



**APLIKASI LAPORAN KASUS SISWA MENGGUNAKAN
ANDROID STUDIO PADA SMP N 07 OKU**

Yessi Ananda¹, P. Sulistyio A.S², Dodi Herryanto³

¹Manajemen Informatika, ²Informatika, ³Teknik Informatika Universitas Mahakarya Asia

¹Jl. Jend A. Yani No. 267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email: yessiananda16@gmail.com¹, simonuty@gmail.com², alfis22062009@gmail.com³

ABSTRAK

Laporan kasus adalah suatu bentuk komunikasi untuk menyampaikan berita atau keterangan dari suatu peristiwa yang terjadi dari pihak satu ke pihak lainnya. Agar berita tersebut dapat ditangani oleh pihak yang bersangkutan. Dari hasil analisa yang di lakukan penulis terhadap SMP N 07 OKU terdapat permasalahan yaitu proses melaporkan kasus yang terjadi masih kurang efektif dan efisien dikarenakan masih menggunakan lisan, disampaikan dengan mendatangi pihak yang bersangkutan.

Dalam pembuatan aplikasi Laporan Kasus ini menggunakan *software Android Studio*. Database yang digunakan dalam perancangan adalah *Firestore*. Pengumpulan data yang digunakan adalah metode interview, metode referensi, metode observasi. Komputer yang digunakan dalam penelitian ini adalah laptop Acer RAM 4GB. Penelitian ini menghasilkan aplikasi Laporan Kasus *Siswa* pada SMP N 07 OKU yang mempunyai dua aplikasi, yaitu aplikasi untuk *admin* yang berisi halaman login, menu utama, *setting* admin, data pengaduan kasus. Serta, aplikasi untuk *user* yang berisi panduan menggunakan aplikasi dan *form* untuk mengirimkan laporan kasus.

Kata Kunci : SMP N 07 OKU, Laporan Kasus, *Android Studio*

***APPLICATION OF STUDENT CASE REPORTS AT SMP N 07 OKU
USING ANDROID STUDIO***

ABSTRACT

A case report is a form of communication to convey news or information about an event that occurred from one party to another. So that the news can be handled by the parties concerned. From the results of the analysis carried out by the author on SMP N 07 OKU, there is a problem, namely the process of reporting cases that occur is still not effective and efficient because it still uses word of mouth, submitted by visiting the parties concerned.

In making this Case Report application using the Android Studio software. The database used in the design is Firestore. The data collection used is the interview method, reference method, observation method. The computer used in this study was a Acer laptop with 4GB RAM. This research resulted in an application for Student Case Reports at SMP N 07 OKU which has two applications, namely an application for admin which contains a login page, main menu, admin settings, case complaint data. Also, an application for users that contains guidelines for using the application and a form for submitting case reports.

Keywords: SMP N 07 OKU, Case Report, *Android Studio*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Saat ini kemajuan teknologi dan informasi semakin berkembang dengan sangat pesat. Terutama dalam kegiatan sehari-hari, semakin banyak orang yang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mempermudah pekerjaan dan kegiatan untuk memudahkan kelangsungan hidup di era globalisasi ini. Sehingga dibutuhkan suatu

Aplikasi agar dapat membantu memudahkan dan meningkatkan efisiensi kerja. Jenis teknologi saat ini sangat bervariasi, hal tersebut dikarenakan ada banyak jenis kebutuhan dalam hidup dan tujuan dari teknologi yang diperlukan.

Aplikasi Laporan Kasus adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu beberapa murid untuk menyampaikan suatu peristiwa yang terjadi pada lingkungan di sekitar SMP N 07 OKU, aplikasi ini

juga dapat membantu para guru untuk menangani kasus yang terjadi antarsiswa di sekolah. Dengan adanya aplikasi laporan kasus ini, para murid dapat lebih mudah untuk melaporkan suatu peristiwa yang terjadi, terutama untuk peristiwa yang terjadi di dalam lingkungan sekolah. Nantinya, laporan yang ditulis oleh siswa akan dapat dengan mudah dikirim langsung kepada guru yang bersangkutan dan akan ditangani oleh guru yang bertugas di bagian Badan Kesiswaan. Setelah kasus tersebut dilaporkan dan ditangani oleh guru yang bersangkutan maka akan terciptanya lingkungan yang lebih baik untuk para siswa dan guru yang ada di SMP N 07 OKU.

Dari hasil analisa yang di lakukan penulis pada SMP N 07 OKU melalui *interview* dan observasi, bahwa selama ini SMP N 07 OKU dalam melaporkan masalah masih bersifat manual dan belum mempunyai media aplikasi laporan kasus, sehingga dalam menangani kasus masih kurang efektif dan efisien.

Dengan melihat uraian permasalahan diatas, maka penulis mencoba membuat suatu Aplikasi Laporan Kasus yang dapat digunakan oleh para siswa, agar proses melaporkan kasus yang terjadi di lingkup sekolah dapat terlaksana tanpa ada halangan. Penulis memanfaatkan teknologi informasi *gadget* sebagai alat bantu agar memberikan lingkup yang lebih aman bagi siswa/i untuk melaporkan peristiwa yang terjadi di SMP N 07 OKU.

Dengan adanya Aplikasi Laporan Kasus Siswa Berbasis Android ini, penulis berharap aplikasi ini dapat membantu para siswa/i SMP N 07 OKU agar dapat lebih mudah untuk melaporkan kasus yang terjadi dan memberikan akses yang lebih nyaman. Hingga terciptanya lingkungan yang lebih aman dan disiplin kedepannya untuk para siswa/i yang ada di SMP N 07 OKU.

2. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari judul, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan pada aplikasi laporan kasus siswa menggunakan android studio pada SMP N 07 OKU yaitu tentang informasi secara umum mengenai informasi pembuatan aplikasi, informasi mengenai SMP N 07 OKU, foto, dan tentang aplikasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Android Studio*.

3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat Aplikasi Laporan Kasus Siswa menggunakan *Android Studio* pada SMP N 07 OKU?
2. Bagaimana cara menggunakan Aplikasi Laporan Kasus menggunakan *Android Studio* pada SMP N 07 OKU?
3. Apa saja peralatan yang digunakan untuk membuat Aplikasi Laporan Kasus Siswa menggunakan *Android Studio* pada SMP N 07 OKU?

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan program ini adalah :

1. Untuk menghasilkan sebuah karya berupa Aplikasi Laporan Kasus Siswa yang dapat bermanfaat bagi penulis, siswa/i, dan para guru di SMP N 07 OKU.
2. Memberikan akses yang dapat mempermudah pihak SMP N 07 OKU dalam menerima laporan kasus siswa yang terjadi di lingkungan sekolah melalui Aplikasi Laporan Kasus Siswa tersebut.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh oleh penulis semasa dibangku kuliah.
4. Memudahkan pustakawan dalam pengelolaan bahan pustaka dan pencatatan proses peminjaman, pengembalian maupun pendataan.

5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis diharapkan dapat memberikan suatu manfaat untuk pihak-pihak yang bersangkutan. Adapun manfaat yang diperoleh setelah melakukan penelitian yaitu :

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat melatih dan meningkatkan beberapa pengetahuan yang dimiliki.
 - b. Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya.
 - c. Dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari diperkuliahan, terutama tentang pemrograman android.
2. Bagi Universitas Mahakarya Asia
 - a. Sebagai bahan evaluasi kampus Universitas Mahakarya Asia untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama bangku kuliah.
 - b. Memberi wawasan lain agar dapat menciptakan suatu program yang dapat dikembangkan untuk kedepannya.
 - c. Membina hubungan baik dengan instansi yang terlibat.
3. Bagi SMP N 07 OKU
 - a. Memudahkan para guru dan murid untuk meningkatkan kenyamanan dan kedamaian di lingkungan sekolah.
 - b. Terciptanya lingkungan yang lebih aman antar para siswa yang ada.
 - c. Menjalin hubungan yang baik antara SMP N 07 OKU dengan Universitas Mahakarya Asia.

KAJIAN TEORI

1. Aplikasi

Menurut Hengky. W. Pramana dalam Jurnal Aplikasi Dalam Memprediksi Tingkat Kinerja Guru SMA Negeri 2 Kabupaten Bengkulu Tengah Vol.3, No.1 (2014 : 145) Aplikasi adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang

memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Aplikasi merupakan suatu *software* untuk digunakan sebagai kebutuhan aktifitas, seperti aktifitas instansi pemerintah, toko, dan dapat membantu mempermudah pekerjaan seseorang.

2. Laporan

Menurut Muhammad Irfan Al-Amin (2022) Laporan merupakan salah satu cara pelaksanaan komunikasi dari bawahan ke atasan atau dari pihak yang satu kepada pihak yang lainnya. Dalam sebuah kegiatan selalu ada laporan sebagai bentuk penyampaian berita, keterangan, pemberitahuan ataupun pertanggungjawaban, secara lisan maupun secara tertulis. Dalam laporan, ada teks yang berisi laporan hasil pengamatan atau penelitian yang telah dilakukan, dan bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca.

3. Android

Menurut Nasrudin Safaat H., 2011, h.1 dalam Jurnal Membangun Aplikasi Berbasis Android “Pembelajaran Psikotes” Menggunakan APP Inventor Vol. 12, No. 4. *Android* adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Berikut ini adalah versi – versi *android* :

Tabel 1. Versi-versi *Android*

Versi	Nama	Level	Tanggal Rilis
1.0	Petit Four	1	23 September 2008
1.1	Baseband	2	9 Februari 2009
1.5	Cupcake	3	27 April 2009
1.6	Donut	4	15 September 2009
2.0/2.1	Éclair	5/7	26 Oktober 2009
2.2	Froyo	8	20 Mei 2010
2.3	Gingerband	9	6 Desember 2010

3.0	Honeycomb	11	22 Februari 2011
4.0	Ice Cream Sandwich	14	18 Oktober 2011
4.1	Jelly Bean	16	9 Juli 2012
4.4	Kitkat	19	31 Oktober 2013
5.0	Lolipop	21	12 November 2014
6.0	Marshmallow	23	5 Oktober 2015
7.0	Nougat	24	22 Agustus 2016
8.0	Oreo	26	21 Agustus 2017
9.0	Pie	28	6 Agustus 2018
10.0	Q	29	3 September 2019
11.0	R	30	8 September 2020
12.0	S		8 Juni 2021
13.0	Tiramisu	33	10 Februari 2022

4. Android Studio

Menurut seng Hansun (2018:27–) *Android Studio* merupakan *IDE (Integrated Development Environment)* resmi yang di sarankan oleh Google dalam pembangunan aplikasi *Android* berdasarkan *Intellij IDEA*. *Intellij IDEA* sendiri adalah *Java integrated Development Environment (IDE)* yang di kembangkan oleh *Jetbrains*. *Intellij IDE* berfungsi dalam membantu anda dalam dunia per-coding-an baik dari segi navigasi, produktifitas, hingga *code editor* yang cerdas. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam *Android Studio* adalah *JavaScript*. Berdasarkan link <http://defeloper.android.com/studio/features.html>. *Android Studio* memiliki keunggulan sebagai berikut :

- a. Mengcoding dan mengulangi lebih cepat dari pada sebelumnya, Berdasarkan *Intellij IDEA*, *Android Studio* memungkinkan penyelesaian tercepat dalam pengkodean dan alur kerja yang berjalan.
- b. Mengkonfigurasi versi tanpa batas, Struktur proyek *Android Studio* dan versi berbasis *Gradle* menyediakan fleksibilitas yang Anda butuhkan untuk menghasilkan APK untuk semua jenis perangkat.
- c. Meng-coding dengan percaya diri, *Android*

Studio membantu memastikan bahwa Anda menciptakan kemungkinan kode yang terbaik.

d. Membuat aplikasi yang lengkap dan terkoneksi, *Android Studio* mengetahui tidak semua kode ditulis dalam Java dan tidak semua kode berjalan pada perangkat pengguna.

e. Menghilangkan tugas yang melelahkan, *Android Studio* menyediakan alat bantu GUI yang menyederhanakan bagian yang kurang menarik dari pengembangan aplikasi.

Berikut ini adalah bagian-bagian dari *Android Studio* yaitu:

1. *Toolbar*, memungkinkan untuk melakukan berbagai jenis tindakan yang termasuk menjalankan aplikasi dan meluncurkan *tool Android*.
2. *Navigation Bar*, berfungsi dalam membantu menavigasi di antara proyek dan *file* yang dibuka untuk pengeditan. Pada bagian ini tampilan struktur yang terlihat tampak lebih ringkas dari jendela *project*.
3. *Tool window* digunakan untuk mengakses dan mengatur tampilan. Berikut adalah beberapa *tool* yang ada di *tool windows project*, melihat struktur direktori proyek dan mengakses *file-file* yang tersedia :
 - a) *Structure*, menampilkan struktur hirarki *project* sebagai struktur OOP (Pemrograman Berorientasi Objek).
 - b) *Editor Windows*, merupakan tampilan untuk melihat dan mengubah isi *file-file* dalam proyek. Terdapat tab yang di gunakan untuk mempermudah perpindahan dari suatu *file* ke *file* lainnya.
 - c) *Maven Project*, menampilkan daftar struktur *project maven*.
 - d) *Gradle*, menampilkan struktur dan komponen *gradle*.
 - e) *Android Model*, menampilkan model *android* dari proyek.
 - f) *Build Variants*, menampilkan *Build variant* dari proyek *android*.
 - g) *Favorites*, menampilkan dan mengakses *favorites* dalam proyek, seperti *bookmarks* dan *breakpoint*.
 - h) *Android Monitor*, menampilkan status dan pesan dari *device Emulator android* yang terhubung.
 - i) *Messages*, menampilkan berbagai macam pesan dari *Android Studio*.
 - j) Terminal, untuk mengakses komputer dan *command line*, sesuai sistem operasi komputer yang digunakan.
 - k) *Even log*, menampilkan daftar *even* yang dilakukan pada *Android Studio*.
4. *Gradle Console*, menampilkan layar konsol dari komponen *gradle*. *Status Bar*, menampilkan status proses yang sedang dikerjakan oleh *Android Studio*.

5. Java

Menurut Aprilia Putri (2021) Java adalah

bahasa pemrograman yang biasa digunakan untuk mengembangkan bagian *back-end* dari *software*, aplikasi *Android*, dan juga *website*. Java juga dikenal memiliki moto “*Write Once, Run Anywhere*”. Artinya, Java mampu dijalankan di berbagai *platform* tanpa perlu disusun ulang menyesuaikan platformnya. Misalnya, berjalan di *Android*, *Linux*, *Windows*, dan lainnya. Hal itu dapat terjadi karena Java memiliki sistem *syntax* atau kode pemrograman level tinggi. Di mana ketika dijalankan, *syntax* akan di-compile dengan *Java Virtual Machine (JVM)* menjadi kode *numeric (bytecode) platform*.

6. Firebase

Menurut Nida Regita (2022) *Firestore* adalah *Backend as a Services (BaaS)* yang menyediakan beragam *tools* dan layanan untuk membantu developer mengembangkan suatu aplikasi (*web* dan *mobile*) dengan lebih cepat. *Backend as a Services* sendiri adalah kategori layanan *cloud* yang mengelola *backend* aplikasi. Artinya, *Firestore* sebagai *BaaS* akan mengurus segala hal mengenai *backend* seperti *database*, *authentication*, *hosting*, *API* dan lainnya. Dengan bantuan *Firestore*, developer bisa lebih fokus membangun bagian *front-end* aplikasi. Sebab, sisi *backend* akan dikerjakan menggunakan *Firestore* dengan lebih praktis.

7. SMP N 07 OKU

SMP N 07 OKU telah berdiri sejak tahun 1984, tepatnya pada tanggal 20 dibulan November. Sekolah menengah pertama ini pun didirikan pada Jln. Muara Enim Desa Puser Kampung 3 Kab. Ogan Komerling Ulu. Dengan nomor pokok pendidikan nasional 10604700. Kode pos 32126. Berstatus kepemilikan Negeri dan sudah terakreditasi A.

SMP N 07 OKU memiliki beberapa sarana prasarana yang termasuk beberapa ruang kelas, ruang laboratorium, perpustakaan, ruang ibadah, ruang kelas, ruang guru, ruang praktek, tempat bermain/lapangan olahraga, ruang konseling, ruang UKS, ruang TU, ruang pimpinan, ruang OSIS, ruang toilet, ruang gudang, dan ruang sirkulasi.

SMP N 07 OKU menggunakan kurikulum 2013 untuk proses belajar-mengajarnya. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum Nasional yang telah dikembangkan bertahun-tahun dan telah memenuhi dua dimensi kurikulum, yaitu rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kelebihan kurikulum 2013 lainnya adalah menekankan pada pendidikan karakter. Hal ini memberikan kesempatan bagi lembaga pendidikan untuk lebih maksimal dalam membentuk karakter peserta didik. Upaya pembangunan karakter luhur ini ditekankan pada semua program studi yang ada.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pembuatan Aplikasi Laporan Kasus Siswa menggunakan Android Studio pada SMP N 07 OKU.

2. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Januari 2023 sampai April 2023. Penulis melakukan penelitian di SMP N 07 OKU, yang berada di Jl. Muara Enim RT.01 / RW,02, Baturaja Barat, Puser, Kec. Baturaja Barat, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan 32156.

3. Metodologi Pengumpulan Data

Beberapa metode yang dilakukan oleh penulis bertujuan agar pengumpulan data dapat lebih efisien dan efektif, guna membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir yang dikerjakan oleh penulis sendiri. Berikut adalah beberapa metode yang digunakan penulis pada saat melakukan pengumpulan data :

1. Metode Interview

Metode *Interview* adalah metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung, dengan tujuan untuk mengumpulkan beberapa informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Referensi

Metode Referensi dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Melalui beberapa buku, maupun jurnal.

3. Metode Observasi

Metode Observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui pengamatan langsung dengan subjek penelitian yang ada di SMP N 07 OKU.

4. Alat Penelitian

Adapun alat yang diperlukan untuk melakukan penelitian berupa *Hardware* dan *Software*, antara lain :

1. Satu unit Laptop Acer dengan spesifikasi sebagai berikut :

a. Hardware :

- 1) Processor : 11th Gen Intel(R)Core(TM) i3-1115G4 @ 3.00GHz
- 2) Memory : 4.00 Gb RAM
- 3) SSD : 474 Gb

b. Software

- 1) Sistem Operasi Windows 10.
- 2) Android Studio 2022.2.1.

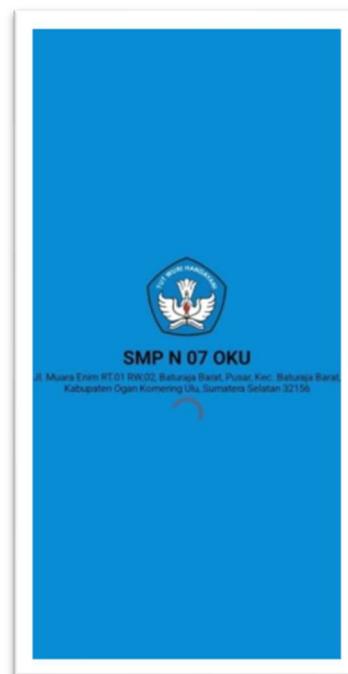
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil penelitian tugas akhir yang penulis lakukan adalah Aplikasi Kasus Laporan Siswa pada SMP N 07 OKU Berbasis Android, Aplikasi tersebut dibuat menggunakan aplikasi *android studio*. Aplikasi Laporan Kasus Siswa Berbasis Android ini berisi tentang alamat SMP N 07 OKU,

panduan untuk menggunakan aplikasi, *form* pengaduan kasus, histori laporan kasus. Terdapat dua aplikasi yang dibuat yaitu aplikasi pertama (*user*) yang digunakan oleh *user* untuk mengelola atau menginput data dan aplikasi kedua (*admin*) yaitu aplikasi digunakan untuk *admin* yang menampilkan hasil inputan. Di dalam aplikasi ini terdapat beberapa tampilan halaman. Berikut ini adalah hasil tampilan dari Aplikasi Laporan Kasus Siswa pada SMP N 07 OKU:

a. Hasil Tampilan Aplikasi (*User*)



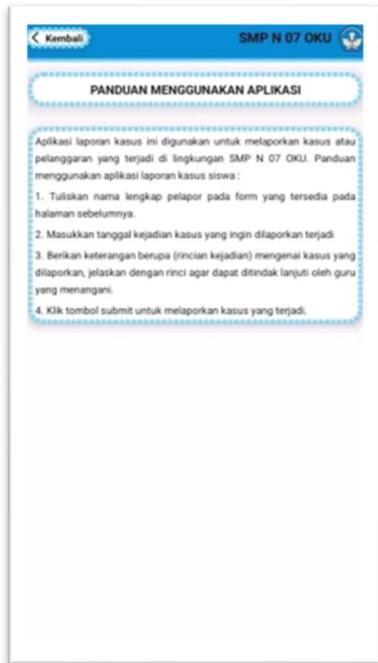
Gambar `1. Tampilan menu *splash screen*

Tampilan menu *splash screen* merupakan tampilan pertama program pada saat pertama kali membuka aplikasi yang muncul sementara sebelum masuk ke menu utama.



Gambar 2. Tampilan menu utama
Tampilan menu utama merupakan tampilan

yang muncul setelah *plash screen* yang berisikan isi panduan aplikasi dan *form* laporan kasus siswa.



Gambar 3. Tampilan isi panduan menggunakan aplikasi

Tampilan Isi Panduan Menggunakan Aplikasi berisikan panduan untuk menggunakan aplikasi laporan kasus.

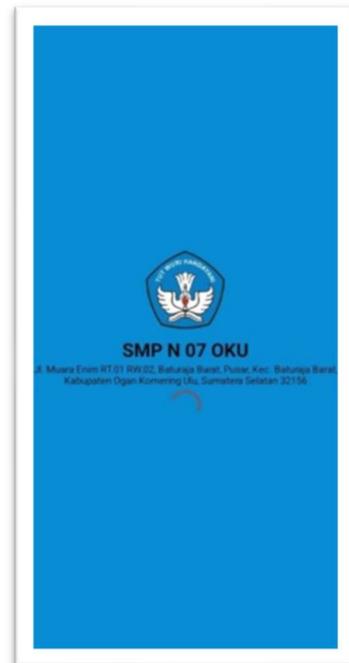


Gambar 4. Tampilan form pengaduan kasus

Tampilan *form* pengaduan kasus merupakan tampilan format untuk mengisi rincian yang terjadi

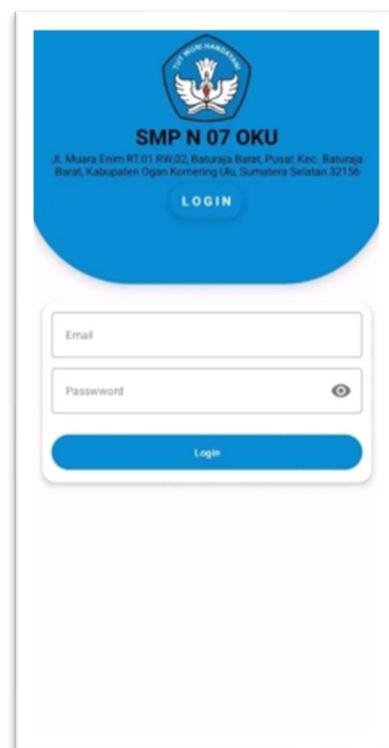
dan melaporkannya pada guru yang bertugas untuk menindaklanjuti kasus yang terjadi.

b. Hasil Tampilan Aplikasi (*Admin*)



Gambar 5. Tampilan menu *plash screen*

Tampilan menu *plash screen* merupakan tampilan pertama program pada saat pertama kali membuka aplikasi yang muncul sementara sebelum masuk ke menu utama.



Gambar 6. Tampilan halaman *login*

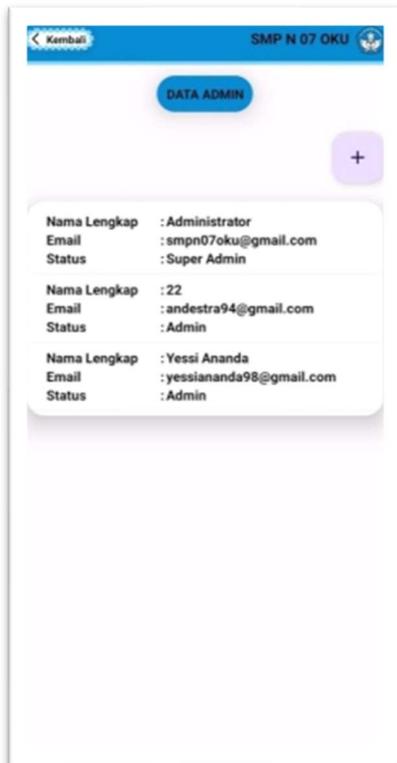
Tampilan halaman *login* merupakan tampilan untuk memasukkan *email* dan *password* agar bisa

melanjutkan ke halaman menu utama.



Gambar 7. Tampilan menu utama

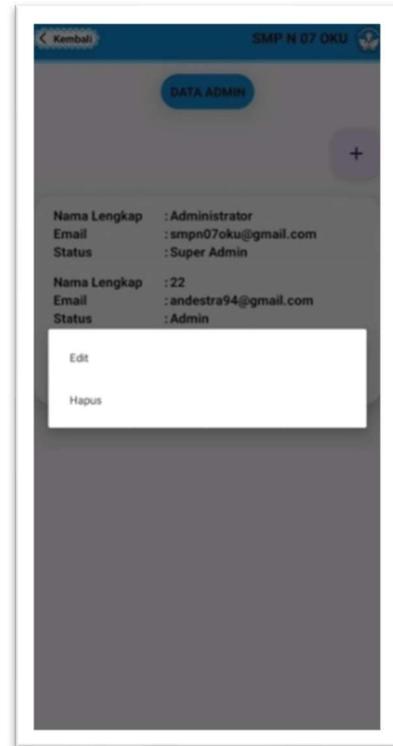
Tampilan menu utama merupakan tampilan yang muncul setelah *splash screen* yang berisikan isi panduan aplikasi dan *form* laporan kasus siswa.



Gambar 8. Tampilan *setting admin*

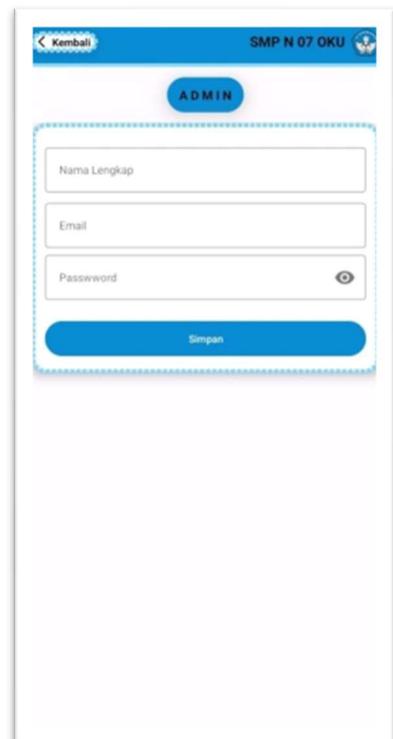
Tampilan *setting admin* adalah halaman yang

menampilkan isi dari nama dan *email* yang dapat masuk kedalam halaman *admin*.



Gambar 9. Tampilan *opsi edit* dan hapus

Tampilan *opsi edit* dan hapus merupakan *opsi* untuk menghapus dan merubah nama lengkap, *email*, dan *password*.



Gambar 10. Tampilan data *form admin*

Tampilan data *form admin* merupakan tampilan

untuk memasukkan data *admin* agar dapat masuk ke aplikasi *admin*.



Gambar 11. Tampilan ubah data *admin*

Tampilan ubah data *admin* merupakan tampilan untuk mengubah data *admin* jika terjadi kesalahan penulisan.

dilaporkan oleh para siswa/i dari aplikasi *user*.



Gambar 13. Tampilan *opsi* lihat dan hapus

Tampilan *opsi* lihat dan hapus merupakan *opsi* untuk menghapus dan melihat isi laporan kasus.



Gambar 12. Tampilan data pengaduan kasus

Tampilan data pengaduan kasus merupakan tampilan yang berisikan kumpulan data-data yang



Gambar 14. Tampilan isi data laporan
Tampilan isi data laporan merupakan tampilan yang

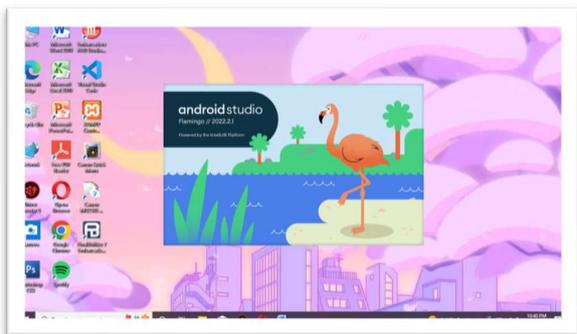
menampilkan isi lengkap dari laporan kasus yang diadakan oleh siswa.

2. Pembahasan

1. Memulai Project Baru

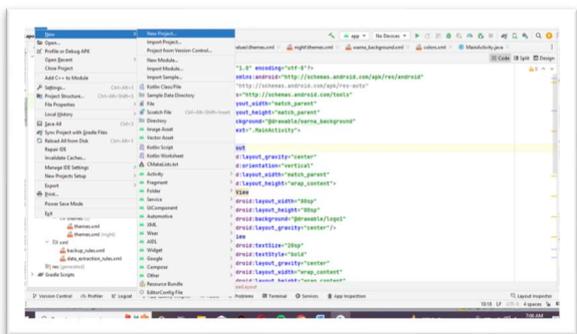
Untuk membuat sebuah aplikasi yang nantinya akan digunakan, maka diperlukan sebuah rancangan, dalam pembuatan program aplikasi Laporan Kasus Siswa pada SMP N 07 OKU maka penulis menggunakan *software Android Studio* versi Flamingo//2022.2.1 Berikut Langkah – langkah membuat *project* baru :

a) Membuka *software Android Studio*



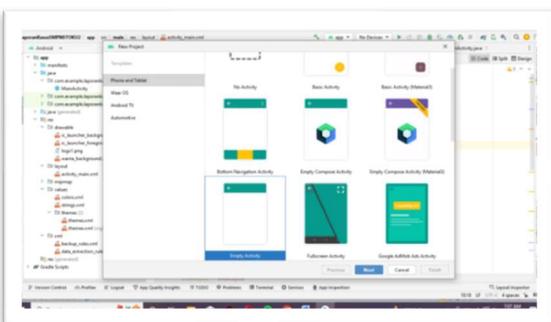
Gambar 15. Tampilan membuka *software Android Studio*

b) Membuat *project* baru dengan klik create new project



Gambar 16. Tampilan *create new project*

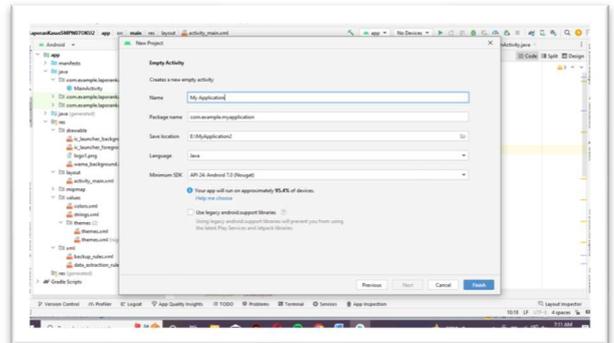
c) Masuk ke *select a project template*, pilih *empty activity* lalu klik *next*



Gambar 17. Tampilan *select a project template*

d) Masuk ke *Configure Your Project*, lalu *setting*:

Name : AP-SMPN07
Package : com.example.ap_smpn07
Save Location : Drive E
Language : Java
Minimum SDK : API 24 : Android 7.0 (Nougat)



Gambar 18. Tampilan *configure your project*

e) Setelah *finish*, maka akan masuk ke dalam tampilan utama *Android Studio*, dan langsung masuk ke dalam *main activity*, di sini *main activity* diubah menjadi *splashscreen*

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan yaitu membuat aplikasi Laporan Kasus Siswa SMP N 07 OKU menggunakan *android studio*, dapat di simpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dalam membuat Aplikasi Laporan Kasus Siswa pada SMP N 07 OKU ini dapat dilakukan dengan menggunakan *software Android Studio 2.1* dengan *Firebase* sebagai databasenya.
2. Aplikasi Laporan Kasus Siswa ini mempunyai dua aplikasi yaitu digunakan oleh *user* untuk melaporkan kasus yang terjadi, serta aplikasi untuk *admin* yang digunakan untuk menerima laporan dari *user*.
3. Aplikasi Laporan Kasus pada SMP N 07 OKU ini berisi informasi seperti cara penggunaan aplikasi yang telah disusun dalam isi panduan laporan, *form* laporan kasus siswa, halaman *login*, data *admin*, data laporan kasus siswa.

SARAN

Setelah melakukan pembuatan aplikasi Laporan Kasus Siswa pada SMP N 07 OKU ini sampai dengan selesai, maka ada saran yang ingin penulis sampaikan kepada para pembaca dan pengguna aplikasi ini. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Informasi-informasi pada aplikasi masih cukup sederhana diharapkan kedepannya dapat dikembangkan agar lebih baik lagi.

2. Aplikasi laporan kasus siswa ini hanya ada pada *software Android Studio* saja, diharapkan untuk pengembang selanjutnya agar dapat mengembangkan aplikasi dengan *software* yang berbeda.
3. Aplikasi Laporan Kasus Siswa pada SMP N 07 OKU ini desainnya masih cukup sederhana, di harapkan kedepannya bisa di kembangkan menjadi lebih baik dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Amin, Muhammad Irfan. (2022). *Laporan Adalah Catatan Terperinci dari Kegiatan, Ini Penjelasannya*. Diakses pada tanggal 20 Mei 2023, dari <https://katadata.co.id/safrezi/berita/6212f6c3ecd28/laporan-adalah-catatan-terperinci-dari-kegiatan-ini-penjelasannya>
- Aprilia, Putri. (2021). *Apa itu Java? Pengertian, Kelebihan, Kekurangan, dan Contohnya*. Diakses pada tanggal 20 Mei 2023, dari <https://www.niagahoster.co.id/blog/java-adalah/>
- H, Nasrudin Safaat. (2011, Desember). *Membangun Aplikasi Berbasis Android "Pembelajaran Psikotes" Menggunakan App Inventor*. Jurnal Dasi, 12(4): 37-38.
- Hansun, Seng. (2018). *Pemrograman Android Dengan ANDROID STUDIO IDE*. Yogyakarta: Andi
- Pramana, Hengky. W. (2019, Juni). *Aplikasi Dalam Memprediksi Tingkat Kinerja Guru Sma Negeri 2 Kabupaten Bengkulu Tengah*. Jurnal Teknologi Informasi, 3(1): 20.
- Regita, Nida. (2022). *Firestore: Pengertian, Fungsi, Fitur, dan Kelebihannya*. Diakses pada tanggal 20 Mei 2023, dari <https://www.niagahoster.co.id/blog/firebase-adalah/>