

BAB VII

KESIMPULAN

Sistem Aplikasi unggah portofolio PMB Mandiri Program Diploma ISI Yogyakarta Tahun Akademik 2020/2021 dengan pendekatan prototyping sudah terealisasi dan digunakan. Pendekatan dengan metode prototyping dilakukan sesuai dengan hasil identifikasi masalah yang disampaikan oleh narasumber pada proses identifikasi masalah untuk membuat Aplikasi sistem unggah Portofolio tersebut. Hasil identifikasi yang sudah terealisasi tersebut antara lain:

1. Kebutuhan Fungsional sebagai Admin, yang diwujudkan dalam aplikasi Fungsional sebagai Admin Sistem di <http://portofoliopmb.isi.ac.id/admin/>
2. Aplikasi Fungsional sebagai Pendaftar, yang diwujudkan dalam aplikasi Fungsional sebagai Pendaftar atau Calon Mahasiswa di laman <http://portofoliopmb.isi.ac.id>
3. Kebutuhan Non Fungsional berupa perwujudan dan penyediaan akses Subdomain <http://portofoliopmb.isi.ac.id> oleh UPT Puskom ISI Yogyakarta.
4. Aplikasi unggah portofolio PMB Mandiri Diploma ISI Yogyakarta Tahun Akademik 2020/2021 sudah digunakan dan berjalan dengan optimal.
5. Aplikasi unggah portofolio masih dapat dikembangkan, misalnya dengan menambahkan fitur penilaian dari penguji.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Ernest (2010), *Fundamentals of Game Design 2nd Edition*, CA: Pearson Education Inc.
- Ari Kunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar, N. F. (2011). *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game Ranger Target FPS Berbasis Android Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia SDK*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ekaputra, Bimo. Kania Sabaraiah, Mira. Munajat, Banyu., Evaluasi Playability pada Mobile Games Menggunakan Teknik Playability Heuristic, e-Proceeding of Engineering: Vol,2 No.1 April 2015
- Hendrianto, D. (2010). *Implementasi Augmented Reality Memanfaatkan Sensor Akselerometer, Kompas dan GPS Pada Penentuan Lokasi Masjid Berbasis Android*, Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
- Heineman, G. T., Pollice, G., dan Selkow, S. (2009). *Algorithms In A Nutshell*, California: O'Reilly Media.
- Moore, Michael E. (2011), *Basic of Game Design*, USA: AK. Peters/CRC Press
- Prayuda, Abimanyu. Alfianto, H. Muhammad Adams Jonemaro, Eriq. Arwani Issa., Evaluasi Gameplay Pada Game Dreadout Dan Outlast 2 Menggunakan Metode Heuristic For Evaluating Playability
- Stone, Debbie., Caroline Jarret, Mark Woodroffe, dan Shailey Minocha. *User Interface Design and Evaluation*. The Open University, 2005.
- Suhendar, A. (2002). *Visual Modelling Menggunakan UML Dan Rational Rose*, Bandung: Informatika Bandung.
- Sudaryanto, Dr. (2017), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.