

## PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM JADWAL KEGIATAN PEMBELAJARAN PADA SMK AL AZHAR PLUS BOGOR MENGUNAKAN VISUAL BASIC NET

*Teguh Muryanto*

*Program Studi Teknik Informatika, FTI, Institut Teknologi Budi Utomo Jakarta*  
[teguhmuryanto@gmail.com](mailto:teguhmuryanto@gmail.com)

### **Abstrak**

Jadwal kegiatan pembelajaran merupakan salah satu hal yang paling penting pada lingkungan sekolah, termasuk pada SMK Al Azhar Plus Bogor yang perlu disusun dengan tepat dan sesuai oleh bagian Kurikulum. Hal ini dikarenakan dalam membuat jadwal kegiatan pembelajaran terdapat berbagai komponen yang perlu di selaraskan satu sama lain hingga mencapai jadwal yang sesuai bagi pengajar maupun murid. SMK Al Azhar Plus Bogor membutuhkan sistem berbasis desktop untuk menyimpan data-data mata pelajaran, pengajar dan kelas ajar serta dapat membuat jadwal kegiatan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Tujuan dari penulisan ini adalah membuat sistem jadwal kegiatan pembelajaran berbasis desktop untuk membantu bagian Kurikulum menyimpan data mata pelajaran, pengajar dan kelas serta saat membuat jadwal mata pelajaran di setiap semesternya. Pada penelitian ini metodologi penelitian yang dilakukan dalam pengambilan data melalui wawancara dan observasi serta menampilkan hasil dari pengambilan data tersebut yang telah dilakukan di SMK Al Azhar Plus Bogor. Hasil dari penelitian ini berupa sistem penjadwalan kegiatan pembelajaran berbasis desktop yang akan diimplementasikan di SMK Al Azhar Plus Bogor.

Kata kunci : Sistem, Jadwal Pelajaran, Sekolah, Desktop, Implementasi

### **1. PENDAHULUAN**

Jadwal kegiatan pembelajaran merupakan salah satu hal yang paling penting pada lingkungan sekolah, termasuk pada SMK Al Azhar Plus Bogor yang perlu disusun dengan tepat dan sesuai oleh bagian Kurikulum. Penjadwalan kegiatan pembelajaran merupakan bagian dari manajemen pendidikan yang bertujuan untuk mengatur alokasi waktu belajar secara sistematis agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan terkoordinasi. [4].

Pihak sekolah perlu menyusun jadwal kegiatan pembelajaran ini setiap semesternya dengan menyatukan mata pelajaran, pengajar serta banyaknya kelas banyaknya kelas murid yang ada pada sekolah tersebut serta menyesuaikan jam durasi pelajaran dengan jam kerja pengajarnya. Hal ini adalah sebuah masalah untuk bagian Kurikulum SMK Al Azhar Plus Bogor setiap semesternya karena penyusunan jadwal kegiatan pembelajaran masih dengan cara manual menggunakan *file excel*.

Penyusunan jadwal kegiatan pembelajaran tersebut akan lebih mudah dan cepat diselesaikan jika SMK Al Azhar Plus Bogor menggunakan sebuah sistem yang bisa menyimpan data mata pelajaran, pengajar, kelas murid serta waktu yang dapat dipetakan menjadi sebuah jadwal pembelajaran yang tepat dan tidak menimbulkan kesalahan. Penyusunan jadwal pelajaran yang baik harus memperhatikan ketersediaan guru, mata pelajaran, serta waktu belajar siswa agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal dan tidak menimbulkan benturan jadwal. [2]

Maka dari itu, untuk mengatasi masalah yang dihadapi SMK Al Azhar Plus Bogor diperlukan suatu Sistem Jadwal Kegiatan Pembelajaran Berbasis *Desktop* untuk membantu pihak sekolah khususnya bagian Kurikulum. Visual Basic .NET adalah bahasa pemrograman berbasis objek yang digunakan untuk membangun aplikasi berbasis desktop dengan antarmuka grafis yang interaktif serta mudah dikembangkan.[1]

## **2. METODOLOGI**

### **2.1. Metode Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini dilakukan pengumpulan data di SMK Al Azhar Plus. Pengumpulan data ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai sistem berjalan dan kendala yang dihadapi, sehingga dapat diberikan sistem usulan yang sesuai dengan kebutuhan. Berikut metode pengumpulan data yang dilakukan :

#### **2.1.1. Wawancara**

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dengan Kepala Sekolah SMK AL Azhar Plus Bogor untuk mendapatkan informasi terkait kondisi saat ini dalam mengelola jadwal pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tersebut didapatkan acuan dan rekomendasi sistem yang nantinya dapat dikembangkan oleh peneliti dan diimplementasikan di SMK AL Azhar Plus Bogor.

#### **2.1.2. Observasi**

Observasi merupakan metode yang dilakukan dengan penelitian dan pengamatan langsung ke SMK Al Azhar Plus Bogor. Pengumpulan data dan meninjau dilakukan seputar kondisi saat ini terkait pembuatan jadwal kegiatan pembelajaran. Hasil dari observasi langsung tersebut, didapat bahwa SMK AL Azhar Plus Bogor membutuhkan sistem yang dapat membantu membuat jadwal kegiatan pembelajaran.

#### **2.1.3. Studi Literatur**

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan teori yang mendukung penelitian sebagai referensi, seperti buku, jurnal dan artikel yang membahas mengenai pengembangan sistem atau serupa.

### **2.2. Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem merupakan tahapan terstruktur yang digunakan untuk membangun perangkat lunak, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, hingga pengujian, agar sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. [3]

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan waterfall model. Waterfall model memiliki beberapa langkah, antara lain :

#### **2.2.1. Requirement Analysis.**

Merupakan tahapan awal yaitu dengan menganalisis dan mengumpulkan berupa data-data asli tempat penelitian untuk pengembangan sistem yang dilakukan.

#### **2.2.2. System Design**

Merupakan tahapan untuk membuat desain sistem yang akan dikembangkan, sehingga dalam pengerjaannya nanti sudah memiliki gambaran yang jelas. Gambaran yang dibuat berupa diagram seperti, use case diagram, class diagram, activity diagram dan sequence diagram.

#### **2.2.3. Implementation**

Sebuah tahap pemrograman, saat sistem yang sudah dirancang mulai dikembangkan.

#### **2.2.4. Testing**

Sebuah tahapan saat sistem diuji coba untuk mengetahui sistem yang telah dikembangkan sudah memenuhi kebutuhan user atau belum.

#### **2.2.5. Deployment**

Sebuah tahapan saat sistem yang sudah selesai dikembangkan, diberikan, diimplementasi kepada pengguna.

#### **2.2.6. Maintenance**

Jika sudah mulai digunakan oleh pengguna. Maka sistem memasuki tahap maintenance atau perawatan supaya sistem tetap berjalan dengan baik.

### **2.3. Desain Sistem**

Sebelum memulai pembuatan sistem pembelajaran, perlu dibuat desain sistem untuk langkah awal dalam merancangan sistem yang akan dibuat. Terdapat beberapa diagram yang dibuat dalam tahapan ini, antara lain :

- a. *Use Case Diagram*
- b. *Sequence Diagram*
- c. *Activity Diagram*

d. Class Diagram

e. Struktur Navigasi

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Tahap ini menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian ini.

##### 3.1.1. Sistem Berjalan

Sistem penjadwalan mata Pelajaran di SMK Al Azhar Plus Bogor masih secara konvensional. Dimulai dari bagian kurikulum yang menerima list jadwal Pelajaran, data dan jadwal guru, list ruangan, data kelas. Semua data dikumpulkan dan disimpan secara manual dengan menggunakan file Microsoft Excel di komputer sekolah. Kemudian staf kurikulum membuat jadwal dan menyocokkannya satu sama lain di Microsoft excel. Jika sudah sesuai, staf kurikulum akan menyimpan jadwal dan membagikannya melalui pesan whatsapp.

##### 3.1.2. Sistem usulan

Sistem usulan untuk penjadwalan mata pelajaran SMK Al Azhar plus dimulai dengan menerima dan input list jadwal pelajaran di sistem, kemudian input data dan jadwal guru, kemudian update list ruangan kelas dan update data kelas. Setelah semua data diinput, tentukan ruangan dan jawal kelas untuk semua kelas. Jika belum lengkap maka user diminta untuk tentukan ruangan untuk suatu kelas, tentukan mata pelajaran tersisa, tentukan mata pelajaran untuk jam dan hari tertentu, jika guru tersedia maka user dapat menyimpannya dalam sistem. Jika semua sudah lengkap, maka sistem dapat membuat penjadwalan. Jadwal dapat disimpan di komputer.

##### 3.1.3. Diagram UML (Unified Modelling Language)

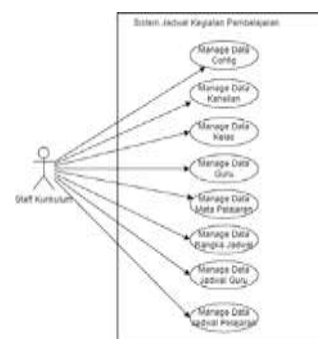
Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk menggambarkan, memvisualisasikan, dan mendokumentasikan artefak sistem perangkat lunak sehingga struktur dan perilaku sistem dapat dipahami dengan lebih jelas. [4]. UML memungkinkan para pengembang sistem membuat blue print dalam bentuk yang baku dan mudah dimengerti

sehingga bisa hasil rancangan bisa dikomunikasikan dengan pihak lain.

Pada bagian ini akan menampilkan jenis-jenis diagram yang dibuat saat perancangan sistem, antara lain use case diagram, class diagram, activity diagram dan sequence diagram.

##### a. Use Case Diagram

Use Case Diagram dibuat untuk memodelkan perilaku dari system yang telah dibuat, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun. Pada diagram ini terdapat satu pengguna yaitu Staff Kurikulum.



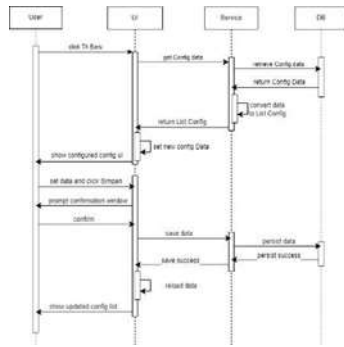
Gambar 1. Use Case Diagram  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

##### b. Sequence Diagram

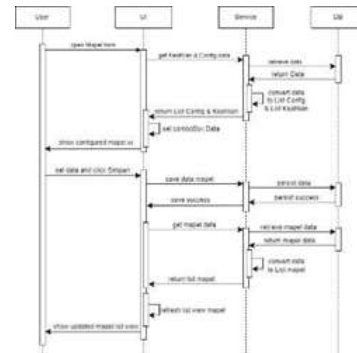
Sequence diagram ini menjelaskan bagaimana sistem berjalan dan digunakan oleh pengguna yaitu Staff Kurikulum. *Sequence Diagram* ini akan menjelaskan proses berjalannya system satu per satu dari setiap menu yang diberikan.

##### 1. Sequence Diagram Form Config

Berikut adalah *sequence diagram* untuk form config yang menggambarkan pesan yang dikirim dan diterima oleh 4 object yang ada yaitu User, UI (User Interface), Service dan DB (Database).



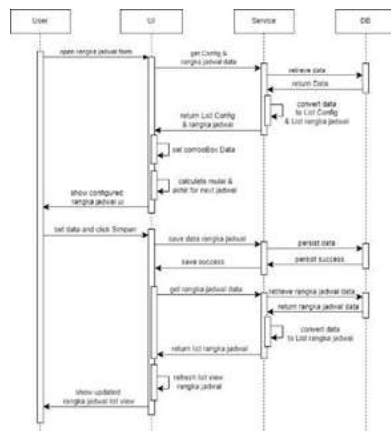
Gambar 2. Sequence Diagram Config  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)



Gambar 4. Sequence Diagram Form Mata Pelajaran  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

## 2. Sequence Diagram Form Rangka Jadwal

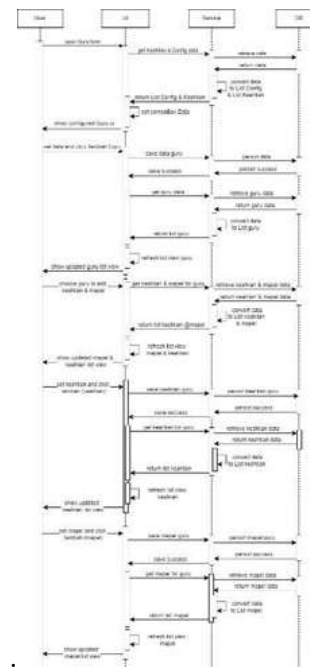
Berikut adalah sequence diagram untuk form Rangka Jadwal yang menggambarkan pesan yang dikirim dan diterima oleh 4 object yang ada yaitu User, UI (User Interface), Service dan DB (Database).



Gambar 3. Sequence Diagram Rangka Jadwal  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

## 3. Sequence Diagram Form Mata Pelajaran

Berikut adalah sequence diagram untuk form Mata Pelajaran yang menggambarkan pesan yang dikirim dan diterima oleh 4 object yang ada yaitu User, UI (User Interface), Service dan DB (Database).

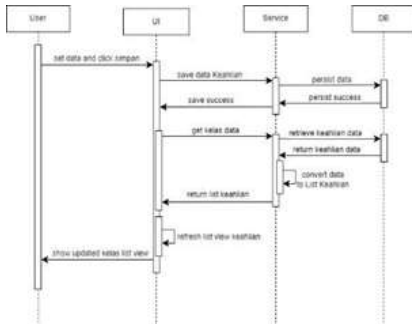


Gambar 5. Sequence Diagram Form Guru  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

## 5. Sequence Diagram Form Keahlian

Berikut adalah sequence diagram untuk form Keahlian yang menggambarkan pesan yang dikirim dan diterima oleh 4 object yang ada

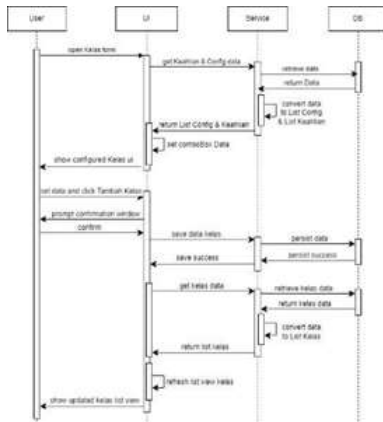
yaitu User, UI (*User Interface*), Service dan DB (Database).



Gambar 6. Sequence Diagram Form Keahlian  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### 6. Sequence Diagram Form Mata Pelajaran

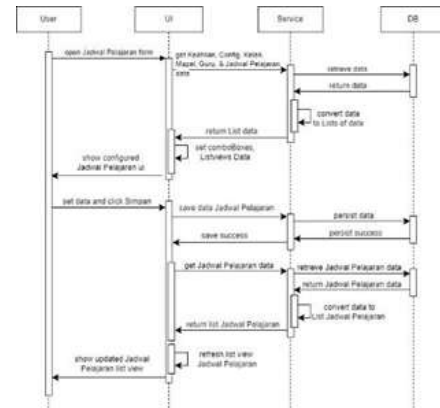
Berikut adalah sequence diagram untuk form Kelas yang menggambarkan pesan yang dikirim dan diterima oleh 4 object yang ada yaitu User, UI (*User Interface*), Service dan DB (Database).



Gambar 7. Sequence Diagram Form Mata Pelajaran  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### 7. Sequence Diagram Form Jadwal Pelajaran

Berikut adalah sequence diagram untuk form Jadwal Pelajaran yang menggambarkan pesan yang dikirim dan diterima oleh 4 object yang ada yaitu User, UI (*User Interface*), Service dan DB (Database).



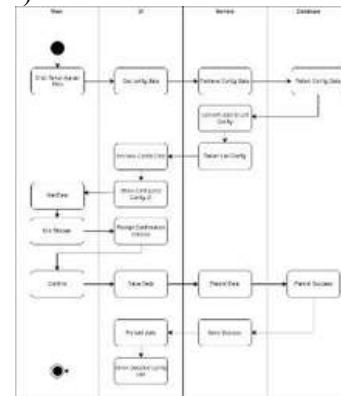
Gambar 8. Sequence Diagram Form Jadwal Pelajaran  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### c. Activity Diagram

Pada activity diagram ini menjelaskan bagaimana aktivitas sistem berjalan dari user, UI (user interface), system dan DB (Database). Activity Diagram ini akan menjelaskan aktivitas sistem satu per satu dari setiap menu yang diberikan.

#### 1. Activity Diagram Config

Berikut adalah activity diagram untuk form config yang menggambarkan proses aktifitas yang dilakukan oleh 4 object yang ada yaitu User, UI (*User Interface*), Service dan DB (Database).

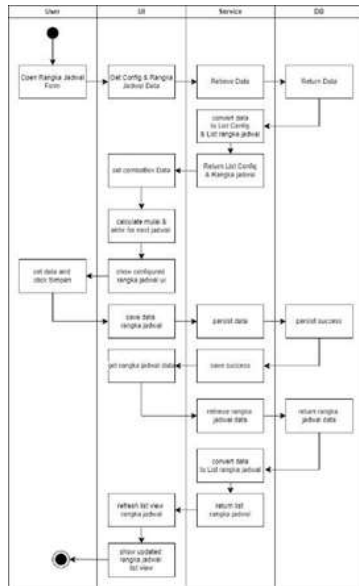


Gambar 9. Activity Diagram Config  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

#### 2. Activity Diagram Form Rangka Jadwal

Berikut adalah activity diagram untuk form rangka jadwal yang menggambarkan proses aktifitas yang dilakukan oleh 4 object yang ada

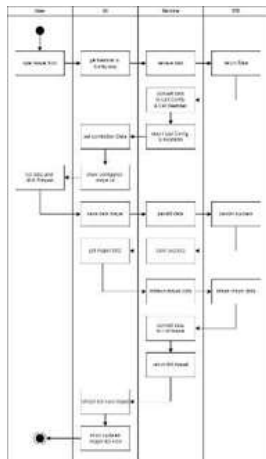
yaitu User, UI (*User Interface*), Service dan DB (*Database*).



Gambar 10. Activity Diagram Form Rangka Jadwal  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### 3. Activity Diagram Form Mata Pelajaran

Berikut adalah activity diagram untuk form mata pelajaran yang menggambarkan proses aktifitas yang dilakukan oleh 4 object yang ada yaitu User, UI (*User Interface*), Service dan DB (*Database*).



Gambar 11. Activity Diagram Form Mata Pelajaran  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### 4. Activity Diagram Form Guru

Berikut adalah activity diagram untuk form guru yang menggambarkan proses aktifitas

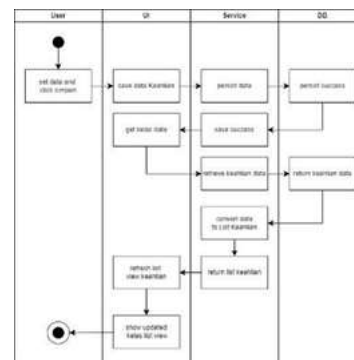
yang dilakukan oleh 4 object yang ada yaitu User, UI (*User Interface*), Service dan DB (*Database*).



Gambar 12. Activity Diagram Form Guru  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### 5. Activity Diagram Form Keahlian

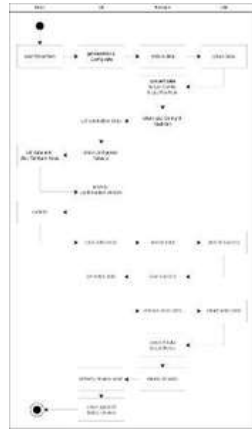
Berikut adalah activity diagram untuk form keahlian yang menggambarkan proses aktifitas yang dilakukan oleh 4 object yang ada yaitu User, UI (*User Interface*), Service dan DB (*Database*).



Gambar 13. Activity Diagram Form Keahlian  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### 6. Activity Diagram Form Kelas

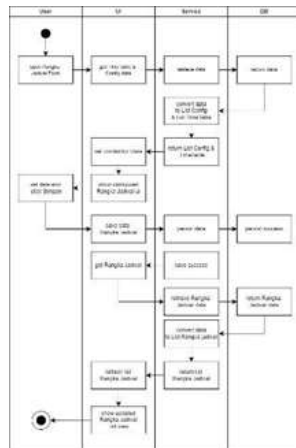
Berikut adalah activity diagram untuk form kelas yang menggambarkan proses aktifitas yang dilakukan oleh 4 object yang ada yaitu User, UI (User Interface), Service dan DB (Database).



Gambar 14. Activity Diagram Form Kelas  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### 7. Activity Diagram Form Rangka Jadwal

Berikut adalah activity diagram untuk form Rangka Jadwal yang menggambarkan proses aktifitas yang dilakukan oleh 4 object yang ada yaitu User, UI (User Interface), Service dan DB (Database).



Gambar 15. Activity Diagram Form Rangka Jadwal  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### 8. Activity Diagram Form Jadwal Pelajaran

Berikut adalah activity diagram untuk form Jadwal Pelajaran yang menggambarkan proses aktifitas yang dilakukan oleh 4 object yang ada yaitu

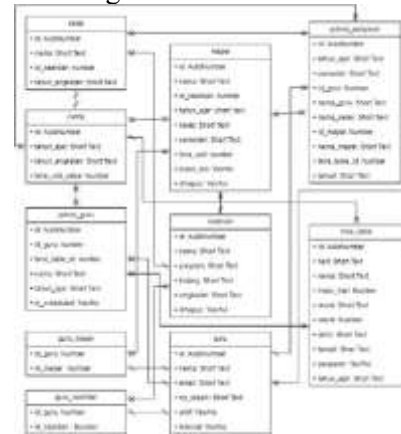
User, UI (User Interface), Service dan DB (Database).



Gambar 16. Activity Diagram Form Jadwal Pelajaran  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### d. Class Diagram

Pada Class Diagram sistem ini terdapat 8 class, antara lain guru, jadwal\_guru, time\_table, mapel, jadwal\_pelajaran, config, keahlian, kelas dan ruangan.



Gambar 17. Class Diagram  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### e. Struktur Navigasi

Berikut struktur navigasi campuran yang menggambarkan susunan menu dan isi dari sistem Jadwal Kegiatan Pembelajaran yang akan dikembangkan.





Rancangan Form Kelas yang menunjukkan input untuk Nama, Keahlian, Tahun Ajar, dan Tahun Angkatan, serta tabel data yang sudah terisi.

Id Nama	Id Keahlian	Keahlian	Tahun Angkatan	
76	DKV2024-2	2	Desain Komunik	2024

Gambar 24. Rancangan Form Kelas  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### e. Form Config

Berikut adalah tampilan form config, user dapat input dan simpan Tahun Ajaran dan tahun ajar serta durasi belajar pada form ini.



Rancangan Form Config yang menunjukkan input untuk Tahun Ajar, Tahun Angkatan, dan Time Unit, serta tabel data yang sudah terisi.

Id	Tahun Ajar	Tahun Angkatan	Time Unit
9	2024-2025	202, 202, 202, 026	25

Gambar 25. Rancangan Form Config  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### f. Form Mata Pelajaran

Berikut adalah tampilan form jadwal pelajaran, user dapat input, delete, update dan simpan mata pelajaran pada form ini.



Rancangan Form Mata Pelajaran yang menunjukkan input untuk Nama, Program Keahlian, Bidang Keahlian, dan Singkatan, serta tabel data yang sudah terisi.

Id	Nama Keahlian	Program Keahlian	Bidang Keahlian	Singkatan
2	Desain Komunikasi Visual	Desain Komunikasi Visual	Seni dan Kerajinan Visual	DKV
1	Manajemen Perkotaan	Manajemen Perkotaan dan Layanan Bisnis	Bisnis dan Manajemen	MB
3	Media	Media	Media	MB
11	Operasional Tata Neta Perkotaan	Operasional Tata Neta Perkotaan	Operasional Tata Neta Perkotaan	OTNP
	Teknik Multimedia	Teknik Multimedia	Teknik Multimedia	TM

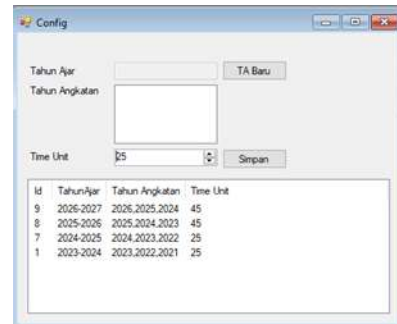
Gambar 25. Rancangan Form Mata Pelajaran  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### 3.2.2. Implementasi

Pada bagian implementasi ini akan menampilkan hasil program yang telah dibuat dengan Bahasa pemrograman VB.NET sesuai dengan rancangan pengembangan system yang telah dibuat sebelumnya. Hasil dari penerapan tersebut terdapat 8 form, antara lain :

### a. Form Config

Berikut merupakan tampilan form config. Pada form ini user dapat memasukkan data tahun ajar, tahun Angkatan dan time unit yang nantinya akan digunakan untuk membuat jadwal pembelajaran.



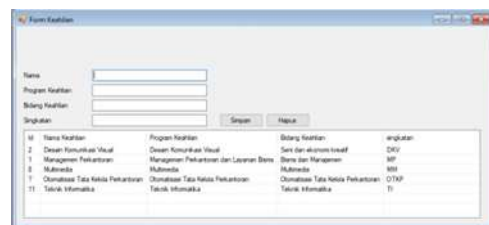
Tampilan Form Config yang menunjukkan input untuk Tahun Ajar, Tahun Angkatan, dan Time Unit, serta tabel data yang sudah terisi.

Id	Tahun Ajar	Tahun Angkatan	Time Unit
9	2026-2027	2026, 2025, 2024	45
8	2025-2026	2025, 2024, 2023	45
7	2024-2025	2024, 2023, 2022	25
1	2023-2024	2023, 2022, 2021	25

Gambar 26. Form Config  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### b. Form Keahlian

Berikut merupakan tampilan form keahlian. Pada form ini user dapat memasukkan nama keahlian, program keahlian, bidang keahlian dan singkatannya. Nantinya data keahlian akan digunakan untuk membuat jadwal pembelajaran.



Tampilan Form Keahlian yang menunjukkan input untuk Nama, Program Keahlian, Bidang Keahlian, dan Singkatan, serta tabel data yang sudah terisi.

Id	Nama Keahlian	Program Keahlian	Bidang Keahlian	Singkatan
2	Desain Komunikasi Visual	Desain Komunikasi Visual	Seni dan Kerajinan Visual	DKV
1	Manajemen Perkotaan	Manajemen Perkotaan dan Layanan Bisnis	Bisnis dan Manajemen	MB
3	Media	Media	Media	MB
11	Operasional Tata Neta Perkotaan	Operasional Tata Neta Perkotaan	Operasional Tata Neta Perkotaan	OTNP
	Teknik Multimedia	Teknik Multimedia	Teknik Multimedia	TM

Gambar 27. Form Keahlian  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

### c. Form Guru

Berikut merupakan tampilan form guru. Pada form ini user dapat memasukkan nama guru, email dan nomor telepon. Nantinya data guru ini akan digunakan untuk membuat jadwal pembelajaran dipetakan dengan guru yang mengajarnya.

Gambar 28. Form Guru  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

Gambar 30. Form Kelas  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

**d. Form Mata Pelajaran**

Berikut merupakan tampilan form Mata Pelajaran. Pada form ini user dapat memasukkan nama mata Pelajaran dan time unit, kemudian dipetakan dengan Tahun Ajar, keahlian, kelas dan semester. Data pada form ini dapat disimpan dan dihapus.

Gambar 29. Form Mata Pelajaran  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

**f. Form Rangka Jadwal**

Berikut merupakan tampilan form Rangka Jadwal. Pada form ini user dapat memasukkan membuat rangka jadwal, dengan memetakan tahun ajaran, hari, nama kegiatan, serta durasi Pelajaran. Data ini dapat di simpan untuk membuat jadwal Pelajaran di form Jadwal Pelajaran.

Gambar 31. Form Rangka Jadwal  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

**e. Form Kelas**

Berikut merupakan tampilan form kelas. Pada form ini user dapat generate kelas yang dapat dipetakan dengan keahlian, tahun ajar dan tahun Angkatan.

**g. Form Jadwal Guru**

Berikut merupakan tampilan form Jadwal Guru. Pada form ini user dapat menentukan jadwal kesiapan guru mengajar dengan check list hari serta jamnya.

Gambar 32. Form Jadwal Guru

Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

#### **h. Form Jadwal Pelajaran**

Berikut merupakan tampilan form Jadwal Pelajaran. Pada form ini user dapat membuat jadwal Pelajaran dari data-data yang telah dimasukkan sebelumnya, seperti mata pelajaran, guru, jadwal guru, keahlian, tahun ajar, kelas, nama kelas, semester, hari, dan waktu. Data-data tersebut dapat dipetakan, apabila ada jadwal guru yang sudah dipilih di jam yang sama, sistem akan memberi peringatan, Sehingga jadwal Pelajaran akan terbentuk dengan efektif dan efisien.

Gambar 33. Form Jadwal Pelajaran  
Sumber : Penelitian Mandiri (2025)

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Kadir, Abdul (2018), Pemrograman Visual Basic .NET, Andi Offset, Yogyakarta.
- [2] Mulyasa, E. (2017), Manajemen Berbasis Sekolah, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- [3] Rosa A. S. & Shalahuddin, M. (2018), Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Informatika, Bandung.
- [4] Suryadi, Ace & Tilaar, H. A. R. (2016), Manajemen Pendidikan Nasional, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil perancangan sistem jadwal kegiatan pembelajaran di SMK Al Azhar Plus Bogor, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Aplikasi penjadwalan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, selain sentralisasi data, proses integrasi data mata pelajaran, keahlian, kelas, jadwal guru, serta konfigurasi data terkait sangat dibutuhkan.
- b. Dengan adanya aplikasi ini, proses penjadwalan, validasi data penjadwalan, kelengkapan mata pelajaran, dan kesesuaian data yang diinput mampu dilaksanakan dengan akses yang lebih mudah, dan tervalidasi.
- c. Aplikasi ini secara signifikan mampu mengurangi effort yang dibutuhkan dan meminimalisir error yang mungkin terjadi dalam pembuatan jadwal kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.