

RANCANG BANGUN APLIKASI INFORMASI KEGIATAN SISWA SMA KESATRIAN 1 SEMARANG BERBASIS ANDROID

ELSATRIA ALAN PUTRA PAMUNGKAS

Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu

Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111201005736@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Selama ini informasi dari SMA Kesatrian 1 Semarang di sampaikan hanya kepada siswa. Komunikasi orang tua dengan pihak guru/sekolahan hanya terjadi pada awal semester dan akhir semester. Kurangnya komunikasi ini membuat siswa tidak terpantau oleh orang tua. Untuk itu ingin dibuat sistem aplikasi informasi Kegiatan Siswa SMA Kesatrian 1 Semarang Berbasis Android. Pada pembuatan aplikasi itu menggunakan metode pengembangan sistem waterfall. tahapan waterfall terdiri dari identifikasi, analisis, desain, coding, testing, dan maintenance. Sedangkan alat bantu perancangan menggunakan Unified Modeling Language yang terdiri dari indentifikasi aktor, use case diagram, activity diagram, sequence diagram. Untuk pembuatan program menggunakan java android yang membutuhkan perangkat lunak seperti jdk java, sdk java, eclipse dan wamp. Dengan adanya sistem kegiatan belajar pada SMA Kesatrian 1 Semarang maka orang tua dapat memantau setiap saat kegiatan belajar anaknya tanpa harus datang ke sekolah dan kemudahan penggunaan mobile android.

Kata Kunci : informasi, kegiatan siswa, waterfall, UML, java

**Software engineering of android based student activity information
at SMA Kesatrian 1 Semarang**

ELSATRIA ALAN PUTRA PAMUNGKAS

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111201005736@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

During this time information of high school Kesatrian 1 Semarang conveyed only to the students. Parent communication with the teachers / schools only occur at the beginning of the semester and the end of the semester. This lack of communication makes students not monitored by parents. For that the creation of an application system information activity High School Kesatrian 1 Semarang Students Based Android. In making an application used development system waterfall method, waterfall stage consists of the identification, analysis, design, coding, testing, and maintenance. While the design tools using the Unified Modeling Language which consists of identifying the actor, use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams. For making the program using java android that require software such as JDK java, java sdk, eclipse and wamp. With a system of learning activities at school Kesatrian 1 Semarang, parents can monitor their children any time and learning activities without having to come to school and ease of use android mobile.

Keyword : information, students activity, waterfall, uml, java