

PENGUNAAN KARTU PERKARA ELEKTRONIK DALAM APLIKASI *WAITING LIST* BERBASIS ANDROID PADA PENGADILAN AGAMA SERANG

Haris Triono Sigit¹, Suhud², Hendri Maulana³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya
E-mail: haris.t.sigit@gmail.com¹, suhudunsera@gmail.com², hendrimaulana234@gmail.com³

Abstrak - Pengadilan Agama adalah pengadilan tingkat pertama yang melaksanakan kekuasaan kehakiman di lingkungan Peradilan Agama yang berkedudukan di ibu kota kabupaten atau kota. Pengadilan Agama menyelenggarakan penegakan hukum dan keadilan di tingkat pertama bagi rakyat pencari keadilan perkara tertentu antara orang yang beragama Islam di bidang perkawinan, waris, wasiat, hibah, wakaf, zakat, infaq, shadaqah dan ekonomi syari'ah. Selama ini pihak berperkara sangat kesulitan dalam melakukan pengambilan nomor antrian yang membutuhkan waktu berjam-jam untuk mendapatkan nomor antrian, sehingga pihak pemohon harus menunggu lama untuk mendapatkan nomor antrian. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi untuk memudahkan pihak berperkara mendapatkan nomor antrian melalui aplikasi *Waiting List* Peradilan dengan menggunakan Kartu Perkara Elektronik (KPE). Pembuatan aplikasi ini menggunakan Android studio versi 3.0.2 dan Android SDK sebagai tools API. Aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman JAVA, PHP, dan MySQL sebagai basis data dan dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*) yaitu metodologi pengembangan perangkat lunak yang menggunakan penggabungan antara *Prototype Model* dengan *Iterative Model*. Penelitian dilakukan pada Pengadilan Agama Serang untuk memperoleh data apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna aplikasi ini. Pada saat testing aplikasi menggunakan *Black Box* menghasilkan aplikasi berbasis Android yang mampu membantu memberikan kemudahan untuk pihak pemohon dalam mendapatkan nomor antrian pada Pengadilan Agama Serang.

Kata Kunci: Aplikasi *Waiting List*, Kartu Perkara Elektronik, Pengadilan Agama

I. PENDAHULUAN

Pengadilan agama adalah pengadilan tingkat pertama yang melaksanakan kekuasaan kehakiman di lingkungan peradilan agama yang berkedudukan di ibu kota kabupaten atau kota. Pengadilan agama di bentuk dengan keputusan presiden. Pembentukan tersebut berdasarkan UU No.18 tahun 2001 dan Kepres No.11 tahun 2003 tentang Mahkamah Syar'iyah dan Mahkamah Syar'iyah Provinsi. Pengadilan agama menyelenggarakan penegakan hukum dan keadilan di tingkat pertama bagi rakyat pencari keadilan perkara tertentu antara orang yang beragama Islam di bidang perkawinan, waris, wasiat, hibah, wakaf, zakat, infaq, shadaqah dan ekonomi syari'ah. Susunan pengadilan agama terdiri dari pimpinan, hakim anggota, panitera, sekretaris, jurusita.

Pada kegiatan pengadilan banyak sekali yang mengeluh tentang antrian dikarenakan penumpukan pihak pemohon peradilan pada mesin antrian yang saling berdesakan dan tidak tertib. Maka dari itu perkembangan sistem antrian sekarang ini semakin lama semakin kreatif. Kesadaran masyarakat tentang keteraturan dan kertertiban juga masih jauh dari kata sempurna, pada awalnya sistem antrian dilakukan secara manual, tetapi di zaman modern dan serba canggih sekarang ini, sistem antrian dikembangkan secara komputerisasi yaitu dengan mencetak nomor antrian dan memanggil menggunakan mesin otomatis. Sistem ini masih dikatakan belum maksimal dikarenakan

penggunaan kertas yang berlebihan sehingga dibutuhkan pengembangan sistem antrian mencetak nomor dengan suatu aplikasi antrian berbasis android. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi *Waiting List* peradilan dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang menggunakan penggabungan antara *Prototype Model* dengan *Iterative Model*, dan menggunakan bahasa pemograman Java, PHP dan MYSQL sebagai basis data. Maka penelitian ini menghasilkan Aplikasi *Waiting List* Peradilan Menggunakan KPE (Kartu Perkara Elektronik) pada Pengadilan Agama Serang Berbasis Android untuk mempermudah *admin receptionist* pada pengadilan agama serang dalam memberikan kenyamanan bagi setiap penggunanya dan menyadarkan masyarakat tentang pentingnya budaya hidup antri. Aplikasi antrian ini dirasakan lebih efektif dan efisien karena dapat mengurangi pengeluaran kertas dan tinta printer yang berlebihan serta mencegah penitipan nomor untuk orang lain.

II. KAJIAN PUSTAKA

Android

Android adalah sebuah sistem berbasis java yang berjalan pada Kernel Linux 2.6. Android dirilis oleh Google, dibawah Open Heandset Alliance, pada November 2007. Bersamaan dengan peluncuran tersebut, Google membuat pusat Development Tool dan panduan untuk menjadi

pengembang pada sistem tersebut. File panduan Software Development Kit (SDK), dan komunitas pengembang dapat diperoleh pada website resmi Google Android.

Android menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembang. Setiap aplikasi memiliki tingkatan yang sama. Android tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. Application Programming Interface (API) yang disediakan menawarkan akses ke hardware, maupun data – data ponsel sekalipun, atau data sistem sendiri. Bahkan pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantikannya dengan aplikasi pihak ketiga.

Website

Website adalah suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya. Baik itu berupa statis maupun dinamis, yang dimana membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink.

Berdasarkan sifatnya, suatu website di bagi menjadi dua yakni :

1. Website Statis

Adalah web yang halamannya tidak berubah, biasanya untuk melakukan perubahan dilakukan secara manual dengan mengubah kode. Website statis informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik softwarena saja, hanya bisa di update oleh pemiliknya saja. Contoh website statis ini, yaitu profil perusahaan.

2. Website Dinamis

Merupakan web yang halaman selalu update, biasanya terdapat halaman backend (halaman administrator) yang digunakan untuk menambah atau mengubah konten. Web dinamis membutuhkan database untuk penyimpanan data. Website dinamis mempunyai arus informasi dua arah, yakni berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga pengupdate-an dapat di lakukan oleh pengguna dan juga pemilik website.

MySQL

MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database MySql mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multi user, dan SQL database manajemen sistem (DBMS). Database ini di buat untuk keperluan sistem Database yang cepat, handal dan mudah digunakan.

PHP

Menurut Sibero (2012:49),”PHP (Personal Home Page) adalah program (interpreter) adalah proses penerjemah baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode di jalankan”.

Menurut Kustiyahngisih (2011:114), “PHP

(atau resminya PHP: Hypertext Procesor) adalah skrip bersifat server side yang di kembangkan kedalam HTML. PHP sendiri merupakan singkatan dari Personal Home Page Tools. Skrip ini akan membuat suatu aplikasi dapat di intergrasikan ke dalam HTML sehingga suatu halaman web tidak bersifat stasi, namun bersifat dinamis. Sifat server side berarti pengerjaan kode program dilakukan di server, baru kemudian hasilnya dikirimkan ke browser”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa PHP (PHP: Hypertext processor) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side yang dapat di kembangkan ke dalam HTML. Perkembangan bahasa pemrograman PHP dirasa cukup cepat dan sudah menginjak versi ke 7. Adapun kelebihan-kelebihan PHP versi ke 7 ini adalah sebagai berikut :

1. Peningkatan kinerja, PHP 7 sampai dengan dua kali lebih cepat dari PHP 5.6
2. Secara signifikan mengurangi penggunaan memori
3. Bahasa sintaks yang lebih abstrak
4. Dukungan versi 64-bit yang stabil
5. Banyak kesalahan yang fatal dikonversi ke pengecualian (ini sangat berguna dalam keamanan)
6. Mengamankan nomor acak generator (baik untuk enkripsi yang sangat stabil)

Unified Modelling Language (UML)

Menurut Nugroho (2010:6), “UML (Unified Modeling Language) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek”. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami”.

Menurut Nugroho (2009:4), “UML (Unified Modeling Language) adalah Metodologi kolaborasi antara metoda-metoda Booch, OMT (Object Modeling Technique), serta OOSE (object Oriented Software Engineering) dan beberapa metoda lainnya, merupakan metodologi yang paling sering digunakan saat ini untuk analisa dan perancangan sistem dengan metodologi berorientasi objek mengadaptasi maraknya penggunaan bahasa “pemrograman berorientasi objek” (OOP)”.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa “Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek (Object Oriented programming).

Secara garis besar bahwa UML itu terdapat beberapa macam diagram yaitu sebagai berikut :

1. Use Case Diagram

Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan oleh pengguna (user)

2. Class Diagram

Diagram ini memperlihatkan himpunan class interface, kolaborasi dan relasi antar objek.

3. Sequence Diagram

Diagram ini memperlihatkan interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu

4. Activity Diagram

Diagram ini memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek

Rapid Application Development (RAD)

RAD (Rapid Application Development) Adalah metodologi pengembangan perangkat lunak (SDLC) yang menggunakan pengabungan antara Prototype Model dengan Iterative Model. Prototipe adalah model kerja yang secara fungsional setara dengan komponen produk.

Dalam model RAD (Rapid Application Development), modul fungsional dikembangkan secara paralel sebagai prototip dan terintegrasi untuk membuat produk yang lengkap untuk pengiriman produk yang lebih cepat. Dikarenakan tidak ada rincian planning yang detail, maka memudahkan untuk melakukan perubahan pada saat development berjalan.

Rapid Application Development (RAD) adalah sebagai berikut:

1. Pemodelan Bisnis

Pemodelan yang di lakukan untuk memodelkan fungsi bisnis untuk mengetahui informasi apa yang terkait proses bisnis, informasi apa saja yang harus dibuat, siapa yang harus membuat informasi, bagaimana alur informasi, proses apa saja yang terkait informasi.

2. Pemodelan Data

Memodelkan data apa saja yang di butuhkan berdasarkan pemodelan bisnis dan mendefinisikan atribut-atributnya beserta relasinya dengan data-data yang lain

3. Pemodelan Proses

Mengimplementasikan fungsi bisnis yang sudah didefinisikan terkait dengan pendefinisian data.

4. Pemodelan Aplikasi

Mengimplementasikan pemodelan proses dan data menjadi program model Rapid Application Development (RAD) sangat menganjurkan pemakaian komponen yang sudah ada jika dimungkinkan.

5. Pengujian Dan Pergantian

Menguji komponen-komponen yang di buat, jika sudah teruji maka tim pengembang komponen dapat beranjak untuk mengembangkan komponen berikutnya.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini di bagi menjadi beberapa tahapan metodologi penelitian yaitu :

Tahapan pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara literature, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan sistem antrian untuk mendapatkan gambaran untuk pembuatan sistem antrian di pengadilan agama serang.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke pengadilan agama serang untuk melakukan analisis terhadap permasalahan sistem antrian yang ada pada pengadilan serang.

3. Interview atau Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan admin resepsionis pengadilan agama serang, untuk mendapatkan data dari sistem antrian yang sudah berjalan di pengadilan agama serang.

Analisis Sistem Berjalan

Sistem antrian yang berjalan di Pengadilan Agama Serang masih menggunakan sistem manual dan tidak efisien untuk meningkatkan pelayanan sistem antri di pengadilan agama Serang

Sistem yang berjalan saat ini yaitu :

1. Pihak pemohon mendaftarkan diri kepada admin receptionist
2. Petugas admin receptionist memberikan formulir kepada pihak pemohon untuk di data oleh admin receptionist.
3. Petugas admin receptionist memberikan surat pengambilan nomor antrian kepada pihak pemohon untuk mengambil nomor antrian ke bagian mesin informasi.

Teknik Penyelesaian Masalah

Setelah melakukan analisis sistem yang berjalan di temukan teknik untuk penyelesaian masalah proses sistem antrian yang ada di pengadilan agama Serang yaitu :

1. Membangun aplikasi waiting list peradilan berbasis android menggunakan kartu perkara elektronik (KPE) yang akan di gunakan oleh pihak pemohon.
2. Pihak pemohon akan mendapat nomor antrian setelah scan barcode yang ada di kartu perkara elektronik (KPE) yang telah diberikan admin receptionist.

Tahapan Metode Rapid Application Development (RAD)

Dalam pengembangannya tahapan-tahapan dari metode *Rapid Application Development (RAD)* adalah sebagai berikut:

1. Pemodelan Bisnis

Pemodelan bisnis yang dilakukan oleh pengadilan agama serang sistem antrian untuk peradilan yang tertib, informasi yang didapatkan dari pemodelan bisnis di pengadilan agama serang adalah pihak perkara mendapatkan antrian yang di berikan oleh petugas informasi, untuk antrian Sidang, pengambilan hasil, kasir, dan posbakum (pos bantuan hukum).

2. Pemodelan Data

Data yang di butuhkan untuk sistem antrian ini adalah:

- a. Data pengguna yang isinya id_pengguna, user_name, password, dan level pengguna meliputi opretor-oprator yang mengoprasikan sistem antrian ini.
- b. Data antrian yang isinya id_antrian, nomor_antrian, dan status_antrian

3. Pemodelan Proses

Pihak mengantri di meja informasi untuk mendapatkan nomor antrian yang di serahkan oleh petugas informasi, setelah itu pihak mendapatkan nomor antrian dan mulai mengantri sesuai kepentingan pihak masng-masing.

4. Pemodelan Aplikasi

Sistem ini berjalan mulai dari pihak scan Kartu Perkara Elektronik (KPE) dan pihak pemohon langsung mendapatkan nomor antran tanpa harus berlomba-lomba datang pagi ke pengadilan agama serang, lalu nomor antrian yang telah di ambil oleh pihak pemohon melalui aplikasi di kirim ke aplikasi yang di gunakan oleh oprator untuk memanggil antrian melalui voice / suara.

5. Pengujian

Pada tahap pengujian ini menggunakan metode testing dengan *Black Box* yaitu metode untuk menguji fungsionalitas sistem aplikasi *Waiting List* yang menggunakan Kartu Perkara Elektronik (KPE)

Kebutuhan Fungsionalitas Sistem

Menu-menu yang ada di dalam aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Home

Menu home adalah menu tampilan awal saat setelah scan kartu KPE dan di menu home ini pengguna bisa langsung mengambil nomor antrian sesuai keperluan masing-masing pengguna.

2. Pendaftaran

Menu pendaftaran adalah menu untuk pendaftar perkara baru di pengadilan agama serang.

3. Antrian Sidang 1

Menu antrian Sidang 1 adalah menu untuk pengambilan antrian untuk persidangan ke bagian ruangan Sidang 1.

4. Antrian Sidang 2

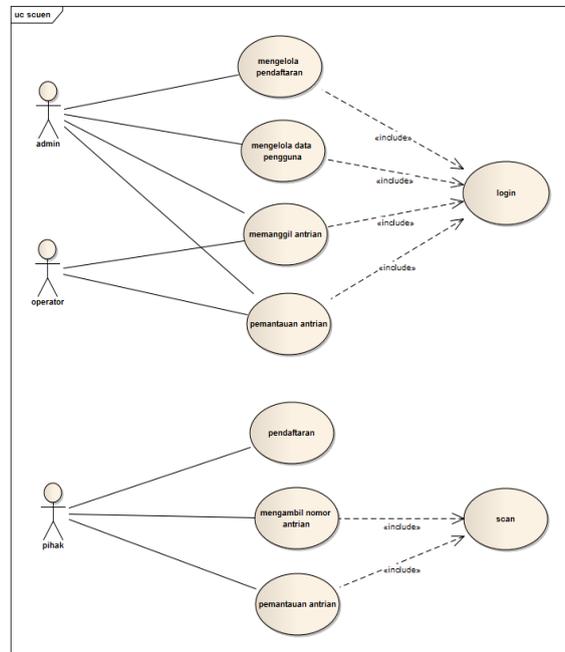
Menu antrian Sidang 2 adalah menu untuk pengambilan antrian untuk persidangan ke bagian ruangan Sidang 2.

5. Meja 2

Menu meja 2 adalah menu untuk pengambilan antrian hasil keputusan atau pun pengambilan

berkas dari persidangan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan Diagram *Use Case* sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram *Use Case* Aplikasi *Waiting List* Pengadilan Agama

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Sistem

Waiting List peradilan adalah suatu aplikasi yang dibangun untuk sistem antrian untuk para pihak berperkara yang akan melaksanakan persidangan ataupun yang akan mengambil produk dari pengadilan agama serang.

Aplikasi ini juga memudahkan para pihak berperkara untuk mendapatkan nomor antrian di aplikasi *waiting list* pengadilan. Dan para pihak pemohon pun tidak harus menunggu di ruang tunggu untuk masuk ke ruangan yang dituju.

Tampilan Aplikasi

Aplikasi ini digunakan oleh 3 (tiga) pengguna yaitu admin/Ketua Pengadilan Agama Serang, operator/panitera, dan pihak yang berperkara di Pengadilan Agama Serang. Aplikasi ini menyajikan fitur fitur yang menunjang untuk pengambilan dan pemantauan antrian jarak jauh.

Adapun tampilan-tampilan yang sudah berhasil di bangun adalah sebagai berikut:

1. Tampilan login

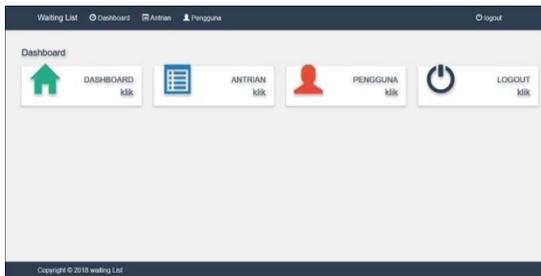
Halaman login ini adalah halaman untuk masuk ke sistem utama petugas internal Pengadilan Agama Serang Adapun tampilan halaman loginnya adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Tampilan login

2. Halaman utama

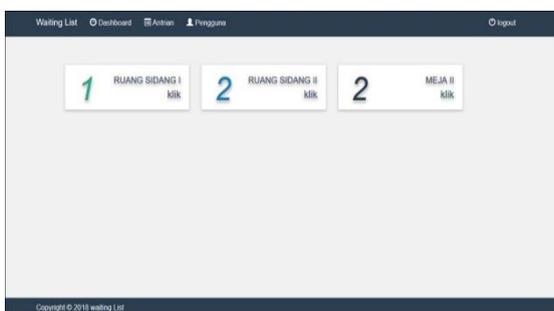
Halaman utama ini adalah halaman yang memuat informasi pada saat selesai login isinya terdiri dari menu dashboard, menu antrian, menu pengguna, dan menu logout. Adapun tampilan halaman utamanya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Halaman utama

3. Halaman antrian

Halaman antrian ini adalah halaman yang memuat halaman antrian untuk pemanggilan pihak pemohon di dalam menu ini terdapat menu ruang Sidang 1, menu ruang Sidang 2, dan menu meja 2. Adapun tampilan halaman antrian adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Halaman antrian

4. Antrian ruang sidang 1

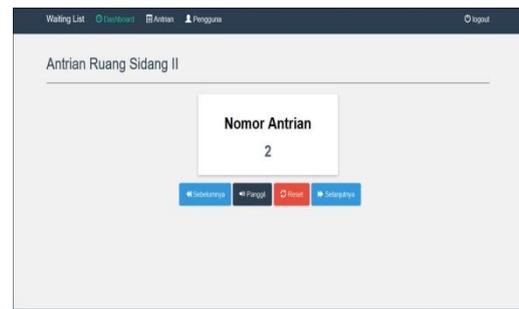
Halaman antrian ruang sidang 1 ini adalah halaman yang memuat halaman antrian untuk pemanggilan pihak pemohon yang akan memasuki ruang Sidang 1. Adapun tampilan halaman antrian ruang Sidang 1 adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Halaman antrian Sidang 1

5. Antrian Sidang 2

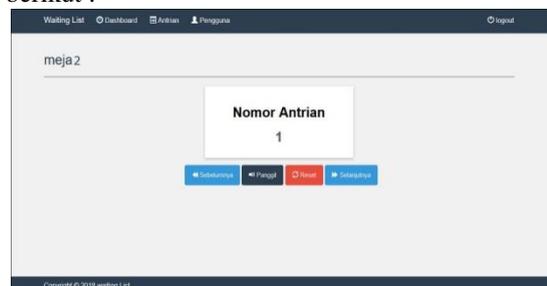
Halaman antrian ruang sidang 2 ini adalah halaman yang memuat halaman antrian untuk pemanggilan pihak pemohon yang akan memasuki ruang Sidang 2. Adapun tampilan halaman antrianruang Sidang 2 adalah sebagai berikut :



Gambar 6. Halaman antrian Sidang 2

6. Meja 2

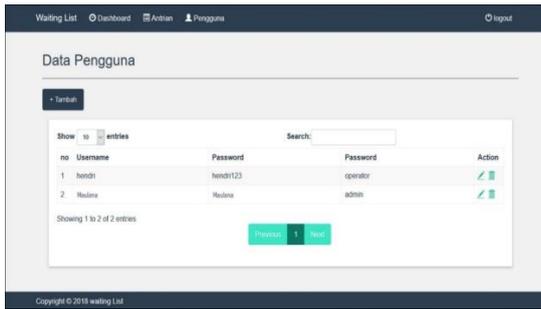
Halaman meja 2 ini adalah halaman yang memuat halaman antrian untuk pemanggilan pihak pemohon yang akan memasuki ruang meja 2. Adapun tampilan halaman meja 2 adalah sebagai berikut :



Gambar 7. Halaman antrian meja 2

7. Data pengguna

Halaman data pengguna adalah halaman yang memuat pengelolaan data dalam sistem antrian, dalam halaman ini terdapat menu edit data pengguna, hapus data pengguna, maupun pencarian data pengguna. Adapun tampilan halaman data pengguna adalah sebagai berikut :



Gambar 8. Halaman pengguna

8. Halaman SplashScreen

Halaman *splashscreen* adalah halaman awal ketika pengguna membuka aplikasi. Adapun tampilan *splashscreen* adalah sebagai berikut :



Gambar 9. Halaman SplashScreen

9. Halaman Onboard Screen 1

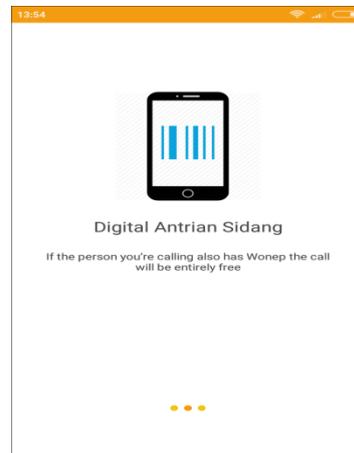
Halaman *onboard screen 1* adalah halaman kedua setelah *splashscreen*, halaman *onboard screen 1* memuat informasi seputar aplikasi. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 10. Halaman Onboard Screen 1

10. Halaman Onboard Screen 2

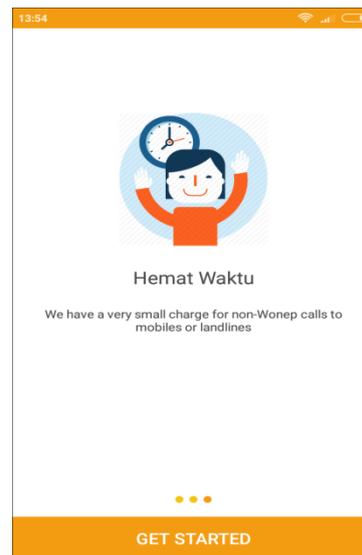
Halaman *onboard screen 2* adalah halaman kedua setelah *splashscreen*, halaman *onboard screen 2* memuat informasi seputar aplikasi. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 11. Halaman Onboard Screen 2

11. Halaman Onboard Screen 3

Halaman *onboard screen 3* adalah halaman kedua setelah *splashscreen*, halaman *onboard screen 3* memuat informasi seputar aplikasi. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :



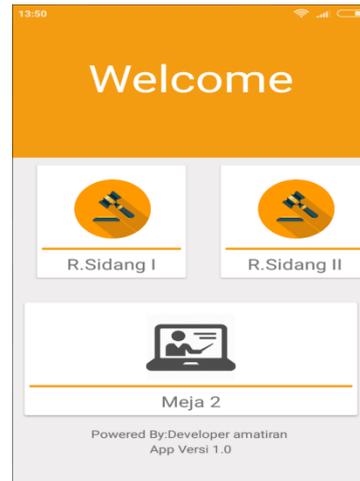
Gambar 12. Halaman Onboard Screen 3

12. Halaman Scan KPE (Kartu Perkara Elektronik) dan Pendaftaran

Halaman *scan KPE* dan *pendaftaran* adalah halaman yang memuat pembacaan kartu perkara elektronik untuk masuk ke halaman utama aplikasi dan halaman pendaftaran untuk mendaftarkan pihak perkara baru. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :



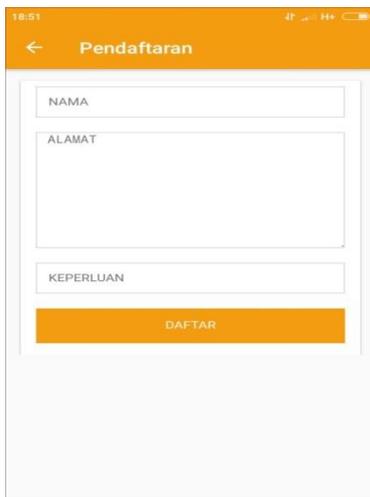
Gambar 13. Halaman Scan KPE dan pendaftaran



Gambar 15. Halaman antrian

13. Halaman pendaftaran

Halaman pendaftaran adalah halaman untuk pihak perkara yang akan mengajukan perkara baru. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut:



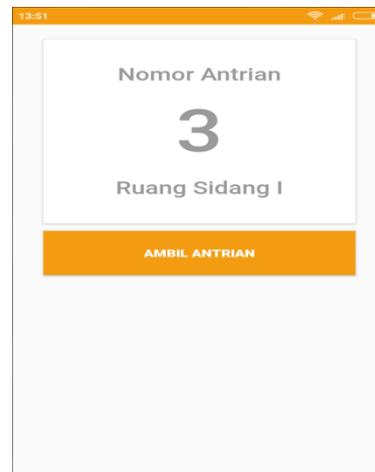
Gambar 14. Halaman pendaftaran

14. Halaman antrian

Halaman antrian ini adalah halaman yang memuat halaman antrian untuk pengambilan nomor dan pemantauan nomor antrian di dalam menu ini terdapat menu ruang Sidang 1, menu ruang Sidang 2, dan menu meja 2. Adapun tampilan halaman antrian adalah sebagai berikut :

15. Halaman ruang Sidang 1

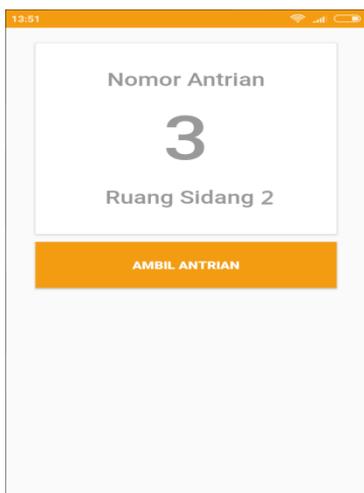
Halaman antrian ruang sidang 1 ini adalah halaman yang memuat halaman nomor antrian untuk pihak pemohon yang akan mengambil nomor antrian dan memantau nomor antrian di halaman ruang Sidang 1. Adapun tampilan halaman antrian ruang Sidang 1 adalah sebagai berikut:



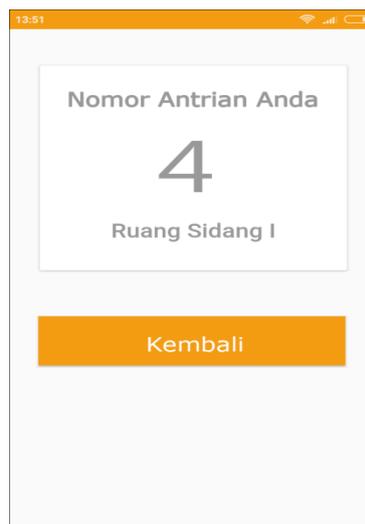
Gambar 16. Halaman ruang Sidang 1

16. Halaman ruang Sidang 2

Halaman antrian ruang sidang 2 ini adalah halaman yang memuat halaman nomor antrian untuk pihak pemohon yang akan mengambil nomor antrian dan memantau nomor antrian di halaman ruang Sidang 2. Adapun tampilan halaman antrian ruang Sidang 2 adalah sebagai berikut:



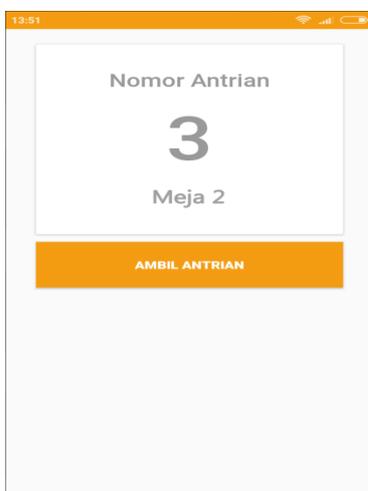
Gambar 17. Halaman ruang Sidang 2



Gambar 19. Halaman nomor antrian

17. Halaman meja 2

Halaman meja 2 ini adalah halaman yang memuat halaman nomor antrian untuk pihak pemohon yang akan mengambil nomor antrian dan memantau nomor antrian di halaman meja 2. Adapun tampilan halaman meja 2 adalah sebagai berikut:



Gambar 18. Halaman meja2

18. Halaman Nomor Antrian

Halaman nomor antrian ini adalah halaman pemberitahuan nomor antrian yang memuat hasil nomor antrian setelah pihak pemohon klik tombol ambil antrian di menu sebelumnya. Adapun tampilan halaman nomor antrian adalah sebagai berikut:

V. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada analisis, desain, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. Aplikasi *Waiting List* peradilan di Pengadilan Agama Serang berbasis Android dibangun dengan menggunakan android studio versi 3.0.2 dan android SDK sebagai tools API, aplikasi ini di buat dengan Bahasa pemograman Java dan XML dengan metode menggunakan *Rapid Application Development (RAD)*.
2. Aplikasi *Waiting List* peradilan di Pengadilan Agama Serang berbasis Android telah dibangun dengan baik sehingga memudahkan pihak pemohon untuk melihat nomor antrian melalui smartphone.

Saran

saran untuk pengembangan aplikasi *Waiting List* peradilan di Pengadilan Agama Serang ini lebih lanjutnya adalah:

1. Aplikasi *Waiting List* Peradilan ini berbasis android, kedepannya dapat dikembangkan berbasis IOS
2. Diharapkan aplikasi ini bermanfaat dan digunakan dengan baik oleh Pengadilan Agama Serang, karena aplikasi ini dibuat untuk membantu pihak pemohon untuk mengambil nomor antrian, khususnya dalam pelayanan agar lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ester Lumba (2015)“Sistem Antrian Untuk Mempermudah Pelayanan Pasien Rawat Jalan Pada Puskesmas XYZ”. Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis. Vol. 1 Nomor 1, Maret 2015

- Luubis Muhammad Ridwan (2016) “Sistem Layanan Antrian Dengan SMS Pada Unit Pelayanan Mahasiswa”. AMIK Tunas Bangsa Pematangsiantar. Vol. 1 Nomor 1, Oktober 2016
- Anang Budikars, Firdatama Nilapuspa, et al.(2015)“Rancang Bangun Sistem Layanan Antrian Rumah Sakit Berbasis Java”.Teknologi Sepuluh Nopember.
- Maulany Raymond (2016)“Perancangan Sistem Informasi Antrian Pendaftaran Pembayaran Uang Kuliah Berbasis Foto Wajah Di Kantor Biro Keuangan Universitas Advent Indonesia”.Universitas Advent Indonesia. Vol. 6 Nomor 1, Desember 2016
- Azizl Bahrul Sukma, A. Riza Tengku,et al.(2015)“Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Sistem Antrian Untuk Pasien Dan Dokter Umum Berbasis Androidan Dan SMS Gateway”.Universitas Telkom.

