

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Diera digital saat ini kita dimudahkan dengan adanya teknologi yang semakin canggih, yang mana kita bisa melakukan apa saja dengan bantuan teknologi seperti belanja *online*, melihat berita *online*, dan informasi-informasi aktual lainnya yang mana bisa dilihat dengan menggunakan akses internet. Seperti halnya teknologi smartphone atau sering kita sebut HP Android.

Android merupakan sistem operasi untuk ponsel yang berbasis Linux. Menurut informasi dari analisis Asymco dan Horace Dediu, Android hanya butuh 5 tahun atau 20 kuartal untuk mencapai 1 miliar pengguna. Sedangkan produk lainnya, BlackBerry butuh 43 kuartal untuk mencapai 225 juta pengguna. Windows Mobile yang dikembangkan oleh Microsoft butuh 30 kuartal untuk mencapai 72 juta pengguna. Saat ledakan penggunaan smartphone terjadi, Apple butuh 23 kuartal agar iOS buatannya bisa digunakan hingga mencapai 700 juta pengguna. Sekarang kita bisa mengakses segala informasi menggunakan android misalkan mading *online*.

Mading merupakan tempat untuk melihat sebuah informasi berupa berita, jadwal dan lain sebagainya, dan informasi yang diberikan terupdate. Mading biasanya terdapat pada instansi-instansi khusus seperti, kampus, kantor, rumah sakit dan bahkan dijalan serta kantor pemerintahan. Pada umumnya yang kita ketahui masih banyak mading secara manual atau bisa dikatakan menggunakan

tempat seperti kotak besar yang dilapisi kaca yang mana biasanya ditempatkan pada lokasi yang mana orang dapat melihatnya dengan jelas.

STIKOM Dinamika Bangsa Jambi merupakan kampus yang sangat banyak di minati dari berbagai daerah yang berbeda, karna memberikan kualitas yang baik dan mempelajari ilmu komputer yang sangat di butuhkan pada saat ini untuk mengikuti perkembangan jaman, tetapi pada STIKOM Dinamika Bangsa jambi saat ini masih menggunakan cara manual untuk memberikan informasi kepada mahasiswa yaitu menggunakan mading box . Mading seperti ini hanya bisa dilihat oleh mahasiswa yang berada dikampus saja tidak halnya mahasiswa yang diluar kampus yang tidak akan tahu jika ada informasi penting pada kampus misalkan mahasiswa yang cuti kuliah, pulang kampung dan lain sebagainya, apabila ada update informasi terbaru seperti perubahan jadwal kontrak matakuliah,perubahan jam mata kuliah,event-event kampus dan lain sebagainya mereka tidak akan tahu informasi tersebut. Untuk itu dibutuhkan sebuah mading *online* berbasis android. Kenapa berbasis android, karena diera sekarang ini banyak masyarakat terutama mahasiswa yang menggunakan tegnologi smartphone yang mana nantinya aplikasi mading *online* ini bisa dilihat melalui smartphone masing-masing sehingga tidak merepotkan kita untuk datang dan melihat informasi yang ada dimading kampus saat ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka penulis tertarik membuat sebuah aplikasi **“PERANCANGAN APLIKASI MADING ONLINE BERBASIS ANDROID PADA STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis merumuskan beberapa masalah pada penulisan skripsi ini. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi mading *online* berbasis android pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi ?
2. Bagaimana cara memanfaatkan mading *online* dengan baik dan benar?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari tema dan judul tersebut, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut, adapun batasan masalahnya antara lain mencakup :

1. Perancangan aplikasi mading *online* yang dibangun untuk Stikom Dinamika Bangsa Jambi hanya menampilkan informasi tentang mahasiswa, jadwal perkuliahan dan event-event kampus
2. Data yang diambil berupa data primer (survey lapangan) seperti informasi tentang kampus dan mahasiswa
3. Adanya notifikasi informasi yang dapat diterima tidaknya oleh admin
4. Analisis perancangan sistem dengan menggunakan pendekatan berorientasi objek yang meliputi : *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.
5. Metode pengembangan sistem dengan menggunakan model *waterfall* (air terjun)

6. Aplikasi ini dapat berjalan pada sistem Android minimal versi 4.4 kitkat sampai yang terbaru
7. Perancangan aplikasi ini menggunakan Aplikasi Android Studio 2.2.3

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan sebuah aplikasi mading online di STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android.
2. Untuk membantu mahasiswa didalam dan luar kampus untuk melihat informasi terupdate melalui mading online ini.
3. Memberikan tampilan baru pada mading tanpa harus menggunakan kertas.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi STIKOM
Memberikan layanan informasi tentang kampus dengan cara yang lebih baik
2. Bagi Admin
Memberikan informasi terupdate kepada mahasiswa dengan jelas yang dapat diterima

3. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa akan lebih mudah untuk melihat suatu informasi yang baru tanpa harus datang ke kampus dan sangat membantu di saat libur perkuliahan

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan lalporan kerja praktek ini terdiri enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian yang dikutip dari internet, buku, jurnal, dan juga pendapat atau ide para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diangkat. Penjelasan tentang e-mading, alat bantu yang digunakan berupa *usecase*, *class diagram*, *activity diagram*, dan penjelasan singkat mengenai alat bantu dalam pembuatan program berupa *android studio*

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan *layout* atau tampilan, rancangan input dan rancangan output dari android yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap sistem penjadwalan otomatis yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis dan perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.