

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak signifikan pada kehidupan kerja dan pribadi manusia. Menurut laporan dari Deloitte, penggunaan smartphone telah meningkat secara eksponensial dalam beberapa tahun terakhir, dengan lebih dari 3 miliar pengguna smartphone di seluruh dunia pada tahun 2021. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat mobile telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Kemajuan teknologi juga mempengaruhi cara berkomunikasi, mengatur jadwal, dan mengelola tugas-tugas sehari-hari. Namun, tantangan yang muncul adalah kesulitan dalam mengatur jadwal, mengelola tugas, dan mengingat hal-hal penting dalam kehidupan kerja dan pribadi.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, aplikasi pengingat catatan dan manajemen tugas menjadi salah satu solusi yang dapat diadopsi. Aplikasi ini diberi nama Bantu.in dan hadir dalam bentuk aplikasi mobile agar dapat membantu manusia dalam mengatur jadwal pribadi maupun kerja, mengelola tugas sehari-hari, dan mengingat hal-hal penting yang perlu dilakukan. Dalam konteks ini, aplikasi Bantu.in dirancang dan dikembangkan sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi manusia dalam mengatur jadwal dan tugas sehari-hari. Fitur utama yang ditawarkan oleh aplikasi ini adalah kemampuan untuk membuat catatan personal, melakukan kolaborasi dalam catatan dan bekerja dalam tim.

Dalam pengembangan aplikasi Bantu.in ini, API yang digunakan menggunakan framework Ruby on rails dan dalam API tersebut terdapat beberapa fitur seperti fitur seperti daftar akun, login, lupa kata sandi, ubah kata sandi, membuat catatan personal atau kolaborasi, notifikasi, upload *single/multiple* file, transaksi, produk dan tim. Dengan pengembangan ini diharapkan aplikasi Bantu.in dapat diterima dengan baik oleh masyarakat, khususnya para pekerja untuk membantu mengatur kehidupan kerja dan pribadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan aplikasi pengingat catatan dan manajemen tugas dalam tim berbasis android untuk membantu manusia mengatur kehidupan kerja dan pribadi.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian memiliki batasan dan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Proses yang digunakan dalam pengembangan aplikasi Bantu.in menggunakan framework Ruby on Rails dan berbasis Android.
2. Proses yang dilakukan dalam pengujian aplikasi Bantu.in menggunakan metode *black box testing*.
3. Pengujian berfokus pada semua fitur kecuali fitur *sorting* dan *filtering* untuk memastikan fungsionalitas aplikasi dapat digunakan dan berfungsi dengan

baik.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi pengingat catatan dan manajemen tugas dalam tim berbasis android untuk membantu manusia mengatur kehidupan kerja dan pribadi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Pengetahuan bagaimana mengembangkan aplikasi yang baik sesuai kebutuhan.
2. Proses/alur kerja seorang *backend engineer* dalam mengembangkan aplikasi di suatu perusahaan.
3. Membantu manusia untuk mengatur kehidupan kerja dan pribadi dengan mudah.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dengan judul “Magang Bersertifikat Kampus Merdeka Pengembangan Aplikasi Pengingat Catatan dan Manajemen Tugas Dalam Tim Berbasis Android” disusun guna memberi gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Berikut sistematika penulisan skripsi ini :

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

yang digunakan dalam penelitian.

Bab II merupakan tinjauan pustaka dan dasar teori. Tinjauan pustaka mengacu penelitian-penelitian yang ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori menjadi landasan dalam pengembangan skripsi meliputi bahasa pemrograman dan teknologi yang digunakan.

Bab III merupakan metode penelitian yang berisi hal-hal yang dibutuhkan dalam perancangan fitur aplikasi yang meliputi penjelasan rinci mengenai kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak yang digunakan, pemodelan dengan diagram serta desain perancangan perangkat lunak yang digunakan sebagai acuan metode pengerjaan hingga tahap pengujian.

Bab IV merupakan implementasi dan pembahasan berisi implementasi, uji coba sistem serta pembahasannya. Pada bab ini menguraikan tentang implementasi sistem dan berisi tentang hasil pengujian.

Bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan hasil pengujian dari aplikasi yang telah dikembangkan serta berisi saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya.