

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS
ANDROID “MIEMO : MY EMOTION’S MEMO”**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh :

MUHAMMAD AZKA ZAKI

NPM 21081010132

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR

2024

LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Judul : PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID
"MIEMO : MY EMOTION'S MEMO"

Oleh : Muhammad Azka Zaki

NPM : 21081010132

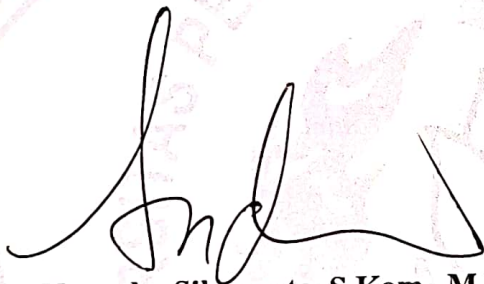
Telah Diseminarkan Dalam Ujian PKL, pada :

Hari Senin, 15 Januari 2024

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Andreas Nugroho Sihananto, S.Kom., M.Kom.

NPT. 21119900412271



Deti Anggraini Ekawati

NIP. 02022018017

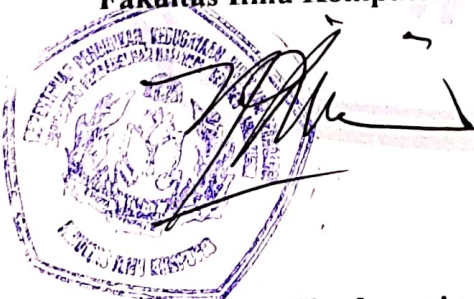
Mengetahui

Dekan

Koordinator Program Studi

Fakultas Ilmu Komputer

Informatika



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M. T.

NIP 19681126 199403 2 001



Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom

NIP 19820211 2021212 005

Judul : PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS
ANDROID “MIEMO : MY EMOTION’S MEMO”

Studi Kasus : Bangkit Academy (Mobile Development)

Penulis : Muhammad Azka Zaki

Dosen Pembimbing : Andreas Nugroho Sihananto, S.Kom., M.Kom.

Abstrak

Merawat kesehatan mental adalah aspek penting yang seringkali diabaikan, khususnya di negara-negara berkembang seperti Indonesia. Survei yang dilakukan oleh *Into the Light* mengungkapkan bahwa 98% orang dewasa di Indonesia, termasuk pria dan wanita, mengalami perasaan kesepian. Meskipun kesepian belum secara ilmiah diklasifikasikan sebagai gangguan mental, jika dibiarkan tanpa penanganan yang tepat, kondisi ini dapat berkembang menjadi masalah kesehatan mental yang serius. Situasi ini diperparah dengan prevalensi negativitas di platform media sosial, di mana komentar jahat dapat berdampak buruk pada kesehatan mental penggunanya. Menanggapi hal ini, tercetus ide untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat membantu pengguna berbagi cerita dan emosi mereka, dengan mendapatkan respon positif yang mendukung kesehatan mental.

Proses pengembangan aplikasi ini dilakukan menggunakan Android Studio, menghasilkan aplikasi mobile berbasis Android yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik. Fitur ini termasuk sistem login dan registrasi, halaman untuk memasukkan catatan, halaman untuk melihat catatan yang telah dimasukkan sebelumnya, serta halaman yang menampilkan detail catatan. Aplikasi ini dirancang dengan arsitektur modern yang melibatkan penggunaan *ViewModel*, *LiveData*, *Paging*, *Web API*, dan *DAO*, untuk memastikan kinerja yang optimal dan pengalaman pengguna yang aman. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan yang mendukung di mana pengguna dapat mengekspresikan perasaan mereka secara bebas tanpa takut dihakimi atau menerima komentar negatif.

Hasil akhir dari Praktek Kerja Lapangan ini memberikan solusi yang menjaga kerahasiaan dan keamanan pengguna. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menyatakan dan melepaskan perasaan yang terpendam, sambil menerima dukungan otomatis dari sistem. Fitur unik aplikasi ini termasuk laporan yang menunjukkan seberapa sering pengguna mengalami emosi tertentu, membantu mereka untuk memantau dan mengevaluasi kesehatan mental mereka sendiri. Ini adalah langkah penting dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan mental, terutama di negara-negara berkembang seperti Indonesia, di mana masih ada stigma dan kurangnya sumber daya untuk penanganan masalah kesehatan mental. Aplikasi ini tidak hanya berperan sebagai platform untuk ekspresi emosional, tetapi juga sebagai alat bantu dalam mengidentifikasi dan mengelola emosi, sehingga berkontribusi pada peningkatan kesehatan mental secara keseluruhan.

Kata kunci : *ViewModel, LiveData, Paging, Web API, Dao*

Abstract

Taking care of mental health is an essential aspect often overlooked, especially in developing countries like Indonesia. A survey conducted by Into the Light revealed that 98% of adults in Indonesia, including both men and women, experience feelings of loneliness. Although loneliness has not been scientifically classified as a mental disorder, if left untreated, this condition can develop into a serious mental health issue. This situation is exacerbated by the prevalence of negativity on social media platforms, where malicious comments can adversely impact the mental health of users. In response to this, the idea of developing an application that can help users share their stories and emotions, receiving positive responses to support mental health, emerged.

The development process of this application was carried out using Android Studio, resulting in an Android-based mobile application equipped with interesting features. These features include a login and registration system, a page for entering notes, a page for viewing previously entered notes, and a page displaying note details. The application is designed with a modern architecture involving the use of ViewModel, LiveData, Paging, Web API, and DAO to ensure optimal performance and a secure user experience. The goal is to create a supportive environment where users can express their feelings freely without fear of judgment or receiving negative comments.

The final outcome of this Field Work Practice provides a solution that maintains user confidentiality and security. The application allows users to express and release pent-up feelings while receiving automatic support from the system. Unique features of this application include reports indicating how often users experience specific emotions, helping them monitor and evaluate their own mental health. This is a crucial step in increasing awareness of the importance of mental health, especially in developing countries like Indonesia, where there is still stigma and a lack of resources for addressing mental health issues. The application not only serves as a platform for emotional expression but also as a tool for identifying and managing emotions, contributing to overall mental health improvement.

Kata kunci : ViewModel, LiveData, Paging, Web API, Dao

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas seluruh berkat serta hidayah-nya sehingga penulis mampu menyelesaikan proyek akhir dari program Studi Independen Bersertifikat (SIB) angkatan 5 di Yayasan Dicoding Indonesia. Penyusunan laporan akhir merupakan salah satu kewajiban bagi setiap peserta program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan bertujuan untuk memberikan gambaran terperinci mengenai Praktek Kerja Lapangan.

Selama tahap pelaksanaan program dari awal sampai dengan penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan tidak akan bisa berjalan lancar tanpa adanya dukungan dari pihak – pihak yang terlibat. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih atas seluruh bantuan, dukungan, dan kontribusi yang telah diberikan. Semoga doa baik senantiasa menyertai seluruh pihak yang terlibat.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dari penyusunan laporan ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran konstruktif untuk memperbaiki laporan akhir ini. Semoga dengan adanya laporan ini bisa memberikan manfaat baik kepada seluruh pembaca.

Kediri, 8 Januari 2024

Muhamad Azka Zaki

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	ii
Abstrak.....	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan	2
1.4 Manfaat/Kegunaan.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT MBKM	3
2.1 Profil Organisasi.....	3
2.2 Struktur Organisasi	3
BAB III PELAKSANAAN	5
3.1 Waktu dan Tempat MBKM	5
3.2 Pelaksanaan	8
3.2.1 Tinjauan Pustaka	8
3.2.2 Pelaksanaan PKL MBKM	9
3.3 Log Activity.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Back End	32
4.2 Front End dan Logic App.....	49
BAB V PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	68

Daftar Tabel

<i>Tabel 3-1 Jadwal Harian Pelaksanaan PKL.....</i>	<i>11</i>
<i>Tabel 3-2 Log Activity.....</i>	<i>18</i>

Daftar Gambar

<i>Gambar 2-1 Struktur Organisasi Bangkit Academy.....</i>	<i>4</i>
<i>Gambar 3-1 Rancangan Wireframegambar aplikasi.....</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 3-2 Rancangan User Interface aplikasi.....</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 3-3 Pengaplikasian User Interface ke dalam Layout XML.....</i>	<i>16</i>