

Aplikasi Reminder Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile

Veri Ilhadi¹, Danil Ardiansyah², Muthmainnah³
Sistem Informasi Universitas Malikussaleh Lhokseumawe
Jl. Cot Tgk Nie-Reulet, Aceh Utara, 141 Indonesia.
Email : veri@unimal.ac.id, lastdanil@gmail.com, muthmainnah@unimal.ac.id

Abstrak

Teknologi informasi yang dalam aplikasi reminder untuk jadwal kegiatan sangat diperlukan. Aplikasi reminder sangat penting dalam mengatur semua jadwal pada kegiatan kampus dan kegiatan lainnya. permasalahan yang dihadapi sekarang ini adalah banyaknya kegiatan yang harus diingat sehingga aplikasi reminder berbasis android sangat diperlukan untuk semua kegiatan. Aplikasi reminder dapat digunakan dalam pekerjaan sehari-hari seperti pekerjaan rumah, tugas kantor, dan kegiatan lainnya yang dianggap penting terkadang kita lupa dan sering melewatinya. Namun hal tersebut dianggap wajar karena sel-sel pada organ tubuh manusia akan mengalami penuaan seiring pertambahan usia tak terkecuali pada otak manusia. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu aplikasi untuk membantu mengingat melakukan kegiatan sesuai jadwal. Aplikasi yang dibangun ini memiliki fitur Pop Up Reminder yang bisa membuka otomatis perangkat dari user tersebut untuk memberi pengingat. Sistem ini menggunakan bahasa JAVA dan dibuat menggunakan Android Studio dan menggunakan database lokal SQLite. Pada bagian sistem juga terdapat progres mingguan yang dapat menjadikan Aplikasi ini mejadi lebih menarik. Sistem ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam mengingat jadwal kegiatan sehari-hari. hasil dari penelitian ini adalah adanya aplikasi reminder pada tahap pengujian pop up yang dapat dilihat sesuai dengan jadwal yang diberikan. terakhir aplikasi dapat dikembangkan dengan perpaduan mobile dan gateway yang saling terkoneksi antar mobile.

Kata Kunci : Aplikasi, Pengingat jadwal, mobile, *Reminder*

Abstract

Information technology in the reminder application for the schedule of activities is very necessary. The reminder application is very important in managing all schedules for campus activities and other activities. The problem faced today is that there are many activities that must be remembered so that an Android-based reminder application is needed for all activities. Reminder applications can be used in daily work such as homework, office tasks, and other activities that are considered important sometimes we forget and often skip it. However, this is considered reasonable because the cells in the human organs will experience aging with age, including the human brain. Therefore, we need an application to help remember doing activities according to schedule. The application that was built has a Pop Up Reminder feature that can automatically open the user's device to give a reminder. This system uses the JAVA language and is built using Android Studio and uses a local SQLite database. In the system section there is also a weekly progress that can make this application more interesting. This system is expected to assist users in remembering the schedule of daily activities. The result of this research is that there is a reminder application at the pop up testing stage which can be seen on the mobile application according to the given schedule.

Keywords: **Application, schedule reminder, mobile, Reminder**

1. Pendahuluan

Teknologi informasi mempunyai layanan yang cepat pada masa sekarang ini dan pentingnya memanfaatkan layanan bisnis mengingat pesatnya pertumbuhan teknologi pada aplikasi mobile yang sedang berkembang. Salah satu alat komunikasi berbasis mobile yang tersedia pada perangkat berupa layanan reminder / pengingat. aplikasi yang telah terdaftar dapat dengan cepat dan mudah memberikan dan mengambil informasi menggunakan aplikasi mobile yang digunakan untuk reminder (Syahputra, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi dengan bertambahnya pertambahan komponen, untuk pertumbuhan manusia sangat memerlukan teknologi yang sedang berkembang (Lusiawati, 2017).

Pengingat jadwal yang dikirimkan melalui sms gateway sebagai pengingat yang digunakan pada aplikasi teknologi pembayaran. aplikasi yang dikoneksikan pada machine berupa gateway reminder pada reminder pembayaran untuk nasabah (Singgih & Desmira, 2014)

Dalam lingkungan akademik, khususnya mahasiswa sering melupakan jadwal kegiatan seperti tugas, bahan penelitian yang akan dibawa, dan kegiatan penting lainnya. Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu mahasiswa dalam mengingatkannya, salah satunya dengan menggunakan aplikasi smartphone. Hal tersebut dilakukan mengingat hampir setiap mahasiswa mempunyai smartphone android (Darnita & Muntahanah, 2021).

Smartphone yang menggunakan aplikasi Android sangat mendukung dalam menyelesaikan berbagai transaksi. reminder yang digunakan adalah untuk memudahkan transaksi dalam melakukan penarikan dan di sisi konsumen sangat membantu dalam mengingatkan transaksi yang dibayar dan jumlah yang dibayarkan beserta jadwal pembayaran terakhir (Arya, et.al.,2021). teknologi yang dikembangkan dapat dengan menggunakan prototype dan memakai kartu RFID, kemudian teknologi tersebut menggunakan sensor frekuensi yang dapat dikembangkan dengan berbasis mobile (Ula, et.all., 2021). kemudian aplikasi mobile berbasis android dapat diterapkan pada pengajian sebagai reminder (Dinata & Risawandi, 2021).

Pemodelan Aplikasi Reminder untuk pengingat sangat diperlukan dan adanya perancangan menggunakan UML dan desain digunakan dalam pengembangan sistem (Perdana, et.all., 2019). UML menjadi salah satu standar untuk perancangan desain perangkat lunak berorientasi objek dan kebutuhan lain untuk pengembangan perangkat lunak (Rakhmania, et,all,,2019). berdasarkan permasalahan peneliti melakukan penelitian untuk aplikasi yang dikembangkan dengan "Pengingat Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile".

2. Tinjauan Pustaka

2.1 REMINDER / PENGINGAT

Menurut (Indriani et al., 2019), reminder dapat diartikan sebuah Aplikasi yang digunakan untuk menginformasikan jadwal dari suatu kegiatan. Reminder juga dapat

diartikan sebagai alarm berupa informasi kontekstual detail dari jadwal kegiatan. Database adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis didalam komputer dan data tersebut hanya dapat diakses menggunakan suatu program basis data (Setiawan, 2020). Menurut (Hayati, 2017), SQLite merupakan database management system (DBMS) yang digunakan untuk penyimpanan lokal / client pada aplikasi perangkat lunak. SQLite pada aplikasi Android berfungsi untuk menyimpan data internal aplikasi itu sendiri, sedangkan aplikasi lain tidak dapat menggunakannya.

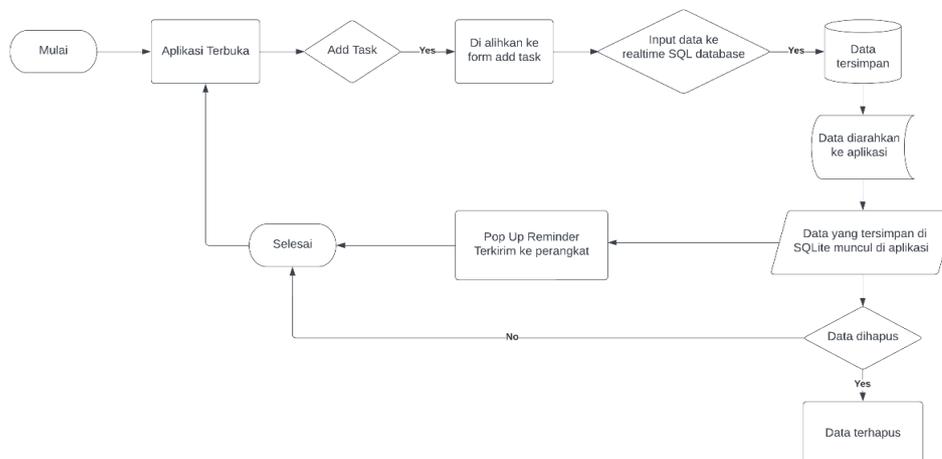
2.2 Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile merupakan sebuah perangkat lunak yang bisa diakses melalui smartphone dan sejenisnya. Aplikasi mobile bersifat dianmis, yaitu dapat digunakan oleh penggunanya tanpa harus menetap disuatu tempat untuk mengksesnya (Efendi, 2018). system aplikasi mobile dapat diterapkan pada jasa service dalam manajemen sebuah system informasi (Angga, et. all., 2020). selanjutnya pada media pembelajaran sangat diperlukan untuk perkembangan di sekolah. aplikasi mobile berbasis android sangat mendukung dalam peningkatan kinerja (Ikram, et,all., 2021).

3. METODELOGI PENELITIAN

A. Skema Flowchart Penelitian

Skema sistem aplikasi reminder digunakan pada aplikasi input data pengingar kedalam sql databse dan tersimpan dalam data dan pengingar digunakan pada menu popup reminder terkirim keperangkat dalam sebuah aplikasi reminder. Aplikasi Reminder Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Skema Flowchart Penelitian

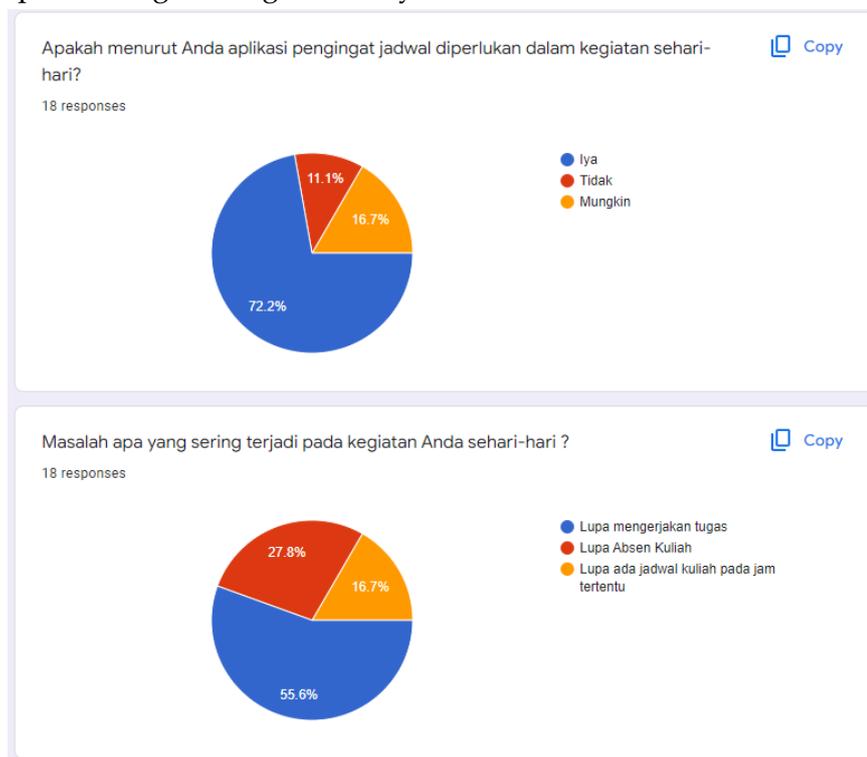
B. Metode SDLC dan Waterfall

Metode SDLC (Software Development Life Cycle) merupakan metode pengembangan sistem yang dilakukan oleh profesional agar sistem informasi yang Aplikasi Reminder Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile

dibuat nantinya sesuai dengan yang diharapkan. SLDC terdiri dari 5 tahap, yaitu perencanaan sistem, analisis sistem, desain sistem, Implementasi sistem, dan operasional sistem (Aris, 2020).

Metode waterfall dapat dianalogikan seperti air terjun karena setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah. Mulai dari analisa kebutuhan, merancang sistem, hingga membangun sistem sesuai kebutuhan (Putra et al., 2019).

1. Requirement gathering and analysis



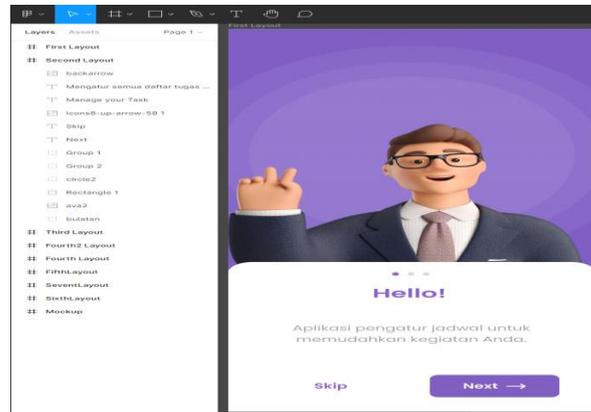
Gambar 2. Survey melalui Google Form

Aplikasi ini dilakukan kepada mahasiswa program studi Sistem Informasi, yang dimana opsi "Lupa Mengerjakan Tugas" dan "Lupa Absen Kuliah" menjadi masalah utama mahasiswa dalam kegiatan sehari-hari mereka dalam perkuliahan. Sehingga dapat disimpulkan mereka ini membutuhkan aplikasi yang dapat menyelesaikan masalah tersebut dan aplikasi tersebut adalah aplikasi yang memiliki fitur pengingat jadwal atau reminder didalamnya sebagai pengingat kegiatan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tampilan Awal

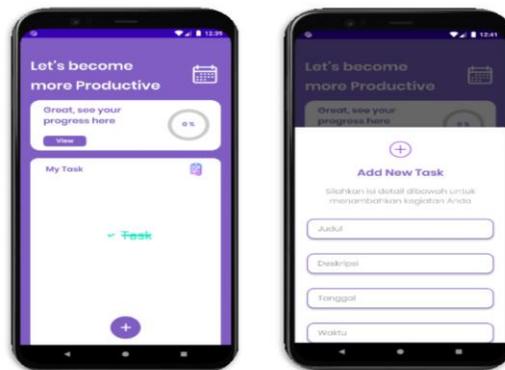
Berikut ini tampilan Aplikasi Reminder Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile adalah seperti dibawah ini :



Gambar 3. Tampilan Utama

4.2. Pop Up Reminder (Peningat Jadwal dengan Pop Up)

Berikut pop up reminder Aplikasi Reminder Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile adalah seperti dibawah ini :



Gambar 4. Pop Up Reminder

Pop Up Reminder merupakan tampilan dimana kita bisa menambahkan kegiatan baru dalam aplikasi *Reminder*. Cara menambahkannya dengan cara tekan tombol (+) , lalu kita dapat mengetik nama kegiatan dan mengatur jadwal kegiatan. Pada tampilan *Pop Up Reminder* juga terdapat grafik progres mingguan yang tujuannya untuk melihat target dan pencapaian kita dalam melakukan kegiatan tersebut.

4.3. Tampilan Pop Up Sesuai Jadwal

Pop Up Reminder merupakan tampilan dimana kita bisa menambahkan kegiatan baru dalam aplikasi Reminder adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Tampilan Pop Up

Tampilan ini digunakan pada penentuan jadwal kegiatan sudah sesuai dengan jadwal yang ditentukan sebelumnya. Dengan mengklik tombol "close", maka nantinya sistem akan mencatat progres kegiatan kita berupa nilai persentase.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Dengan adanya aplikasi reminder memudahkan dalam mengelola data jadwal dan kegiatan harian yang menghasilkan suatu notifikasi reminder sebagai pengingat jadwal.
2. Berdasarkan uji aplikasi tersebut hasil kesuksesan yang didapatkan sebesar 83% dari pengujian keseluruhan pada pengguna yang telah menjalankan aplikasi reminder berbasis mobile.
3. Aplikasi Pencatat dan Pengingat Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile dapat dijalankan sesuai dengan fungsinya sebagai pengingat kegiatan. selanjutnya aplikasi reminder sangat membantu khususnya mahasiswa dalam mengingat setiap kegiatan.

5.2 Saran

1. Aplikasi yang dibuat masih sangat sederhana dengan mengutamakan fitur pengingat dan progres kegiatan. Diharapkan pengembangan fitur baru dan tampilan untuk penelitian selanjutnya.
2. Diharapkan aplikasi yang dibuat dapat bermanfaat tidak hanya mahasiswa tetapi juga bagi masyarakat pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arya, H. D. A., Anshori, M. A., & Hariyadi, A. (2022). Design and Build a Billing Reminder Communication System for Kiosks in Urban Areas Based on Android. *Jurnal Jaringan Telekomunikasi*, 12(1), 32-39.
- Aris, A. (2020). Perancangan Aplikasi Helpdesk Ticketing Dengan Penerapan Algoritma Forward Chaining (Studi Kasus: PT Idemas Solusindo Sentosa). *Jurnal Ilmu Teknik Dan Komputer*, 4(1). <https://doi.org/10.22441/jitkom.2020.v4.i1.010>
- A. E. Rakhmania, M. Taufik and M. Sa'adah, "Centralized Post Paid Water Meter Controller Using Wireless Sensor Network," 2019 International Conference on Advanced Mechatronics, Intelligent Manufacture and Industrial Automation (ICAMIMIA), 2019, pp. 302-305.
- Darnita, Y., & Muntahanah, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Penjadwal Perkuliahan Dengan Firebase Dengan Realtime Notification. *Pseudocode*, 8(1). <https://doi.org/10.33369/pseudocode.8.1.58-65>
- Dinata, R. K., & Risawandi, O. H. (2021). Aplikasi Mobile Salary Report Menggunakan Firebase Berbasis Android Pada PT ISMATIUR.
- Efendi, Y. (2018). Internet Of Things (Iot) Sistem Pengendalian Lampu Menggunakan Raspberry Pi Berbasis Mobile. *JURNAL ILMIAH ILMU KOMPUTER*, 4(2). <https://doi.org/10.35329/jiik.v4i2.41>
- Hayati, Z. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Dan Hasil di MAN Krueng Geukueh Aceh Utara. Skripsi.
- Ikram, M. F. D., Fachrurrazi, S., & Fhonna, R. P. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Membangun Android Application For Beginners Berbasis Multimedia. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(2).
- Indriani, A. A., Ratnawati, R., & Wanita, F. (2019). Aplikasi Reminder Pengontrolan Perawatan Gigi Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 9(1). <https://doi.org/10.35585/inspir.v9i1.2490>
- Lusiawati, I. (2017). Pengembangan otak dan optimalisasi sumber daya manusia. *Tedc*, 11(2).
- Setiawan, S. (2020). Pengertian Database Dan Perangkat Lunak. *Gurupendidikan.Com*.
- R. M. Akbar, and Z. Arifin, "Hospital queue control system using Quick Response Code (QR Code) as verification of patient's arrival," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 10, no. 8, 2019.
- Syahputra, E. R. (2021, October). Rancang Bangun Sistem informasi Peningkat Status Paket Dengan Berbasis SMS Gateway Pada Logistik. In *SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI Aplikasi Reminder Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile*

INFORMASI & KOMUNIKASI (Vol. 1, No. 1, pp. 364-371).

Singgih, N. and Desmira (2014) „Rancang Bangun Sistem Informasi Pengingat Jadwal Pembayaran Angsuran Berbasis Sms Gateway“, Jurnal Sistem Informasi, 1(1), pp. 21–28.

Suryadi, R., Pratama, A., & Phonna, R. P. (2020). Sistem Informasi Manajemen Perbengkelan Jasa Servis Dan Penjualan Suku Cadang Berbasis Web Dan Android Studi Kasus Di Farasat Jaya Motor Kota Langsa. Jurnal Sistem Informasi, 4(1).

Putra, S. S., Susilo, G., & Sundari, C. (2019). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lahan Pertanian Tembakau Di Kecamatan Kledung, Kabupaten Temanggung. Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek), 15(2).