

BAB I

PENDAHULAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan Teknologi Informasi terutama *smartphone* berbasis *android* sehingga teknologi tersebut dapat dimanfaatkan di berbagai bidang. Salah satunya adalah dengan membangun aplikasi pengingat rapat berbasis *android* yang dapat digunakan oleh pegawai di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Banten. Aplikasi dibangun berbasis *android* karena saat ini hampir seluruh pegawai memiliki *smartphone* berbasis *android*. Aplikasi ini untuk membantu pegawai yang dalam aktivitas sehari-hari pada umumnya kesulitan dan sering lupa terhadap jadwal kegiatan rapat yang akan dilaksanakan, karena saat ini penyebaran informasi rapat masih menggunakan surat yang kemudian di sebar ke seluruh peserta rapat melalui surat yang cetak maupun melalui aplikasi *chatting*. Adanya aplikasi pengingat rapat ini diharapkan dapat mempermudah Pegawai dalam mengingat kegiatan rapat yang akan dilaksanakan. Rapat- rapat yang dilaksanakan berupa rapat mengenai pegawai, rapat mengenai informasi lanjutan dari kementerian, rapat mengenai keuangan, dan lain lain.

Seiring banyaknya kegiatan rapat dan banyaknya Aparatur Sipil Negara (ASN) dengan masih menggunakan cara yang seperti diatas maka memungkinkan untuk para peserta rapat lupa terhadap jadwal rapat yang akan di laksanakan. Sehingga menimbulkan adanya miss kordinasi yang bisa mengganggu aktivitas di ruang lingkup Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Banten. Untuk menjunjang tuntutan dari kebutuhan tersebut, maka instansi tersebut membutuhkan sebuah aplikasi pengingat yang akurat serta efisien yang bersifat *portable*. Sistem ini akan berisi tentang kegiatan apa yang akan dilaksanakan, kapan rapat akan dilaksanakan, di mana rapat akan dilaksanakan, melakukan undangan kepada peserta rapat hingga pencatatan, penyebaran hasil keputusan rapat, serta absensi yang menggunakan *QR Code* untuk mengetahui peserta yang hadir dalam rapat tersebut. Melalui sistem yang dirancang ini, seluruh peserta rapat dapat menerima undangan beserta dengan

notifikasi pengingat secara online, melakukan pencatatan hasil rapat dengan format yang sudah tersedia, menyebarkan hasil keputusan rapat dengan cepat dan akurat serta menyediakan akses secara cepat kepada pimpinan yang lebih tinggi untuk dapat mengakses hasil rapat yang diputuskan pada level yang lebih rendah.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk merancang suatu penelitian dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI PENGINGAT RAPAT PADA DINAS PENDIDIKAN dan KEBUDAYAAN PROVINSI BANTEN BERBASIS ANDROID”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang menjadi pokok permasalahan dalam hal ini adalah

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pengingat rapat di ruang lingkup Dinas Pendidikan Provinsi Banten yang berisi undangan rapat secara detail dan efisien?
2. Apakah sistem yang baru nantinya dapat lebih efisien serta efektif?

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan yang akan di bahas pada tugas ini sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbasis android.
2. Subject yang akan memakai aplikasi ini yaitu para ASN yang ada di Dinas Pendidikan Provinsi Banten
3. Informasi yang didapatkan berupa apa, kapan, dimana, pukul berapa, siapa narasumbernya dan siapa pesertanya yang akan mengikuti rapat tersebut, daftar hadir, serta hasil apa yang didapatkan dari rapat rapat yang telah terlaksana.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi pengingat rapat yang dapat mempermudah penyebaran informasi rapat yang akan di laksanakan.
2. Diterapkan aplikasi ini para ruang lingkup Dinas Pendidikan Provinsi Banten.
3. Agar tidak ada lagi yang lupa dan miss komunikasi dengan adanya rapat yang dilaksanakan oleh penyelenggara.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk mempermudah penyebaran informasi kegiatan rapat yang ada di ruang lingkup Dinas Pendidikan Provinsi Banten.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN TUGAS AKHIR

Sistematika penulisan proposal akhir ini diuraikan ke dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, kerangka berpikir, serta sistematika penulisan tugas akhir ini sendiri.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai landasan penelitian dalam merancang bangun aplikasi aplikasi pengingat rapat Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Banten berbasis android.

BAB III PROFILE DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROVINSI BANTEN

Pada bab ini menjelaskan tentang profil instansi yang akan dilakukan penelitian pada Proposal Tugas Akhir ini.

BAB IV ANALISIS SISTEM

Pada bab ini membahas tentang rencana penelitian, objek penelitian dan teknik pengumpulan data, metode pengembangan sistem, kemudian data dari hasil penelitian, dan pembahasan dari sistem yang akan dibuat dengan berbasis android yang digunakan dalam tugas akhir ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang bermanfaat bagi penulis maupun pengembangan aplikasi.