

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumbawa Besar merupakan kota di provinsi Nusa Tenggara Barat yang terletak di pulau Sumbawa, akses pendidikan yang masih kurang jika dibandingkan dipulau Jawa inilah yang membuat para pelajar dan calon mahasiswa banyak yang menuntut ilmu keluar daerah seperti Yogyakarta, Malang Jawa Timur, Surabaya Jawa Timur dan lain sebagainya. Setiap tahunnya para pelajar dan lulusan SMA sederajat selalu banyak yang menuntut ilmu ke daerah tersebut. Dengan terus bertambahnya jumlah pelajar dan mahasiswa daerah Sumbawa di kota-kota tersebut khususnya di Yogyakarta maka di bentuklah Ikatan Pelajar Mahasiswa Sumbawa Yogyakarta atau di singkat IPMSY sebagai tempat bernaungnya seluruh pelajar dan mahasiswa Sumbawa khususnya di Yogyakarta.

Ikatan Pelajar Mahasiswa Sumbawa Yogyakarta (IPMSY) adalah sebuah organisasi kedaerahan yang menaungi seluruh pelajar dan mahasiswa yang sedang menuntut ilmu di Yogyakarta yang aktif hingga saat ini. Dengan terus berdatangannya pelajar dan calon mahasiswa dari kabupaten Sumbawa Besar hingga saat ini yang tidak diketahui pasti berapa jumlah pelajar dan mahasiswa yang sedang menuntut ilmu di Yogyakarta sehingga data yang ada saat ini tidak dapat di jadikan acuan bagaimana perkembangan pelajar dan mahasiswa kabupaten Sumbawa saat ini. Padahal pelajar dan mahasiswa yang sekarang

sedang menuntut ilmu ini adalah aset daerah yang dapat di manfaatkan untuk kemajuan kabupaten Sumbawa Besar.

Dengan perkembangan teknologi yang saat ini semakin pesat terutama pada perangkat *mobile* sangat berpengaruh dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Perangkat *mobile* kini pun terus mengalami perkembangan jika dahulu hanya sebagai alat untuk berkomunikasi antar pengguna saja, berbeda dengan saat ini perangkat *mobile* sudah memiliki beragam fungsi salah satunya adalah media informasi.

Jumlah pengguna perangkat *mobile* atau biasa disebut *smartphone* ini tiap tahunnya terus meningkat menurut informasi dari kementerian Komunikasi dan Informasi (KOMINFO) "Pengguna *smartphone* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital Marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika".

Dengan melihat masalah dan perkembangan *smartphone* di atas yang begitu pesat. Penulis mengambil kesempatan untuk mengembangkan aplikasi berbasis android sistem informasi Ikatan Pelajar Mahasiswa Sumbawa Yogyakarta (IPMSY). Aplikasi ini dapat memberikan seluruh informasi mengenai IPMSY.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, maka dapat disusun rumusan masalah yaitu bagaimana merancang aplikasi “Sistem Informasi Ikatan Pelajar Mahasiswa Sumbawa Yogyakarta” untuk digunakan pada sistem Operasi Android?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap berfokus pada permasalahan, maka batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini antara lain:

1. Aplikasi dapat mendaftarkan pelajar dan mahasiswa Sumbawa di Yogyakarta.
2. Aplikasi dapat menjadwalkan kegiatan pelajar dan mahasiswa Sumbawa di Yogyakarta.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada sisi pemrograman *mobile* atau Android Studio atau Java.
4. Aplikasi ini hanya memiliki 4 menu yaitu data mahasiswa, profil IPMSY, kegiatan – kegiatan IPMSY, dan lokasi sekretariat dari IPMSY.
5. Aplikasi ini lebih menekankan kepada pendataan mahasiswa.
6. Aplikasi ini hanya digunakan di sistem operasi Android.
7. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan platform Android Studio.
8. Aspek keamanan pada aplikasi ini tidak dibahas.
9. Pendataan mahasiswa pada penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa angkatan 2014 hingga 2017.

10. Aplikasi ini dijalankan pada Android Smartphone *handphone*.
11. Aplikasi ini dijalankan pada saat jaringan normal 3G dan 4G atau jaringan WiFi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai :

1. Merancang dan membangun aplikasi Perancangan Sistem Informasi Iktan Pelajar Mahasiswa Sumbawa Yogyakarta.
2. Untuk lebih memahami cara membuat dan merancang aplikasi android.
3. Untuk lebih memahami dan mengetahui cara membuat dokumen laporan perancangan sebuah aplikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya perancangan aplikasi ini, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Media informasi bagi pelajar dan mahasiswa kabupaten Sumbawa di Yogyakarta.
2. Sarana menyambung tali silaturahmi sesama perantau sehingga tidak merasa kesepian di tanah rantauan.
3. Tempat berkontribusi kepada daerah asal yaitu Sumbawa agar menjadi jauh lebih berkembang dari sebelumnya.

4. Media pemantau perkembangan pelajar dan mahasiswa yang juga merupakan aset - aset daerah.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Di bawah ini metodologi penelitian yang digunakan dalam menyusun dan menganalisis penelitian ini :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang akan dibutuhkan dengan cara membaca referensi dari berbagai sumber dan buku yang diperoleh dari perpustakaan dan koleksi pribadi.

1.6.1.1 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti, dalam kasus ini peneliti mengobservasi Asrama Sumbawa yang berada di Yogyakarta dan beberapa mahasiswa Sumbawa yang menuntut ilmu di Yogyakarta.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan dialog atau proses tanya jawab langsung kepada pihak yang berwenang di Ikatan Pelajar Mahasiswa Sumbawa Yogyakarta dan beberapa pengurus dari asrama Sumbawa di Yogyakarta.

1.6.2 Metode Pengembangan

Dalam pengembangan aplikasi ini penulis menggunakan metode *waterfall* sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan
2. Desain Sistem.
3. Penulisan Kode Program.
4. Pengujian Program
5. Penerapan Program

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan, penulis melakukan perancangan dengan model *flowchart* dan UML dengan *usecase*, *activity* diagram, *class* diagram, dan *sequence* diagram untuk menggambarkan aplikasi yang akan dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini memerlukan sistematika penulisan yang digunakan sebagai pokok acuan, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, sistematika penulisan yang disajikan secara terukur.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab menguraikan teori yang berkaitan dengan konsep dasar sistem informasi, konsep basis data, konsep pemodelan sistem dan perangkat lunak yang akan dirancang dan dibangun.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis yang meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan serta analisis kelayakan dan perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi aplikasi sistem terhadap objek dan pembahasan program hasil tes uji coba.

BAB IV PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang di dapatkan dan saran untuk program yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tentang referensi - referensi yang telah dipakai oleh penulis sebagai acuan dan penunjang serta parameter yang mendukung penyelesaian proyek akhir ini baik secara praktik maupun secara teoritis.

LAMPIRAN