

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

*Internet ( interconnection networking )*, merupakan suatu jaringan yang dapat menghubungkan beberapa komputer sehingga dapat saling berinteraksi secara global. Pada awalnya *internet* dibangun oleh departemen pertahanan Amerika Serikat hanya untuk digunakan sebagai keperluan militer namun seiring dengan perkembangan zaman *internet* pun terus berkembang sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan. *Internet* memberikan banyak perubahan dalam berbagai aspek di kehidupan manusia, banyak manfaat yang di berikan seperti kemudahan dalam menyajikan dan mendapatkan sebuah informasi. Penyajian informasi pada internet biasanya disajikan dengan menggunakan webstite, aplikasi berbasis android dan lain-lainnya.

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis Linux yang digunakan pada smartphone atau komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka untuk siapa saja yang ingin menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh jenis peranti bergerak, Salah satu contohnya adalah membangun sebuah aplikasi *E-information* pada android. *E-information* merupakan sebuah aplikasi penyajian informasi yang memanfaatkan perangkat seperti komputer atau *smartphone* yang terhubung dengan *internet* sebagai media penyajian informasi yang *up to date* .

STIKOM Dinamika Bangsa merupakan salah satu sekolah tinggi ilmu komputer yang ada di kota Jambi. STIKOM Dinamika Bangsa memiliki jumlah mahasiswa yang cukup banyak dari tahun ke tahun, Dengan jumlah mahasiswa yang cukup banyak, penyajian informasi merupakan hal yang harus diperhatikan agar informasi yang di umumkan dapat sampai ke mahasiswa dengan baik dan benar. Pada STIKOM Dinamika Bangsa penyajian Informasi masih dilakukan dengan dua cara yaitu dengan menggunakan majalah dinding ( mading ) dan dengan menggunakan website STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Namun berdasarkan hasil observasi dan pembagian kuisioner ( <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScEe8CzBL47v94K61T3UuqJDtxeskTKXzjIFjrFt5Y3KCIV5w/viewform> ) yang telah saya bagikan kepada para mahasiswa, sebanyak 52 orang mahasiswa menjawab penggunaan mading masih kurang efektif dengan alasan seperti. informasi tidak up to date ( sebanyak 15,9 % ) , tidak sempat untuk memeriksa mading ( sebanyak 25% ), tidak sempat ke STIKOM untuk melihat mading ( sebanyak 22,7 % ), sulit membedakan informasi yang baru dan lama ( sebanyak 22,7 % ) dan lain-lainnya ( sebanyak 2,3 % ) . Selain itu, ada juga kendala lain seperti dalam membaca mading mahasiswa terkadang harus berdesak-desakan untuk membaca majalah dinding tersebut dan letak majalah dinding yang hanya ada di STIKOM membuat mahasiswa harus datang ke STIKOM untuk mendapatkan informasi.

Maka dari itu untuk mengoptimalkan penyampaian informasi dan dilihat dari jumlah mahasiswa yang cukup banyak akan lebih baik apabila sistem penyajian informasi disajikan dengan menggunakan aplikasi berbasis Android

sehingga dapat diakses oleh mahasiswa dimana saja dan kapan pun, sehingga mahasiswa tidak ketinggalan informasi peting seputar kegiatan akademik mau pun informasi penting lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **PERANCANGAN APLIKASI *E-INFORMATION* BERBASIS ANDROID PADA STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat diambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang sebuah aplikasi bersifat mobile dengan menggunakan sistem operasi Android sehingga dapat memberikan informasi seputar kegiatan akademik atau informasi lainnya dengan cepat, tepat dan up to date kepada para mahasiswa STIKOM Dinamika Bangsa Jambi ?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam melakukan penelitian ini, agar tidak menyimpang dari tujuan yang telah di tentukan, maka penulis membatasi masalah yaitu:

1. Aplikasi yang akan dibuat bersifat mobile dengan menggunakan sistem operasi berbasis android, sehingga dapat diakses dimana saja dengan mudah, cepat dan up to date.
2. Aplikasi yang akan dibuat akan berisi informasi-informasi seperti kegiatan akademik, hasil nilai akhir, pengumuman informasi seputar kegiatan skripsi dan kp, informasi lowongan kerja dan informasi-informasi umum lain nya

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Menganalisa sistem penyampaian informasi yang sedang berjalan pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi
2. Merancang sebuah sistem informasi yang dapat membantu penyampaian informasi kepada mahasiswa yang ada di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, agar para mahasiswa mendapatkan informasi secara cepat dan *up to date* dimana pun mereka berada tanpa harus datang ke STIKOM.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kelemahan dari sistem penyampaian informasi yang sedang berjalan dan mengetahui masalah-masalah yang dihadapi para mahasiswa STIKOM Dinamika Bangsa Jambi dalam mendapatkan informasi mengenai kegiatan akademik mau pun informasi penting lainnya.
2. Membantu mahasiswa dalam mendapatkan informasi seputar kegiatan perkuliahan, kegiatan akademik, nilai dan informasi penting lainnya melalui aplikasi yang bersifat mobile dengan menggunakan sistem operasi Android sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan mudah oleh para mahasiswa.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan penulisan ilmiah ini maka dalam penyusunannya penulis membagi pokok-pokok permasalahan ke dalam lima bab sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah yang sedang dibahas seperti Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan dalam penyusunan laporan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dikhususkan pembahasan teori yang berkaitan dengan topik yang akan dibuat seperti pengertian perancangan, sistem informasi, android.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan dan tools yang digunakan untuk mengembangkan program baik software maupun hardware pada perancangan aplikasi mobile berbasis android.

### **BAB IV : ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang apa yang akan dilakukan terhadap objek dan hasil analisa, antara lain Analisa Sistem, Perancangan Sistem, Rancangan Interface, Implementasi dan Use Case yang ditemukan

dalam penelitian serta menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dengan penelitian.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Dalam bab ini diuraikan mengenai implementasi sistem dari objek penelitian serta pengujian sistem baik itu kelebihan maupun kekurangan dari sistem.

#### **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.