

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi membawa perubahan yang merambah hampir seluruh aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi juga berperan dalam sektor pendidikan. Pada era digital ini, penggunaan teknologi informasi salah satunya pada perguruan tinggi yang mendukung proses pembelajaran, penelitian, serta administrasi. Pemerintah Indonesia mendukung dalam perkembangan teknologi informasi sektor pendidikan salah satunya dengan diselenggarakannya Program Kampus Merdeka yang dirancang oleh Mendikbudristek.

Program Kampus Merdeka adalah suatu prakarsa pemerintah Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi serta mahasiswa memperoleh ketrampilan sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Salah satu program dari Kampus Merdeka adalah Magang dan Studi Independen Bersertifikat. Program Magang Kampus Merdeka bertujuan untuk meningkatkan sumberdaya manusia (SDM) melalui kolaborasi antara perguruan tinggi dan perusahaan.

Pada Program Magang Kampus Merdeka, PT Q menjadi salah satu perusahaan yang menjadi mitra yang bertempat di Yogyakarta . PT Q merupakan *startup* yang bergerak pada jasa dan konsultan IT. PT Q menawarkan beragam layanan jasa untuk keperluan produk digital seperti konsultasi, pengembangan, pemeliharaan, dan keperluan sumber daya manusia (*specific-house training, public training, bootcamp training*). PT Q merupakan *startup* bergerak di bidang teknologi informasi yang berfokus pada pengembangan solusi teknologi, perangkat lunak serta

layanan IT untuk segmen industri bisnis, pemerintahan, sekolah dan perguruan tinggi, dan berbagai bidang lainnya.

PT Q menyediakan lima program magang yang masing-masing program magang dibimbing oleh mentor yang ahli pada bidangnya. Salah satunya adalah *Starter Engineer Mobile* berbasis Android. Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Safaat, 2012).

Pada program magang *Starter Engineer Mobile* ini berkolaborasi dengan divisi lain yang digabungkan dalam satu kelompok untuk menyelesaikan sebuah kasus hingga program magang berakhir. Studi kasus yang saya hadapi bersama kelompok adalah aplikasi *Bussiness Intelligence Tools* yang ada saat ini hanya dapat digunakan oleh orang atau bisnis yang paham akan teknologi. Belum ada *Bussiness Intelligence Tools* yang mudah untuk orang awam dan pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Selain itu, *Bussiness Intelligence Tools* masih bersifat *esklusif*, maka dibuatlah Aplikasi *Bussiness Intelligence Tools* dalam hal ini berbasis Android yang mampu menggambarkan data.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sebuah aplikasi sebagai alat *Bussiness Intelligence* berbasis Android yang mampu menggambarkan data dan mudah menggunakan aplikasi Android?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah:

1. Terdapat user yang terlibat dalam aplikasi ini adalah orang yang memiliki data untuk diuraikan, serta data ahli.
2. Aplikasi Android digunakan oleh orang sebagai pelaku usaha atau pemilik data, dapat mengunggah data yang dimiliki, melakukan penggambaran terhadap data yang dimiliki dengan membuat dasbor, melakukan penyuntingan terhadap dasbor yang dibuat, memesan data ahli apabila diperlukan, serta notifikasi.
3. Pemilik data dapat menambah, mengedit serta menghapus dasbor yang telah dibuat. Pengeditan dasbor dapat merubah nama dasbor, menambahkan anggota pada dasbor yang dibuat, serta membuat jadwal dasbor.
4. Aplikasi ini dapat dijalankan pada website dan Android untuk pemilik data serta hanya website untuk data ahli.
5. Aplikasi ini berbasis Android dengan Bahasa Pemrograman Kotlin.
6. Data yang dapat diunggah hanya dalam format CSV atau dapat mengkoneksikan *database* yang ada pada MySQL, PosgreSQ.
7. Notifikasi hanya muncul ketika anggota yang diundang melakukan perubahan pada dasbor.

1.4 Tujuan

Proyek akhir ini bertujuan untuk membuat aplikasi penggambaran data berbasis Android yang mampu digunakan oleh semua baik dari orang awam hingga orang atau bisnis yang paham akan teknologi melalui aplikasi Android.