

**Perancangan Aplikasi *Tryout* Berbasis Android Untuk Persiapan Seleksi Masuk
Perguruan Tinggi di SMK**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

Chairumah Hasri

NPM : 1710013231003



**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
2021**

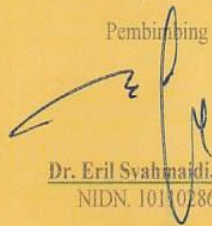
PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Chairumah Hasri
NPM : 1710013231003
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Perancangan Aplikasi *Tryout* Berbasis Android Untuk
Persiapan Seleksi Masuk Perguruan Tinggi di SMK

Padang, Maret 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing



Dr. Eril Syahmadi, M.Pd
NIDN. 1011028601

Mengetahui,

Dekan FKIP,



Drs. Khairul, M.Sc
NIP. 196208061987031001

Ketua Program Studi PTIK,



Ashabul Khairi, S.T., M.Kom
NIDN. 1006067703

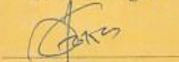
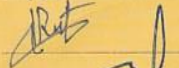
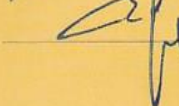
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat** tanggal **Dua Puluh**

Enam bulan **Februari** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Satu** bagi :

Nama : Chairumah Hasri
NPM : 1710013231003
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Perancangan Aplikasi *Tryout* Berbasis Android Untuk
Persiapan Seleksi Masuk Perguruan Tinggi di SMK

Tim Penguji :

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Ashabul Khairi, S.T., M.Kom	(Ketua)	
2.	Rini Widyastuti, M.Kom	(Anggota)	
3.	Dr. Eri! Syahmaidi, M.Pd	(Anggota)	

Lulus Ujian Tanggal : 26 Februari 2021

Mengetahui :



Dekan FKIP,

Drs. Khairul, M.Sc

Ketua Program Studi PTIK,

Ashabul Khairi, S.T., M.Kom

ABSTRAK

Chairumah Hasri, 2021. Perancangan Aplikasi *Tryout* Berbasis Android Untuk Persiapan Seleksi Masuk Perguruan Tinggi di SMK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi berbasis android untuk persiapan seleksi masuk perguruan tinggi di SMK. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall* dimana tahap perancangan dimulai dari analisis, desain menggunakan bahasa pemodelan *Context Diagram*, *Data Flow Diagram (DFD)*, dan *Unified Modeling Language (UML)*. Tahap pengkodean menggunakan bahasa pemograman *ActionScript 3.0* pada *Adobe Flash Professional CS6*. Proses testing dilakukan melalui uji validitas oleh validator yang ahli dalam aplikasi *tryout* berbasis android. Tahap perancangan diakhiri dengan testing program sehingga menghasilkan sebuah aplikasi *tryout* berbasis android untuk persiapan seleksi masuk perguruan tinggi di SMK.

Kata kunci: Aplikasi *Tryout* , Android, SMK

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. <i>Tryout</i>	6
B. Android.....	7
C. Adobe Flash Professional CS6.....	7
D. Aplikasi Mobile	9
E. Seleksi Masuk Perguruan Tinggi	9
F. Unified Modeling Language (UML)	11
H. Penelitian Relevan.....	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
A. Model Perancangan.....	19
B. Metode Penelitian.....	19
C. Metode Pengumpulan Data.....	21
D. Analisis Sistem	22
E. Analisis Kebutuhan Sistem.....	22
F. Perancangan Sistem.....	24
G. Rancangan Desain.....	30
H. Pengodean.....	33
I. Pengujian.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Perancangan.....	34
B. Pengkodean.....	42
C. Pengujian	42
D. Keterbatasan Aplikasi	43
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	44
A. Simpulan.....	44
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN	