

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PENGINGAT JADWAL KULIAH MAHASISWA STIKOM TUNAS BANGSA

Sarah Annisa Zahwaa¹, Thalita Nazwa Aulia², Armanda Afridan³, Dava Setyawan Hadi⁴, Indra Gunawan⁵

STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar

Email: [1sarahannisa01@gmail.com](mailto:sarahannisa01@gmail.com), [2thalitanazwaa@gmail.com](mailto:thalitanazwaa@gmail.com), [3armandaafridan27@gmail.com](mailto:armandaafridan27@gmail.com), [4davasetiawan0987@gmail.com](mailto:davasetiawan0987@gmail.com), [5indra@amiktunasbangsa.ac.id](mailto:indra@amiktunasbangsa.ac.id)

Abstrak

Di era transformasi digital, mahasiswa dituntut mampu mengelola jadwal akademik secara efektif guna mendukung produktivitas dan kedisiplinan. Namun, metode konvensional seperti pencatatan manual sering kali tidak cukup efisien dalam menangani jadwal yang kompleks dan dinamis. Penelitian ini bertujuan merancang prototipe aplikasi pengingat jadwal kuliah berbasis Android yang responsif, efisien, dan ramah pengguna. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan model pengembangan perangkat lunak Waterfall, data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Perancangan dilakukan dengan bantuan diagram UML (*use case*, *activity*, dan *class diagram*), dan menghasilkan prototipe awal yang menampilkan fitur pencatatan, notifikasi otomatis, serta penyesuaian jadwal yang fleksibel. Hasil analisis menunjukkan bahwa kebutuhan utama mahasiswa meliputi keakuratan pengingat, antarmuka yang mudah diakses, serta integrasi fitur yang mendukung manajemen waktu secara menyeluruh. Aplikasi ini diharapkan menjadi solusi digital yang mampu meningkatkan efisiensi dan kedisiplinan mahasiswa dalam kegiatan akademik.

Kata Kunci: *Aplikasi pengingat, jadwal kuliah, mahasiswa, mobile*

ANALYSIS AND DESIGN OF STUDENT LECTURE SCHEDULE REMINDER APPLICATION

Abstract

In the era of digital transformation, university students are required to manage their academic schedules effectively to support productivity and discipline. However, conventional methods such as manual note-taking are often inefficient in handling complex and dynamic timetables. This study aims to design a prototype of a responsive, efficient, and user-friendly Android-based class schedule reminder application. Using a qualitative descriptive approach and the Waterfall software development model, data were collected through interviews, observations, and literature studies. The design process utilized UML diagrams (use case, activity, and class diagrams), resulting in an initial prototype featuring schedule input, automatic notifications, and flexible adjustment options. The analysis revealed that students' main needs include accurate reminders, accessible interfaces, and integrated features that support comprehensive time management. This application is expected to serve as a digital solution that enhances students' efficiency and discipline in academic activities.

Keyword: *Reminder app, class schedule, students, mobile*

1. PENDAHULUAN

Di tengah arus transformasi digital yang kian masif, teknologi informasi telah menjelma menjadi bagian integral dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan tinggi. Mahasiswa sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi dituntut untuk mampu beradaptasi dengan berbagai kemajuan teknologi guna mendukung efektivitas dan efisiensi kegiatan akademiknya. Salah satu permasalahan yang cukup sering muncul di

kalangan mahasiswa adalah kesulitan dalam mengatur dan mengelola jadwal kuliah secara sistematis. Ketidakteraturan dalam pencatatan, kelupaan terhadap jadwal perkuliahan, hingga terjadinya bentrokan agenda merupakan persoalan umum yang berpengaruh langsung terhadap tingkat kedisiplinan, manajemen waktu, serta produktivitas akademik secara keseluruhan.

Teknologi komputer memberikan dampak yang sangat besar dalam dunia bisnis dan informasi. Komputer merupakan alat bantu yang

paling canggih dan efisien, sangat membantu dalam meringkas proses kegiatan suatu bidang dan bertujuan untuk mempermudah segala pekerjaan yang ada (Normah et al., 2022). Saat menjalankan kegiatan sehari-hari seringkali seseorang kesusahan dalam mengatur dan sering terlupa akan suatu jadwal kegiatan yang harus mereka lakukan. Lantas bagaimanakah cara agar seseorang tidak lupa atau melewatkan jadwal kegiatan mereka? Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukannya sebuah aplikasi yang dapat membantu jadwal kegiatan seseorang menjadi tertata sekaligus memberi peringatan pada orang tersebut, kapan saja dan dimana saja keberadaan mereka dengan bantuan *smartphone* yang mereka punya (Niesviantika et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan pengguna serta merancang sebuah prototipe aplikasi pengingat jadwal kuliah yang responsif, efisien, dan user-friendly. Fokus utama dalam perancangan diarahkan pada kemudahan penggunaan, keakuratan sistem notifikasi, serta efektivitas dalam pengelolaan jadwal akademik. Selain itu dengan adanya aplikasi pengingat ini juga diharapkan menjadi pendukung untuk meningkatkan kedisiplinan mahasiswa terhadap waktu.

Aplikasi pengingat jadwal kegiatan biasanya dapat dengan cepat dan mudah memberikan dan mengambil informasi menggunakan aplikasi mobile yang digunakan untuk pengingat (Syahputra, 2021). Salah satunya adalah dengan memanfaatkan kecanggihan *Smartphone Android* yang mereka punya karena tak jarang di era modern ini susah lepas dari gadget atau *Smartphone* mereka (Adwang, 2020). Diperlukan sebuah aplikasi yang bisa menjadi partner yang dapat membantu memberikan informasi untuk mengingat jadwal dan kegiatan serta waktu mereka (Ridhan et al., 2023).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berpijak pada metodologi rekayasa perangkat lunak, dengan tujuan utama untuk menganalisis kebutuhan serta merancang aplikasi pengingat jadwal kuliah yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Fokus penelitian terletak pada tahapan analisis kebutuhan pengguna dan perancangan sistem, tanpa mencakup implementasi secara penuh. Untuk memperoleh data yang mendalam, digunakan beberapa teknik pengumpulan data, yakni wawancara kepada sejumlah mahasiswa guna menggali permasalahan yang mereka hadapi dalam mengelola jadwal kuliah; observasi terhadap kebiasaan mahasiswa dalam mencatat atau mengatur jadwal baik secara manual maupun digital; serta studi pustaka yang

menelaah literatur dan jurnal ilmiah terkait perancangan sistem informasi, manajemen waktu, dan pengembangan aplikasi pengingat.

Dalam proses perancangan aplikasi, penelitian ini menerapkan model pengembangan perangkat lunak Waterfall, yang terdiri dari beberapa tahapan sistematis. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan sistem (requirement analysis) yang bertujuan mengidentifikasi fitur inti dalam aplikasi, seperti pencatatan jadwal, pengingat otomatis, dan antarmuka yang ramah pengguna. Selanjutnya, dilakukan perancangan sistem (system design) dengan memanfaatkan diagram UML (Unified Modeling Language), seperti use case diagram, activity diagram, dan class diagram, sebagai alat bantu visualisasi struktur sistem. Sebagai langkah awal menuju realisasi aplikasi, dibuatlah prototipe berupa tampilan antarmuka dasar guna memberikan gambaran konkret kepada calon pengguna. Tahap akhir berupa pengujian awal dilakukan melalui simulasi dan evaluasi desain berdasarkan umpan balik dari responden.

Objek penelitian ini adalah mahasiswa aktif dari berbagai jurusan yang memiliki jadwal kuliah rutin dan membutuhkan sarana digital dalam mengelola agenda akademiknya. Keberagaman latar belakang mahasiswa dipilih agar dapat merepresentasikan kebutuhan pengguna secara lebih luas. Teknik analisis data dilakukan dengan memetakan temuan utama dari hasil pengumpulan data, lalu menginterpretasikannya ke dalam bentuk desain aplikasi yang sistematis dan kontekstual. Dengan demikian, rancangan yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab kebutuhan nyata mahasiswa dalam pengelolaan waktu secara efisien dan terstruktur.

3. TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Aplikasi Pengingat Jadwal

Aplikasi pengingat jadwal merupakan salah satu bentuk solusi teknologi yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mencatat, mengatur, dan mengingat berbagai aktivitas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Aplikasi ini biasanya dilengkapi dengan fitur notifikasi atau alarm yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sehingga mampu meminimalkan kelalaian terhadap agenda yang telah direncanakan. Dalam konteks pendidikan tinggi, aplikasi pengingat menjadi sangat relevan karena mahasiswa sering kali dihadapkan pada jadwal perkuliahan yang padat dan dinamis. Ketepatan waktu dalam menghadiri kuliah, mengerjakan tugas, maupun mengikuti ujian sangat bergantung pada kemampuan manajemen waktu yang baik (Putra & Kurniawan, 2023).

Putra dan Sari (2021) menyatakan bahwa aplikasi pengingat yang baik tidak hanya sekadar memberikan notifikasi tepat waktu, tetapi juga

harus memiliki antarmuka (user interface) yang sederhana, intuitif, dan mudah diakses oleh pengguna dari berbagai latar belakang. Hal ini penting karena keberhasilan suatu aplikasi ditentukan oleh seberapa jauh pengguna merasa terbantu dan nyaman dalam menggunakannya. Dalam era digital saat ini, mahasiswa membutuhkan solusi yang tidak hanya fungsional tetapi juga efisien dalam menunjang aktivitas akademik mereka. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi pengingat jadwal kuliah yang dirancang khusus untuk konteks pendidikan perlu mempertimbangkan berbagai aspek mulai dari kebutuhan pengguna, kemudahan navigasi, hingga akurasi sistem pengingat.

3.2. Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk berjalan pada perangkat bergerak seperti smartphone dan tablet, dengan keunggulan utama berupa mobilitas tinggi dan kemudahan akses di mana saja dan kapan saja. Efendi (2018) menyatakan bahwa aplikasi mobile bersifat dinamis, yaitu memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas tanpa harus berada di lokasi tetap. Hal ini menjadikan aplikasi mobile sebagai salah satu bentuk inovasi digital yang sangat adaptif terhadap perubahan gaya hidup modern yang serba cepat dan fleksibel (Ilhadi et al., 2022). Aplikasi Android memang dirasa cukup menjadikan solusi karena pergeseran tren teknologi (Wijayanto et al., 2021)

Dalam dunia pendidikan dan manajemen sistem informasi, aplikasi mobile terbukti memiliki peran strategis. Menurut Angga et al. (2020), penerapan sistem aplikasi mobile pada layanan jasa dan manajemen sistem informasi telah mampu meningkatkan efisiensi operasional serta mempercepat proses komunikasi antar pihak terkait. Lebih lanjut, Ikram et al. (2021) menegaskan bahwa dalam konteks pembelajaran, aplikasi mobile berbasis Android mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas kinerja, baik dari sisi siswa maupun pengajar. Integrasi antara fitur interaktif, tampilan antarmuka yang responsif, serta kemudahan dalam pembaruan data secara real-time menjadikan aplikasi mobile sebagai pilihan utama dalam pengembangan sistem digital.

Dalam era globalisasi, kebutuhan informasi sangatlah tinggi, dan penyajian informasi dituntut untuk cepat dan tepat. Pada saat ini informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di-era modern ini (Gunawan & Saputro, 2018). Pasar aplikasi mobile terus menerus mengalami perkembangan, dengan adanya tren baru yang terus muncul diharapkan untuk meningkatkan beberapa sektor industri menjadi semakin lebih maju (Ziha Fidela et al., 2023).

3.3. Unified Modeling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah suatu alat untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisa dan desain yang berisi sintak dalam memodelkan sistem secara visual (Haviluddin, 2011).

Unified Modeling Language (UML) adalah standar bahasa pemodelan visual yang digunakan secara luas dalam proses rekayasa perangkat lunak untuk membantu perancang sistem dalam memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan struktur serta perilaku sistem perangkat lunak secara sistematis. UML bukanlah metode pengembangan itu sendiri, melainkan alat bantu yang memungkinkan pengembang menggambarkan relasi antar komponen dalam sistem secara grafis, sehingga memudahkan proses analisis dan desain. Model-model UML yang umum digunakan antara lain *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*, yang masing-masing memiliki fungsi khusus dalam menggambarkan elemen sistem.

Menurut Booch et al. (2005), keunggulan utama UML terletak pada kemampuannya menjembatani komunikasi antara tim teknis dan non-teknis melalui representasi visual yang mudah dipahami. Dalam pengembangan aplikasi pengingat jadwal kuliah, penggunaan UML memungkinkan pengembang untuk memahami dengan jelas alur kebutuhan pengguna, interaksi antar modul, serta struktur data yang dibutuhkan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa desain sistem yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan riil pengguna. Selain itu, dokumentasi yang dihasilkan melalui UML dapat menjadi landasan penting untuk proses pengujian, pengembangan lanjutan, dan pemeliharaan sistem di masa mendatang. Dengan demikian, pemanfaatan UML dalam penelitian ini berfungsi sebagai fondasi konseptual dalam merancang sistem yang terstruktur, efisien, dan siap diimplementasikan. (Primadana Edde & Budayawan, 2021)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap sejumlah mahasiswa menunjukkan bahwa terdapat beberapa kebutuhan utama dalam pengelolaan jadwal kuliah yang belum sepenuhnya terakomodasi oleh metode konvensional. Kebutuhan ini mencerminkan aspek fungsional dan non-fungsional dari sistem yang akan dikembangkan. Pertama, mahasiswa membutuhkan kemudahan dalam melakukan input dan pengeditan jadwal kuliah agar fleksibel dalam menyesuaikan perubahan waktu perkuliahan. Kedua, fitur notifikasi pengingat yang aktif beberapa menit sebelum kelas dimulai menjadi penting untuk menghindari keterlambatan atau kelupaan, terutama pada jadwal padat.

Selain itu, antarmuka pengguna juga harus dirancang secara intuitif dan sederhana agar dapat digunakan oleh seluruh mahasiswa, termasuk mereka yang kurang terbiasa dengan teknologi. Fitur tambahan seperti penjadwalan ulang atau pembatalan jadwal secara cepat juga dinilai sangat membantu dalam menghadapi kondisi kelas yang berubah secara mendadak. Bahkan, beberapa responden menyampaikan keinginan untuk dapat menyinkronkan jadwal kuliah dengan kalender digital pribadi seperti Google Calendar, sebagai opsi tambahan. Seluruh kebutuhan ini akan menjadi dasar dalam proses perancangan sistem agar dapat menghasilkan aplikasi yang benar-benar selaras dengan ekspektasi pengguna.

4.2. Use Case Diagram

Use Case Diagram berfungsi untuk menggambarkan relasi dan interaksi antara aktor (dalam hal ini mahasiswa) dengan sistem yang dirancang. Beberapa simbol atau notasi digunakan dalam penggambaran fungsionalitas sebuah sistem dalam use case diagram. Melalui use case diagram, dapat membantu analisis dalam penyusunan kebutuhan (requirement) pengembangan sistem. Use case diagram dipakai untuk menjelaskan perancangan sistem kepada user dan melakukan perancangan semua fitur yang ada pada sistem yang akan dibangun (Siska Narulita et al., 2024). Diagram ini menunjukkan batasan sistem serta fungsionalitas utama yang dapat diakses oleh pengguna (Irawan & Utami, 2023). Aktor utama dalam sistem ini adalah mahasiswa sebagai pengguna tunggal. Fungsi-fungsi utama yang tersedia meliputi:

1. Melakukan login dan registrasi akun untuk mengakses sistem secara personal.
2. Menambahkan data jadwal kuliah baru, lengkap dengan nama mata kuliah, dosen, lokasi, dan waktu pelaksanaan.
3. Melihat daftar jadwal kuliah yang telah disimpan dalam tampilan harian, mingguan, atau bulanan.
4. Menerima notifikasi otomatis sebagai pengingat sebelum jadwal kuliah dimulai.
5. Menghapus atau mengedit jadwal kuliah apabila terjadi perubahan.

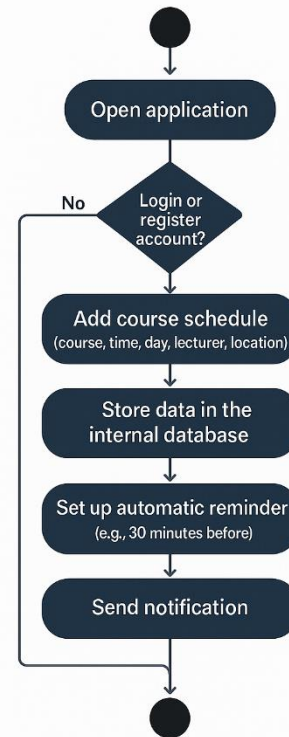
Use Case Diagram ini memberikan fondasi visual untuk menyusun spesifikasi kebutuhan fungsional dan membatasi lingkup kerja sistem secara terstruktur.

4.3. Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan alur proses atau aktivitas pengguna saat menggunakan sistem. Diagram ini merepresentasikan urutan logis dari interaksi pengguna dengan sistem secara menyeluruh, mulai

dari proses awal hingga akhir. Prosesnya mencakup:

1. Pengguna membuka aplikasi.
2. Pengguna memilih login atau melakukan pendaftaran akun baru.
3. Setelah berhasil masuk, pengguna dapat mengakses menu untuk menambahkan jadwal kuliah.
4. Pengguna mengisi form jadwal (mata kuliah, jam, hari, dosen, dan lokasi).
5. Sistem menyimpan data ke dalam basis data internal.
6. Sistem mengatur pengingat otomatis, misalnya 30 menit sebelum jadwal dimulai.
7. Notifikasi akan dikirimkan secara otomatis kepada pengguna melalui push notification.



Gambar 1. Activity Diagram

Diagram ini menunjukkan bahwa sistem dirancang untuk mendukung alur kerja yang sederhana namun efektif, dengan fokus pada kenyamanan dan kecepatan akses pengguna terhadap fitur-fitur utama.

5. Perancangan Antarmuka (User Interface Design)

Desain antarmuka pengguna (UI) dirancang dengan mengacu pada prinsip kemudahan penggunaan (usability), kesederhanaan visual, dan responsivitas terhadap berbagai ukuran layar perangkat (Ummah, 2019). Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa antarmuka tidak hanya mudah dipahami dan dioperasikan oleh pengguna, tetapi juga dapat beradaptasi secara

optimal pada berbagai jenis perangkat, baik itu smartphone, tablet, maupun komputer desktop.

Antarmuka ini diharapkan mampu memberikan pengalaman interaksi yang menyenangkan, intuitif, dan efisien, sehingga pengguna dapat memanfaatkan fitur aplikasi dengan cepat dan tanpa kendala teknis yang berarti.

5.1. **Halaman Dashboard:** Menampilkan ringkasan jadwal pada hari tersebut, serta akses cepat ke menu utama seperti tambah jadwal dan daftar jadwal. (Junita Basri & Anraeni, 2021)



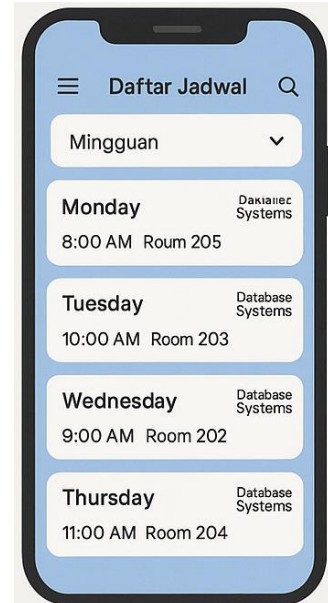
Gambar 2. Halaman Dashboard

5.2. **Halaman Tambah Jadwal:** Formulir input jadwal yang dirancang simpel dengan pilihan dropdown untuk hari dan jam, serta input teks untuk nama mata kuliah dan lokasi.



Gambar 3. Halaman Tambah Jadwal

5.3. **Halaman Daftar Jadwal:** Tampilan list mingguan atau bulanan dengan fitur filter dan pencarian.



Gambar 4. Halaman Daftar Jadwal

5.4. **Notifikasi:** Disediakan dalam bentuk push notification atau pop-up alert, dengan pengaturan waktu yang dapat dikustomisasi.



Gambar 5. Halaman Notifikasi

Dari segi estetika, antarmuka menggunakan skema warna yang tenang (seperti biru muda, abu-abu, dan putih) serta ikon-ikon informatif untuk mendukung navigasi. Prinsip *mobile-first design* juga diterapkan agar aplikasi optimal digunakan di perangkat smartphone.

5.5. Rancangan Database Sederhana

Basis data merupakan komponen vital dalam pengembangan sistem informasi karena berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pengelolaan data secara terstruktur, konsisten, dan mudah diakses. Dalam perancangan aplikasi pengingat jadwal kuliah ini, digunakan model basis

data relasional yang dinilai paling sesuai karena kemampuannya dalam mengelola hubungan antar entitas dengan efisien.

Struktur database dirancang untuk mendukung kebutuhan dasar aplikasi, yakni menyimpan informasi pengguna serta berbagai jadwal kuliah yang mereka input. Secara garis besar, terdapat dua tabel utama yang digunakan:

5.5.1. Tabel Pengguna (User)

Tabel ini menyimpan data identitas mahasiswa sebagai pengguna aplikasi. Atribut yang dimuat meliputi:

- ID Pengguna sebagai primary key untuk identifikasi unik setiap pengguna.
- Nama pengguna.
- Email sebagai username untuk proses autentikasi.
- Kata Sandi yang telah dienkripsi untuk menjaga keamanan akses pengguna.

5.5.2. Tabel Jadwal (Schedule)

Tabel ini berfungsi menyimpan seluruh entri jadwal kuliah yang diinput oleh pengguna. Atributnya mencakup:

- ID Jadwal sebagai primary key.
- ID Pengguna sebagai foreign key yang menghubungkan jadwal dengan pemiliknya.
- Nama Mata Kuliah.
- Hari pelaksanaan perkuliahan.
- Jam perkuliahan dimulai.
- Lokasi perkuliahan (ruang kelas atau platform online).
- Status Notifikasi yang menunjukkan apakah pengingat telah aktif.

Dengan struktur tersebut, sistem mampu memisahkan dan mengelola data antar pengguna secara individual tanpa tumpang tindih. Rancangan ini juga dikembangkan dengan prinsip skalabilitas, sehingga ke depannya sistem dapat diperluas sesuai kebutuhan. Contohnya, penambahan tabel log aktivitas pengguna untuk mencatat setiap perubahan yang dilakukan dalam aplikasi, tabel histori penjadwalan ulang, hingga integrasi dengan API layanan kalender digital seperti Google Calendar. Dengan demikian, rancangan database ini tidak hanya memenuhi kebutuhan saat ini, tetapi juga siap menghadapi pengembangan aplikasi di masa mendatang.

6. PENUTUP

Dalam era digital yang semakin maju, kebutuhan mahasiswa akan sistem manajemen jadwal yang efisien dan terstruktur menjadi sangat mendesak, mengingat kompleksitas aktivitas akademik yang mereka hadapi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan perancangan yang

dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pengingat jadwal kuliah yang dirancang secara khusus mampu menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kedisiplinan waktu, meminimalisir kelupaan jadwal, serta memperbaiki produktivitas akademik mahasiswa. Aplikasi ini dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, keakuratan sistem notifikasi, serta fleksibilitas dalam penyesuaian jadwal.

Dengan memanfaatkan platform mobile berbasis Android dan metode pengembangan perangkat lunak Waterfall yang didukung oleh pemodelan UML, prototipe aplikasi ini telah mampu menggambarkan sistem yang responsif terhadap kebutuhan nyata mahasiswa. Maka, diharapkan bahwa pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi ini dapat mendorong implementasi sistem informasi akademik yang lebih terintegrasi, praktis, dan mendukung gaya belajar mahasiswa modern secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA / DAFTAR REFERENSI

- Adwang, J. (2020). PERANCANGAN APLIKASI MOBILE UNTUK NOTIFIKASI JADWAL PERKULIAHAN. *The. Jurnal Aplikasi Teknik Dan Sains (JATS)*, 2(1), 1–9.
- Gunawan, H., & Saputro, A. K. H. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Mobile Untuk Mempercepat Pencarian Tempat Indekos Berbasis Android. *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan*, 1(2), 85–96. <https://doi.org/10.24912/jmstik.v1i2.1454>
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*, 6(1), 1–15. <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- Ilhadi, V., Ardiansyah, D., & Muthmainnah, M. (2022). Aplikasi Reminder Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(1), 78. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v6i1.7974>
- Irawan, A. D., & Utami, W. S. (2023). Aplikasi Reminder Jadwal Kuliah dan Tugas Mahasiswa Berbasis Android. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(2), 288–300.
- Junita Basri, R., & Anraeni, S. (2021). Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam Perancangan Aplikasi Pengingat Jadwal Perkuliahan Menggunakan Metode Push Notification Berbasis Mobile. *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam*, 2(1), 52–55.
- Niesviantika, I. D., Marcos, H., & Riyanto. (2023). Perancangan Aplikasi Pengingat Jadwal dan Rencana Kegiatan Sehari-hari Berbasis

- Android. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi Jl.*, 12, 359–366. <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/1224>
- Normah, Rifai, B., Vambudi, S., & Maulana, R. (2022). Analisa Sentimen Perkembangan Vtuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis SMOTE. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 8(2), 174–180. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Primadana Edde, G., & Budayawan, K. (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. Y., & Kurniawan, D. E. (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>
- Ridhan, M., Nanda, M., & Iksari, I. H. (2023). Penerapan Aplikasi Peningat Jadwal Kegiatan Penggabungan Waktu Dan Tanggal Berbasis Android. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 2(7), 1940–1949. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Siska Narulita, Ahmad Nugroho, & M. Zakki Abdillah. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS). *Bridge: Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, 2(3), 244–256. <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.174>
- Ummah, M. S. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI CLASS REMINDER BERBASIS ANDROID Kamaruddin. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wijayanto, H., Raharja, B. D., & Prabowo, I. A. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Meningkatkan Promosi Produk pada CV Putra Nugraha. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 473–476. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.7248>
- Ziha Fidela, S., Putri Azizah, M., & Rizka Hidayah, S. (2023). Tren Pengembangan Aplikasi Mobile: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika(Jtmei)*, 2(4), 30–48. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v2i4.2848>