

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah proses pertukaran informasi, ide, gagasan, atau pesan antara individu atau kelompok. Ini melibatkan pengiriman dan penerimaan pesan dengan tujuan berbagi informasi, memahami, atau mempengaruhi orang lain. Komunikasi dapat bersifat verbal (lisan atau tertulis) atau non verbal (gestur tubuh, ekspresi wajah, bahasa tubuh). Komunikasi melibatkan berbagai elemen, termasuk pengirim (sumber pesan), pesan itu sendiri, saluran komunikasi, penerima, dan umpan balik. Kesuksesan komunikasi tergantung pada bagaimana pesan disampaikan dan dipahami oleh penerima.

Komunikasi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Ini adalah salah satu aspek fundamental yang membentuk hubungan, memungkinkan berbagi pengetahuan, memfasilitasi kerja sama, dan memengaruhi pengambilan keputusan.

Dalam era digital dan teknologi informasi, komunikasi sering kali dilakukan melalui media elektronik seperti email, pesan teks, media sosial, dan platform kolaborasi online. Informasi yang disampaikan melalui berbagai platform ini sangat memengaruhi bagaimana kita berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain dalam dunia modern. Kualitas komunikasi dan akurasi informasi menjadi sangat penting dalam menjaga hubungan yang efektif dan produktif serta dalam pengambilan keputusan yang baik. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi di bidang komunikasi adalah Aplikasi *e- discussion* yang digunakan sebagai media diskusi, pembelajaran, tukar pikiran, media informasi dan banyak hal lain yang dapat dimanfaatkan .

E-Discussion merupakan bagian dari suatu situs web atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk memulai suatu topic dan mendiskusikannya dengan yang lain. Secara umum, *E-Discussion* memungkinkan webmaster untuk mendefinisikan forum-forum yang merupakan tempat bagi pengguna untuk posting topic (*threads*). Pengguna yang lain dapat memberikan tanggapan terhadap topic tersebut atau membuat topic baru sesuai keinginannya.(Akademi et al., 2020)

IIB Darmajaya merupakan perguruan tinggi swasta, yang berkembang menjadi salah satu institusi pendidikan tinggi yang terkemuka di Lampung, dengan berbagai program studi di berbagai bidang. IIB Darmajaya menawarkan berbagai program studi dalam bidang informatika, bisnis, dan teknologi. Program-program studi tersebut mencakup Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Sistem Informasi, Akuntansi, Manajemen, dan program-program lainnya. Dengan jumlah total mahasiswa aktif berjumlah 5.600 mahasiswa, Pada saat ini kebutuhan akan informasi dan referensi bagi mahasiswa menjadi kendala seperti : Fasilitas perpustakaan yang kurang lengkap dan lebih menjurus ke program studi yang ada diperguruan tinggi menyebabkan mahasiswa kesulitan mendapatkan refensi data yang dibutuhkan. Beberapa matakuliah umum yang diajarkan diperguruan tinggi tidak memiliki refensi yang cukup, sehingga mahasiswa dituntut untuk mencari referensi diluar seperti diperpustakaan, internet dan toko buku,

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dirancanglah sebuah sistem yang dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mendapatkan informasi. E-Discussion merupakan sebuah wadah yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi, dapat mempermudah memberikan informasi kepada pengunjung mahasiswa dan masyarakat yang akan belajar, mencari tentang informasi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang bisa diakses secara online tanpa harus mencari buku atau tulisan atau artikel yang menceritakan tentang Kampus IIB Darmajaya. E-Discussion mengumpulkan mahasiswa dalam sebuah ruangan atau forum untuk memecahkan permasalahan. Mahasiswa dapat menentukan topik diskusi sehingga mahasiswa lain dapat memberikan masukan maupun jawaban dari permasalahan tersebut.(Primadasa et al., 2020)

Pada penelitian sebelumnya oleh Willyansah dengan judul Penerapan E-Discussion pada SMA Negeri 1 Tanah Merah Berbasis Web. Hasil dari penelitian ini adalah mempermudah guru dan siswa untuk berkomunikasi dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi tanpa ada batas ruang dan waktu. Sedangkan dalam penelitian yang akan saya bangun akan menghasilkan sebuah Aplikasi diskusi untuk Mahasiswa IIB Darmajaya guna memudahkan mahasiswa dalam belajar, bertukar pikiran dengan mahasiswa lain dan mendapatkan infromasi terkait

kampus IIB Darmajaya. Mahasiswa dapat membuat topic (*threads*), mahasiswa dapat memberikan tanggapan terhadap topic tersebut atau membuat topic baru sesuai keinginannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dibangun sebuah aplikasi E-Discussion untuk Mahasiswa Teknik Informatika IIB Darmajaya, Oleh sebab itu, peneliti mengangkat topik dengan judul “ **Perancangan Aplikasi E-Discussion untuk Mahasiswa IIB Darmajaya Berbasis Mobile**”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di angkat dalam tugas akhir ini dapat di paparkan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat diskusi online menjadi efektif dan efisien?
2. Bagaimana mempermudah mahasiswa dalam melakukan diskusi online?
3. Bagaimana cara membantu mahasiswa kampus IIB Darmajaya dalam berbagi / sharing informasi seputar kampus IIB darmajaya, ilmu pengetahuan materi perkuliahan yang mereka jalani dan Himpunan Mahasiswa (Hima) Teknik Informatika yang mereka ikuti?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan dibatasi pada studi kasus mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya pada Fakultas Ilmu Komputer jurusan Teknik Informatika untuk melakukan diskusi online.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yaitu:

1. Merancang Aplikasi diskusi online untuk mempermudah mahasiswa dalam melakukan diskusi online menjadi efektif dan efisien
2. Membangun Aplikasi E-Discusion pada kampus IIB Darmajaya sebagai sarana diskusi online dan berbagi informasi

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yaitu:

1. Memberi kemudahan kepada mahasiswa IIB Darmajaya untuk melakukan diskusi online guna mendapatkan informasi dan bertukar pikiran

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan ini akan dibagi dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang metode penelitian dan penerapannya dalam tahap analisis manapun juga tahap desain

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa perangkat lunak aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN