

## ABSTRAK

### RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN AKTIVITAS PERKULIAHAN TATAP MUKA BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* FLUTTER

Oleh

**Khalid Surya Gusti**

Kompleksitas fitur dan fungsionalitas pada sistem akademik unila (SIKADU) menyebabkan proses penggunaannya menjadi kompleks dan mengalihkan fokus dosen dari proses perkuliahan. Dosen sering kali menghadapi kesulitan dalam mengelola hasil dan laporan penilaian mahasiswa pada perkuliahan tatap muka. Oleh sebab itu, ditemukan kebutuhan untuk mengembangkan sistem informasi terpisah yang berfokus pada proses perkuliahan tatap muka agar aktivitas perkuliahan dapat tercatat dengan baik. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *framework* flutter dengan menggunakan metode RAD, yang memungkinkan keterlibatan langsung pengguna dalam proses pengembangan aplikasi. Sehingga, pengguna dapat memberikan saran secara langsung selama tahap pengembangan dan aplikasi yang dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Hasil penelitian ini adalah berhasil dikembangkannya sebuah aplikasi pengelolaan aktivitas perkuliahan tatap muka berbasis *mobile* yang memiliki fitur *login*, modul, absensi, penilaian keaktifan, kuis, tugas, UAS, UTS dan laporan penilaian. Penelitian ini menggunakan *blackbox testing* sebanyak dua kali serta mendapatkan hasil bahwa aplikasi telah sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, dilakukan pengujian SUS sebanyak dua kali dan didapatkan hasil bahwa pada pengujian pertama, perhitungan nilai mencapai skor 70. Skor ini masuk dalam kategori *Acceptable* pada penilaian *Acceptability Range*, kategori OK pada penilaian *Adjective Range*, dan memperoleh predikat C pada penilaian *Grade Scale*. Selanjutnya pada pengujian kedua, nilai SUS meningkat menjadi 81.87, yang masuk dalam kategori *Acceptable* pada penilaian *Acceptability Range*, naik ke kategori *good* pada penilaian *Adjective Range*, dan memperoleh predikat B pada penilaian *Grade Scale*.

Kata kunci : Siakadu, *Mobile*, Flutter, RAD

## **ABSTRACT**

### **DESIGN AND DEVELOPMENT OF APPLICATION FOR ACTIVITY MANAGEMENT IN FACE-TO-FACE LECTURE USING FLUTTER FRAMEWORK**

**By**

**Khalid Surya Gusti**

*The complexity of the features and functionality of the Unila academic system (SIKADU) causes the process to become complicated and diverts focus from the lecture process. Lecturers often face difficulties in managing student results and assessment reports during face-to-face lectures. Therefore, a need was found to develop a separate information system that focuses on the face-to-face lecture process so that lecture activities can be recorded properly. This application was developed using the Flutter framework, using the RAD method which allows direct user involvement in the application development process. So, users can provide suggestions directly during the development stage, so that the application created can meet the user's needs and expectations. The result of this research is the successful development of a mobile-based face-to-face lecture activity management application which has login features, modules, attendance, activity assessment, quizzes, assignments, UAS, UTS and assessment reports. This research used black box testing twice and obtained results that the application was as expected. Apart from that, the SUS test was carried out twice and the result was that in the first test, the calculated score reached a score of 70. This score was included in the Acceptable category in the Acceptability Range assessment, OK category in the Adjective Range assessment, and received a C predicate in the Grade Scale assessment. Furthermore, in the second test, the SUS score increased to 81.87, which was included in the Acceptable category in the Acceptability Range assessment, rose to the good category in the Adjective Range assessment, and obtained a B predicate in the Grade Scale assessment.*

**Keyword** : Siakadu, Mobile, Flutter, RAD