

RANCANG BANGUN REMINDER KEGIATAN PEGAWAI DI KANTOR PPAT NOTARIS MANGATAS NASUTION S.H BERBASIS ANDROID

Anggita Dwi Inaya¹, Ifrah Ayyuna², Nur Nadilla³, Muhammad Dedi Irawan⁴

Sistem Informasi, Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email: Anggitainayah05@gmail.com¹ ifrahayuna@gmail.com² nurnadillaalifit@gmail.com³
muhammaddediirawan@uinsu.ac.id⁴

Abstract

The development of technology today plays a very important role in people's lives. Technology that has developed from time to time is expected to be a supporting tool to help manage and solve problems in the Mangtas Notary office. In this office, when analyzing and collecting data, a problem was found, namely that the employee activity system in the Mangatas Notary office still uses a manual system that has not been digitized. Therefore, the Android-based employee activity reminder app in Mangatas Notary Office is designed to help make it easier to convey information faster and more accurately. This study uses a data collection method through interviews and literature studies, while the system development method uses the Waterfall Method. The purpose of this application is to provide information about every activity that employees will do. This application was created to influence the progress at the Mangatas Notary Office in Technology Development which has now entered the 5.0 ERA so that the institution needs to develop work activities through technology.

Keywords: *Reminder; Technology; Notary Office*

PENDAHULUAN

Persaingan antar smartphone saat ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Penelitian tentang teknologi ponsel pintar merupakan salah satu bidang yang harus dibenahi. Hal ini terlihat dari semakin beragamnya fitur yang dikembangkan untuk mendukung ponsel tertentu. (Memperoleh, Sarjana, & Teknik, 2011) Saat ini, ponsel juga dapat digunakan sebagai asisten pribadi karena dapat digunakan untuk menyimpan informasi penting untuk tujuan komersial atau untuk mengingatkan pengguna akan tugas-tugas penting. (Sains, Teknologi, & Makassar, 2016) Salah satu fitur yang tersedia dalam program saat ini adalah kemampuan pengguna untuk mencatat jadwal, yang kemudian akan menghasilkan keluaran yang mirip dengan peringatan. guna memudahkan proses mengingatkan pegawai kantor notaris di Mangatas tentang jadwal kegiatan dan membantu mereka mengatur waktu dengan bijak. (Primadana Edde & Budayawan, 2021)

Kantor Notaris Mangatas masih menggunakan sistem manual dalam kegiatan pengingatannya. Reminder merupakan highlight pesan yang dapat membantu setiap orang mengingat sesuatu yang biasa terdapat pada ponselnya atau media perekam lainnya. (Sabirin & Mardikayasa, 2021) Kantor Notaris Mangatas biasanya mengalami hari yang berat dan sering kali lupa menetapkan jadwal harian tertentu dalam kegiatan kantor. (Catriwati, 2022) Diperlukan suatu sistem atau aplikasi yang dapat membantu pegawai dalam mengingat jadwal aktivitas sehari-hari di Kantor Notaris untuk mengatasi permasalahan tersebut. (Reminder et al., 2023) Aplikasi

“Rancang Bangun Reminder Kegiatan Pegawai Di Kantor Ppat Notaris Mangatas Nasution S.H Berbasis Android”

reminder diharapkan mampu mengatasi permasalahan pekerja dengan cepat, efektif, dan tepat.(Dwi Purwanto, 2014) Karyawan dapat mengikuti aktivitas kantor tepat waktu dengan aplikasi yang mengatur pengingat untuk mereka.(Kusniyati & Putro, 2018)

Selain itu, setiap kegiatan memiliki jadwal sibuknya masing-masing.(Niesviantika & Marcos, 2023) Tak jarang para karyawan tersebut kesulitan untuk melepaskan diri dari gadgetnya karena kecanggihan smartphone Android yang dimilikinya.(Viera Valencia & Garcia Giraldo, 2019) Aplikasi pengingat agenda pribadi tersebut telah banyak diteliti.(Rahmah & Mansur, 2017) Pembuatan aplikasi pengingat memungkinkan pekerja melihat tugas mereka dan berkomunikasi secara online..(Putra & Kurniawan, 2023) Teknologi informasi harus membantu keberhasilan upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang dapat dipercaya dan berkwalitas tinggi.(Putri et al., 2023) Pada saat ini, kemajuan teknologi juga semakin canggih, merambah setiap aspek kehidupan dan memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat.(Umar, Asrul, & Sawaji, 2018) Berbagai platform sistem telah muncul sebagai akibat dari perluasan perangkat keras dan perangkat lunak serta perangkat seluler..(Firdaus & Bengkulu, 2022)

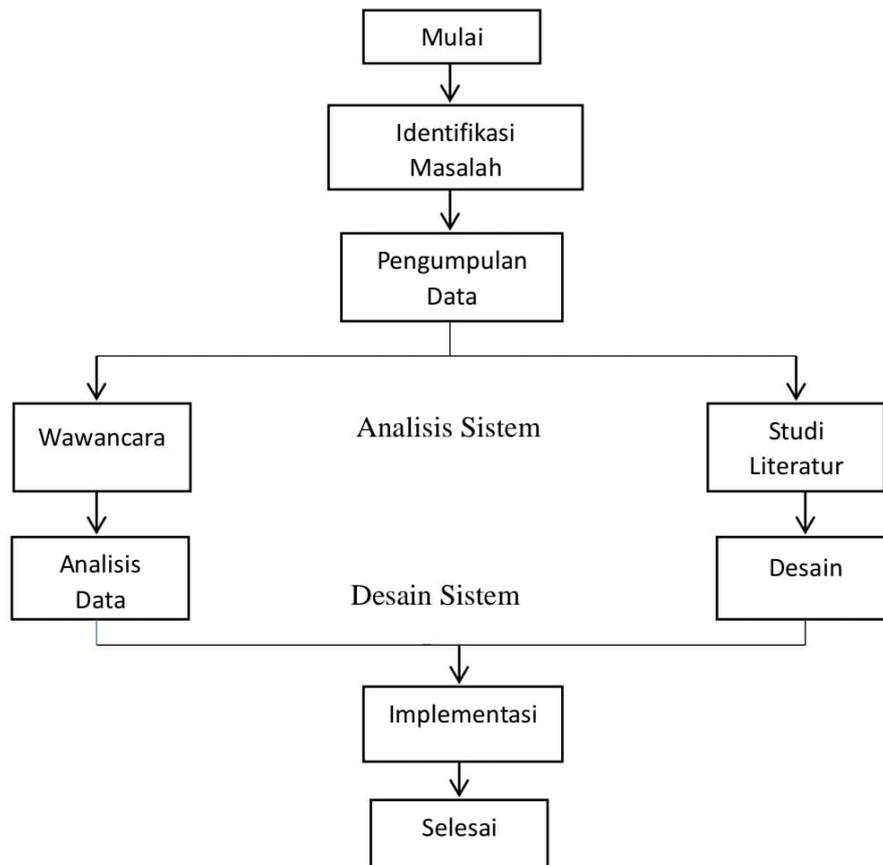
Dalam penelitian terdahulu banyak jenis aplikasi *reminder* berbasis android. Elfany Rizqi Syaputri, Samsudin, dan Ali Ikhwan, dengan penelitiannya yaitu Implementasi Metode *Geofence* Pada Aplikasi *Reminder* Berbasis *Android* yaitu membahas tentang sebuah pengingat pada pengguna saat masuk area Majelis Taklim. Dimana pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi literatur/pustaka, dan metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*. Model air terjun adalah model proses perangkat lunak yang melibatkan tahap pengembangan diskrit: spesifikasi, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pada prinsipnya, satu tahap harus selesai sebelum kemajuan ke tahap berikutnya dimungkinkan. Dalam praktiknya, ada iterasi yang signifikan antar tahapan(Sommerville, 2011)(Kania, Raden; Haerani, 2023).

Tujuan penelitian yang saya lakukan adalah untuk mengatasi kelalaian dan kemalasan para pegawai di kantor notaris mangatas. Aplikasi reminder untuk para pegawai di Kantor Mangatas Nasution ini, menjadi alternatif untuk menunjang kegiatan pengguna seperti menjadi pengingat sehari-hari saat bekerja dikantor tersebut. Pada akhirnya, tujuannya adalah untuk mencapai upaya membantu para pegawai untuk lebih fokus dalam kegiatan sehari-hari dikantor mangatas tersebut.

METODE PENELITIAN

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian adalah tahapan atau derajat penelitian yang dilakukan secara terorganisir, konvensional, logis, dan metodis. Penelitian dilakukan untuk menyederhanakan masalah saat ini.. Terdapat beberapa tahapan penelitian pada Gambar 1. (Fauziah, 2018)



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Untuk melakukan penelitian ini, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, antara lain tahapan proses pengembangan System air terjun (*Waterfall*) dan prosedur tahap penelitian sebagai berikut:

Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi dan mendokumentasikan segala sesuatu yang dianggap bermasalah, menentukan sumber utama permasalahan, dan membuat rumusan masalah secara menyeluruh merupakan bagian dari tahap identifikasi masalah. Pengumpulan data dilakukan setelah identifikasi(Isnaeni, 2012)

- a. Pengaruh Penerapan Sistem Informasi Pegawai perlu dibuat.
- b. Tidak efisiennya waktu yang digunakan untuk memproses pelayanan pegawai .

Pengumpulan Data

Selama fase ini, informasi dan data dikumpulkan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua pendekatan berbeda untuk mengumpulkan data: tinjauan 4system4ure dan wawancara.

1. Wawancara adalah Percakapan yang melibatkan dua orang atau lebih yang dilakukan dengan tujuan mengumpulkan informasi disebut wawancara antara pewawancara dan narasumber. Dengan demikian, metode wawancara merupakan salah satu cara untuk

mendapatkan informasi, misalnya untuk penelitian tertentu (Budiman, Hidayanti, Solihati, & Kania, 2024).

2. Studi Literatur adalah Seperangkat prosedur untuk mengumpulkan informasi perpustakaan, membaca dengan suara dan membuat catatan, serta mengorganisir bahan penelitian semuanya merupakan bagian dari studi literatur (Nasri, Kania, & Tsauri, 2020).

Selain itu, analisis data adalah proses menganalisis data untuk mengekstrak informasi relevan yang dapat menjadi landasan pengambilan keputusan pemecahan masalah. Ada pendekatan kualitatif dalam prosesnya (Sugiyono, 2016). Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang mengutamakan analisis dan deskripsi data hasil wawancara dan tinjauan pustaka.

Perancangan Sistem

Pada fase ini, sistem baru dirancang atau sistem yang sudah ada diperbaiki agar lebih baik. Ini dikenal sebagai desain Sistem Air Terjun (*waterfall*) yang dikaitkan dengan pendekatan kualitatif digunakan dalam perancangan System ini. Model air terjun adalah model proses perangkat lunak yang melibatkan tahap pengembangan diskrit: spesifikasi, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pada prinsipnya, satu tahap harus selesai sebelum kemajuan ke tahap berikutnya dimungkinkan. Dalam praktiknya, ada iterasi yang signifikan antar tahapan.

1. Desain

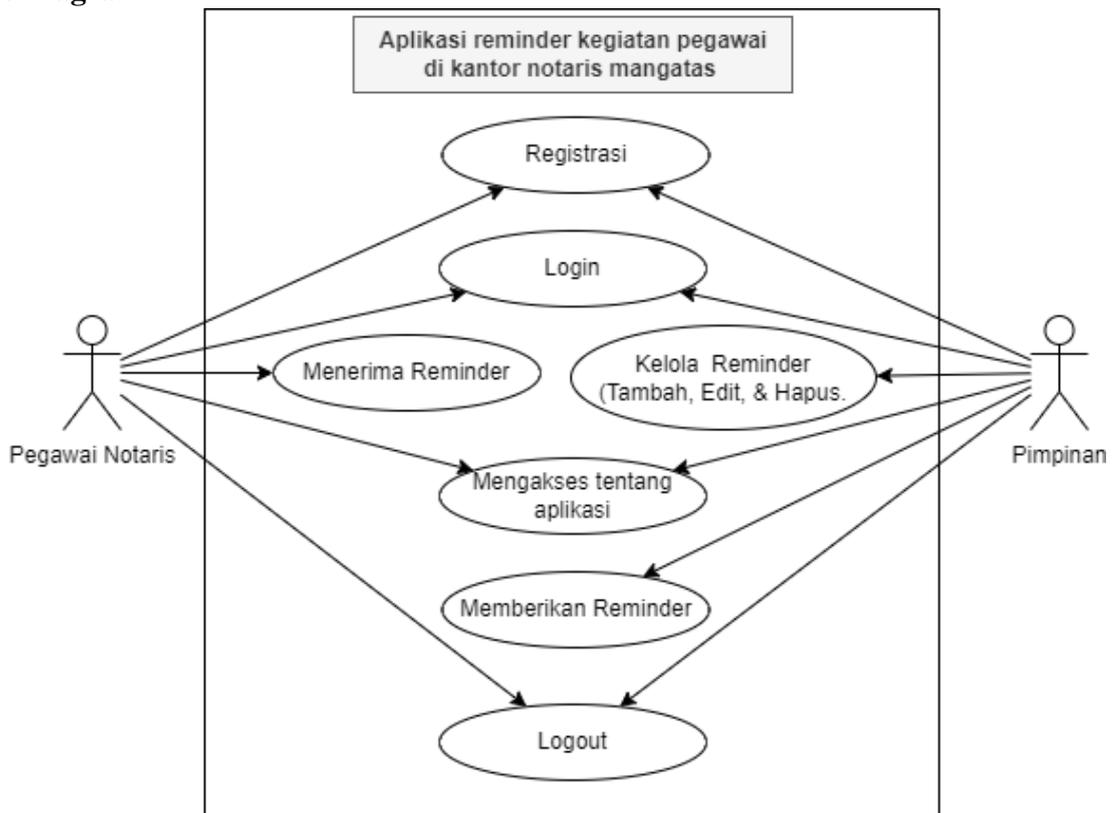
Desain merupakan rancangan yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi sistem.

2. Implementasi

Ini adalah langkah terakhir, setelah yang lainnya sudah selesai semua. Penelitian ini akan dilakukan secara efisien dengan menerapkan System yang efisien

HASIL DAN PEMBAHASAN

Use Case Diagram

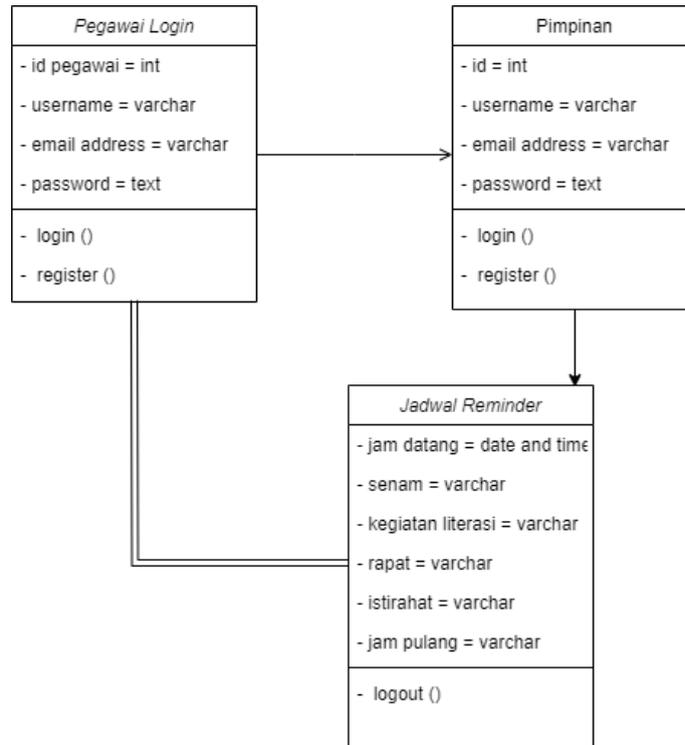


Gambar 2. Use Case Diagram Aplikasi Reminder Kegiatan Pegawai

Penjelasan :

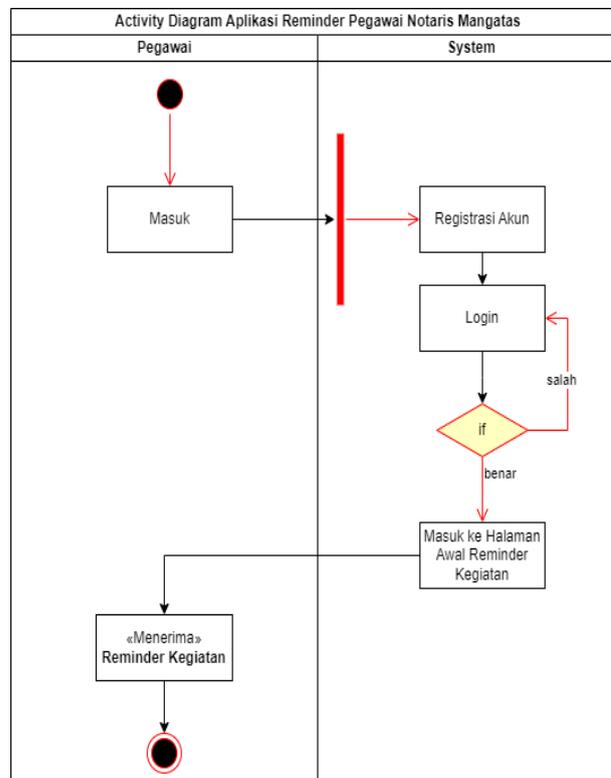
1. Pegawai disini berperan sebagai actor yang dapat melihat dan menerima reminder melalui aplikasi reminder di-mobile nya. Sebelum itu pegawai harus sudah membuat akun dengan cara registrasi kemudian login kedalam aplikasi. Aplikasi dilengkapi dengan akses login dan logout. Pegawai juga bisa mengakses tentang informasi yang ada di aplikasi.
2. Pada halaman awal setelah login lah disitu pegawai akan mengakses interaksi awal user, di halaman ini kurang lebih terdapat menu reminder kegiatan, menu akun.
3. Pimpinan dapat juga mengakses registrasi, login & logout, memberi dan mengelola reminder baik itu menambahkan, mengedit serta menghapus reminder yang diberikan, dan juga mengakses informasi tentang aplikasi.

1. Class Diagram



Gambar 3. Class Diagram Aplikasi Reminder Kegiatan Pegawai

Activity Diagram



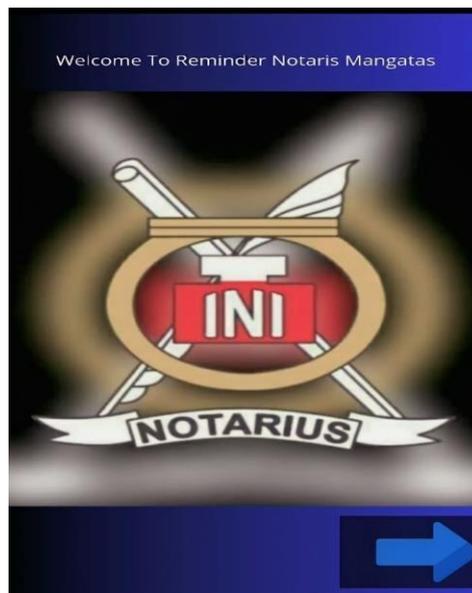
Gambar 4. Class Diagram Aplikasi Reminder Kegiatan Pegawai

Implementasi Sistem

Berikut adalah hasil dari implementasi sistemnya.

Tampilan Awal

Pada tampilan ini terdapat tampilan awal aplikasi *Reminder* Notaris Mangatas



Gambar 5. Tampilan Awal Aplikasi Reminder Kegiatan Pegawai

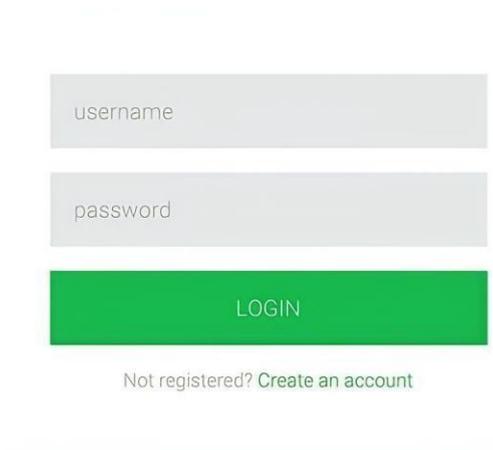
Tampilan Registrasi

Tampilan ini terdapat nama, username, password, re-password yang wajib diisi unruk membuat akun

Gambar 6. Tampilan Registrasi Aplikasi Reminder Kegiatan Pegawai

Tampilan Login

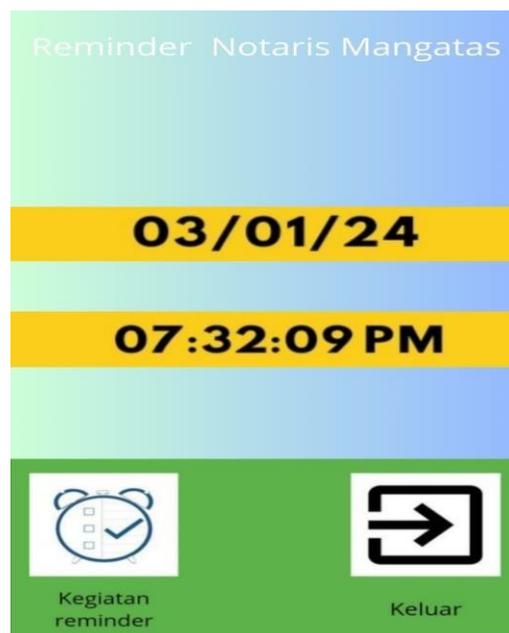
Pada Tampilan login ini terdapat username dan password untuk masuk ke akun



Gambar 7. Tampilan Login Aplikasi Reminder Kegiatan Pegawai

Tampilan Halaman Utama

Pada halaman ini terdapat pilihan kegiatan reminder atau keluar, jika pilih keluar maka otomatis akan keluar dari akun Reminder



Gambar 8. Tampilan halaman utama Aplikasi Reminder Kegiatan Pegawai

Tampilan Reminder Kegiatan Pegawai

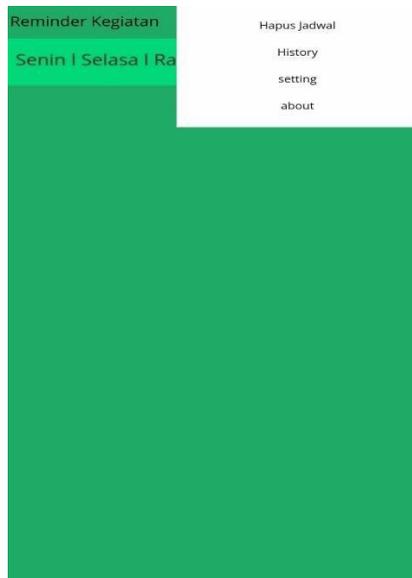
Pada tampilan ini terdapat eberapa kegiatan pegawai yang telah diatur dalam akun reminder



Gambar 9. Tampilan Reminder Aplikasi Reminder Kegiatan Pegawai

Tampilan Menu Reminder

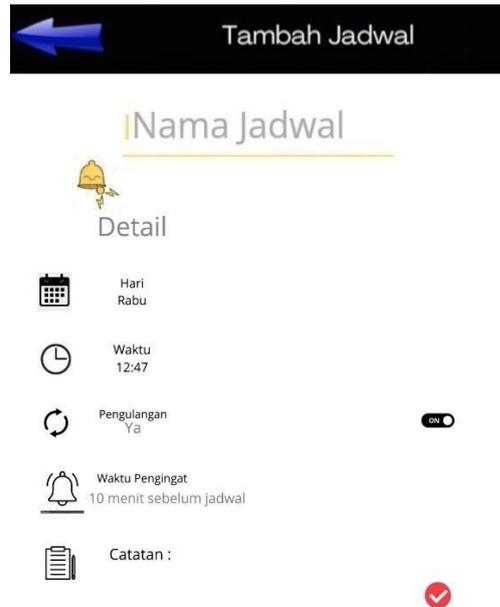
Pada tampilan ini terdapat menu reminder bisa menghapus jadwal, melihat story, atau mensetting



Gambar 10. Tampilan Menu Reminder Aplikasi Reminder Kegiatan Pegawai

Tampilan Tambah Jadwal Reminder

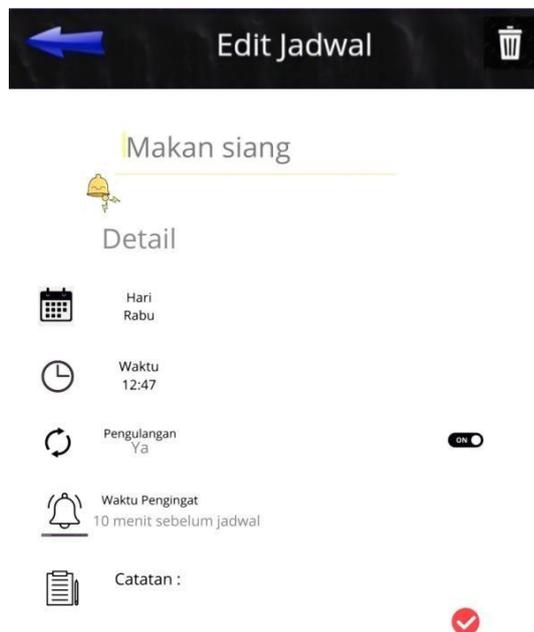
Pada tampilan terdapat para pegawai bisa menambahkan jadwal Remindernya



Gambar 11. Tampilan Tambah Jadwal Aplikasi Reminder Kegiatan Pegawai

Tampilan Edit Jadwal Reminder

Pada tampilan ini pegawai bisa mengubah jadwal sesuai jadwal mereka masing masing



Gambar 12. Tampilan Edit Jadwal Reminder Aplikasi Reminder Kegiatan Pegawai

KESIMPULAN

Setelah penulis melaksanakan Kerja Praktik (KP) di Kantor Notaris dan PPAT Mangatas Nasution, S.H Provinsi Sumatera Utara, Penulis mendapatkan wawasan dan pengalaman mengenai dunia kerja secara nyata. Penulis juga menerapkan ilmu yang didapat dalam perkuliahan yang bergerak pada bidang komputer. Oleh karena itu, Penulis dapat mengambil kesimpulan setelah melakukan Kerja Praktik (KP) yang dilakukan selama 30 hari di Kantor Notaris dan PPAT Mangatas Nasution, S.H Provinsi Sumatera Utara yaitu Penulis mengetahui permasalahan yang terjadi pada setiap melakukan kegiatan yang penting pada pegawai di Kantor Notaris dan PPAT Mangatas Nasution, S.H Provinsi Sumatera Utara ialah tidak tersedianya sebuah aplikasi Reminder yang bertujuan untuk memudahkan pegawai dalam melihat agenda jadwal penting sehingga pegawai di Kantor Notaris dan PPAT Mangatas Nasution, S.H Provinsi Sumatera Utara dapat bersiap-siap untuk melaksanakan kegiatan penting tersebut. Selain itu aplikasi ini dapat juga diakses kapan saja dan dimana saja bagi pegawai di Kantor Notaris dan PPAT Mangatas Nasution, S.H Provinsi Sumatera Utara guna memperoleh informasi yang tepat, cepat dan akurat. Demikianlah penelitian pada kali ini semoga dapat bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Ramdani, Hidayanti, Nur, Solihati, Tifani Intan, & Kania, Raden. (2024). Sistem Pengolahan Nilai Raport Berbasis Web pada SMPN 1 Petir. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 12(2), 158–166.
- Catriwati, Suwarti,. (2022). Aplikasi Pengingat Jadwal Dan Tugas Kuliah Berbasis Android. *Jurnal Intra Tech*, 6(1), 01–07. <https://doi.org/10.37030/jit.v6i1.106>
- Dwi Purwanto, Devi. (2014). Aplikasi Reminder Pada Android Mobile Device. *Jurnal Link*, 20(1), 17–23.
- Fauziah, Deva Nur. (2018). *BAB III METODOLOGI PENELITIAN 3. 1 Tahapan Penelitian*. 18–28.
- Firdaus, Ahlul, & Bengkulu, Universitas Muhammadiyah. (2022). *Aplikasi Agenda Menggunakan Push Notification Dan Global Positioning System (Gps)*. 1, 131–141.
- Isnaeni. (2012). BAB 1, Pendahuluan. *Jurnal Kesehatan*, 6(6), 9–33.
- Kania, Raden; Haerani, Anggi; Sulsiah. (2023). Perencanaan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada CV. Mustika Bahari. *Jurnal Sains Dan Teknologi (SAINTEK)*, 7(2), 147–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.47080/sainstek.v7i2.2594>
- Kusniyati, Harni, & Putro, Arum Waruju Jono. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Reminder Pengumpulan Soal Ujian Di Smk Jakarta 1 Berbasis Web. *Petir*, 11(2), 191–202. <https://doi.org/10.33322/petir.v11i2.349>
- Memperoleh, Untuk, Sarjana, Gelar, & Teknik, Jurusan. (2011). *Implementasi Pengembangan Aplikasi Reminder Berbasis Android HALAMAN JUDUL FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA Implementasi Pengembangan Aplikasi Reminder Berbasis Android*.
- Nasri, Edy, Kania, R., & Tsauri, S. (2020). Network Integration and Security using IDS

- and Tunneling Methods. *International Multidisciplinary Conference on Education, Technology and ...*, 410(Imcete 2019), 91–94. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200303.023>
- Niesviantika, Irza Dwi, & Marcos, Hendra. (2023). Perancangan Aplikasi Pengingat Jadwal dan Rencana. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi Jl.*, 12, 359–366.
- Primadana Edde, Genta, & Budayawan, Khairi. (2021). Pembuatan Aplikasi Reminder Jadwal Perkuliahan di Jurusan Teknik Elektronika Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(4), 1. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i4.112669>
- Putra, M. Yudha, & Kurniawan, Dwi Ely. (2023). Implementasi Sistem Reminder Jadwal pada eLearning Moodle Berbasis API Menggunakan Framework Flutter. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 4(1), 7–11. <https://doi.org/10.52158/jacost.v4i1.490>
- Putri, Karina Ananda, Soviana, Aura Anisa, Yuningsih, Yayuk, Informatika, Teknik, Teknik, Fakultas, Nusantara, Universitas, & Kediri, Pgri. (2023). *Perancangan “OPPEN MAPEL” Berbasis Android untuk Penyusunan Jadwal Pelajaran*. 2, 95–102.
- Rahmah, Rahmah, & Mansur, Mansur. (2017). Desain dan implementasi sistem penjadwalan agenda berbasis android. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(2), 196–206. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v8i2.646>
- Reminder, Aplikasi, Kuliah, Jadwal, Tugas, Dan, Berbasis, Mahasiswa, Oleh, Android, Amri, :, Irawan, Dika, Utami, Wahyu Sri, & Dika Irawan, Amri. (2023). *Aplikasi Reminder Jadwal Kuliah dan Tugas Mahasiswa Berbasis Android*. 5, 288–300.
- Sabirin, Abdul Rasyid, & Mardikayasa, I. Kadek Deni. (2021). *309-1456-1-Pb*. 10(1), 19–25.
- Sains, Fakultas, Teknologi, D. A. N., & Makassar, U. I. N. Alauddin. (2016). *Aplikasi Class Reminder Untuk Uin Alauddin Makassar Berbasis Android*.
- Sommerville, Ian. (2011). Software Engineering 9. In Michael; at al Horton, Marcia ; Hirsch (Ed.), *Pearson* (Internatio, Vol. 9). <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3731>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi(Mixed Methods)* (8th ed.; Sutopo, ed.). Yogyakarta: Alfabeta.
- Umar, Najirah, Asrul, Billy Eden William, & Sawaji, Jamaluddin. (2018). Aplikasi Berbasis Android Untuk Petugas Kebersihan. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SEMNASITIK)*, 1(1), 393–398.
- Viera Valencia, Luis Felipe, & Garcia Giraldo, Dubian. (2019). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 1139–1148.