

PEMBUATAN STATIC MOBILE APPS UNTUK PROFIL PROGRAM STUDI PROFESI DOKTER TAHAP AKADEMIK DAN PROGRAM STUDI KEDOKTERAN HEWAN UNPAD

Akik Hidayat¹, alfaril²

Prodi Teknik Informatika, Universitas Padjadjaran Bandung Email :

akik@unpad.ac.id¹, alfari18001@mail.unpad.ac.id²

ABSTRAK

Website profil perusahaan menjadi sebuah trend dalam melakukan promosi dan melakukan pelayanan pada era sekarang, dengan kemajuan teknologi yang pesat media promosi menjadi lebih efektif melalui media digital, pelayanan yang sering dilakukan salah satunya melalui website karena mempunyai fleksibilitas yang tinggi dalam menangani promosi, salah satu cara membuat website yang cepat dan mudah adalah menggunakan Content Management System (CMS) seperti Wordpress karena efektif dan lebih menghemat biaya, Wordpress sendiri bisa dimaksimalkan dengan beberapa *plugin* di dalamnya salah satunya adalah Elementor yang digunakan sebagai *website builder*

Kata Kunci— Wordpress, Website, Company Profile

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aplikasi mobile saat ini merupakan teknologi yang berkembang pesat. Pesatnya perkembangan aplikasi mobile berdampak pada gaya hidup sehari-hari. Aplikasi mobile saat ini banyak digunakan untuk menunjang aktivitas kehidupan sehari-hari. Kelebihan dari aplikasi mobile ini sederhana dan dapat digunakan dimana saja,

sehingga aplikasi ini sangat cocok untuk untuk mendukung aktivitas mobilitas tinggi.

Dewasa ini, Universitas Padjadjaran mulai menyediakan halaman profil untuk jurusan-jurusannya. Halaman profil merupakan tempat dimana civitas akademika dapat mengakses informasi-informasi mengenai jurusan tersebut. Halaman profil memegang peranan penting bagi jurusan karena dapat menunjukkan visi

dan misi jurusan, atau apa yang ingin diberikan kepada civitas akademik jurusan maupun diluar itu. Selain itu, manfaat lain dari halaman profil adalah sebagai alat presentasi adalah dapat mempersingkat waktu pertemuan, sehingga seseorang tidak perlu menanyakan langsung tentang profil, visi dan misi jurusan secara detail.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Repositori Institusi*

Repositori institusi digital merupakan database terbuka, yaitu dapat diakses internet, di mana seluruh produksi ilmiah universitas diarsipkan: gelar sarjana, gelar master, Tesis PhD anggota universitas, bahan ajar, makalah ilmiah, prosiding konferensi diselenggarakan oleh universitas, proyek penelitian dan materi lain yang dianggap universitas berharga dan dapat disediakan untuk anggota universitas atau universitas lain. NS repositori institusi digital mewakili seluruh nilai universitas dan meningkatkan visibilitas, dan apresiasi nasional dan internasional. Itu dapat dibentuk dan dikelola oleh masing-masing fakultas secara terpisah, atau oleh departemen informatika, atau oleh sekelompok spesialis di bidang teknologi informasi dari masing-masing fakultas, atau oleh perpustakaan.

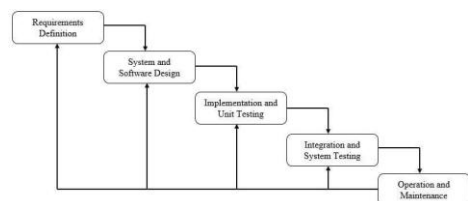
Repositori institusional digital (IR) adalah koleksi digital yang menyimpan dan melestarikan produksi intelektual civitas akademika. Mereka adalah komponen utama dalam reformasi komunikasi akademik dengan merangsang inovasi dalam struktur penerbitan terpilah dan indikator tidak berwujud kualitas

lembaga dengan meningkatkan visibilitas, prestise dan nilai publik.

2.2 *Waterfall methodology*

Metodologi pengembangan sistem adalah metode, prosedur, dan aturan yang akan digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi (Pressman, 2015). Metode waterfall merupakan salah satu metodologi penelitian yang sering digunakan.

Metode waterfall ini adalah sebuah proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana progress dilihat sebagai sesuatu yang mengalir ke bawah melewati fase perencanaan, pemodelan, implementasi, dan pengujian (Pressman, 2005). Proses pembangunan sistem menggunakan metode waterfall dapat dilihat pada



Gambar 2.1.

Gambar 2.1 Alur proses pengembangan metode waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendata dan mengumpulkan kebutuhan bagi pengguna maupun kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras dalam merancang pembangunan aplikasi.

2. Desain Sistem

Proses desain sistem yaitu membuat representasi sistem

perangkat lunak yang akan dibuat yang dapat diukur kualitasnya berdasarkan analisis kebutuhan sebelum dimulai penulisan kode program, seperti struktur data program, arsitektur software, detail algoritma dan user interface (UI).

3. Penulisan Kode

Program Tahap penulisan kode program bertujuan untuk mengimplementasikan desain yang telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman agar dapat dimengerti oleh mesin. Proses pembuatan program dilakukan pada langkah ini.

4. Pengujian Program

Pengujian program dilakukan setelah program berhasil dibuat, yang bertujuan untuk memastikan keseluruhan fungsi program telah diuji dan berjalan dengan baik sesuai keinginan.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Setelah pengujian dan program telah digunakan oleh pengguna, jika masih ada beberapa kesalahan, aplikasi memerlukan adaptasi dengan perubahan sistem atau permintaan perubahan dari pengguna, maka aplikasi akan memerlukan pemeliharaan ulang atau maintenance program.

2.3 Aplikasi mobile

Secara umum, istilah aplikasi mobile aplikasi seluler mengacu pada perangkat lunak yang ada di telepon

seluler dan berinteraksi dengan pengguna telepon. Dalam beberapa kasus, perangkat lunak ini merupakan komponen mandiri yang tidak berinteraksi dengan komponen lain di jaringan. Sebagai contoh, aplikasi seperti senter atau virtual spirit-level pada Smartphone tidak perlu berinteraksi dengan sistem lain di jaringan. Terlepas dari contoh dimana aplikasi ini diunduh dari jaringan untuk penginstalan, aplikasi ini menghasilkan sedikit beban pada jaringan. Mereka terkadang perlu memeriksa pembaruan dalam versi, tetapi sebagian besar berfungsi secara mandiri.

Namun, sebagian besar aplikasi pada ponsel memerlukan sedikit pertukaran informasi dengan satu atau lebih server di Internet. Aplikasi berita perlu mendapatkan berita terbaru dari situs web, teka-teki perlu diperbarui, laporan game dan memperbarui nilai skor tinggi, game multipemain perlu menyinkronkan status game di beberapa pemain, buku alamat perlu disinkronkan, kebutuhan video dan audio untuk diunduh, dll. Dalam pertukaran informasi inilah kekurangan bandwidth dalam jaringan dapat menyebabkan masalah kualitas pengguna yang merepotkan.

D. HTML

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa HTML(Hyper Text Markup Language) adalah simbol-

simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang dimaksudkan untuk menampilkan halaman pada web browser. Tag-tag HTML selalu diawali dengan `<x>` dan diakhiri dengan `</x>` dimana x tag HTML seperti b, i, u dan sebagainya. Namun ada juga tag yang tidak diakhiri dengan tanda `</x>` seperti tag `
`, `<input>` dan lainnya.

E. CSS

Menurut (Wahyudi, 2017), CSS adalah suatu Bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan beragam.

CSS (Cascading Style Sheets) adalah salah satu dari serangkaian standar dirumuskan oleh W3C (World Wide Web Consortium) di Desember 1996. Lebih mudah menggunakan teknologi CSS untuk mengontrol tampilan halaman web Anda, mempercantik halaman web, menyatukan gaya situs web, ubah versi web dan tidak perlu memodifikasi konten web dan memelihara situs web. Di samping itu tangan, ini dapat membantu mengurangi kode halaman web, meningkatkan web kecepatan browsing, dan pencarian mudah dengan mesin.

F. Bootstrap

Bootstrap adalah toolkit yang kuat - kumpulan alat HTML, CSS, dan JavaScript untuk membuat dan

membangun halaman web dan aplikasi web. Ini adalah proyek sumber terbuka dan gratis, di hosting di GitHub, dan awalnya dibuat oleh (dan untuk) Twitter.

Setelah rilis open source pada tahun 2011, Bootstrap menjadi populer dengan sangat cepat, dan bukan tanpa alasan. Desainer web dan pengembang web menyukai Bootstrap karena fleksibel dan mudah digunakan. Keuntungan utamanya adalah responsif berdasarkan desain, mempertahankan kompatibilitas browser yang luas, menawarkan desain yang konsisten dengan menggunakan komponen yang dapat digunakan kembali, dan sangat mudah digunakan dan cepat dipelajari. Ini menawarkan ekstensibilitas yang kaya menggunakan JavaScript, hadir dengan dukungan bawaan untuk plugin jQuery dan API JavaScript terprogram. Bootstrap dapat digunakan dengan IDE atau editor apa pun, dan teknologi serta bahasa sisi server apa pun, dari ASP.NET hingga PHP hingga Ruby on Rails.

G. Android Studio

Android Studio adalah Integrated Development Environment (IDE) resmi untuk pengembangan aplikasi Android, berdasarkan IntelliJ IDEA (Developer.Android,2021) .

H. Webview

Webview merupakan engine browser yang berada di dalam suatu aplikasi. Webview memungkinkan programmer membuat aplikasi

berbasis HTML, JS, dan CSS yang mana merupakan komponen dasar pada suatu website.

Android juga memiliki sistem webview yang memungkinkan untuk menampilkan aplikasi berbasis HTML, JS dan CSS secara langsung pada aplikasi android. Ada dua cara dalam mengakses webview yaitu menggunakan browser atau memasukkan layout webview saat pembuatan aplikasi.

1. Unified Modeling Language (UML)







Unified Modeling Language (UML) adalah sekumpulan model konvensi yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem perangkat lunak dalam kaitannya dengan objek (Medvidovic et al., 2002).

UML dapat digunakan untuk membuat model untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak. Dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras, 16 sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun.

a. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem. Notasi – notasi yang digunakan pada use case diagram ini dapat dilihat pada Tabel 2.1.







Tabel 2.1 Simbol-Simbol pada Use Case Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor
2		Orang atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda atau nama aktor.
3		Komunikasi antara aktor dengan use case yang berpartisipasi pada diagram
4		Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri meski tanpa use case tambahan itu. Arah panah mengarah pada use case yang ditambahkan.
5		Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6		Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini. Arah panah include mengarah pada use case yang dibutuhkan

b. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Notasi - notasi yang digunakan pada activity diagram dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol pada Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

ANALISIS SISTEM

A. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan eksplorasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan sistem dalam proses pengembangan aplikasi.

1. Kebutuhan Pengguna

Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan pengguna. Analisis kebutuhan pengguna dimaksudkan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna. Secara umum, kebutuhan pengguna dalam perancangan aplikasi adalah menampilkan informasi-informasi sebagai berikut :

- Deskripsi / Profil Prodi / Status Akreditasi program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Lokasi / Alamat / Kontak Prodi program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Visi – Misi program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Learning Outcome / Tujuan Prodi program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Pengelola / Staf Prodi / Dosen program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Fasilitas program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Profil Lulusan program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Picture/Image/Gambar prodi studi profesi dokter dan kedokteran hewan

2. Kebutuhan Data

Data yang dibutuhkan untuk kerja praktek / penelitian ini adalah

data mengenai informasi-informasi sebagai berikut :

- Deskripsi / Profil Prodi / Status Akreditasi program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Lokasi / Alamat / Kontak Prodi program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Visi – Misi program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Learning Outcome / Tujuan Prodi program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Pengelola / Staf Prodi / Dosen program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Fasilitas program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Profil Lulusan program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.
- Picture/Image/Gambar program studi profesi dokter dan kedokteran hewan.

3. Kebutuhan Sistem

Sebelum melakukan perancangan sistem, diperlukan analisis terhadap kebutuhan sistem. Hal ini dimaksudkan agar aplikasi yang dibangun sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Dari hasil analisis yang dilakukan dirancang fitur-fitur aplikasi yang tertera pada tabel 3.1

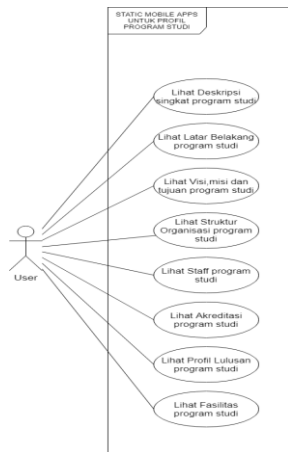
B. Analisis Sistem

1. Desain UML (Unified Modelling Language)

Salah satu desain sistem yang akan dibuat pada perancangan sistem perangkat lunak dalam penelitian ini

adalah Unified Modelling Language (UML) yang terdiri dari use case diagram dan activity diagram.

- Use Case diagram

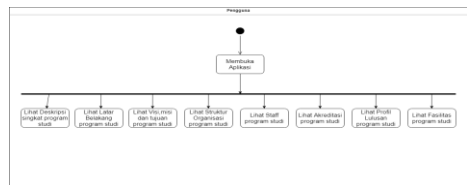


Gambar 3.1 Use Case Diagram

Use case diagram menjelaskan kelakuan dari sistem static mobile apps untuk profil prodi. Pada Gambar 3.2, terdapat satu aktor yang merepresentasikan satu jenis pengguna, yaitu pengguna. Pengguna dapat melakukan kegiatan seperti melihat deskripsi singkat, melihat latar belakang, melihat visi, misi, tujuan, melihat struktur organisasi, melihat staff, melihat akreditasi, melihat profil lulusan, melihat fasilitas dari program studi.

- Activity diagram

Diagram aktivitas menggambarkan aliran kerja dari suatu sistem. Pada Gambar 3.2, terdapat satu swimlane dengan label user (pengguna). Pengguna dapat mengakses semua halaman tanpa harus melakukan login terlebih dahulu.



Gambar 3.2 Activity Diagram

2. Desain Antarmuka

Desain antarmuka krusial buat dibentuk sebelum melakukan tahapan implementasi coding. Perancangan dilakukan buat memudahkan waktu proses implementasi coding, sehingga output & implementasi bisa sinkron berdasarkan output analisis kebutuhan yang sudah dibuat dalam termin sebelumnya. Selain itu, tahapan ini jua bermanfaat buat mengurangi kesalahan & menciptakan proses pengembangan pelaksanaan lebih efektif.

Dalam merancang desain antarmuka pelaksanaan perlu merujuk kembali dalam output analisis yang sudah dilakukan berdasarkan kebutuhan penggunaanya. Adapun rancangan desain antarmuka pelaksanaan ini dibentuk memakai Software Figma. Pada subbab ini akan dijelaskan lebih lebih jelasnya tentang beberapa desain antarmuka yang selanjutnya diimplementasi sang penulis selama proses penelitian.

- Desain Antarmuka Halaman Utama

Halaman utama aplikasi ini menampilkan informasi yang berkaitan dengan deskripsi singkat program studi. Terdapat juga akreditasi, visi, misi dan pada bagian

footer terdapat informasi berupa alamat dan kontak yang dapat dihubungi.



About

Description

Proses pembelajaran di Program Studi Pendidikan Dokter (PSPD) Fakultas Kedokteran (FK) Unpad dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan berdasarkan kompetensi (Competency-based Training), yang meliputi kompetensi klinik dan manajemen kesehatan masyarakat. PSPD di FK Unpad terdiri dari rotasi pada 16 departemen yang dilalui dalam waktu 3 semester. Setelah tahap ini diselesaikan diharapkan dokter muda telah memiliki kompetensi sebagai dokter umum.

Total beban kredit untuk seluruh tahap pendidikan ini adalah setara dengan 42½ Satuan Kredit Semester (SKS). Selanjutnya untuk memperkuat kemandirian dokter muda, dilakukan Program Internship selama 12 bulan yang di bawah Komite Internship Dokter Indonesia (KIDI). Rotasi adalah lama waktu yang dibutuhkan oleh dokter muda untuk menyelesaikan kegiatan pendidikan profesi di suatu departemen. Jadwal rotasi untuk setiap kelompok ditetapkan oleh Pengelola PSPD.

Setelah dinyatakan lulus dari Fakultas Kedokteran, lulus Ujian Kompetensi Dokter Indonesia serta melakukan sumpah dokter, seorang lulusan Program Studi Pendidikan Dokter berhak menandatangani gelar dokter.

terakreditasi dengan peringkat : A

Visi

Menjadi Program Studi Profesi Dokter yang menghasilkan dokter profesional berakarakter pemimpin dan inovatif berasaskan kedokteran berbasis bukti

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan dokter yang transformatif melalui pendekatan SPICES (Student-centered, Problem-based, Integrated, Community-oriented, Early clinical exposure, Systematic).
2. Melaksanakan integrasi penelitian berbasis komunitas ke dalam pendidikan.
3. Meningkatkan peran Program Studi Profesi Dokter dalam melaksanakan academic health system.



Kedokteran - Unpad

Jln. Raya Bandung Sumedang No. km 21,
Hegarmanah, Kec. Jatinangor

Kode Pos. 45363
(022) 2032170
humas.fk@unpad.ac.id

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Program

Pada tahapan ini dilakukan proses implementasi kode program. Pada tahapan implementasi antarmuka, dilakukan implementasi hasil dari perencanaan desain antarmuka yang sudah dirancang sebelumnya menjadi prototype aplikasi. Implementasi antarmuka pengguna berfokus pada coding menggunakan HTML, CSS. Berikut penjelasan mengenai implementasi untuk setiap fitur pada aplikasi.

- Halaman Utama



Description

Proses pembelajaran di Program Studi Pendidikan Dokter (PSPD) Fakultas Kedokteran (FK) Unpad dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan berdasarkan kompetensi (Competency-based Training), yang meliputi kompetensi klinik dan manajemen kesehatan masyarakat. PSPD di FK Unpad terdiri dari rotasi pada 16 departemen yang dilalui dalam waktu 3 semester. Setelah tahap ini diselesaikan diharapkan dokter muda telah memiliki kompetensi sebagai dokter umum.

Total beban kredit untuk seluruh tahap pendidikan ini adalah setara dengan 42½ Satuan Kredit Semester (SKS). Selanjutnya untuk memperkuat kemandirian

Gambar 4.2 Halaman Utama

Gambar 3.3 Desain antarmuka (a) halaman utama untuk program studi pendidikan dokter serta (b) halaman utama program studi kedokteran hewan

- Halaman Latar Belakang



Latar Belakang

Description

Perubahan dan perkembangan terus terjadi seiring perputaran zaman. Untuk menjadi institusi yang besar seperti saat ini, banyak proses yang telah dilalui Fakultas Kedokteran Unpad (FK Unpad). Perubahan-perubahan yang dilakukan selalu mengaktualisasi kebutuhan dan keadaan masyarakat saat itu dalam rangka mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi.



Gambar 4.3 Halaman Latar Belakang

- Halaman Visi & Misi



Visi Misi

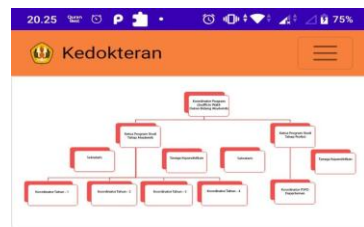
Visi

Menjadi Program Studi Profesi Dokter yang menghasilkan dokter profesional berkarakter pemimpin dan inovatif berasaskan kedokteran berbasis bukti.



Gambar 4.4 Halaman Visi & Misi

- Halaman Struktur Organisasi

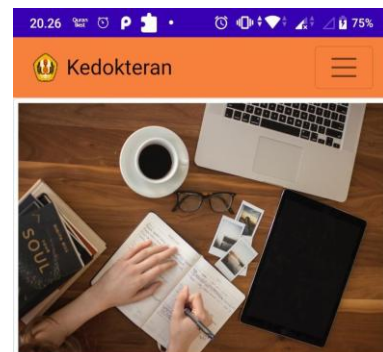


Struktur Organisasi

Ketua Program Studi	Dr. Achadiyandji, M.Kes
Koordinator Tahun - 1	Elco Puji Argyento, dr., M.A.M., Ph.D. Mustopa Hegar Unap
Koordinator Tahun - 2	Puhi Halayana Adhira Rahman, dr., M.Kes Hendra Gurawan App Dinata, dr.
Koordinator Tahun - 3	Dr. Mohammad Chotail, dr., M.Sc Rachmaningsih Admeryati
Koordinator Tahun - 4	Vinanta Kusnardi Rusmita, dr., SpA Aceng Nana, SAp Suharnan, S.pd
Penanggung Jawab	Muhammad Ihsanudin, A.Md Rachmaningsih, S.Kep

Gambar 4.5 Halaman Struktur Organisasi

- Halaman Staf Pengajar



Staf Pengajar

No	Nama Dosen Tetap(S)	Bidang Keahlian	Mata Ajar/Sistem Blok yang Diajari
1	Prof. Dr. Ambrosius Purba, dr., A.Pd., M.Sc	Anatomi, Fisiologi dan Biologi Sel	Cardiovascular System / Cardiovascular
2	Prof. Dr. M. Nurhailim Shahid, dr.	Biokimia dan Biologi Molekuler	FBS II / Herbal Genomic
3	Prof. Ramdan Pangaro, dr., M.Sc., Ph.D	Biokimia dan Biologi Molekuler	RPS / Woman Reproductive
4	Prof. Dr. med. Tri Wanggona Achmad, dr.	Biokimia dan Biologi Molekuler	FBS I / Genetic
5	Prof. Dr. Dedi Rachmadi Sembodo, dr., Sp.BK	Ilmu Kesehatan Anak	Gastrointestinal System / Gastrointestinal

Gambar 4.6 Halaman Staf Pengajar

• Halaman Akreditasi



Program Studi Profesi Dokter Tahap Akademik



Gambar 4.7 Halaman Akreditasi

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan berbagai hal yang telah disampaikan pada bab sebelumnya serta perancangan dan implementasi aplikasi statis *mobile* yang sudah dilakukan penulis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam perancangan sistem informasi halaman profil jurusan di Universitas Padjadjaran dapat dilakukan secara statis. Selain berbasis Android, aplikasi ini dapat diakses tanpa memerlukan internet dikarenakan tidak mengimplementasi sisi server. Sehingga informasi profil jurusan dapat mudah dilihat oleh pengguna
2. Aplikasi mobile profil jurusan Profesi Dokter dan Kedokteran Hewan Universitas Padjadjaran ini merupakan aplikasi webview. Dalam artian, informasi yang terkait serta fungsionalitasnya

merujuk pada web jurusan terkait dan bersifat valid

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Lakukan survey desain antarmuka, hal ini dilakukan untuk desain antarmuka yang sedang trend dan sesuai minat pengguna
2. Menambahkan sisi server untuk penambahan role yaitu admin. Dengan adanya Admin maka informasi dapat mudah diperbarui oleh admin.
3. Menambahkan fitur lainnya agar kaya akan interaksi dengan pengguna

DAFTAR PUSTAKA

- Repanovici, A. (2012). Professional profile of digital repository manager. Library Hi Tech News.
- Pressman, R. (2015) 'Software Engineering Seventh Edition'.
- Hao, Z., Limiao, Z., & Hua, H. (2012). A Web Design Mode for Browsers to CSS Compatibility Issues. 2012 Fourth International Conference On Multimedia Information Networking And Security.
- Hazarika, P., Rahul Raj CP, & Tolety, S. (2014). Recommendations for Webview Based Mobile Applications on Android. 2014 IEEE International Conference On Advanced Communications, Control And Computing Technologie