

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, khususnya di teknologi mobile. Teknologi *mobile* sudah meluas di dunia, mulai dari segala aspek hiburan, pendidikan, kedokteran hingga merebak ke dunia bisnis. *Mobile* memiliki beragam tipe dan sistem operasi. Salah satu yang banyak digunakan masyarakat adalah *android*. Maka dari itu dengan pesatnya perkembangan teknologi *mobile* atau *smartphone* ada diharapkan mampu memberikan sarana yang di perlukan di kalangan masyarakat dan dapat mempermudah dalam mengerjakan pekerjaan. Pemilihan *mobile* menjadi alasan utama pengembangan aplikasi di karenakan *mobile* bersifat fleksibel dan lebih mudah dalam pengoperasian.

Pada bidang pendidikan seperti Universitas juga membutuhkan dukungan sistem informasi dalam peningkatan mutu pelayanan terhadap proses pendidikan, seperti sistem informasi akademik yang terdiri dari banyak proses antara lain perencanaan perkuliahan hingga proses akhir seperti bimbingan skripsi.

Proses menulis skripsi adalah tahap akhir yang harus ditempuh oleh mahasiswa yang pada prosesnya dibimbing oleh dua orang dosen pembimbing. Dalam aktifitas bimbingan skripsi ini dilakukan dengan diskusi, tanya jawab, pemberian masukan dan aktifitas lainnya. Program Studi Teknik Informatika menerapkan dua tahapan dalam penyusunan tugas akhir yaitu outline atau tugas akhir 1 (TA1) dan sidang skripsi atau tugas akhir 2 (TA2). Kedua tahapan ini melalui proses bimbingan yang intensif dengan kedua dosen pembimbing. Tahap *outline* merupakan tahap dimana mahasiswa mulai merancang dan menulis draft laporan yang terdiri dari BAB 1 sampai BAB 3. Tahap *outline* berakhir ketika dosen pembimbing menyatakan bahwa tugas akhir.

Bimbingan skripsi masih mengharuskan mahasiswa datang ke kampus bertemu dengan dosen pembimbing. Kendala yang dihadapi dalam proses bimbingan adalah jadwal dari dosen tak menentu, begitu juga mahasiswa yang terkadang tak dapat bertemu dengan dosen pembimbing dikarenakan tidak adanya kecocokan waktu antara kedua belah pihak.

Jika ada dosen yang berada di luar daerah karena kesibukan, maka jadwal yang sudah ditentukan tidak berlaku. Untuk itu mahasiswa dan dosen harus bersama-sama menentukan jadwal sendiri untuk bimbingan. Jika ada dosen yang cuti ketika masih ada mahasiswa yang skripsi maka jadwal akan dibuat baru atau mengganti dosen pembimbing mahasiswa tersebut.

Bimbingan *Online* ini juga dapat meminimalisir penggunaan kertas yang akan terbuang sia-sia dan menghemat pengeluaran uang untuk *print-out*. Karena adanya aplikasi untuk memulai sebuah bimbingan tanpa harus bertatap muka juga menghemat waktu dosen dan mahasiswa.

Karena adanya pandemi Covid-19 dunia pendidikan tidak mewajibkan mahasiswa untuk belajar mengajar dalam lingkungan universitas karena takut virus menyebar satu sama lain. Maka dari itu universitas membuat peraturan untuk belajar mengajar dengan metode daring / *online*. Karena mahasiswa tidak diwajibkan ke universitas jadi bimbingan skripsi terhambat oleh pandemi ini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dirancang sistem pendukung bimbingan *online*, yang dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses bimbingan saat ini dengan menerapkan teknologi informasi sehingga dapat bekerja layaknya bimbingan secara tatap muka dengan perantara sistem.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas dapat di rumuskan menjadi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi bimbingan *online* yang dapat memenuhi kebutuhan skripsi untuk para pengguna yang berbasiskan *mobile* ?
2. Bagaimana cara kerja dari aplikasi bimbingan *online* berbasis *mobile* ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan sistem bimbingan *online* ini dilakukan beberapa batasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbasis *mobile* dengan bahan pembuatannya memakai *android studio*.
2. Cakupan aplikasi bimbingan *online* ini adalah untuk membantu para mahasiswa dan dosen dalam bimbingan secara cepat dan efisien tanpa harus pergi ke kampus.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin didapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan layanan bimbingan bagi mahasiswa dan dosen pembimbing dalam melakukan evaluasi skripsi.
2. Memanfaatkan teknologi *mobile* dan internet sebagai media untuk menangani proses bimbingan skripsi.
3. Membangun aplikasi yang menangani kegiatan mahasiswa dan dosen pembimbing.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang bisa diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk bimbingan dengan dosen pembimbing tanpa harus melalui tatap muka secara langsung terutama bagi mahasiswa yang berada jauh dari kampus.

2. Menyajikan informasi yang dibutuhkan mahasiswa secara *online* dengan memanfaatkan teknologi informasi.
3. Memberikan fasilitas bagi Jurusan Teknik Informatika untuk meningkatkan kegiatan bimbingan dengan memanfaatkan teknologi internet.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang dibuatnya pengembangan aplikasi bimbingan skripsi online berbasis android rumusan masalah yang dijelaskan dalam penelitian ini, batasan masalah yang didapat dalam penelitian ini, tujuan dari penelitian, manfaat dari penelitian dan sistematika penulisan dalam karya ilmiah ini.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori – teori yang mendukung dalam perancangan sebuah aplikasi bimbingan skripsi online berbasis android.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini serta dalam pembangunan perangkat lunak sebagai penyelesaian masalah yang telah dijelaskan pada rumusan masalah.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil, implementasi, pengkodean, analisis dan pembahasan tentang pembangunan aplikasi dan tampilan perangkat lunak yang dibuat.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang kedepannya digunakan sebagai bahan acuan pengembangan perangkat menjadi lebih baik dan dapat bermanfaat bagi penggunanya.