

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Tugas akhir adalah karya ilmiah yang disusun oleh mahasiswa dengan bantuan atau bimbingan seorang atau beberapa dosen pembimbing. Tugas akhir ditulis berdasarkan hasil penelitian terhadap objek penelitian, yang dimulai dari identifikasi permasalahan sehingga mencapai suatu atau beberapa solusi sesuai dengan bidang ilmu serta tema yang telah ditetapkan.

Proses penulisan tugas akhir tentu saja memberikan gambaran letak kesulitan tertentu dalam membuatnya bagi para mahasiswa. Dikarenakan para mahasiswa sering mengalami kendala dalam mencari topik dan masalah yang layak untuk dijadikan bahan dalam penulisan tugas akhir. Serta kurangnya penguasaan metodologi penelitian meski sudah mendapatkan mata kuliah ini selama satu semester sebelumnya, yang berdampak pada kekeliruan dalam mendesain proposal tugas akhir.

Itu pun yang telah banyak terjadi pada penulisan tugas akhir pada para mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer yang ada di Universitas Esa Unggul. Tidak sedikit dari para mahasiswa yang melakukan kekeliruan dalam bahasa *modeling* untuk sebuah aplikasi yang disesuaikan dengan pemilihan konsep pemrograman, dimana konsep pemrograman itu ada 7 konsep pemrograman yaitu pemrograman procedural, pemrograman terstruktur, pemrograman modular, pemrograman fungsional, pemrograman berorientasi obyek, pemrograman visual dan pemrograman event-driven. Namun yang paling populer adalah pemrograman berorientasi obyek karena lebih banyak yang menggunakan dan berpatokan dengan *Unified Modeling Language (UML)* dibandingkan bahasa *modeling* lainnya. Dimana masing-

masing dari konsep pemrograman tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan terhadap pada aplikasi yang ingin dibuat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuatlah suatu penelitian yang berjudul “**Analisis Penggunaan Unified Modeling Language (UML) Pada Tugas Akhir Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Di Universitas Esa Unggul Dengan Studi Literatur**”. Diharap agar memberikan kejelasan dalam pemilihan metodologi pemrograman yang digunakan.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Hubungan antara penyesuaian penggunaan *Unified Modeling Language (UML)* pada tugas akhir mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer dengan aplikasi yang ingin dibangun?
2. Penyesuaian konsep dan metode yang ingin digunakan pada tugas akhir mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer untuk menyelesaikan aplikasi yang dibuat?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada tugas akhir mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul, yang bertujuan untuk :

1. Memberikan penilaian terhadap seberapa banyak jumlah diagram *Unified Modeling Language (UML)* yang efektif untuk digunakan dalam menggambarkan konsep dari tugas akhir.
2. Agar mempermudah para mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer untuk menentukan metodologi yang tepat dengan konsep aplikasi yang akan dibuat dalam pembuatan tugas akhir.
3. Untuk memenuhi nilai tugas akhir.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Merujuk pada tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu :

1. Dapat memberikan masukan kepada mahasiswa dalam memilih metode yang tepat dalam pembuatan tugas akhir sehingga efektif dengan aplikasi yang sesuai dengan studi literatur yang ada.
2. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa yang ingin membuat tugas akhir.

1.5 BATASAN MASALAH

Masalah-masalah yang terkait pada tugas akhir ini pengaruh dan ruang lingkupnya sangat luas dalam hal pemilihan sampel. Oleh sebab itu akan dibatasi dan merumuskan masalah dalam tugas akhir ini hanya mengambil sampel tugas akhir yang menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan topik tugas akhir yang membahas tentang hal perancangan sebuah aplikasi yang tahun terbit 2012.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun secara sistematis penulisan tugas akhir ini dibagi dalam 5 bab, dimana penjelasan-penjelasan untuk setiap babnya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang penjelasan singkat mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS MASALAH

Bab ini menuliskan tentang keterangan-keterangan dan prosedur-prosedur mengenai sistematika yang sedang berjalan saat ini. Selain itu, tertulis mengenai permasalahan-permasalahan yang mungkin dihadapi serta alternatif pemecahan masalah yang disarankan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil analisis dalam penelitian analisis penggunaan *Unified Modeling Language (UML)* pada tugas akhir mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Esa Unggul.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penyusunan tugas akhir ini, serta saran yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan selanjutnya.