

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Unit Kegiatan Mahasiswa Informatika & Komputer (UKM IK) merupakan salah satu organisasi mahasiswa yang ada di STMIK AKAKOM Yogyakarta. Dalam menjalankan perannya sebagai organisasi mahasiswa UKM IK memiliki struktur organisasi yang terdiri atas Pengurus Harian (PH), Dewan Penasihat Organisasi (DPO), dan Anggota. UKM IK memiliki berbagai kegiatan internal baik yang bersifat akademik maupun non akademik seperti *Study Club*, Rapat, Kunjungan Industri dan Kumpul Bareng.

Dalam menginformasikan agenda kegiatan yang akan diselenggarakan tersebut kepada seluruh anggota UKM IK, bagian PH Departement Humas masih menggunakan aplikasi *Whatsapp Messenger*. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan membangun aplikasi agenda kegiatan yang digunakan khusus untuk UKM IK yang dapat menginformasikan agenda acara yang akan diselenggarakan. Aplikasi ini berbasis android yang nantinya dapat diinstall pada masing-masing smartphone anggota UKM IK. Pengguna aplikasi ini dapat melihat agenda kegiatan berupa informasi waktu, tempat, dan deskripsi acara yang akan diselenggarakan oleh UKM IK. Adanya fitur *push notification* juga akan membuat pengguna aplikasi ini menerima notifikasi setiap ada agenda kegiatan baru yang telah ditambahkan pada aplikasi. Selain itu akan

ditambahkan *reminder* pada aplikasi ini yang akan mengingatkan pengguna apabila sudah dekat dengan waktu acara tersebut akan dimulai.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana langkah membangun aplikasi agenda kegiatan UKM IK berbasis android dengan fitur *push notification* dan *reminder*.

1.3. Ruang Lingkup

Agar pembahasan pada penelitian ini nantinya tidak melebar maka diberikan ruang lingkup seperti berikut :

1. Aplikasi ini dibangun menggunakan *Android Studio* IDE dan *Firebase*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java.
3. Pengguna aplikasi ini adalah seluruh anggota UKM IK.
4. Informasi kegiatan yang dimuat dalam aplikasi ini hanya kegiatan internal yang akan diselenggarakan oleh UKM IK seperti Rapat Anggota, *Study Club*, Kunjungan Industri dan Kumpul Bareng.
5. Update informasi kegiatan hanya bisa dilakukan oleh admin.
6. Anggota UKM IK akan menerima notifikasi apabila ada info kegiatan baru pada aplikasi.

7. Anggota UKM IK dapat melihat daftar kegiatan yang akan diselenggarakan oleh UKM IK.
8. Anggota UKM IK akan menerima *reminder* apabila memasuki hari acara yang ada akan diselenggarakan.
9. Untuk dapat mengakses aplikasi ini dibutuhkan koneksi internet.
10. Untuk dapat menjalankan semua fitur pada aplikasi ini digunakan *smartphone* android dengan sistem operasi minimal android 5.0 *Lollipop*

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi android yang bisa menampilkan informasi kegiatan UKM IK dan memberikan *reminder* ke pengguna apabila memasuki hari pada saat acara akan dimulai.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk membantu proses penyebaran informasi agenda kegiatan UKM IK kepada seluruh anggota menjadi lebih efisien.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas skripsi ini, maka materi-materi yang tertera pada skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori

Bab ini mencakup tinjauan pustaka dan dasar teori. Tinjauan pustaka membahas uraian tentang hasil kajian dari berbagai pustaka yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan dasar teori menjelaskan pengertian dan definisi dari masing-masing komponen yang digunakan untuk proses implementasi aplikasi Agenda UKM IK pada penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi penjelasan tentang perancangan sistem yang akan dibangun. Meliputi analisis kebutuhan bahan/data, kebutuhan peralatan serta perancangan sistem yang meliputi arsitektur sistem, *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan rancangan antarmuka.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini mencakup implementasi sistem dan pembahasan sistem. Bagian ini menguraikan tentang implementasi sistem beserta pembahasannya dan hasil uji coba sistem yang sudah dijalankan ke perangkat smartphone android.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan implementasi sistem yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

Daftar Pustaka

Bagian ini berisikan daftar pustaka yang menjadi sumber referensi dalam penelitian dan penyusunan naskah skripsi.