

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kantor Urusan Hubungan Internasional (KUHI) IIB Darmajaya adalah lembaga yang salah satu tugasnya adalah untuk menggerakkan internasionalisasi pendidikan, pengajaran, dan penelitian. Hal ini diwujudkan dalam program kerja antara lain menjalin kerjasama dengan berbagai pemangku kepentingan di lingkup nasional dan internasional. Salah satu hasil kerjasama adalah adanya fasilitas Warung Prancis dan Darmajaya – NTVU Chinese Center yang difungsikan sebagai pusat informasi pendidikan dan kebudayaan. Kedua fasilitas ini memiliki kegiatan rutin dan non rutin yang melibatkan pihak internal dan eksternal. Kegiatan tersebut di distribusikan melalui berbagai media, antara lain : Media sosial, surat undangan, dan surat kabar.

Media yang dipakai memiliki kelemahan, antara lain, pada media sosial, informasi yang disebarluaskan terkadang terlewatkan oleh pengguna yang disebabkan banyaknya pemberitahuan yang masuk dari grup-grup lain yang diikuti. Pada media surat undangan yang dikirim langsung, terkadang surat undangan tidak sampai tujuan tepat waktu ataupun dan tidak *real time*, sedangkan surat kabar atau koran terkadang berita hanya dapat dibaca sekali, cepat terlupakan, dan tidak *real time*. Selain itu, surat kabar yang tidak berbasis digital pangsa pasarnya cukup terbatas. Hal ini mengakibatkan banyak informasi yang didistribusikan oleh KUHI tidak sampai ke pihak yang dituju.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa dibutuhkan media yang dapat menyampaikan pesan secara cepat, tersimpan secara digital, *real time*, dan terpusat. Untuk itu, dibangun suatu perangkat lunak yang dapat membantu pusat informasi pendidikan dan kebudayaan asing berbasis perangkat yang saat ini populer digunakan yaitu android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun perangkat lunak pusat informasi pendidikan dan kebudayaan asing dengan penyebaran informasi kegiatan yang dapat menyampaikan pesan secara cepat, tersimpan secara digital, *real time*, dan terpusat pada perangkat mobile bersistem operasi Android.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup pada skripsi ini lebih terarah, maka di berikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan perangkat lunak informasi pusat pendidikan dan kebudayaan asing menggunakan teknologi Firebase.
2. Perangkat lunak Informasi pusat pendidikan dan kebudayaan asing dibangun untuk berjalan hanya pada sistem operasi Android.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menganalisa proses penyebaran informasi kegiatan International Office IIB Darmajaya.
2. Membangun Perangkat Lunak Informasi Pusat Pendidikan Dan Kebudayaan Asing yang dapat membantu baik pada proses belajar maupun mendapatkan informasi secara *realtime*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya hasil analisa mengenai sistem penyebaran informasi dan memberikan inovasi baru bagi semua kalangan tentang manfaat teknologi *Firestore* pada aplikasi berbasis android.
2. Mempermudah penyebaran informasi kegiatan yang ada secara cepat, *real time*, dan akurat.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan dalam memberikan gambaran secara utuh penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang dibuatnya perangkat lunak informasi pusat pendidikan dan kebudayaan asing, rumusan masalah yang didapat, batasan masalah yang dibuat, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori terkait perangkat lunak informasi pusat pendidikan dan kebudayaan asing untuk mendukung penelitian yang dilaksanakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan yang ditanyakan dalam perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam membangun perangkat lunak informasi pusat pendidikan dan kebudayaan asing berbasis android. Selain itu, bab ini membahas prosedur sistem baru yang diajukan, use case diagram, activity diagram, perancangan tatap muka.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari pengkodean yang dilakukan, sehingga yang dibahas pada bab ini adalah bagaimana tampilan sistem saat dijalankan. Selanjutnya dipaparkan tentang instalasi perangkat lunak dan bagaimana sistem ini diuji.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan *Perangkat Lunak Informasi Pusat Pendidikan dan Kebudayaan Asing* berbasis android selanjutnya.