

Rancang Bangun Aplikasi Pengajuan Judul Skripsi Berbasis Mobile Hybrid Menggunakan Framework Ionic

¹Rayos Adyatma, ²Khairil, ³Indra Kanedi

¹ Mahasiswa, Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dehasen Bengkulu
Alamat: Desa Air Periukan Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma Bengkulu
e-mail: rayosaja123@gmail.com

^{2,3} Dosen Tetap, Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dehasen Bengkulu
Jl. Meranti Raya No. 32 Kota Bengkulu 38228 Telp. (0736) 22027, 26957 Fax. (0736) 341139;
e-mail: khairil@unived.ac.id, indrankanedi12@gmail.com

(Received: Nopember 2025, Revised: Februari 2026, Accepted: April 2026)

Abstract-Mobile-based applications enable students and lecturers to access information and conduct various academic activities anytime and anywhere, as long as they are connected to the internet. This research aims to design and build a hybrid mobile-based thesis title submission application using the Ionic framework to simplify and expedite the process. The thesis title submission process in higher education is often still done manually, which is time-consuming, prone to administrative errors, and makes it difficult for students to monitor the application status. The system development method used is the Waterfall model, which includes needs analysis, design, implementation, testing, and maintenance. This application provides features for students to submit titles, view application status, and receive approval or rejection notifications from their supervisors. The supervisors can also accept, reject, or provide comments on the application. Test results indicate that the application runs well on the Android platform and is considered responsive and user-friendly by users. With this application, the thesis title submission process becomes more efficient, transparent, and digitally documented.

Keywords: mobile application, thesis title submission, hybrid, Ionic, information system

Intisari-Proses pengajuan judul skripsi di perguruan tinggi seringkali masih dilakukan secara manual, sehingga membutuhkan waktu yang lama, berpotensi menimbulkan kesalahan administrasi, dan menyulitkan mahasiswa dalam memantau status pengajuan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi pengajuan judul skripsi berbasis hybrid menggunakan framework Ionic guna mempermudah, mempercepat, serta mengefisienkan proses tersebut. Aplikasi ini menyediakan fitur bagi mahasiswa untuk melakukan registrasi, login menggunakan NPM, mengajukan judul skripsi, serta memantau status pengajuan secara daring. Dosen memiliki akses untuk melihat data mahasiswa bimbingannya, sementara pihak prodi atau admin berwenang melakukan verifikasi dan persetujuan terhadap judul yang diajukan. Hasil pengujian menggunakan metode Black Box menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan adanya aplikasi berbasis website ini, proses pengajuan judul skripsi menjadi lebih

efisien, transparan, dan terdokumentasi secara digital, sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan akademik di lingkungan perguruan tinggi.

Kata Kunci : mobile aplikasi, pengajuan judul skripsi, Ionic

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mobile telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Aplikasi berbasis mobile memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk mengakses informasi dan melakukan berbagai kegiatan akademik kapan saja dan di mana saja, selama terhubung dengan internet. Penggunaan aplikasi mobile dalam proses administrasi akademik dapat meningkatkan efisiensi, transparansi, dan kemudahan akses bagi semua pihak yang terlibat. Dengan antarmuka yang responsif dan mudah digunakan, aplikasi mobile dapat memberikan pengalaman yang lebih baik dibandingkan dengan sistem manual atau berbasis desktop. Universitas Dehasen Bengkulu, sebagai lembaga pendidikan yang terus berupaya meningkatkan kualitas layanan akademik, memerlukan solusi untuk menyederhanakan dan mempercepat proses pengajuan judul skripsi bagi mahasiswa. Proses pengajuan judul skripsi yang saat ini dilakukan secara konvensional seringkali mengalami kendala dalam hal koordinasi antara mahasiswa, dosen pembimbing, dan pihak administrasi. Hal ini dapat menyebabkan

keterlambatan dalam pengajuan dan persetujuan judul, serta kurangnya transparansi dalam setiap tahapannya. Dengan mempertimbangkan berbagai tantangan tersebut, pengembangan aplikasi mobile untuk pengajuan judul skripsi di Universitas Dehasen Bengkulu menjadi solusi yang sangat tepat. Aplikasi mobile ini diharapkan dapat mempermudah mahasiswa dalam mengajukan judul skripsi mereka secara langsung melalui perangkat smartphone. Selain itu, aplikasi ini juga akan memudahkan dosen dan pihak administrasi untuk memverifikasi dan mengelola pengajuan judul dengan cara yang lebih terstruktur dan efisien. Implementasi aplikasi mobile ini diharapkan dapat mempercepat proses administrasi skripsi serta meningkatkan transparansi dan koordinasi di lingkungan kampus.

II. LANDASAN TEORI

Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada system yang dibuat serta dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu, Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa Inggris "*Application*" yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan. Secara harfiah, aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau software yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu (M. Adlan Al Hawari Nasution, Siswanto, Eko Suryana, 2023) .

Vue Js

Vue.js adalah sebuah framework JavaScript yang bersifat open-source dan digunakan untuk membangun antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi web dinamis. Vue.js memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi web yang interaktif dengan cara yang efisien dan reaktif. Dalam konteks Vue.js, pengolahan data dan pembaruan tampilan (view) dilakukan di sisi klien, bukan di server seperti halnya PHP. Vue.js berfungsi sebagai client-side framework,

yang berarti semua proses pemrograman dilakukan di dalam browser pengguna. Vue.js dapat bekerja bersama HTML untuk menghasilkan halaman web yang dinamis berdasarkan interaksi pengguna. Vue.js memberikan kemudahan dalam membuat antarmuka yang responsif dan memperbarui data secara real-time tanpa perlu me-refresh seluruh halaman. Vue.js adalah sebuah framework yang ringan dan mudah digunakan oleh para pengembang, baik untuk pemula maupun yang berpengalaman. Vue.js memungkinkan pembuatan aplikasi web dinamis dengan cara mendeklarasikan elemen-elemen HTML yang dapat diikat secara dua arah dengan data. Ini dikenal dengan istilah two-way data binding.

Vue.js sangat fleksibel dan dapat digunakan untuk membangun aplikasi dengan berbagai tingkat kompleksitas, mulai dari aplikasi sederhana hingga aplikasi besar dengan banyak komponen dan interaksi kompleks. Salah satu keunggulan Vue.js adalah kemampuannya untuk membagi kode menjadi bagian-bagian kecil yang lebih mudah dikelola menggunakan konsep component-based architecture.

Fungsi Vue Js

Dalam membangun aplikasi cross platform yang bisa berjalan di web, mobile android dan ios vue js bukan saja menjadi bahasa pemrograman yang utama. Menggunakan HTML dan CSS sudah bisa menghasilkan halaman *statis*, yang mana kontennya bersifat tetap. Bahasa Vue js bisa diartikan sebagai bahasa pemrograman modern saat ini yang digunakan untuk menghasilkan sebuah aplikasi cross platform yang dinamis dan interaktif (Fauzan, dkk, 2020).

Hybrid Programming

Hybrid programming adalah pendekatan dalam pengembangan aplikasi mobile yang menggabungkan elemen-elemen dari pengembangan aplikasi web dan aplikasi native. Pendekatan ini memungkinkan

pengembang untuk menulis satu basis kode aplikasi menggunakan teknologi web seperti HTML5, CSS3, dan JavaScript, kemudian membungkusnya dalam wadah native menggunakan platform seperti Apache Cordova atau Capacitor. Dengan cara ini, aplikasi dapat dijalankan layaknya aplikasi native di perangkat berbasis Android maupun iOS. Hybrid programming sangat cocok untuk pengembangan aplikasi lintas platform karena menawarkan efisiensi dalam hal waktu dan biaya. Pengembang tidak perlu membuat dua kode terpisah untuk masing-masing platform, melainkan cukup menulis sekali dan menjalankannya di banyak sistem operasi. Hal ini memberikan keuntungan signifikan terutama bagi tim kecil atau proyek dengan anggaran terbatas. Selain efisiensi, hybrid programming juga memungkinkan pembaruan dan pemeliharaan kode yang lebih sederhana karena semua perubahan hanya dilakukan pada satu basis kode. Teknologi ini menggunakan komponen webview, yaitu komponen native pada perangkat mobile yang dapat menampilkan halaman web sebagai antarmuka aplikasi. Melalui webview, aplikasi dapat berinteraksi dengan pengguna seolah-olah seperti aplikasi native. Untuk mengakses fitur perangkat seperti kamera, lokasi, notifikasi, atau penyimpanan lokal, hybrid programming menggunakan plugin tambahan yang menjembatani antara kode JavaScript dan API native sistem operasi.

Framework Ionic

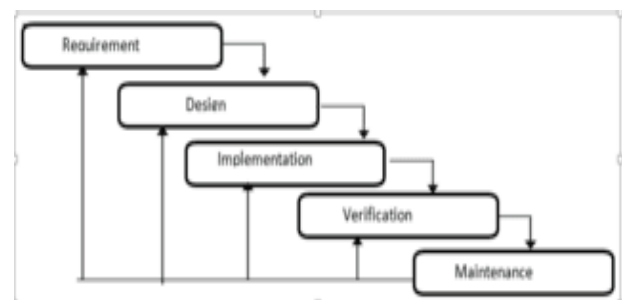
Ionic adalah sebuah framework open-source yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi mobile hybrid berbasis teknologi web seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Framework ini pertama kali dirilis oleh perusahaan Drifty Co. pada tahun 2013 dan terus berkembang hingga kini. Ionic dirancang untuk memudahkan pengembang dalam membuat aplikasi mobile yang tidak hanya berjalan di satu platform, melainkan dapat digunakan di berbagai sistem

operasi seperti Android, iOS, hingga web (PWA - Progressive Web App). Framework ini sangat populer karena menyediakan berbagai komponen antarmuka pengguna (UI components) yang menyerupai tampilan aplikasi native, sehingga pengalaman pengguna tetap terasa profesional dan modern. Ionic juga mendukung integrasi dengan berbagai framework frontend seperti Angular, React, dan Vue.js, sehingga sangat fleksibel dan bisa disesuaikan dengan preferensi pengembang.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode *waterfall*.



Gambar .1 Tahapan Metode Waterfall

a. Requirement

Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan setelah hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian diuraikan secara detail dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem. Pada tahap penelitian ini, penulis telah menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data. Ini meliputi observasi langsung di lokasi penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kondisi, melakukan wawancara dengan salah satu dokter di rumah sakit tersebut, serta memanfaatkan sumber informasi seperti buku referensi dan karya ilmiah sebagai bahan acuan yang relevan dalam pembahasan masalah ini.

b. Design

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras

maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya. Pada tahapan penelitian ini penulis telah melakukan beberapa metode pengumpulan data base menggunakan DFD (Data Flow Diagram) sebagai diagram konteks atau penggambaran sistem yang dapat digunakan untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan yang fungsional di dalam jaringan sistem tersebut, dan ERD (Entiti Relationship Diagram) sebagai diagram penghubung antar entitas, serta rancangan data base penulis menjelaskan tentang variabel – variabel apa saja yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini.

c. Implementation

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya. Pada tahapan ini penulis akan melakukan pembuatan software yang selanjutnya pemeriksaan lebih dalam terhadap proposal yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

d. Verification

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke pengguna. Pada tahapan ini penulis akan melakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah software sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.

e. Maintenance

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari metode pengembangan waterfall. Sistem dipasang dan

digunakan secara nyata. Maintenance melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru. Pada tahapan ini penulis akan melakukan perbaikan kesalahan sistem dan perbaikan implementasi unit sistem yang nantinya terjadi.

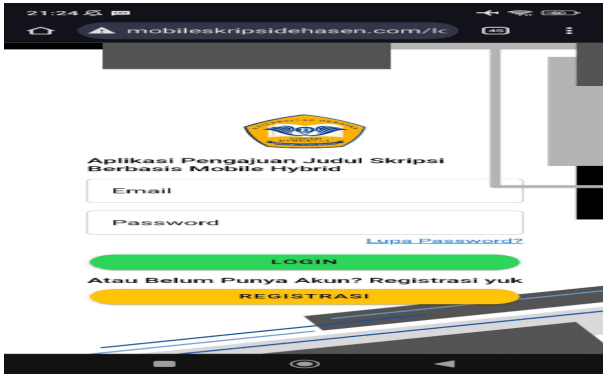
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada Aplikasi Pengajuan Judul Skripsi Berbasis Website Menggunakan Framework Ionic, hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem yang dirancang telah berhasil menyediakan platform berbasis web yang mempermudah mahasiswa dalam melakukan proses pengajuan judul skripsi secara online. Aplikasi ini dibangun menggunakan framework Ionic yang memungkinkan tampilan antarmuka modern, responsif, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun smartphone. Setiap menu pada aplikasi memiliki fungsi yang saling terintegrasi, mulai dari halaman login dan registrasi pengguna, halaman pengajuan judul skripsi, hingga proses verifikasi dan persetujuan oleh admin / kaprodi. Mahasiswa dapat mengajukan judul dengan mengisi form yang telah disediakan secara lengkap, Dengan adanya sistem berbasis website ini, proses administrasi pengajuan judul skripsi menjadi lebih efisien, cepat, dan transparan dibandingkan dengan metode manual yang masih menggunakan berkas fisik. Secara keseluruhan, hasil rancang bangun menunjukkan bahwa aplikasi website yang dikembangkan telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan penelitian, yaitu menciptakan sistem pengajuan judul skripsi berbasis web yang praktis, interaktif, serta mudah digunakan oleh mahasiswa dan dosen pembimbing.

Tampilan Halaman Login Mahasiswa / Admin

Pada gambar di bawah ini ditampilkan halaman login dari aplikasi Pengajuan Judul Skripsi Berbasis Mobile Hybrid Menggunakan Framework Ionic. Halaman ini merupakan antarmuka pertama yang diakses oleh pengguna sebelum memasuki system seperti guru dan admin sebagai mahasiswa .



Gambar 2. Halaman Login Mahasiswa / Admin

Halaman login ini berfungsi sebagai pintu gerbang keamanan aplikasi, memastikan bahwa hanya pengguna yang memiliki akun valid yang dapat mengakses fitur-fitur penting seperti input nilai, cetak raport, dan manajemen data siswa. Dengan adanya validasi akun, sistem juga dapat melacak aktivitas pengguna sesuai otorisasi yang dimiliki.

Halaman Registrasi Mahasiswa

Tampilan halaman Registrasi Akun dalam aplikasi pengajuan judul skripsi berbasis mobile hybrid. Halaman ini merupakan pintu masuk utama bagi pengguna baru, baik mahasiswa maupun dosen, untuk melakukan pendaftaran akun sebelum menggunakan sistem.



Gambar 3. Halaman Registrasi Mahasiswa

Halaman Lupa Password

Halaman lupa password adalah halaman yang dirancang untuk membantu pengguna yang tidak bisa mengingat kata sandi mereka. Pada halaman ini, pengguna biasanya diminta untuk memasukkan alamat email atau informasi lain untuk verifikasi identitas, lalu mereka akan menerima instruksi untuk mengatur ulang kata sandi.



Gambar 4. Halaman Lupa Password

Halaman Dashboard Mahasiswa

Halaman Beranda Mahasiswa, yang muncul setelah pengguna berhasil masuk ke dalam aplikasi pengajuan judul skripsi berbasis mobile hybrid. Halaman ini berfungsi sebagai pusat kontrol utama bagi mahasiswa untuk mengakses fitur-fitur penting yang tersedia dalam sistem.



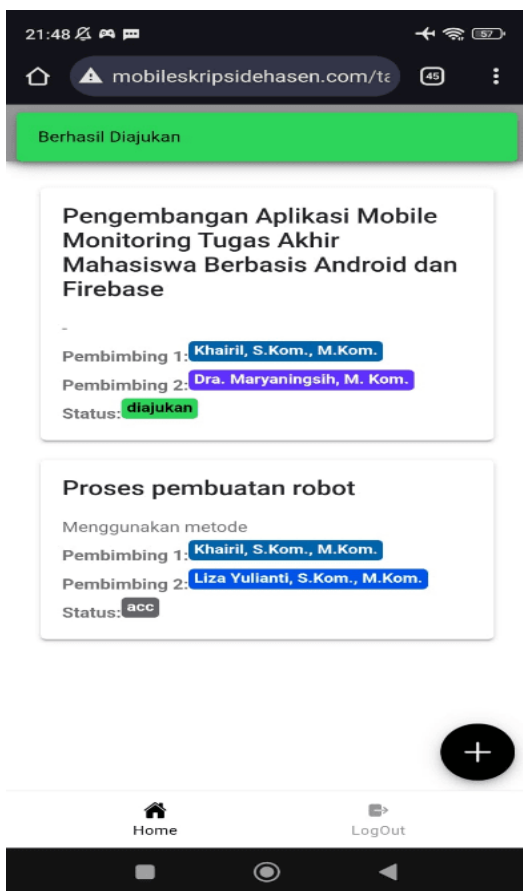
Gambar 5. Halaman Dashboard Mahasiswa

Halaman Pengajuan Judul Skripsi

Form Pengajuan Judul Skripsi, yang merupakan fitur utama dalam aplikasi pengajuan judul skripsi berbasis mobile hybrid. Halaman ini memungkinkan mahasiswa untuk mengajukan topik skripsi secara mandiri dan langsung melalui perangkat mobile. Halaman ini diakses setelah mahasiswa menekan tombol Ajukan judul skripsi dari halaman beranda.



Gambar 6. Halaman Pengajuan Judul Skripsi



Gambar 7. Halaman Skripsi Diterima

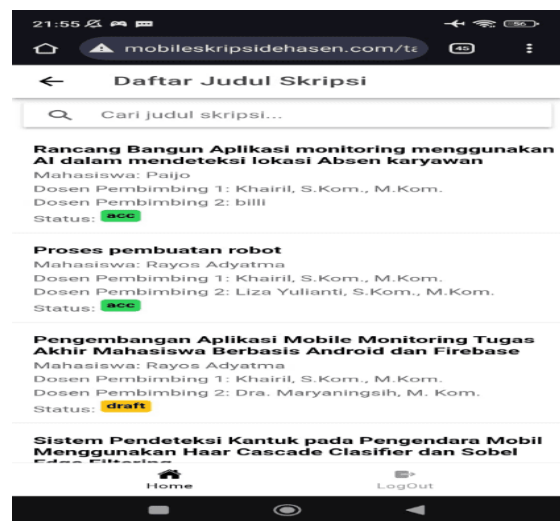
Halaman Dashboard Admin/Prodi



Gambar 8. Halaman Admin/Prodi

Halaman Judul Skripsi

Halaman utama setelah admin berhasil login ke dalam sistem aplikasi pengajuan judul skripsi berbasis mobile hybrid. halaman ini menyambut pengguna dengan sapaan “Hallo Admin” dan menyajikan beberapa menu utama dalam bentuk ikon yang disusun secara horizontal dalam satu panel. Menu yang tersedia antara lain adalah Data Dosen, Data Mahasiswa, Judul Skripsi, dan Prodi dan Jurusan. Masing-masing menu ini mengarah ke halaman yang berfungsi untuk mengelola data akademik secara menyeluruh. Desain antarmuka disusun dengan sederhana dan fungsional, memudahkan admin dalam mengakses dan mengelola seluruh data yang berkaitan dengan proses pengajuan skripsi.



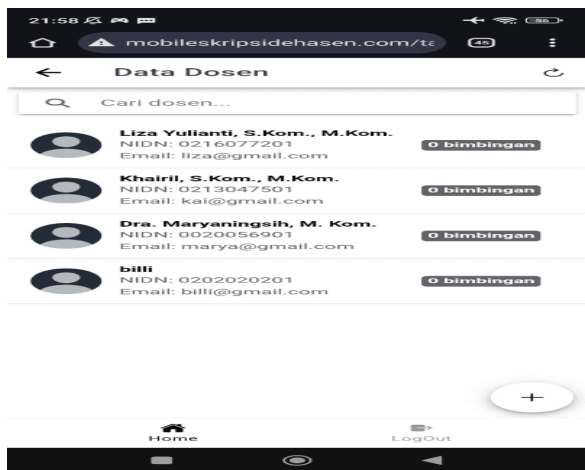
Gambar 9. Halaman Admin Judul Skripsi

Halaman Detail Judul yang berfungsi untuk menampilkan informasi lengkap terkait pengajuan judul skripsi oleh mahasiswa. Dalam tampilan ini, pengguna (dosen atau admin) dapat melihat data mahasiswa seperti nama, judul skripsi yang diajukan, deskripsi, nama pembimbing 1 dan pembimbing 2, status pengajuan, serta tanggal pengajuan. Status pengajuan ditampilkan dengan label khusus, seperti pada contoh “diajukan”, yang memberikan informasi bahwa judul tersebut sedang dalam proses peninjauan. Di bagian bawah halaman, tersedia beberapa opsi tindakan berupa daftar pilihan status: Acc (Diterima), Revisi, Ditolak, dan Cancel, yang memungkinkan pihak berwenang untuk memberikan keputusan terhadap pengajuan tersebut. Fitur ini sangat penting dalam proses validasi dan kontrol mutu topik skripsi yang diajukan mahasiswa.



Gambar 10. Halaman Admin Ubah Status Skripsi

Halaman Admin Data Dosen

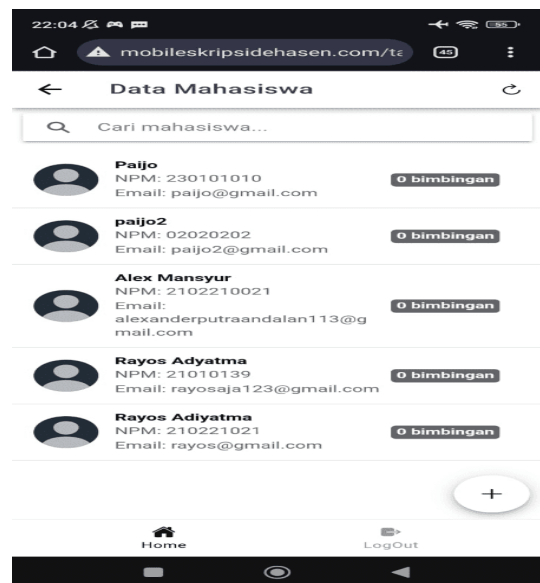


Gambar 11. Halaman Admin Informasi Data Dosen

Halaman ini menampilkan daftar dosen yang tersedia dalam sistem. Setiap entri menampilkan nama dosen, NIDN, alamat email, serta jumlah mahasiswa bimbingan. Fitur pencarian disediakan di bagian atas untuk mempermudah pencarian dosen tertentu. Tombol tambah di pojok kanan bawah memungkinkan penambahan data dosen baru.

Halaman Data Mahasiswa

Halaman ini menampilkan daftar mahasiswa yang tersedia dalam sistem. Setiap entri menampilkan nama mahasiswa, NPM, alamat email, Fitur pencarian disediakan di bagian atas untuk mempermudah pencarian mahasiswa tertentu. Tombol tambah di pojok kanan bawah memungkinkan penambahan data mahasiswa baru.



Gambar 12. Halaman Admin Informasi Data Mahasiswa

B. Pengujian Black Box

Pengujian dalam penelitian ini dilaksanakan oleh admin, metode pengujian yang digunakan adalah pengujian Alpha dengan metode black box. Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode

perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak yang dibuat.

1. Pengujian Fungsional

a. Pengujian Login Mahasiswa

Pengujian dilakukan dengan mahasiswa memasukkan NPM dan password yang benar. Hasilnya, sistem menampilkan halaman dashboard mahasiswa sesuai yang diharapkan.

b. Pengujian Login Mahasiswa Gagal

Pengujian dilakukan dengan mahasiswa memasukkan NPM atau password yang salah. Sistem menampilkan pesan “Username atau Password salah”, menandakan login gagal.

c. Pengujian Registrasi Akun Mahasiswa

Pengujian dilakukan dengan mahasiswa mengisi form registrasi lengkap berisi NPM, nama, email, dan password. Hasilnya, data tersimpan ke database dan sistem menampilkan pesan “Registrasi Berhasil”.

d. Pengujian Lupa Password

Pengujian dilakukan dengan pengguna menginput email di halaman lupa password dan mengirimkan permintaan reset. Hasilnya, sistem mengirimkan tautan reset password ke email pengguna.

e. Pengujian Form Pengajuan Judul Skripsi

Pengujian dilakukan dengan mahasiswa mengisi form pengajuan judul, deskripsi, dan pembimbing lalu mengirimkannya. Hasilnya, data tersimpan dan status pengajuan berubah menjadi “Diajukan” di sistem.

f. Pengujian Lihat Data Bimbingan (Dosen)

Pengujian dilakukan dengan dosen login dan membuka halaman data bimbingan mahasiswa. Hasilnya, sistem menampilkan daftar mahasiswa beserta judul skripsi yang dibimbing.

g. Pengujian Verifikasi Judul oleh Prodi/Ka Prodi/Admin

Pengujian dilakukan dengan admin membuka daftar pengajuan judul dan mengklik tombol “Setujui”. Hasilnya, status pengajuan berubah menjadi “Disetujui” sesuai tindakan admin.

h. Pengujian Penolakan Judul oleh Prodi/Ka Prodi/Admin

Pengujian dilakukan dengan admin menolak pengajuan dengan mengklik tombol “Tolak” dan memberikan alasan penolakan. Hasilnya, status pengajuan berubah menjadi “Ditolak” dengan keterangan alasan.

i. Pengujian Logout Pengguna

Pengujian dilakukan dengan pengguna menekan tombol logout pada halaman sistem. Hasilnya, sistem mengakhiri sesi login dan mengarahkan pengguna kembali ke halaman login.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi Pengajuan Judul Skripsi berbasis mobile hybrid yang dibangun menggunakan Framework Ionic dapat berjalan dengan baik dan menjadi solusi efektif dalam digitalisasi proses pengajuan judul skripsi.
2. Sistem ini mampu mengelola data mahasiswa, dosen pembimbing, serta proses pengajuan dan persetujuan judul skripsi secara sistematis, cepat, dan terintegrasi.
3. Dengan adanya aplikasi ini, proses pengajuan judul skripsi menjadi lebih transparan, efisien, dan terdokumentasi dengan baik, sehingga dapat membantu pihak kampus dalam pengawasan serta memudahkan mahasiswa dalam melakukan proses administratif secara mandiri.

B. Saran

Adapun saran yang penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan pemeliharaan dan pembaruan sistem secara berkala agar aplikasi tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya dalam hal pengelolaan data dan keamanan informasi.
2. Disarankan untuk menambahkan fitur notifikasi real-time agar mahasiswa dan dosen mendapatkan informasi terbaru terkait status pengajuan judul dengan lebih cepat.
3. Pengembangan aplikasi ke tahap selanjutnya dapat mencakup integrasi dengan sistem akademik kampus lainnya, seperti bimbingan skripsi, penjadwalan seminar, serta penilaian skripsi secara digital.

4. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggaeni P. A, Sujatmiko B. 2013. Sistem Informasi Tugas Akhir Berbasis Web (Studi Kasus D3 Manajemen Informatika TE FT UNESA). *Jurnal Manajemen Informatika*, 2(2): 39.
- [2] Arifin, M. 2014. Aplikasi Web dengan Simulasi Kredit Menggunakan CodeIgniter Framework pada Toko Langgeng Elektronik. *Jurnal*, 1(1): 3.
- [3] Binarso Y. A, Sarwoko E. A, Bahtiar N. 2012. Pembangunan Sistem Informasi Alumni Berbasis Web pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Diponegoro. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1): 76.
- [4] Hidayatullah P, Kawistara J. K. 2014. *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika Bandung.
- [5] Risnandar, E. 2015. *Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Monitoring Kegiatan Mahasiswa Berbasis Web dan Android Client*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- [6] Sekolah Tinggi Teknologi Bandung. *Sejarah Berdirinya STT Bandung* [Online]. Tersedia :<http://sttbandung.ac.id/sejarah/> [1 Agustus 2016].
- [7] Septian, G. 2011. *Trik Pintar Menguasai CodeIgniter*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [8] Sholeh A. T, Gunadhi, E, Supriatna, A. D. 2013. Mengamankan Skrip pada Bahasa Pemrograman PHP dengan Menggunakan Kriptografi BASE64. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 10(1): 2.
- [9] Sianipar, R. H. 2015. *Pemrograman Javascript Teori dan Implementasi*. Bandung: Informatika Bandung.
- [10] Susena, E. 2014. Analisis Pengaruh Intensitas Penggunaan Internet Terhadap Kecerdasan Mahasiswa Diploma Tiga Dengan Kreatifitas Sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Saintech Politeknik Indonusa Surakarta*, 1(1).
- [11] Syachbana, A. Z. 2013. Perancangan Website Menggunakan Responsive Web Design. *Jurnal Sigmata*, 2 (1): 24- 26.
- [12] Tim Penyusun. 2015. *Pedoman Penyusunan Penulisan Proposal dan Laporan Skripsi*. Bandung: Sekolah Tinggi Teknologi Bandung.
- [13] Wahana Komputer. 2016. *Responsive Web Design With Bootstrap*. Yogyakarta: Andi.