

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Informasi adalah sebuah hal yang paling sering dicari oleh kalangan mahasiswa setiap harinya. Kemudahan mendapatkan suatu informasi secara mudah, cepat, dan akurat merupakan suatu kebutuhan yang selalu diidamkan mahasiswa saat ini.

Untuk saat ini mahasiswa selalu kebingungan ketika berusaha mencari informasi kehadiran dosen – dosen pengajarnya, mencari SOP (*Standart Operational Procedure*) seputar KP (Kerja Praktek), TA (Tugas Akhir) , informasi beasiswa dan prosedurnya, hingga prosedur peminjaman sarana dan prasarana kampus. Informasi kehadiran yang disediakan oleh fakultas pun sudah selayaknya untuk ditinggalkan, karena masih menggunakan sistem lama dan perangkat yang mudah rapuh, tidak ramah lingkungan, dan menggunakan ruangan yang cukup luas.

Maka dari itu penulis menghadirkan aplikasi *Digital Information Assistant* ini untuk menjadi sebuah solusi dari permasalahan – permasalahan tersebut. Sebuah aplikasi yang dikemas dalam sebuah kombinasi *flash* , *web* dan *WAP*. Dosen tidak perlu lagi datang ke perangkat, cukup di area *login* maka dosen akan dapat langsung melakukan informasi kehadiran dengan *ponselnya* sendiri. Dengan peraturan yang hanya bisa diakses di area yang ditentukan maka aplikasi ini memiliki keunggulan yakni dosen tidak dapat memanipulasi data tersebut, karena yang bersangkutan wajib berada di lokasi yang ditentukan.

Dengan fitur – fitur yang unik aplikasi ini diyakini akan bermanfaat untuk mahasiswa dan prodi D3 Teknik Multimedia dan Jaringan, maka dari itu penulis yakin untuk mengangkat tema tersebut.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat suatu aplikasi yang memiliki kemampuan penyajian informasi secara interaktif dan animatif?
2. Bagaimana merancang dan *mensyncronkan* flash , wifi , dan WAP ?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

### **Tujuan :**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Memberi kemudahan berbagai informasi pada mahasiswa.
2. Mengganti perangkat lama dengan aplikasi yang lebih elegan dan modern.

### **Manfaat :**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka manfaatnya adalah:

1. Memberikan informasi yang akurat tentang keberadaan dosen.
2. Memberikan informasi penting tentang SOP – SOP Prodi.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam perancangan pembuatan aplikasi ini terdapat beberapa pembatasan masalah, yaitu:

1. Aplikasi ini hanya dipakai di Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan
2. Tentang status lokasi, aplikasi ini hanya mencatat lokasi terakhir yang diinputkan user saat melakukan absensi.
3. Tentang SOP – SOP aplikasi ini menggunakan animasi dua dimensi.

#### **1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir**

Metodologi adalah kerangka teoritis yang digunakan penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Metode penelitian sangat penting karena baik buruknya hasil penelitian tergantung dari metodologi yang digunakan. Metodologi dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

##### **1. Studi literatur**

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap literatur-literatur yang berhubungan *Digital Information Assistant* Flash dan WAP. Studi literatur dalam sebuah penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan dan bagaimana cara mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan kita lakukan.

## **2. Diskusi kelompok**

Diskusi kelompok mengenai materi dan kegiatan yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir.

## **3. Bimbingan**

Bimbingan tugas akhir dilakukan dengan dosen pembimbing, diantaranya membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan topik tugas akhir

## **4. Pengembangan aplikasi**

Metodologi yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dilakukan pengorganisasian beberapa tahap pengerjaan yang terkait pada waktu. Satu lamanya pengerjaan tahap-tahap pekerjaan tersebut merupakan satu iterasi.

## **5. Iterasi pertama**

Pada tahap ini akan dilaksanakan literatur-literatur yang berhubungan dengan pembuatan *Digital Information Assistant* ini.

## **6. Iterasi kedua**

Tahap selanjutnya adalah penerapan konsep pembuatan *Digital Information Assistant* ini.

## **7. Iterasi ketiga**

Pengolahan data-data yang diperlukan dan melakukan implementasi coding.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

## **BAB I      PENDAHULUAN**

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

## **BAB II     STUDI PUSTAKA**

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang Sistem Informasi, *flash*, dan WAP.

## **BAB III    PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan *Digital Information Assistant* ini.

## **BAB IV    IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

## **BAB V     PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.