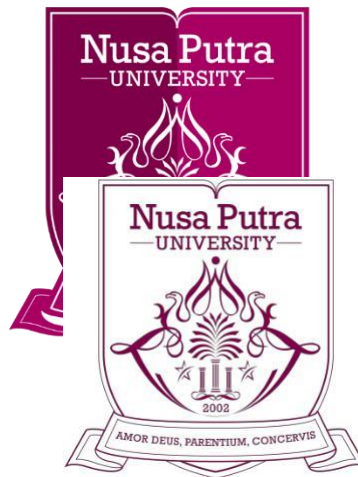


**PERANCANGAN SISTEM BIMBINGAN SYARAT
KECAKAPAN UMUM PRAMUKA BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN METODE *RAPID*
*APPLICATION DEVELOPMENT***

SKRIPSI

REZA RAMA PUTRA

20190040088



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2023**

**PERANCANGAN SISTEM BIMBINGAN SYARAT
KECAKAPAN UMUM PRAMUKA BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN METODE *RAPID*
*APPLICATION DEVELOPMENT***

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Dalam Menempuh Gelar Sarjana Teknik Informatika*

REZA RAMA PUTRA

20190040088



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2023**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM BIMBINGAN SYARAT
KECAKAPAN UMUM PRAMUKA BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT*

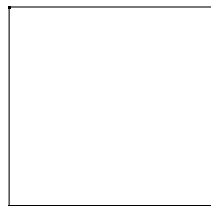
NAMA : REZA RAMA PUTRA

NIM : 20190040088

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dari ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk membatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi, Juli 2023



Reza Rama Putra

Penulis

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM BIMBINGAN SYARAT
KECAKAPAN UMUM PRAMUKA BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT*

NAMA : REZA RAMA PUTRA

NIM : 20190040088

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui
Sukabumi, Juli 2023

Ketua Program Studi Teknik Informatika, Pembimbing,

Anggun Fergina, M.Kom
NIDN. 0407029301

Somantri, M.Kom
NIDN. 0419128801



PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM BIMBINGAN SYARAT
KECAKAPAN UMUM PRAMUKA BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT*

NAMA : REZA RAMA PUTRA

NIM : 20190040088

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 10 Juli 2023. Menurut pandangan kami, skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Pembimbing I

Pembimbing II

Somantri, S.T., M.Kom

NIDN. 0419128801

Ona Purnama Insany, S.ST., M.Kom

NIDN. 0417077908

Ketua Penguji

Ketua Program Studi

Kamdan, S.T., M.Kom

NIDN. 0401107401

Anggun Fergina, M.Kom

NIDN. 0407029301

Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng.

NIDN : 0402037401

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Perancangan Sistem Bimbingan Syarat Kecakapan Umum Pramuka Berbasis Android".

Penulis ingin dengan tulus mengucapkan persembahan ini kepada:

1. Orangtua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan cinta, doa, dukungan, dan semangat dalam setiap langkah perjalanan hidup penulis.
2. Dosen pembimbing, Bapak Somantri, S.T., M.Kom dan Ibu Gina Purnama Insany, S.ST., M.Kom atas bimbingan, arahan, dan kesabaran yang diberikan dalam mengarahkan penulis menuju kesuksesan skripsi ini.
3. Semua dosen dan staf Program Studi Teknik Informatika, yang telah berperan penting dalam memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas kepada penulis selama menempuh studi di universitas ini.
4. Teman-teman seangkatan, yang telah berbagi perjuangan, tawa, dan dukungan dalam perjalanan studi kami. Kalian adalah sumber inspirasi dan motivasi yang tak tergantikan.
5. Semua responden dan partisipan penelitian, yang telah memberikan waktu, informasi, dan partisipasi yang berharga dalam penelitian ini. Tanpa kontribusi mereka, penelitian ini tidak akan berhasil terlaksana.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.



Penulis sadar bahwa tanpa dukungan dan bantuan dari semua pihak di atas, penulisan skripsi ini tidak akan mungkin terwujud. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga atas segala bantuan dan peran yang telah diberikan.

Penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan, serta mampu memberikan inspirasi dan pemahaman yang lebih baik tentang Sistem Bimbingan Syarat Kecakapan Umum Pramuka Berbasis Android.

Akhir kata, penulis mengharapkan maaf yang sebesar-besarnya apabila ada kesalahan atau kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangsih positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

ABSTRACT

The development of human resources, especially for young people who are members of the Scout Movement, uses several scouting techniques including a skills marking system. The Scout Movement Proficiency Mark System is a General Proficiency Requirement (SKU). SKU are the proficiency requirements that must be met by Enforcement Scouts to get the General Proficiency Mark (TKU). Enforcement Scout TKU is a sign of proficiency after fulfilling the General Proficiency Requirements according to the level. But at this time it is still carried out face to face with scout coaches. In the testing procedure students often need to wait so that it wastes a lot of time. Based on these problems, an Android-based SKU Guidance System was designed using the Rapid Application Development Method. The Design of an Android-Based General Proficiency Guidance System is an application designed to make it easier for students to carry out SKU guidance starting from submitting tests, remedial work to the testing process and ACC, all of which are carried out online using information technology. This research aims to develop an Android-based general proficiency requirements guidance application called BIMSKU for enforcement scouts. In making it, this research uses the Android Studio application with the Rapid Application Development system development method. This application is designed using the Java programming language and using a firebase database, The results of black box testing that has been done, this system has run as expected. Then based on the results of usability testing, the average percentage result of 86.08% shows that the respondents' results are very good with the criteria of strongly agreeing with the existence of this system, Based on this, the Android-based General Proficiency Requirements guidance application is ready to be used online

Keywords : SKU, Design, Application, Android, Rapid Application Development.

ABSTRAK

Perkembangan sumber daya manusia khususnya bagi para pemuda yang tergabung dalam Gerakan Pramuka, digunakan beberapa teknik kepramukaan termasuk sistem tanda kecakapan. Sistem Tanda Kecakapan Umum merupakan syarat-syarat kecakapan yang harus dipenuhi oleh Pramuka Penegak untuk mendapatkan Tanda Kecakapan Umum (TKU). TKU Pramuka Penegak yaitu tanda kecakapan setelah memenuhi Syarat Kecakapan Umum sesuai dengan tingkatannya. Namun pada saat ini hal itu masih dilaksanakan secara tatap muka dengan pembina pramuka. Dalam prosedur pengujian sering kali peserta didik perlu menunggu sehingga membuang banyak waktu. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dirancanglah Sistem Bimbingan SKU Berbasis Android Menggunakan Metode *Rapid Application Development*. Perancangan Sistem Bimbingan Kecakapan Umum Berbasis Android merupakan sebuah aplikasi yang dirancang guna mempermudah peserta didik dalam melakukan bimbingan SKU mulai dari pengajuan pengujian, pekerjaan remedial proses pengujian dan ACC sehingga dilaksanakan secara online menggunakan teknologi informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi bimbingan syarat kecakapan umum berbasis Android yang dinamakan BIMSKU untuk anggota pramuka penegak. Dalam pembuatannya, penelitian ini menggunakan aplikasi Android Studio dengan metode pengembangan sistem *Rapid Application Development*. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan menggunakan database firebase, Hasil dari pengujian black box yang telah dilakukan, sistem ini telah berjalan sesuai dengan harapan. Kemudian berdasarkan hasil pengujian *usability* mendapatkan hasil persentase rata-rata 86,08% menunjukan bahwa hasil responden sangat baik dengan kriteria sangat setuju dengan adanya sistem ini, berdasarkan hal tersebut aplikasi bimbingan syarat kecakapan umum berbasis android siap digunakan secara online

Kata kunci : SKU, Perancangan, Aplikasi, Android, *Rapid Application Development*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Perancangan Sistem Bimbingan Syarat Kecakapan Umum Pramuka Berbasis Android".

Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas Nusa Putra. Skripsi ini telah ditulis berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan selama beberapa waktu, yang diawali dengan perumusan masalah, pengumpulan data, analisis data, hingga pembahasan dan kesimpulan. Penulis ingin menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Kurniawan ST, M.Si, MM Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Sukabumi Ibu Anggun Fergina, M.Kom
3. Dosen Pembimbing I Bapak Somantri, S.T., M.Kom
4. Dosen Pembimbing II Ibu Gina Purnama Insany, S.ST., M.Kom
5. Dosen Penguji, Bapak Kandi, M.Kom
6. Para Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Sukabumi
7. Orang tua dan Keluarga
8. Rekan – rekan mahasiswa Teknik Informatika 2019
9. Pengurus Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Warungkiara

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan kontribusi kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang Kepramukaan. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi inspirasi bagi penelitian-penelitian mendatang.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Sukabumi, 16 Juli 2023

Reza Rama Putra

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Rama Putra
NIM : 20190040088
Program Studi : Teknik Informatika
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Perancangan Sistem Bimbingan Syarat Kecakapan Umum Pramuka Berbasis Android Menggunakan Metode *Rapid Application Development*”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 16 Juli 2023

Yang menyatakan

(Reza Rama Putra)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait.....	5
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Gerakan Pramuka	8
2.2.2 Syarat Kecakapan Umum	9
2.2.3 Pengembangan Sistem	9



2.2.4	Android	9
2.2.5	Android Studio	12
2.3	Kerangka Pemikiran	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		15
3.1	Tahapan Penelitian	15
3.2	Metode Penelitian	16
3.3	Metode Pengumpulan Data	16
3.3.1	Observasi	16
3.3.2	Wawancara	16
3.3.3	Studi Literatur	17
3.4	Metode Pengembangan Sistem.....	17
3.4.1	<i>Requirement Planning</i>	18
3.4.2	<i>User Design</i>	19
3.4.3	<i>Construction</i>	33
3.4.4	<i>Cotuver</i>	33
3.5	Metode Pengujian	33
3.5.1	Pengujian Fungsionalitas	34
3.5.2	Pengujian <i>Usability</i>	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1	Implementasi	35
4.2	Pengujian	45
4.2.1	Pengujian Fungsionalitas	45
4.2.2	Pengujian <i>Usability</i>	48
BAB V PENUTUP		53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	53



DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	5
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara	17
Tabel 3.2 Kebutuhan Non Fungsional	19
Tabel 4. 1 Pengujian Form Registrasi	46
Tabel 4. 2 Pengujian Form <i>Login</i>	46
Tabel 4. 3 Pengujian Menu E-SKU.....	47
Tabel 4. 4 Pengujian Sistem Bimbingan Syarat Kecakapan Umum	47
Tabel 4. 5 Skala <i>Likert</i>	48
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner	49
Tabel 4. 7 Interval Presentase Kesetujuan	51
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Setiap Pertanyaan	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	13
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	15
Gambar 3.2 <i>Use Case</i>	20
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Peserta	21
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Pembina.....	22
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Admin.....	22
Gambar 3.6 <i>Class Diagram</i>	23
Gambar 3.7 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	24
Gambar 3.8 Perancangan Antarmuka Halaman Utama	25
Gambar 3.9 Perancangan Antarmuka Halaman Login.....	26
Gambar 3.10 Perancangan Antarmuka Halaman Daftar	27
Gambar 3.11 Perancangan Antarmuka Halaman Satya Dharma	28
Gambar 3.12 Perancangan Antarmuka Halaman Utama Peserta dan Pembina	29
Gambar 3.13 Halaman Bimbingan Peserta dan Pembina	30
Gambar 3.14 Perancangan Antarmuka Halaman Pilihan Tingkatan.....	31
Gambar 3.15 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Input</i> Bimbingan.....	32
Gambar 3.16 Halaman Admin	33
Gambar 4.1 Halaman Utama	35
Gambar 4.2 Halaman Menu Quiz	36
Gambar 4.3 Halaman Menu Lambang	36
Gambar 4. 4 Halaman Menu Satya Dharma	37
Gambar 4.5 Halaman Registrasi Peserta dan Pembina	38
Gambar 4.6 Halaman <i>Login</i>	39
Gambar 4.7 Halaman Utama Peserta dan Pembina.....	40
Gambar 4.8 Halaman Bimbingan Peserta dan Pembina	41
Gambar 4.9 Halaman Pilihan Tingkatan	42
Gambar 4.10 Halaman <i>Input</i> Bimbingan	43
Gambar 4.11 Halaman Admin	44
Gambar 4. 12 <i>Database</i> Peserta dan Pembina	45



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pentingnya standarisasi dan kualifikasi sumber daya manusia dalam rangka revitalisasi Gerakan Pramuka guna menghadapi era globalisasi yang sarat dengan persaingan dan tantangan dalam membina dan mengembangkan anggota Gerakan Pramuka. Untuk membangun sumber daya manusia, khususnya bagi para pemuda yang tergabung dalam Gerakan Pramuka, diterapkan beberapa teknik kepramukaan termasuk sistem tanda kecakapan. Sistem Tanda Kecakapan Gerakan Pramuka merupakan Syarat Kecakapan Umum (SKU). SKU merupakan syarat-syarat kecakapan yang harus dipenuhi oleh Pramuka Penegak untuk mendapatkan Tanda Kecakapan Umum (TKU) [1]. TKU Pramuka Penegak yaitu tanda kecakapan setelah memenuhi syarat-syarat Kecakapan Umum sesuai dengan tingkatannya.

Namun pada saat ini hal itu masih dilaksanakan secara tatap muka dengan pembina pramuka. Dalam prosedur pengujian sering kali peserta didik perlu menunggu lama dan juga mengingat pembelajaran disekolah yang padat sehingga pada jam pulang sekolah terkadang tidak sampai semua peserta bisa melaksanakan ujian. Sehingga terkadang peserta didik diharuskan untuk menemui pembina di satu lokasi untuk proses pengujian dan hal itu tentu bertentangan dengan tujuan sistem informasi menghilangkan waktu dan jarak. Berdasarkan hal tersebut, maka dirancanglah Sistem Bimbingan SKU Berbasis Android Menggunakan Metode RAD.

Perancangan Sistem Bimbingan Syarat Kecakapan Umum Berbasis Android merupakan sebuah aplikasi yang dirancang guna mempermudah peserta didik dalam melakukan bimbingan SKU mulai dari pengajuan pengujian, pekerjaan remedial proses pengujian dan ACC semuanya dilaksanakan secara online menggunakan teknologi informasi serta ditambahkan beberapa fitur guna menunjang wawasan peserta didik dalam mempelajari kepramukaan untuk

mencapai tanda kecakapan umum. Selain dari Sistem Bimbingan Syarat Kecakapan Umum, di sistem juga dibangun sebuah *speech to text* dan *text to speech* untuk sebuah hapalan berupa Tri satya dan Dasa Dharma. Sistem Bimbingan Syarat Kecakapan Umum Berbasis Adnroid ini dibangun dengan metode *Rapid Aplication Development* (RAD). Metode RAD adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak inkremental (bertingkat) yang menempatkan fokus pada siklus pengembangan sistem yang cepat, cepat, dan singkat [2]–[4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi bimbingan Syarat Kecakapan Umum Pramuka berbasis android
2. Bagaimana cara mengimprovisasi bimbingan Syarat Kecakapan Umum Pramuka dari cara manual/konvensional menjadi digitalisasi ?
3. Bagaimana cara pengujian sistem bimbingan syarat kecakapan umum berbasis android.



1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membuat batasan masalah agar pembahasan yang ada di dalam penulisan ini tidak melebar dan menyimpang dari judul pembahasan. Adapun batasan – batasan yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat untuk peserta didik dan pembina pramuka
2. Aplikasi dibuat untuk bimbingan Syarat Kecakapan Umum
3. Pengguna dalam sistem ini diberikan fungsi untuk melihat berita dan informasi umum yang meliputi informasi kegiatan, agenda kegiatan, data potensi, dan materi kepramukaan.
4. Aplikasi ini hanya bisa digunakan di perangkat android.
5. Aplikasi bimbingan ini digunakan hanya untuk pramuka penegak tingkat bantara dan laksana

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Membangun Sistem Bimbingan Syarat Kecakapan Umum Berbasis Android.
2. Menciptakan serta mengimplementasikan aplikasi penyelesain syarat kecakapan umum ini agar bisa memudahkan dan melancarkan proses penempuhan tanda kecakapan umum yang masih manual.
3. Menguji sistem bimbingan syarat kecakapan umum berbasis android agar dapat digunakan sesuai dengan fungsinya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Memberikan nilai tambah baik pengetahuan maupun keilmuan baru bagi penulis dalam merancang sistem aplikasi bimbingan Syarat Kecakapan Umum.

2. Bagi Kepramukaan

Memberikan kemudahan dalam membantu proses penempuhan Tanda Kecakapan Umum.

3. Terhadap lembaga Universitas

Menjadikan bahan referensi bagi peneliti di masa yang akan datang dalam pengembangan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terbagi dalam 5 (lima) bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat uraian tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang penelitian terkait, landasan teori, serta kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini menjelaskan metode penelitian yang akan digunakan yang bersifat khas dan khusus dalam penelitian yang dirancang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini memaparkan hasil dari tahapan penelitian, mulai dari perencanaan kebutuhan, perancangan, implementasi dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sistem Bimbingan Syarat Kecakapan Umum Pramuka berbasis android telah berhasil dibangun menggunakan metode *Rapid Application Development* setelah melakukan berbagai tahapan mulai dari perencanaan, perancangan, implementasi hingga pengujian. Sistem yang dibangun merupakan sistem yang digunakan agar mempermudah peserta pramuka maupun pembina dalam melakukan proses bimbingan SKU tanpa terkendala oleh jarak. Sistem ini telah berhasil melewati

Proses pengujian *black box*. Berdasarkan hasil pengujian black box terhadap sistem, mendapatkan hasil yang sesuai. Kemudian berdasarkan hasil pengujian *usability* mendapatkan hasil persentase rata-rata 86,08% menunjukkan bahwa hasil responden sangat baik dengan ~~kemudian~~ sangat setuju dengan adanya sistem ini. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa sistem ini telah berfungsi dengan baik dan bisa digunakan untuk bimbingan syarat kecakapan umum anggota pramuka menggunakan perangkat android yang telah tersedia di *play store*.



5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dan penelitian yang dilakukan, maka dapat menemukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut dalam upaya peningkatan kualitas sistem yang telah dibuat. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan adalah :

1. Melakukan pembaruan pada *interface* dan sistem informasi nya karena seiring berjalannya waktu akan lahir lagi fitur baru yang lebih menarik penggunaanya.
2. Penulis menyarankan agar *user* dapat menggunakan sistem Bimbingan Syarat Kecakapan Umum sesuai dengan prosedur agar sistem informasi bisa dipergunakan sesuai fungsinya.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memberi fungsi tambahan berupa fungsi antara lain : fungsi untuk mencetak hasil bimbingan, notifikasi bimbingan kepada pembina, dan profil pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. R. A. Pawitra and T. Setyawan, *PENDIDIKAN KEPRAMUKAAN BERBASIS SAINTIFIK*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- [2] D. Handayani and H. Lubis, “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN APLIKASI RUMAH KOS DENGAN MENGGUNAKAN RAPID APPLICATION DEVELOPMENT BERBASIS ANDROID DAN SMS GATEWAY,” *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, vol. 8, no. 1, pp. 83–88, 2021.
- [3] A. Andriani, “Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Online Dengan Metode Rapid Application Development (RAD),” *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 10, no. 3, 2018.
- [4] E. Julirianto and N. Kurniadin, “Pengembangan Aplikasi Point Of Sale Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development,” *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, vol. 5, no. 3, pp. 211–218, 2020.
- [5] A. Putro Samudro, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Website Sebagai Media Penempuhan Syarat Kecakapan Umum (SKU).” Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.
- [6] P. Sonya and S. Karmila, “Perancangan Sistem Bimbingan Skripsi Berbasis Android Pada Ptik Universitas Bung Hatta.” Universitas Bung Hatta, 2022.
- [7] M. M. Ria Andryani, M. Kom, M. M. Ria Andryani, and M. Kom, “PROTOTYPE APLIKASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA (BIMSI) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI BERBASIS ANDROID DI UNIVERSITAS BINA DARMA,” *PROTOTYPE APLIKASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA (BIMSI) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI BERBASIS ANDROID DI UNIVERSITAS BINA DARMA*, 2022.

- [8] A. Darmasanjaya, "Implementasi Sistem Monitoring Terhadap Proses Bimbingan Tugas Akhir Berbasis Android (Studi Kasus: Institus Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)/Alvin Darmasanjaya/59150214/Pembimbing: Budi Wasito," 2019.
- [9] I. P. G. A. Sudiatmika, K. H. S. Dewi, A. A. R. Jayaningsih, and W. W. Artana, "APPLICATION USING ANDROID-BASED FIREBASE AND JETPACK SERVICES FOR THESIS GUIDANCE," in *International Conference on Government Education Management and Tourism*, 2022.
- [10] L. NOVITASARI, "PENGEMBANGAN BUKU SKU PRAMUKA SIAGA BERBASISBUDAYALOKALUNTUKMENINGKATKAN PEMAHAMAN TERHADAP MATERI KEPRAMUKAAN DI SD/MI." STKIP PGRI PACITAN, 2022.
- [11] T. Setyawan and N. Istiawan, *Pendidikan Dasar Kepramukaan Sebagai Pegangan Dasar Mahasiswa Dan Pembina Pramuka*. uwais inspirasi indonesia, 2020.
- [12] D. A. Hafidz, "Pengembangan Sistem Informasi Edukasi dan Pemasaran Hasil Pertanian di Tulang Bawang," 2021.
- [13] M. Q. AKBAR, "APLIKASI PENJUALAN SPAREPART KOMPUTER BERBASIS WEB DAN ANDROID (STUDI KASUS: ZONA KOMPUTER)," 2020.
- [14] C. Mandang, D. Wuisan, and J. Mandagi, "Penerapan Metode RAD dalam Merancang Aplikasi Web Proyek PLN UIP Sulbagut," *JOINTER: Journal Of Informatics Engineering*, vol. 1, no. 02, pp. 49–53, 2020.
- [15] D. Sukrianto and S. Maria, "Implementasi Sistem Informasi Repository Tugas Akhir Pada Amik Mahaputra Riau Berbasis Web," *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, vol. 3, no. 3, pp. 350–357, 2022.
- [16] I. Binanto, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia," in *Prosiding Seminar RiTekTra*, 2013, pp. 1–7.

- [17] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online,” *Jurnal Sains Dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019.

