

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perguruan tinggi merupakan institusi yang memiliki peran dan posisi strategis dalam pencapaian tujuan pendidikan secara makro yang perlu melakukan upaya perbaikan secara terus menerus untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Keberadaan manusia sebagai sumber daya sangat penting dalam suatu perguruan tinggi karena sumber daya manusia menunjang melalui karya, bakat, kreativitas, dorongan, dan peran nyata. Tanpa adanya unsur manusia dalam perguruan tinggi, tidak mungkin perguruan tinggi tersebut dapat bergerak dan menuju yang diinginkan.

Dalam menunjang karya, bakat, kreatifitas, dorongan, dan peran nyata maka Universitas Esa Unggul membuat organisasi-organisasi dalam lingkup fakultas maupun universitas. Organisasi mahasiswa ini bertujuan untuk mengadakan acara, pelatihan ataupun kegiatan positif lainnya untuk meningkatkan kemampuan dan menambah wawasan mahasiswa yang ilmunya bisa didapat tidak hanya melalui pembelajaran didalam kampus saja, tetapi juga bisa didapat dari luar kampus.

Universitas Esa Unggul mempunyai sepuluh fakultas dan sembilan Unit Kegiatan Mahasiswa yang mendukung kegiatan-kegiatan positif mahasiswa. Dalam sistem organisasi mahasiswa di Universitas Esa Unggul, terdapat pengurus organisasi mahasiswa tingkat universitas yang biasa disebut dengan Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Esa Unggul (BEMU)

dan juga Dewan Perwakilan Mahasiswa Universitas Esa Unggul (DPMU) sedangkan untuk pengurus organisasi tingkat fakultas yang biasa disebut dengan Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEMF) dan juga Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas (DPMF). Jumlah organisasi mahasiswa yang banyak dan berkembang khususnya di lingkungan Universitas Esa Unggul menjadi hal yang cukup menarik. Saat ini para pengurus organisasi mahasiswa hanya dapat melakukan publikasi mengenai informasi kegiatan yang diadakan melalui poster, spanduk dan media cetak lainnya yang disebar dan ditempel di seluruh area Universitas Esa Unggul.

Menurut hasil wawancara dengan beberapa pengurus organisasi mahasiswa cara publikasi yang sedemikian rupa dirasa masih belum efektif untuk menyampaikan informasi kegiatan organisasi mahasiswa kepada para mahasiswa Universitas Esa Unggul, sehingga masih banyak pula mahasiswa yang masih belum mengetahui acara-acara yang akan maupun yang sedang diadakan oleh organisasi mahasiswa, terutama oleh mahasiswa Universitas Esa Unggul. Permasalahan juga terjadi pada akses para mahasiswa untuk mengetahui seluruh kegiatan organisasi mahasiswa. Sulitnya para mahasiswa untuk mendapatkan informasi mengenai aktifitas dan kegiatan yang diadakan oleh organisasi mahasiswa menjadi salah satu hal yang melatarbelakangi pembuatan tugas akhir ini.

Aplikasi berbasis android dipilih dalam pembuatan tugas akhir ini karena smartphone jenis ini sedang berkembang cukup pesat di Indonesia dan cukup banyak digunakan oleh mahasiswa Universitas Esa Unggul serta memungkinkan mahasiswa mengakses aplikasi ini di mana saja dan kapan saja. Oleh karena itu untuk memecahkan permasalahan diatas, maka diajukan judul sebagai bahan penelitian yaitu **“Aplikasi Kegiatan Organisasi**

Mahasiswa Berbasis Android Sebagai Media Penghubung antara Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas dengan Mahasiswa Fakultas (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul)".

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang akan dijabarkan dan akan diteliti adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana Mahasiswa mengetahui setiap acara-acara yang diadakan Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas serta bagaimana mahasiswa dapat mendaftarkan dirinya melalui aplikasi tersebut?
- b. Bagaimana Mahasiswa mengetahui seluruh kegiatan organisasi mahasiswa yang ada di Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas?
- c. Bagaimana Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas dapat memasukkan, mengedit dan menghapus acara yang akan maupun yang telah diadakan?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Membangun sebuah aplikasi berbasis android yang digunakan oleh mahasiswa untuk mengetahui suatu acara serta mendaftarkan dirinya sebagai seorang peserta diacara tersebut.
- b. Membangun sebuah aplikasi berbasis android yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk mengetahui seluruh kegiatan yang ada.
- c. Membangun sebuah aplikasi dimana informasi didalamnya selalu diperbaharui setiap acara yang diadakan.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memudahkan mahasiswa untuk mengetahui acara yang akan dan sedang dilaksanakan.
- b. Memudahkan mahasiswa untuk melakukan pendaftaran sebagai seorang peserta.
- c. Memudahkan mahasiswa mengetahui seluruh kegiatan yang sudah berlangsung.

1.5. Batasan Masalah

- a. Menganalisis sistem yang berjalan pada kegiatan organisasi mahasiswa Universitas Esa Unggul.
- b. Aplikasi ini tidak merubah SOP proposal pengajuan kegiatan.
- c. Merancang aplikasi android pada organisasi mahasiswa Universitas Esa Unggul dengan menggunakan UML.
- d. Membuat aplikasi android pada organisasi mahasiswa Universitas Esa Unggul dengan menggunakan *tools Notepad++*, bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitiannya antara lain:

- a. Tujuan Penelitian
Menetapkan tujuan dari penelitian yang dilakukan.
- b. Tinjauan Pustaka
Yaitu penelitian untuk mempelajari serta mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan materi pembahasan guna dijadikan dasar dalam melakukan penilaian dan perbandingan dari penelitian yang telah dilakukan pada perusahaan yang bersangkutan.

c. Analisis Sistem yang berjalan

Dalam penelitian ini dilakukan analisis pada sistem yang berjalan pada Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer.

d. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi atau merumuskan masalah yang timbul dari penelitian yang dilakukan.

e. Analisis Kebutuhan Sistem

a) *User Requirement*: dilakukan analisis pada pihak organisasi Universitas dan organisasi Fakultas akan kebutuhan didalam sistem ataupun kemungkinan-kemungkinan dalam sistem yang dapat membantu pihak organisasi Universitas dan organisasi Fakultas

b) *Functional Requirement*: analisis terhadap kebutuhan sistem terhadap kebutuhan-kebutuhan *user* yang harus dilengkapi ataupun yang harus diselesaikan.

f. Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam perancangan pengembangan sistem ini adalah dengan *Java*, *PHP* dan *MySQL*.

g. Kesimpulan dan Saran

Menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya.