

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era kemajuan teknologi informasi yang berkembang sangat pesat , terdapat system operasi yang saat ini berkembang dan populer antara lain *Android*, dan *IOS* karena fiturnya yang beragam dan mudah pula dalam pengoperasiannya. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang pesat sekarang yaitu teknologi yang berbasis mobile. Dengan adanya teknologi internet yang semakin berkembang internet menjadi media komunikasi dan informasi yang efektif dan efisiensi. Sumber–sumber elektronik informasi berupa *database*, *e-journal collection*, *e-book* dan disebutkan dalam beberapa teknologi manajemen system (Andayani, 2014). Maka dari itu semakin banyaknya aplikasi komunikasi dan informasi kita dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Pengaduan masyarakat merupakan suatu bentuk partisipasi untuk ikut berperan dalam membangun lingkungannya serta sebagai bentuk pengawasan terhadap kinerja instansi pemerintahan. Laporan maupun aspirasi masyarakat dapat dipergunakan sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi kebijakan dan peraturan yang telah dibuat atau peraturan yang telah dilaksanakan dan untuk mengetahui masalah yang ada didalam masyarakat secara efektif, cepat dan up to date serta dapat langsung memberikan solusi dan jalan keluarnya (Wahyu & Widayat, 2013). Dan ini juga berlaku dalam ruang lingkung yang lebih sempit yaitu kampus untuk meningkat pelayan dari kampus tersebut.

Sejak berdiri pertama kali pada tahun 2002, STIKOM Dinamika Bangsa Jambi telah mengalami banyak perubahan baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Tentunya perkembangan tersebut diiringi dengan peningkatan dalam pelayanan baik dari proses belajar mengajar maupun dari fasilitas. Salah satunya dengan memberikan pelayanan dalam bentuk penyampaian informasi. Dalam perkuliahan pun sudah cukup banyak aplikasi pelayanan yang disediakan oleh kampus mulai dari Sistem Informasi Akademik STIKOM Dinamika Bangsa Jambi hingga Aplikasi *E-Information Mobile* sudah tersedia untuk pengguna *smartphone* dengan *platform* Android yang bertujuan memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan informasi akademik langsung dan cepat.

Akan tetapi, dalam hal penunjang kegiatan perkuliahan mahasiswa seperti memberikan saran masih menggunakan sistem manual melalui kotak saran atau melalui pengaduan langsung ke pihak yang bertanggung jawab. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Hendrawan S.Kom M.S.I, sebagai ketua pengurus Kotak Saran STIKOM Dinamika Bangsa Jambi bahwa STIKOM Dinamika Bangsa Jambi menerima saran baik secara langsung maupun tidak langsung melalui kotak saran, kotak saran secara berkala diambil yang kemudian dibahas bersama-sama oleh Struktural STIKOM Dinamika Bangsa Jambi untuk ditindak lanjuti. Jumlah saran mencapai 3 bahkan tidak ada dalam satu kali pengecekan, lalu untuk pengecekan dilakukan dalam 2 Minggu sekali.

Dari data yang telah disampaikan diatas dapat disimpulkan bahwa pengecekan dan *feedback* oleh pihak kampus terhadap pengaduan cukup lama dimana hanya dilakukan 2 minggu sekali, tingkat saran terhadap kotak saran pun

tergolong rendah yang bisa dikarenakan minat mahasiswa yang rendah dalam pemberian masukan, Sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi yang memudahkan dalam memberikan saran berupa yang berbentuk *mobile*.

Berdasarkan penjelasan yang tertera di atas, Munculah sebuah ide yang bertujuan untuk menangani permasalahan di atas, Dengan ini penulis memberi judul penelitian : **Perancangan Aplikasi E-Kotak Saran Berbasis *Android* Pada Stikom Dinamika Bangsa Jambi .**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi *mobile* dengan menggunakan *system operasi Android* sehingga dapat menampung beberapa usul (saran) ataupun kritik untuk kampus STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI.
2. Bagaimana Hasil penerapan aplikasi *mobile* dengan menggunakan *system operasi Android* sehingga dapat menampung beberapa usul (saran) ataupun kritik untuk kampus STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari kegiatan penelitian keluar dari jalur dan tujuan yang ingin dicapai, peneliti menetapkan beberapa batasan penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan di buat bersifat *mobile* dan menggunakan sistem operasi berbasis *Android* minimal versi 5.0

2. Perancang sistem ini Menggunakan Aplikasi *Android Studio* dan database berbasis *firebase*
3. Studi kasus di STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Melihat dari penelitian yang dilakukan, adapun beberapa tujuan dan manfaat yang ingin dicapai setelah penelitian ini dilakukan, adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi kotak saran menjadi *mobile* yang dapat memberikan masukan dan saran melalui *smartphone*.
2. Menghasilkan aplikasi Kotak Saran mobile dan dapat memberikan masukan dan saran terhadap dosen dan fasilitas di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
3. Menghasilkan aplikasi untuk memudahkan dalam pengelolaan data dari saran yang sudah diterima

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan mahasiswa dalam memberikan saran terhadap fasilitas atau pun dosen.
2. Memudahkan dalam proses penyeleksian data saran
3. Memudahkan mahasiswa untuk memberikan masukan terhadap kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

4. Memudahkan pihak kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi untuk mendapatkan masukan dan saran untuk pembangunan kedepannya.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika ini menggambarkan secara umum tentang apa yang akan dibahas penulis dalam setiap bab, yang terdiri dari 6 (enam) bab ini. Adapun susunannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai masalah yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang mendukung untuk menyelesaikan pembuatan aplikasi E-KOTAK SARAN berbasis android meliputi pengertian Perancangan ,pengertian Pengaduan , Aplikasi , Uml , Internet , Android dan sebagainya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan dan *tools* yang digunakan untuk mengembangkan program baik *software* maupun hardware, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah waterfall.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai deskripsi umum aplikasi, diagram alir program, *unified modeling language* (UML) serta mencakup persiapan hardware dan software, yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjabaran mengenai hasil pembahasan rancangan sistem dengan menggambar rancangan antar muka sistem yang berupa rancangan layar.

BAB VI PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari proses-proses perancangan dan implementasi sistem yang telah dilakukan serta mengemukakan saran-saran bagi pembangunan dan pengembangan yang akan datang.