

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam kegiatan perwalian merupakan hal penting bagi akademik, karena didalam kegiatan perwalian terjadi proses konsultasi antara mahasiswa dan dosen wali untuk merencanakan studi supaya mahasiswa dapat mengikuti proses belajar dengan lancar.

Dalam kegiatan ini mahasiswa dapat meminta saran, motivasi kepada dosen wali guna untuk proses pembelajaran. Peran lain dosen wali untuk membimbing agar dalam mengambil mata kuliah yang harus di ambil terlebih dahulu atau tidak di ambil terlebih dahulu.

Terdapat masalah yang terjadi dalam sistem perwalian di kampus saat ini. Masalah pertama menghambat mahasiswa dalam melakukan kegiatan lain karena jadwal perwalian dilakukan pada libur semester, libur semester di kampus saat ini terlalu singkat. Masalah yang kedua sulit untuk menemui dosen pembimbing karena jadwal perwalian serentak dengan agenda dari dosen wali.

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi akan di bangun sebuah aplikasi krs perwalian secara online berbasis web di STMIK AKAKOM untuk mengatasi masalah yang ada.

Adapun untuk mempermudah dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan teknologi *CodeIgnitier*. *CodeIgnitier* merupakan sebuah *web application network* yang bersifat *open source* yang secara umum digunakan untuk membangun aplikasi PHP dinamis. *CodeIgnitier* memudahkan untuk membuat aplikasi web dengan cepat, mudah, security yang sangat baik serta konfigurasinya yang tidak terlalu rumit.

Aplikasi ini akan menggunakan fitur chatting yang digunakan oleh dosen wali dan mahasiswa dalam melakukan kegiatan perwalian. Fitur chatting ini dibangun menggunakan firebase, firebase adalah layanan dari google yang digunakan untuk mempermudah dalam mengembangkan aplikasi. Penambahan fitur chatting ini akan mempermudah mahasiswa dalam berkomunikasi dengan dosen wali dalam kegiatan krs perwalian.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah antara mahasiswa dan dosen wali dalam memberi bimbingan, nasehat dan saran kepada mahasiswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi persoalan adalah bagaimana cara membangun Aplikasi Krs Perwalian Online Berbasis Web.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat disimpulkan untuk ruang lingkup aplikasi yang akan di buat sebagai berikut:

1. Perwalian yang di lakukan untuk permasalahan rencana studi.
2. Pengguna aplikasi adalah bagian akademik, mahasiswa, dosen serta kajor Ti dan sekjur Ti.
3. Aplikasi hanya digunakan untuk kegiatan perwalian dan berkomunikasi kepada dosen wali,kajor TI dan sekjur TI.
4. Dosen dan jadwal bimbingan krs perwalian.
5. Aplikasi yang akan di bangun menggunakan framework *CodeIgniter*
6. Data dummy sesuai dengan jurusan Teknik Informatika
7. Chatting Dengan Whatsapp

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan aplikasi bimbingan krs perwalian online berbasis web dengan menggunakan framework *CodeIgniter* yang akan digunakan untuk perwalian mahasiswa secara online.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian sebagai beriku:

1. Mempermudah kegiatan perwalian.
2. Tidak menyita banyak waktu dalam hal perwalian.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

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

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini berisikan teori-teori penunjang penelitian. Terdiri dari tinjauan pustaka yang berisi kutipan-kutipan hasil dari penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan tema objek, atau yang menggunakan metode sama yaitu *CodeIgniter* serta dasar teori yang dari pengertian krs perwalian online.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang uraian rinci mengenai bahan/data yang digunakan. Prosedur dan pengumpulan data yang dilakukan, analisis kebutuhan. Perancangan sistem berupa gambaran umum sistem bagaimana proses identifikasi yang dilakukan, serta perancangan tampilan aplikasi yang akan dibuat dalam penelitian ini.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat hasil implementasi penelitian dan pembahasan yang berisi kajian atau bahasan mengenai potongan sintak program yang telah dibuat.

Antarmuka pengguna yang terdiri dari menu dan fitur apa saja yang ada didalam aplikasi tersebut dan membahas hasil pengolahan data.

## BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan penelitian skripsi.