

MODEL DAN PROTOTYPE APLIKASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU (PMB) BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER

Lilik Suhery¹, Dilson²

¹Sekolah Tinggi Teknologi Payakumbuh, ²STMIK Indonesia Padang

Email: liliksuheri@gmail.com

Abstrak

Kurangnya pemahaman calon mahasiswa baru terhadap program studi yang akan dipilih, merupakan salah satu faktor penyebab kegagalan mahasiswa untuk menyelesaikan kuliahnya. Tujuan penelitian adalah untuk merancang prototype aplikasi promosi penerimaan mahasiswa baru (PMB) berbasis mobile yang dapat digunakan untuk menjangkau calon mahasiswa baru untuk masuk dan mendaftar pada Program Studi yang ada di Sekolah Tinggi Teknologi Payakumbuh sesuai dengan minat calon mahasiswa tersebut. Alat bantu pengembangan aplikasi menggunakan framework Flutter, Dart, dan SQLite sebagai media penyimpanan. Metode penelitian spiral dilakukan dengan cara merencanakan aplikasi yang akan dibuat, melakukan analisis terhadap permasalahan (kajian literatur), perancangan model dan interface user, pembuatan prototype aplikasi, dan pengujian secara alpha untuk mengetahui kesalahan fungsionalitas dan interface aplikasi. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pihak kampus dalam mempromosikan program studi yang ada secara digital. Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan untuk melacak jumlah mahasiswa baru yang terdaftar pada setiap program studi di seluruh Perguruan Tinggi secara realtime.

Kata Kunci: Model, Prototype, Aplikasi, Penerimaan Mahasiswa Baru, Framework, Flutter

1. Pendahuluan

Ketatnya persaingan dalam memperebutkan calon mahasiswa baru dan kurangnya pemahaman calon mahasiswa baru dalam memilih program studi yang akan dipilih menyebabkan dampak yang signifikan terhadap penurunan jumlah mahasiswa, terutama perguruan tinggi swasta. Beberapa program studi Perguruan Tinggi Swasta (PTS) di Provinsi Sumatera Barat jumlah mahasiswanya ada kurang dari 100 orang, bahkan ada program studi yang mahasiswanya hanya berjumlah dikisaran 10 sampai dengan 20 orang. Oleh sebab itu diperlukan terobosan dari PTS dalam promosi dengan strategi yang tepat. Jika strategi-strategi promosi yang dijalankan tidak tepat, bukan tidak mungkin PTS tersebut tidak akan memperoleh jumlah mahasiswa sesuai harapan yang ditargetkan.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 61 Tahun 1999 tentang Otonomi Perguruan, pemerintah memberikan kesempatan kepada setiap Perguruan Tinggi (PT) untuk melahirkan manajemen yang lebih efisien dan berdampak pada pengembangan keilmuan. Selain itu, Perguruan Tinggi Swasta juga diberi kesempatan untuk tumbuh dan berkembang sejajar dengan Perguruan Tinggi Negeri. Oleh sebab itu perguruan tinggi perlu mengelola organisasinya layaknya suatu bisnis dengan baik dan tidak meninggalkan aspek idealnya agar mampu bersaing dengan perguruan tinggi lainnya.

Pengelolaan yang baik dalam suatu organisasi harus menerapkan konsep pemasaran. Kunci penting dalam pemasaran adalah komunikasi yang efektif, dimana pesan-pesan dikonstruksi berdasarkan tujuan yang diharapkan menggunakan strategi promosi. Aspek strategis dalam penerimaan mahasiswa baru menurut dilakukan dengan cara menganalisis situasi intern dan esktern, penetapan tujuan, pemilihan dan penetapan strategi, komponen layanan pendidikan, biaya pendidikan, lokasi, dan promosi. Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa (pendidikan) dengan tujuan menarik konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Jika dikaitkan dengan pendidikan, promosi dilakukan untuk menarik minat calon mahasiswa baru untuk masuk dan mendaftar pada program studi yang diminati.

Promosi dapat dilakukan secara langsung melalui wawancara dan dapat juga menggunakan komunikasi melalui media cetak (surat kabar, majalah, pamflet, spanduk, brosur dan baliho) serta media elektronik (radio, televisi). Di era digital ini promosi juga bisa melalui media sosial seperti facebook, instagram, whatsapp, dan youtube karena memiliki

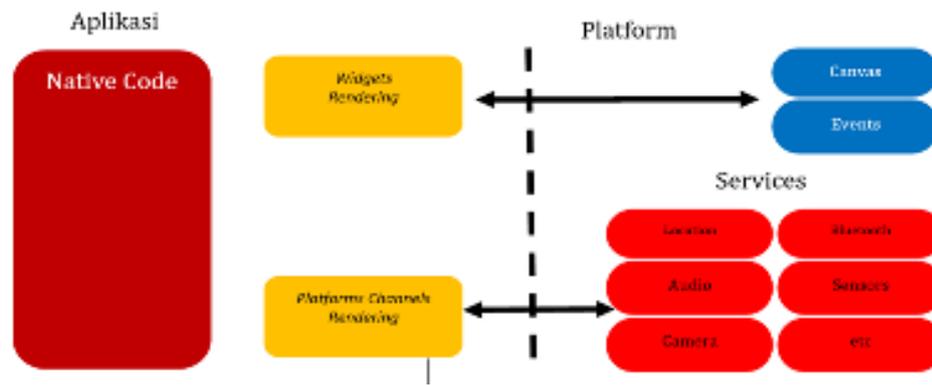
jangkauan yang lebih luas dan cepat menyebar pada masyarakat, serta pesannya mempunyai pengaruh yang efektif untuk menarik minat sarasannya. Data dari *we are social* tahun 2020 menyebutkan bahwa 175,4 juta dari total populasi 272,1 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna internet (64%), dengan presentase pengguna smartphone yang berusia 16 sampai 64 tahun telah sebesar 94%. Artinya promosi melalui aplikasi mobile untuk calon mahasiswa baru yang akan melanjutkan kuliah sesuai dengan program studi yang diinginkan memiliki peluang yang lebih besar.

Sekolah Tinggi Teknologi Payakumbuh (STTP) merupakan salah satu sekolah tinggi teknik Swasta yang ada di Kota Payakumbuh dan memiliki 3 (tiga) program studi, yaitu S1 Teknik Sipil, S1 Teknik Informatika, dan D3 Teknik Komputer. Berdasarkan data yang diperoleh tahun 2019 dari bidang registrasi dan penerimaan mahasiswa baru STTP, perkembangan jumlah calon mahasiswa baru yang mendaftar pada S1 Teknik Sipil dari tahun 2010 s.d tahun 2017 ada peningkatan 30%, dan terjadi penurunan sebesar 10% pada tahun 2018, dan 2019. Sedangkan jumlah calon mahasiswa baru yang mendaftar dan diterima pada prodi D3 Teknik Komputer dari tahun 2007 s.d tahun 2011 terjadi peningkatan sebesar 80%, dan terjadi penurunan pada tahun 2017 sebesar 55% s.d tahun 2018. Meskipun terjadi peningkatan pada tahun 2019 sebesar 65% tetapi D3 Teknik Komputer masih berada pada zona tidak aman untuk keberlanjutan Program Studi.

Selama ini pihak STTP telah menggunakan berbagai media seperti brosur, pamflet, spanduk, dan baliho untuk memperkenalkan program studi yang ada di STTP. Selain media koran dan radio, media sosial seperti facebook juga telah digunakan untuk menarik minat calon mahasiswa baru masuk ke STTP. Sedangkan untuk pendaftaran secara online, juga telah disediakan link pendaftaran untuk dapat diakses oleh calon mahasiswa baru melalui website. Meskipun media promosi dan link promosi sudah tersebar melalui media sosial (facebook), tetapi sifatnya hanya sementara, tidak spesifik dan bercampur dengan promosi kampus-kampus lainnya, sehingga informasi tentang program studi yang akan dipilih calon mahasiswa baru tidak fokus dan tidak akurat.

Untuk mendapatkan informasi yang akurat, murah, tepat waktu dan efektif, maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh user secara mobile kapan dan dimana saja, serta dapat berjalan tanpa koneksi internet, lebih cepat, akses informasi lebih mudah. Seiring dengan perkembangan teknologi, aplikasi mobile dapat digunakan untuk mengumpulkan data secara realtime menggunakan smartphone, karena smartphone sudah dilengkapi dengan sensor Wifi untuk koneksi internet, kamera untuk merekam foto, dan sistem GPS untuk mendapatkan koordinat latitude dan longitude alamat lengkap user. Untuk mengembangkan aplikasi mobile *Framework Flutter* adalah pilihan yang tepat bagi pengembang aplikasi cross-platform mobile application (iOS dan Android), karena menyediakan banyak layanan, efisien dari segi waktu dan biaya, lebih mudah, dan lebih produktif. Disamping memiliki User Interface yang lebih menarik, flutter juga dapat digunakan untuk merancang aplikasi mobile secara original. Flutter dikembangkan oleh Google menggunakan bahasa pemrograman Dart. Dart merupakan bahasa pemrograman terstruktur (pemrograman berorientasi objek / OOP) dan open source.

Alasan menggunakan framework flutter adalah karena flutter sudah menghilangkan *bridge* dan OEM platform untuk dapat berkomunikasi langsung dengan CPU dan GPU. Tujuannya adalah memudahkan pengembang melakukan perubahan aplikasi sesering mungkin, memudahkan penggunaan platform API melakukan sinkronisasi sistem pesan. Cara kerja Flutter yaitu menggabungkan beberapa widget pada platform (*Canvas/events*) dan memanfaatkan *Platform Channels* untuk mengakses layanan smartphone (lokasi, audio, kamera, bluetooth, sensor, dll) seperti diilustrasikan pada gambar 1



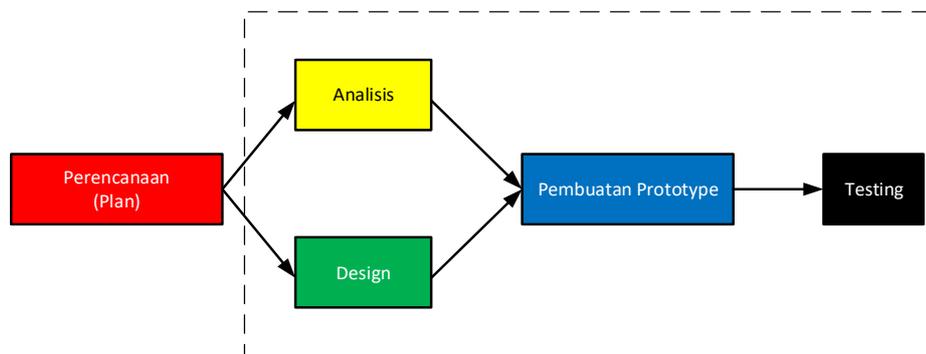
Gambar 1. Framework Flutter

Sebagai alat untuk menyimpan data / informasi, menurut SQLite adalah pilihan yang tepat untuk membuat database secara offline pada aplikasi mobile, karena tidak membutuhkan server, konfigurasi yang rumit, serta tidak memerlukan setup database/administrasi. Disamping itu juga dibutuhkan untuk menampilkan informasi secara offline jika pengguna aplikasi berada di lokasi yang tidak memiliki akses internet.

Fokus penelitian adalah merancang aplikasi promosi kampus secara digital menggunakan framework Flutter dengan sqlite sebagai media penyimpanan data agar dapat digunakan untuk memudahkan calon mahasiswa baru melihat profil kampus dan program studi yang akan dipilihnya secara akurat, memudahkan calon mahasiswa baru untuk melihat informasi tentang syarat dan pendaftaran serta program beasiswa yang disediakan oleh pihak kampus. Disamping itu aplikasi ini juga memudahkan pihak kampus untuk melihat jumlah calon mahasiswa yang mendaftar tiap program studi, memudahkan program studi untuk melihat perkembangan jumlah mahasiswa yang mendaftar, dan memudahkan prodi dalam menghubungi langsung calon mahasiswa baru untuk segera melakukan pendaftaran ulang,

2. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Tinggi Teknologi Payakumbuh (STTP). Data primer diperoleh dari KABAG Registrasi dan Penerimaan Mahasiswa Baru STTP untuk mengetahui perkembangan jumlah calon mahasiswa baru dari tahun 2010 s.d tahun 2019. Data sekunder didapat dari beberapa kajian literatur yang mendukung tentang cara promosi yang efektif, cara mengembangkan aplikasi secara mobile, dan buku pedoman pendidikan STTP. Metode penelitian spiral digunakan untuk mengembangkan aplikasi promosi digital yang dimulai dari tahap perencanaan, tahap analisis, desain, pembuatan prototype dan tahap pengujian aplikasi seperti diilustrasikan pada gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram Aplikasi Promosi Digital PMB

a. Perencanaan (Plan)

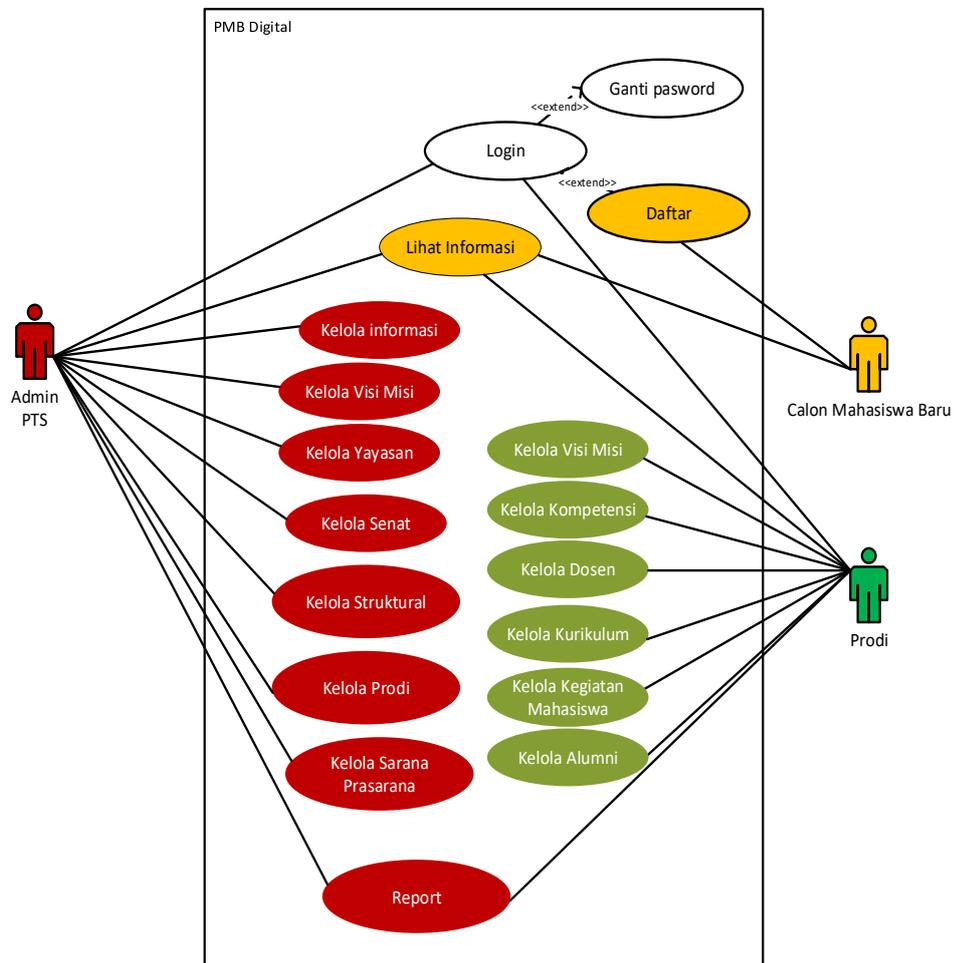
Pada tahap perencanaan, langkah yang dilakukan adalah menentukan siapa saja yang akan menggunakan aplikasi, dan apa nama aplikasi yang akan dikembangkan.

b. Analisis

Analisis masalah dilakukan dengan cara mengkaji beberapa literatur yang membahas tentang strategi atau cara promosi yang efektif, mencari tahu spesifikasi hardware, alat bantu apa yang cocok untuk mengembangkan aplikasi secara mobile, dan bagaimana cara mengaplikasikannya menjadi sebuah aplikasi promosi yang dapat dilihat oleh pihak kampus, dipelajari oleh calon mahasiswa baru kapan dan dimana saja serta dapat melakukan pendaftaran secara langsung melalui smartphone..

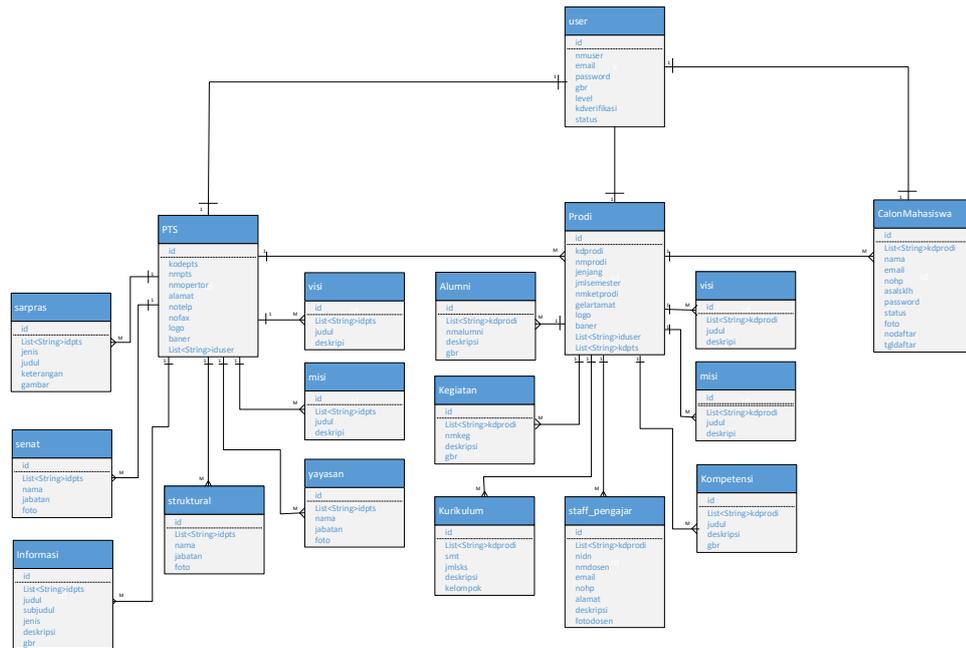
c. Design

Pada tahap disain, langkah yang dilakukan adalah merancang model *Unified Model Language* (UML), aplikasi (*use case dan class diagram*), konsep aplikasi, dan perancangan *user interface* aplikasi promosi digital STTP. Skenario aplikasi diilustrasikan menggunakan UML dalam bentuk *usecase diagram* seperti terlihat pada gambar 3.



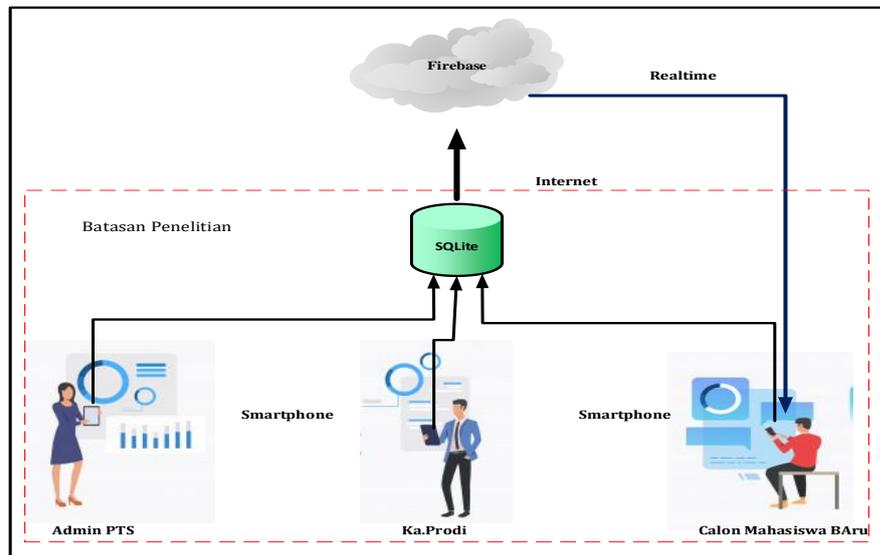
Gambar 3. Use Case Diagram Aplikasi Promosi Digital PMB

Rancangan *class model* database diilustrasikan dalam bentuk *class diagram* seperti terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Class Diagram Aplikasi Promosi Digital PMB

Konsep teknologi aplikasi digambarkan dalam bentuk bagan yang bersumber dari 3 (tiga) aktor yang terlibat di dalam sistem (STTP, Prodi dan calon mahasiswa baru). Data promosi diisikan melalui aplikasi flutter secara offline dan tersimpan pada database (*SQLite*). Informasi mengenai profil STTP diisikan oleh Admin STTP, dan informasi tiap program studi diisikan oleh masing-masing prodi yang nantinya akan dilihat oleh calon mahasiswa baru melalui smartphone. Jika calon mahasiswa baru tertarik dengan program studi yang ditawarkan, maka calon mahasiswa baru dapat melakukan pendaftaran secara online/offline menggunakan smartphone seperti terlihat pada gambar 3.



Gambar 5. Konsep teknologi aplikasi digital PMB

Spesifikasi minimum pada smartphone yaitu Nexus 5X API 29 x86 processor Dual Core, RAM 2.0, dan database *SQLite* sebagai *embedded SQL database engine* untuk melihat data secara *offline* jika user berada di lokasi yang tidak ada akses internetnya. Rancangan interface aplikasi untuk admin STTP terdiri dari pengolahan data visi, misi, yayasan, seni, struktural, informasi, program studi, dan program beasiswa yang dapat diakses melalui menu drawer. Untuk melihat rekapitulasi data calon mahasiswa baru tiap program studi dalam

bentuk angka dan grafik ditampilkan pada halaman dashboard admin STTP. Rancangan interface aplikasi program studi terdiri dari pengolahan data visi dan misi prodi, kurikulum, kompetensi keahlian lulusan, staff pengajar, aktivitas mahasiswa, dan alumni. Daftar calon mahasiswa baru yang akan dihubungi ditampilkan pada halaman dashboard prodi. Rancangan interface aplikasi untuk calon mahasiswa baru terdiri dari form pendaftaran, form login untuk menampilkan halaman dashboard, informasi tentang syarat pendaftaran, dan informasi terkait dengan jadwal daftar ulang yang ditampilkan pada halaman beranda calon mahasiswa baru.

d. Pembuatan Prototype

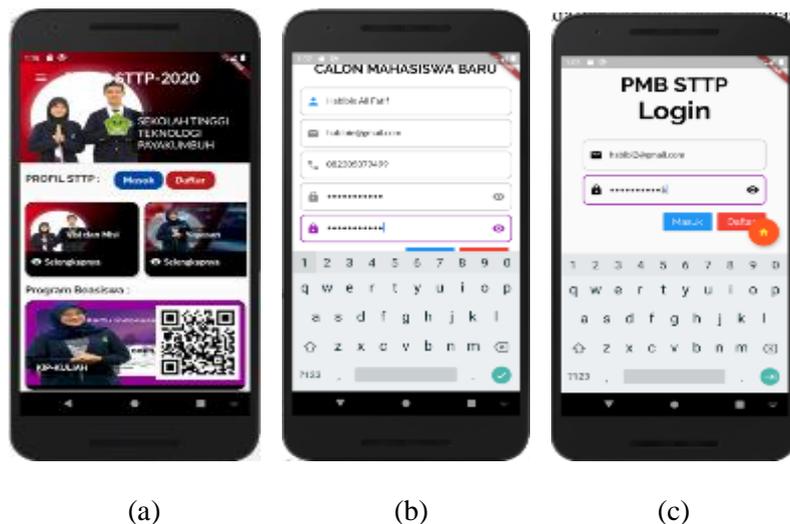
Aplikasi PMB STTP Digital dibuat menggunakan editor *Visual Studio Code versi 3.50* yang sudah memiliki extention *Flutter*, Dart sebagai bahasa pemrograman pendukung flutter, dan SQLite sebagai media penyimpanan data. Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah laptop Asus X550V dengan processor intel core i7, memory 8 GB, HDD 1 TB, VGA 4 GB dengan sistem operasi Windows 64byte. Sedangkan untuk menjalankan aplikasi menggunakan emulator android Nexus 5X API 29 x86.

e. Testing

Untuk mengetahui validitas fungsi/kode program dan interface aplikasi berjalan dengan baik menurut pengujian *alpha* dapat dilakukan dengan menjalankan seluruh modul dan interface aplikasi.

3. Hasil dan Pembahasan

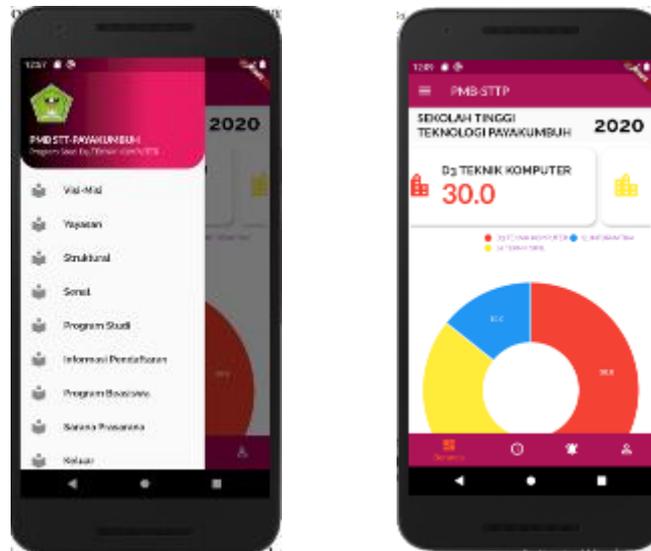
Aplikasi yang dikembangkan diberi nama PMB Digital (Penerimaan Mahasiswa Baru Digital) yang melibatkan tiga kelompok aktor yaitu admin STTP, Program Studi dan calon mahasiswa baru. Aplikasi dimulai dari *landing page* yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi tentang STTP secara lengkap kepada calon mahasiswa baru meliputi visi dan misi, yayasan, senat, struktural, sarana dan prasarana, program beasiswa, informasi syarat pendaftaran dan jadwal, serta program studi seperti terlihat pada gambar 6 (a). Calon mahasiswa baru dapat melakukan pendaftaran dengan cara mengklik tombol daftar pada *landing page* dan mengisi data nama, email, nohp, program studi yang dipilih, dan password pada formulir pendaftaran seperti terlihat pada gambar 6 (b).



Gambar 6. Interface aplikasi calon mahasiswa baru sebagai aktor

Pada saat calon mahasiswa baru mengklik tombol daftar, maka sistem akan membaca email dan nomor hp pada database menggunakan perintah **Select * from user where email = email || nohp=nohp**. Jika email atau nomor hp sudah terdaftar, maka aplikasi akan menampilkan pesan calon mahasiswa baru sudah terdaftar. Sebaliknya jika data tidak ada,

maka data akan tersimpan pada tabel user dan calon mahasiswa baru diminta untuk login kembali pada form login seperti terlihat pada gambar 6 (c). Data atau informasi yang tampil pada *landing page* dikelola oleh admin STTP melalui halaman dashboard admin STTP yang terdiri dari link visi dan misi, link yayasan, link senat, link struktural, link sarana dan prasarana, link informasi (berita), link program beasiswa, dan link program studi seperti terlihat pada gambar 7 (a).

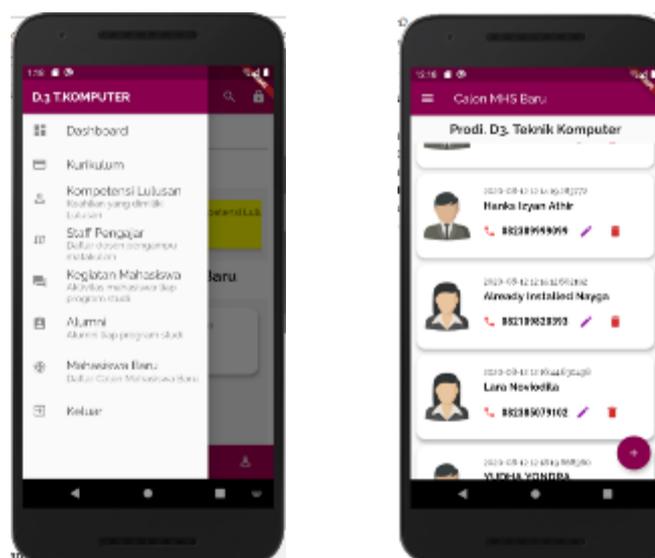


(a)

(b)

Gambar 7. Interface aplikasi admin STTP sebagai aktor

Sesuai dengan tujuan penelitian, fungsi aplikasi memudahkan admin STTP untuk melihat rekapitulasi data calon mahasiswa yang mendaftar pada seluruh program studi dalam bentuk angka dan grafik seperti terlihat pada gambar 7 (b). Program studi bertugas untuk mengelola data kurikulum, kompetensi lulusan, staff pengajar, kegiatan mahasiswa, dan alumni seperti terlihat pada gambar 8 (a). sesuai dengan tujuan aplikasi adalah untuk memudahkan prodi melihat data calon mahasiswa baru yang sudah mendaftar dan menghubunginya dapat dilihat pada gambar 8 (b).



(a)

(b)

Gambar 8. Interface aplikasi Prodi sebagai aktor

Pengujian secara *alfa* dilakukan untuk menguji validitas modul/interface aplikasi seperti dijelaskan pada tabel 1, 2, 3, dan tabel 4 berikut:

Tabel 1. Pengujian Landing Page

Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Menjalankan Emulator	Emulator Android Nexus 5X API 29 x86	Emulator Android Nexus 5X API 29 x86 berhasil tampil
Menjalankan aplikasi (Run Debug) F5	Halaman landing page menampilkan profil STTP	Landing page berhasil menampilkan profil STTP yang terdiri dari data visi dan misi, yayasan, senat, struktural, sarana dan prasarana, program studi, Program Beasiswa, Informasi pendaftaran, dan informasi tentang kegiatan kampus (berita)

Tabel 2. Pengujian Halaman Admin PTS

Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Klik tombol masuk	Layar login tampil	Layar login tampil dengan isian email dan password
Email dan password Admin PTS diisikan	Email yang diisikan tidak sesuai dengan format penulisan email akan ditolak, Password yang diisikan tidak sesuai dengan pemilik akun, akses ditolak	Validasi email menggunakan regex berhasil diterapkan, dan pengecekan validitas password berhasil dilakukan
Klik tombol masuk	Halaman Dashboard admin PTS tampil	Dashboard admin menampilkan total calon mahasiswa baru yang mendaftar tiap program studi pada card dalam bentuk angka, dan grafik pie sesuai dengan jumlah data yang tersimpan dalam database
Klik menu Drawer	Menu sidebar tampil disebelah kiri layar aplikasi	Menu drawer menampilkan link-link menu yang akan dikelola oleh Admin STTP. Link yang tampil adalah visi dan misi, yayasan, senat, struktural, sarana dan prasarana, program studi dan berita (informasi)
Klik link visi dan misi	Tampil halaman daftar visi dan misi STTP.	Halaman visi dan misi berhasil menampilkan daftar visi dan misi STTP lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.
Klik link yayasan	Tampil halaman daftar yayasan STTP.	Halaman yayasan berhasil menampilkan daftar yayasan STTP lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.
Klik link senat	Tampil halaman daftar senat STTP.	Halaman senat berhasil menampilkan daftar senat STTP lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.

Klik link struktural	Tampil halaman daftar struktural STTP.	Halaman struktural berhasil menampilkan daftar struktural STTP lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.
Klik link sarana dan prasarana	Tampil halaman daftar sarana dan prasarana STTP.	Halaman sarana dan prasarana berhasil menampilkan daftar sarana dan prasarana STTP lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.
Klik link beasiswa	Tampil halaman daftar program beasiswa STTP.	Halaman beasiswa berhasil menampilkan daftar beasiswa STTP lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.
Klik link informasi (Berita)	Tampil halaman daftar informasi/berita STTP.	Halaman informasi/berita berhasil menampilkan daftar informasi/berita STTP lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.

Tabel 3. Pengujian Interface Prodi

Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Klik tombol masuk	Layar login tampil	Layar login tampil dengan isian email dan password prodi
Email dan password porodi diisikan	Email yang diisikan tidak sesuai dengan format penulisan email akan ditolak, Password yang diisikan tidak sesuai dengan pemilik akun, akses ditolak	Validasi email menggunakan regex berhasil diterapkan, dan pengecekan validitas password berhasil dilakukan
Klik tombol masuk	Halaman Dashboard Prodi tampil	Dashboard Prodi menampilkan data calon mahasiswa baru yang mendaftar dalam bentuk list card.
Klik menu Drawer	Menu sidebar tampil disebelah kiri layar aplikasi	Menu drawer menampilkan link-link menu yang akan dikelola oleh Prodi . Link yang tampil adalah visi dan misi, yayasan, senat, struktural, sarana dan prasarana, program studi dan berita (informasi)
Klik link kurikulum	Tampil halaman daftar kurikulum Program Studi.	Halaman Kurikulum berhasil menampilkan daftar Kurikulum Program Studi lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.
Klik link kompetensi keahlian	Tampil halaman daftar kompetensi keahlian lulusan Program Studi.	Halaman Kompetensi keahlian lulusan berhasil menampilkan daftar kompetensi keahlian lulusan Program Studi lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke

Klik link staff pengajar`	Tampil halaman daftar Staff pengajar sesuai Program Studi.	dashboard. Halaman staff pengajar berhasil menampilkan daftar staff pengajar sesuai Program Studi lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.
Klik link kegiatan mahasiswa`	Tampil halaman daftar kegiatan mahasiswa sesuai Program Studi.	Halaman kegiatan mahasiswa berhasil menampilkan daftar kegiatan mahasiswa sesuai Program Studi lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.
Klik link alumni`	Tampil halaman daftar alumni sesuai Program Studi.	Halaman alumni berhasil menampilkan daftar kegiatan alumni sesuai Program Studi lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.

Tabel 4. Pengujian Interface Calon Mahasiswa Baru

Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Klik tombol daftar	Layar pendaftaran calon mahasiswa baru tampil	Layar pendaftaran tampil dengan isian nama, nohp, email dan password
Email dan password porodi diisikan	Email yang diisikan tidak sesuai dengan format penulisan email akan ditolak, Password yang diisikan tidak sesuai dengan pemilik akun, akses ditolak	Validasi email menggunakan regex berhasil diterapkan, dan pengecekan validitas password berhasil dilakukan
Klik tombol masuk	Halaman Dashbboard Prodi tampil	Dashboard Prodi menampilkan data calon mahasiswa baru yang mendaftar dalam bentuk list card.
Klik menu Drawer	Menu sidebar tampil disebelah kiri layar aplikasi	Menu drawer menampilkan link-link menu yang akan dikelola oleh Prodi. Link yang tampil adalah visi dan misi, yayasan, senat, struktural, sarana dan prasarana, program studi dan berita (informasi)
Klik link kurikulum	Tampil halaman daftar kurikulum Program Studi.	Halaman Kurikulum berhasil menampilkan daftar Kurikulum Program Studi lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.
Klik link kompetensi keahlian	Tampil halaman daftar kompetensi keahlian lulusan Program Studi.	Halaman Kompetensi keahlian lulusan berhasil menampilkan daftar kompetensi keahlian lulusan Program Studi lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.

Klik link staff pengajar`	Tampil halaman daftar Staff pengajar sesuai Program Studi.	Halaman staff pengajar berhasil menampilkan daftar staff pengajar sesuai Program Studi lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.
Klik link kegiatan mahasiswa`	Tampil halaman daftar kegiatan mahasiswa sesuai Program Studi.	Halaman kegiatan mahasiswa berhasil menampilkan daftar kegiatan mahasiswa sesuai Program Studi lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.
Klik link alumni`	Tampil halaman daftar alumni sesuai Program Studi.	Halaman alumni berhasil menampilkan daftar kegiatan alumni sesuai Program Studi lengkap dengan tombol aksi (tambah, edit, dan hapus) serta tombol kembali ke dashboard.

4. Kesimpulan

Aplikasi PMB Digital dapat digunakan untuk memberitahukan atau menawarkan layanan pendidikan, biaya, jasa, lokasi dan mempromosikan produk-produk unggulan kampus secara mobile. Berdasarkan hasil pengujian secara alfa, fungsionalitas/modul aplikasi setiap aktor yang terlibat dalam sistem berhasil dijalankan.

Daftar Pustaka

- [1] S. Dharmawansyah, H. Cangara, and M. I. Sultan, "Strategi Promosi Dalam Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Pada Politeknik Negeri Media Kreatif Makassar," *J. Komun. KAREBA*, vol. 3, no. 4, pp. 256–263, 2014.
- [2] E. Sopandi and A. Pendahuluan, "Strategi Promosi Penerimaan Mahasiswa Baru Untuk PTS (Tinjauan atas kegiatan Promosi PTS di Jawa Barat Tahun 2010)," *J. Manajerial*, vol. 9, no. Januari, pp. 87–101, 2011.
- [3] I. Nurhayati, "Promosi Universitas Swasta Dalam Menarik Minat Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Promosi UPT HPPMB Universitas Muhammadiyah Sukabumi)," *J. JISPO*, vol. 7, no. 1, pp. 22–29, 2017.
- [4] S. Azis, "Efektivitas Promosi Terhadap Peningkatan Penerimaan Mahasiswa Pada Universitas Al Asyariah Mandar," *J. Pepatusda*, vol. 5, no. 1, pp. 85–102, 2013.
- [5] R. Harrison, D. Flood, and D. Duce, "Usability of mobile applications : literature review and rationale for a new usability model," *J. Interact. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2013.
- [6] S. Roy, "App Adoption And Switching Behavior: Applying The Extended Tam Smartphone App Usage," *JISTEM - Jorunal Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 14, no. 2, pp. 239–261, 2017, doi: 10.4301/S1807-17752017000200006.
- [7] T. A. Mazumder, M. S. Student, F. Light, S. Networking, and V. Players, "Mobile Application and Its Global Impact 1," *Int. J. Eng. Technol. IJET-IJENS*, vol. 10, no. 06, pp. 72–78, 2010.
- [9] A. F. S. Niamh Caprani, Paulina Piasek, Cathal Gurrin, Noel E. O'Connor, Kate Irving, "Life-Long Collections : Motivations and The Implication for Lifelogging with Mobile Device," *Int. J. Mob. Hum. Comput. Interact*, vol. 6, no. 1, pp. 15–35, 2014, doi: 10.4018/ijmhci.2014010102.
- [10] P. Mainkar and S. Giordano, *Google Flutter Mobile Development Quick Start Guide*. Livery Place 35 Livery Street Birmingham B3 2PB, UK: Packt Publishing Ltd, 2019.
- [11] S. Samal and S. P. Jena, "Research on the Development of a New Shop Application Using Android," *Int. J. Adv. Comput. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 236–241, 2014.
- [12] I. G. Khairil Hamdi, Budi Sunaryo, Arianto, Yuhefizar, "Sistem Pelacakan Lokasi Petugas Survei RTLH Menggunakan GPS Android dan WebGIS," *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 3, pp. 552–559, 2019.
- [13] N. Dilson, "Perancangan Model dan Prototype Aplikasi Tracer Study Berbasis Mobile," in *Seminar Nasional Sisfotek (Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, 2018, pp. 115–123, [Online]. Available: <http://seminar.iaii.or.id>.