

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi telah melalui perubahan yang cukup signifikan dari tiap generasi. Berbagai macam penemuan teknologi baru banyak bermunculan dalam kehidupan masyarakat modern. Kebutuhan akan pentingnya informasi dan ilmu pengetahuan merupakan salah satu faktor utama perkembangan teknologi informasi.

Salah satu perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini adalah *smartphone*. Karena sifatnya yang praktis dan mudah di bawa kemana-mana, menjadikan *smartphone* sebagai perangkat yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari hari sebelagai alat untuk memenuhi kebutuhan akan informasi di lingkungan pendidikan.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hampir setiap manusia pernah merasakan pendidikan dari dulu sampai saat ini. Pendidikan sendiri menurut Prof. Dr. John Dewey adalah suatu proses pengalaman. Karena kehidupan merupakan pertumbuhan, maka pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin manusia tanpa dibatasi oleh usia. Proses pertumbuhan adalah proses penyesuaian pada setiap fase dan menambah kecakapan dalam perkembangan seseorang melalui pendidikan.

Pendidikan dalam jenjang perguruan tinggi di Indonesia, diselenggarakan untuk menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan professionalitas sesuai dengan bidangnya. Sebagai kaum intelektual bangsa, mahasiswa berkewajiban meningkatkan mutu diri secara khusus agar mutu bangsa pun dapat meningkat.

Dalam proses pembelajaran, mahasiswa memiliki kewajiban yang meliputi kegiatan tatap muka di kelas, praktikum, penyelenggaraan percobaan dan pemberian tugas akademik lain dalam jenjang pendidikan di perguruan tinggi disebut juga dengan kegiatan perkuliahan. Seorang mahasiswa wajib mengikuti kegiatan perkuliahan apabila sudah melakukan herregistrasi dan mendaftarkan diri dengan mengisi Kartu Rencana Studi (KRS).

Namun dalam prakteknya, seringkali mahasiswa terlambat atau bahkan tidak mengikuti perkuliahan. Berdasarkan hasil penelitian yang berupa kuesioner kepada sejumlah mahasiswa, didapat suatu data sebanyak 80% mahasiswa pernah terlambat mengikuti kegiatan perkuliahan. Hal ini akan sangat berakibat fatal bagi masa depan negara mengingat pentingnya peran mahasiswa sebagai kaum intelek di negara ini.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas, peneliti mencoba merancang sebuah aplikasi yang berfungsi untuk manajemen waktu dan memberikan informasi setiap kegiatan mahasiswa. Sehingga peneliti tertarik untuk merancang sebuah aplikasi dengan judul **"Perancangan Aplikasi Go Kuliah "Go Ku" Berbasis Android"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa rumusan masalah yang dihadapi yaitu bagaimana merancang sebuah aplikasi Go Kuliah (Go Ku) yang berguna untuk manajemen dan mengingatkan kegiatan perkuliahan mahasiswa yang berjalan pada sistem operasi android”.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka peneliti memberikan batasan-batasan masalah dalam perancangan aplikasi go kuliah “Go Ku” berbasis android ini. Dimana materi yang akan disajikan dalam tugas akhir ini terbatas pada :

1. Aplikasi berjalan pada *platform* android.
2. Aplikasi ini di tujukan untuk mahasiswa.
3. Spesifikasi minimal penggunaan aplikasi go kuliah adalah android versi 4.2.1 (jelly bean).
4. Fitur-fitur utama dalam aplikasi ini berupa kalender, jadwal kuliah, catatan, tugas, jadwal ujian, dan agenda.
5. Aplikasi ini di buat menggunakan bahasa pemrograman java dan SQLite sebagai database.
6. *Software* yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah android studio dan corel draw.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan aplikasi go kuliah berbasis android ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk memudahkan mahasiswa dalam manajemen waktu dan memberikan informasi setiap kegiatan perkuliahan mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.

1.5.2 Bagi Lembaga Pendidikan

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir maupun aplikasi android.
2. Referensi penelitian karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.

1.5.3 Bagi Mahasiswa

1. Mempermudah mahasiswa dalam manajemen jadwal perkuliahan.
2. Mempermudah mahasiswa dalam mencatat informasi penting dari kampus.
3. Mempermudah mahasiswa dalam mendapatkan informasi tentang adanya tugas, agenda dan jadwal perkuliahan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Proses memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian ini menggunakan beberapa metode, diantaranya :

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data dari buku-buku referensi yang berhubungan dengan manajemen waktu, perkuliahan dan sistem operasi android. Selain itu juga mempelajari web web referensi seputar hal yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan di tampilkan.

2. Metode Wawancara dan Kuesioner

Melakukan wawancara dan kuesioner kepada beberapa mahasiswa tentang masalah perkuliahan dan menentukan sebuah aplikasi yang di butuhkan mahasiswa dalam memanajemen jadwal kegiatan perkuliahan.

1.7 Sistematika Penelitian

Pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab, adapun bab dan isi dari bab-bab tersebut sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok pembahasan dalam tugas akhir ini. Pokok pembahasan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi pengumpulan data dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung perencanaan, dan dasar teori pembuatan aplikasi.

BAB III GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini akan dibahas perencanaan dan aplikasi yang akan dibuat yaitu merencanakan konsep, merancang isi dan merancang desain aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan tentang penerapan rancangan yang sudah dibuat di bab sebelumnya dan pembahasan sistem berupa penjabaran dari setiap tampilan aplikasi, kelebihan dan kekurangan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari semua penelitian yang dikerjakan dan saran yang berisi masukan untuk mengembangkan serta melengkapi aplikasi ini lebih baik lagi.