

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA merupakan salah satu sekolah tinggi yang memiliki reputasi baik dan memiliki mahasiswa jumlahnya cukup besar. STMIK AMIKOM YOGYAKARTA memiliki sekitar 24 ukm atau unit kegiatan mahasiswa yang berperan aktif dalam mewujudkan visi dan misi dari universitas ini. Unit kegiatan mahasiswa di amikom terkait bidang olah raga, seni, dan bidang akademik. Setiap unit kegiatan mahasiswa di AMIKOM memiliki struktur keorganisasian yang berbeda berdasarkan aturan-aturan yang telah ditetapkan. Masing-masing bagian dari suatu organisasi akan selalu mengadakan event atau kegiatan positif untuk meningkatkan kemampuan dibidang masing-masing sekaligus untuk meningkatkan solidaritas antar sesama anggota ukm.

Dikarenakan banyaknya jumlah unit kegiatan mahasiswa yang terdapat pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan jumlah mahasiswa yang besar mengakibatkan penyelenggaraan event menjadi kurang maksimal mulai dari kurangnya tempat untuk mempromosikan iklan, kurangnya biaya promosi, dan memerlukan waktu lebih hanya untuk kegiatan promosi, pada mahasiswa juga masih kesulitan mendapatkan informasi mengenai event yang akan diakan karena Kurannya pemberitahuan membuktikan bahwa promosi tidak maksimal

Aplikasi dalam bentuk mobile memiliki kelebihan diantaranya adalah bersifat portable dapat dibawa kemana-mana dengan mudah, bersifat efisien dalam penggunaannya karena mudah dan fleksible, pada penggunaannya pun tidak

memerlukan banyak waktu karena semua system telah dirancang hingga dapat digunakan dengan waktu yang relative lebih cepat. Pada pembuatan database sebagai penyimpanannya yang akan digunakan adalah MYSQL karena bersifat cross platform, mendukung banyak Bahasa pemrograman seperti Java, dan PHP, serta bersifat Open Source. Diharapkan melalui Aplikasi Mobile Event Management ini, dapat memudahkan unit kegiatan mahasiswa dan seluruh civitas akademik STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dalam hal mendaftarkan event dan mencari event.

Maka penulis merancang Analisis dan Perancangan Aplikasi Event Management STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang menggunakan sistem operasi android. Dibuat menggunakan Android Studio, dan didukung dengan menggunakan database MYSQL.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi event management yang dapat menampilkan seluruh informasi event yang akan diselenggarakan pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Bagaimana membuat aplikasi event management yang dapat melakukan pendaftaran event oleh 3 ukm terdaftar pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yaitu : HMJTI, AMO, dan FOSSIL .

3. Bagaimana membuat aplikasi event management yang dapat menampilkan fitur pendaftaran bagi mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang ingin bergabung pada suatu event

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah ini dapat lebih terarah, maka perlu adanya suatu batasan masalah. Maka perlu ditetapkan batasan-batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Hanya 3 UKM terdaftar yang dapat melakukan pendaftaran event.
2. Event yang bisa terdaftar hanya event yang memiliki poster mengenai event yang akan diselenggarakan.
3. Satu UKM hanya akan memiliki satu akun.
4. Pembuatan akun pada aplikasi ini hanya bisa dilakukan oleh admin.
5. Admin hanya akan membuatkan akun pada ukm yang telah terdaftar pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
6. Pengguna tidak dapat menghapus event yang telah terdaftar didalam aplikasi.
7. Hanya mahasiswa AMIKOM yang dapat menjadi peserta event.
8. Untuk dapat mengakses register event dan melihat list event, diperlukan koneksi internet.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian Aplikasi Mobile Event Management pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA berbasis android, bertujuan untuk:

1. Merancang dan membuat Aplikasi Event Management pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA berbasis Android.
2. Memudahkan unit kegiatan mahasiswa dalam mendaftarkan event dan juga memudahkan semua civitas akademik pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dalam hal mencari informasi mengenai event.
3. Merancang dan membuat fitur yang dapat berguna untuk memudahkan mahasiswa yang ingin bergabung pada suatu event.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menghasilkan Aplikasi Event Management pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA berbasis android, yang dapat dimanfaatkan oleh para unit kegiatan mahasiswa dan seluruh civitas akademik.
2. Mempermudah seluruh unit kegiatan mahasiswa pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dalam hal mendaftarkan event yang akan diselenggarakan.
3. Mempermudah seluruh unit kegiatan mahasiswa dalam hal mempromosikan eventnya.
4. Mempermudah mahasiswa untuk mendapatkan informasi mengenai event yang akan diselenggarakan dalam waktu terdekat.
5. Mempermudah mahasiswa untuk mendaftarkan diri pada event yang akan diselenggarakan.

1.6 Metode Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tentang perancangan aplikasi Event Management berbasis Android ini, penulis melakukan pengumpulan dan penganalisaan data.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1) Studi Literatur

Studi ini dimaksudkan untuk pengumpulan dan memperoleh data sekunder dengan cara mempelajari, membaca dan mencatat dari buku, paper, atau jurnal dari penelitian lain yang memiliki tema atau judul yang mirip.

1.6.2 Metode Analisa

1) Metode analisa SWOT merupakan penelitian sebuah bentuk analisa situasi dan juga kondisi yang bersifat deskriptif (memberi suatu gambaran). Dengan menggunakan analisis ini diharapkan mendapatkan informasi mengenai peluang dan inovasi dari setiap narasumber (ukm dan pihak yang terkait lainnya) dengan cara mengevaluasi semua objek dengan teliti untuk mengetahui apa yang harus dilakukan agar aplikasi event management ini dapat digunakan dengan maksimal.

2) Metode analisis kebutuhan merupakan suatu proses untuk mendapatkan informasi, model dan spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan. Agar informasi yang dibutuhkan terpenuhi metode yang dilakukan adalah survey langsung kelapangan dengan

menanyakan semua kebutuhan yang diperlukan pada setiap unit kegiatan mahasiswa mengenai event management.

1.6.3 Metode Perancangan Data

1) UML

Sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikan, membangun, pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis Object-Oriented.

Dengan uml akan dibuat gambaran agar mudah dalam membangun aplikasi event management ini.

2) Tabel Relasi Database

Relasi adalah hubungan antar table yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur operasi suatu database. Sehingga pada aplikasi event management akan dibuat table relasi database agar semua relasi dapat diketahui dengan jelas.

1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

Prototipe adalah suatu pendekatan yang sangat rapid dan berurutan untuk membuat sebuah sistem menjadi sesuatu yang nyata.

1.6.5 Metode Pengujian Sistem

Menggunakan testing user metode ini digunakan untuk mengetahui respon user mengenai aplikasi yang dibuat. Metode ini dijalankan dengan cara uji lapangan dengan langsung testing ke beberpa ukm yang ada di AMIKOM dan meminta penilaian mengenai aplikasi event ini semua hasil dari penilaian akan disimpan untuk melakukan perkembangan pada apalikasi event management.

1.7 Sistematika Penulisan

Sebelum mengemukakan dan merumuskan mekanisme pembuatan aplikasi pada skripsi ini, terlebih dahulu akan diterangkan sistematika penulisan yang akan dipergunakan dalam penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran umum pembuatan aplikasi event management. Ada beberapa pembahasan yang akan di bahas mulai dari latar belakang pembuatan aplikasi ini, rumusan masalah, batasan masalah hingga pada metode-metode yang akan diterapkan pada saat pembuatan aplikasi.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan acuan tinjauan pustaka yang terkait dengan aplikasi event management. Tinjauan yang digunakan merupakan jurnal yang membahas hal yang sama dan setidaknya menggunakan 2 jurnal sehingga dapat dijadikan sebagai referensi pada saat pembuatan aplikasi ini.

3. BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang metode-metode analisa. Metode yang akan digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah metode analisa SWOT dan metode analisis kebutuhan. Dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai peluang yang ada

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang prosedur pembuatan aplikasi yang dikerjakan dengan software pendukung dan juga hasil pengujian aplikasi dengan cara *testing user* (UKM AMIKOM).

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang cantuman sumber-sumber referensi yang membantu dalam proses pembuatan laporan skripsi



