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban 1,2,3,4 dan 5 menurut penilaian anda

Keterangan

1: Sangat Buruk 4: Baik
2: Buruk 5: Sangat Baik
3: Cukup

No	Kategori yang diuji	pertanyaan	jawaban				
			1	2	3	4	5
1	Aspek kemudahan	Apakah fitur dan menu Aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	
		Apakah tampilan dari aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	
2	Aspek Pencapaian	Apakah Aplikasi PB UIN SUSKA menyediakan fitur dan menu yang diperlukan?					✓
		Apakah pengguna sudah merasa puas dengan aplikasi PB UIN SUSKA ?					✓
3	Aspek Apresiasi	Apakah aplikasi PB UIN SUSKA sudah layak untuk di gunakan?					✓

Pekanbaru,


User Acceptance Test (UAT)
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Rodi

Isilah angket berikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban 1,2,3,4 dan 5 menurut penilaian anda

Keterangan

- 1: Sangat Buruk 4: Baik
2: Buruk 5: Sangat Baik
3: Cukup

No	Kategori yang diuji	pertanyaan	jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kemudahan	Apakah fitur dan menu Aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?			✓		✓
		Apakah tampilan dari aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	
2.	Aspek Pencapaian	Apakah Aplikasi PB UIN SUSKA menyediakan fitur dan menu yang diperlukan?				✓	✓
		Apakah pengguna sudah merasa puas dengan aplikasi PB UIN SUSKA ?				✓	
3	Aspek Apresiasi	Apakah aplikasi PB UIN SUSKA sudah layak untuk di gunakan?				✓	

Pekanbaru,

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test (UAT)

Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Agus

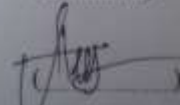
Isilah angket diberikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban 1,2,3,4 dan 5 menurut penilaian anda

Keterangan

- 1: Sangat Buruk 4: Baik
 2: Buruk 5: Sangat Baik
 3: Cukup

No	Kategori yang diuji	pertanyaan	jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kemudahan	Apakah fitur dan menu Aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	
		Apakah tampilan dari aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	
2.	Aspek Pencapaian	Apakah Aplikasi PB UIN SUSKA menyediakan fitur dan menu yang diperlukan?				✓	
		Apakah pengguna sudah merasa puas dengan aplikasi PB UIN SUSKA ?				✓	
3	Aspek Apresiasi	Apakah aplikasi PB UIN SUSKA sudah layak untuk di gunakan?				✓	

Pekanbaru,



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test (UAT)

Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : nofn29L

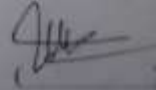
Isilah angket diberikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban 1,2,3,4 dan 5 menurut penilaian anda

Keterangan

- 1: Sangat Buruk 4: Baik
2: Buruk 5: Sangat Baik
3: Cukup

No	Kategori yang diuji	pertanyaan	jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kemudahan	Apakah fitur dan menu Aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?			✓		✓
		Apakah tampilan dari aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	✓
2.	Aspek Pencapaian	Apakah Aplikasi PB UIN SUSKA menyediakan fitur dan menu yang diperlukan?				✓	
		Apakah pengguna sudah merasa puas dengan aplikasi PB UIN SUSKA ?				✓	
3	Aspek Apresiasi	Apakah aplikasi PB UIN SUSKA sudah layak untuk di gunakan?					✓

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test (UAT)

Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : **Yugmar**

Isilah angket dibawah dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban 1,2,3,4 dan 5 menurut penilaian anda

Keterangan

- 1: Sangat Buruk 4: Baik
 2: Buruk 5: Sangat Baik
 3: Cukup

No	Kategori yang diuji	pertanyaan	jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kemudahan	Apakah fitur dan menu Aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	
		Apakah tampilan dari aplikasi PB UIN SUSKA mudah dipahami?				✓	
2.	Aspek Pencapaian	Apakah Aplikasi PB UIN SUSKA menyediakan fitur dan menu yang diperlukan?					✓
		Apakah pengguna sudah merasa puas dengan aplikasi PB UIN SUSKA ?					✓
3	Aspek Apresiasi	Apakah aplikasi PB UIN SUSKA sudah layak untuk di gunakan?				✓	

Pekanbaru,

Jas

Form Wawancara Tahap 2
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Safaat

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk login pada aplikasi?	oh.
2.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan kegiatan pada aplikasi?	Cukup.
3.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan turnamen pada aplikasi?	oh.
4.	Apakah terdapat saaran dan masukan untuk pemesanan atribut pada aplikasi?	Cukup.
5.	Apakah terdapat saran dan masukan lainnya yang perlu ditambahkan pada aplikasi?	L'idol-

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

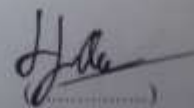
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap 2
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Yugmar

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk login pada aplikasi?	ketongkang dari fitur lupa password
2.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan kegiatan pada aplikasi?	Sudah cukup, mungkin bisa diperbarui agar lebih baik
3.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan turnamen pada aplikasi?	Jika bisa terdapat dokumentasi
4.	Apakah terdapat saaran dan masukan untuk pemesanan atribut pada aplikasi?	cukup
5.	Apakah terdapat saran dan masukan lainnya yang perlu ditambahkan pada aplikasi?	Seperti pada tahap wawancara sebelumnya

Pekanbaru,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap 2
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Yulizar

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk login pada aplikasi?	tidak ada, sudah cukup.
2.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan kegiatan pada aplikasi?	sudah lumayan? baik
3.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan turnamen pada aplikasi?	Sudah lumayan baik
4.	Apakah terdapat saaran dan masukan untuk pemesanan atribut pada aplikasi?	sudah cukup
5.	Apakah terdapat saran dan masukan lainnya yang perlu ditambahkan pada aplikasi?	tidak ada

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap 2
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Iwan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk login pada aplikasi?	tidak ada pendapat formal diartikan,
2.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan kegiatan pada aplikasi?	cukup baik
3.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan turnamen pada aplikasi?	tidak, sudah cukup baik
4.	Apakah terdapat saaran dan masukan untuk pemesanan atribut pada aplikasi?	mungkin bisa ditambah jasa kirim
5.	Apakah terdapat saran dan masukan lainnya yang perlu ditambahkan pada aplikasi?	penambahan pada 2 fitur diatas

Pekanbaru,



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap 2
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Sukiyat

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk login pada aplikasi?	tidak, sudah cukup.
2.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan kegiatan pada aplikasi?	sudah cukup
3.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan turnamen pada aplikasi?	sudah cukup
4.	Apakah terdapat saaran dan masukan untuk pemesanan atribut pada aplikasi?	sudah baik.
5.	Apakah terdapat saran dan masukan lainnya yang perlu ditambahkan pada aplikasi?	Perubahan fitur Chat dengan administrator

Pekanbaru,


(.....)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap 2
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Ulfa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk login pada aplikasi?	tidak ada menu daftar, lupa password
2.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan kegiatan pada aplikasi?	tidak ada
3.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan turnamen pada aplikasi?	tidak ada
4.	Apakah terdapat saaran dan masukan untuk pemesanan atribut pada aplikasi?	Cukup baik
5.	Apakah terdapat saran dan masukan lainnya yang perlu ditambahkan pada aplikasi?	Pemamberan fitur di halaman login

Pekanbaru,



(.....)

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

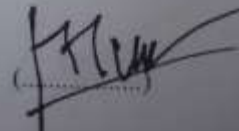
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tatap Muka
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Mashuri

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk login pada aplikasi?	menambah fitur lupa password
2.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan kegiatan pada aplikasi?	Sudah cukup
3.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan turnamen pada aplikasi?	Sudah cukup
4.	Apakah terdapat saaran dan masukan untuk pemesanan atribut pada aplikasi?	Sudah cukup
5.	Apakah terdapat saran dan masukan lainnya yang perlu ditambahkan pada aplikasi?	Penambah fitur lupa password

Pekanbaru,


Form Wawancara Tahap 2
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Agus

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk login pada aplikasi?	Sudah diubah
2.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan kegiatan pada aplikasi?	kurangnya dokumentasi dari member
3.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan tumamen pada aplikasi?	Sudah ok
4.	Apakah terdapat saaran dan masukan untuk pemesanan atribut pada aplikasi?	Sudah diubah
5.	Apakah terdapat saran dan masukan lainnya yang perlu ditambahkan pada aplikasi?	Perubahan dokumentasi

Pekanbaru,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap 2
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : *hofnza*

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk login pada aplikasi?	<i>tidak, cukup</i>
2.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan kegiatan pada aplikasi?	<i>Sudah cukup baik</i>
3.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan turnamen pada aplikasi?	<i>Jika bisa memunculkan history turnamen</i>
4.	Apakah terdapat saaran dan masukan untuk pemesanan atribut pada aplikasi?	<i>Sudah cukup</i>
5.	Apakah terdapat saran dan masukan lainnya yang perlu ditambahkan pada aplikasi?	<i>Sudah cukup baik, Penambahan dari turnamen juga</i>

Pekanbaru,



(.....)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Form Wawancara Tahap 2
Aplikasi PB UIN SUSKA

Nama : Rodi

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk login pada aplikasi?	tidak ada
2.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan kegiatan pada aplikasi?	tidak ada
3.	Apakah terdapat saran dan masukan untuk pengelolaan turnamen pada aplikasi?	Sudah cukup
4.	Apakah terdapat saaran dan masukan untuk pemesanan atribut pada aplikasi?	Sudah cukup baik jadi bisa mungkin lebih interaktif
5.	Apakah terdapat saran dan masukan lainnya yang perlu ditambahkan pada aplikasi?	Sudah cukup baik ditambah hanya untuk upgrade server

Pekanbaru,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Rian Kurniawan
Tempat, tanggal lahir : Pekanbaru/24 Mei 1998
Jenis Kelamin : Laki-laki
Kewarganegaraan : WNI
Agama : Islam
Status : Belum Kawin
Alamat : Jl. kayu mas gg rindu No .31 D15
No. Telepon : 085374252797
Email : riankurniawan24pku@gmail.com

B. DATA PENDIDIKAN

1. Pendidikan Formal

- a. Tahun 2003-2009 SDN 007 pekanbaru
- b. Tahun 2009-2012 SMPN 2 pekanbaru
- c. Tahun 2012-2015 SMKN 5 Pekanbaru
- d. Tahun 2016-2023 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.