

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem Informasi saat ini sudah sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia Berdasarkan Hall (Kadir 104:9) Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai, untuk mendapatkan informasi secara cepat dan tanpa membutuhkan banyak tenaga.

Kegiatan belajar mengajar, praktikum, ujian tengah semester, kerja praktek, dan tugas adalah kegiatan operasional untuk suatu lembaga pendidikan khususnya di perguruan tinggi, kegiatan tersebut adalah suatu rutinitas, namun seringkali terjadi mahasiswa lupa dengan jadwal kegiatan akademik yang menjadi kewajibannya dengan alasan sibuk dengan urusan masing masing atau alasan lainnya, selain kegiatan akademis ada juga kegiatan non akademis yang diikuti oleh beberapa mahasiswa yaitu UKM. UKM adalah unit kegiatan mahasiswa, UKM berguna untuk mahasiswa sebagai wadah untuk unjuk diri, mencari prestasi di bidang non akademik, bersosialisasi, dan banyak kegiatan lainnya. Dengan bertambahnya kesibukan mahasiswa setelah mengikuti ukm sering sekali terjadi masalah yang disebutkan diatas yaitu sering lupa akan jadwal perkuliahan dan batas akhir tugas akademik.

Peneliti mengamati aktifitas mahasiswa dalam berdiskusi atau berbagi informasi perkuliahan didalam grup *whatsapp* kelas, bahwa terjadi ketidakefisienan terhadap sesuatu yang dibagikan seperti pengumuman dalam bentuk gambar ataupun pesan didalam grup, dikarenakan banyak respon dari mahasiswa dan diskusi lain yang terjadi didalam grup tersebut maka

informasi yang disampaikan sebelumnya akan tertumpuk dengan pesan. Peneliti juga mengamati bahwa setiap individu mahasiswa memiliki aktifitas masing masing didalam maupun diluar kampus, sebagian mahasiswa juga melalaikan kewajibannya untuk mengikuti perkuliahan karena kesibukan organisasi kampus dan lain lain.

Berdasarkan wawancara peneliti terhadap ketua kelas setiap kelas dan memberikan angket kepada beberapa mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika, seringnya lupa akan tugas perkuliahan dikarenakan kepadatan kegiatan mahasiswa untuk organisasi baik diluar maupun didalam kampus, hal tersebut dapat berdampak buruk terhadap prestasi akademis mahasiswa, selain itu mahasiswa tak lepas dengan gawai, dalam kamus besar bahasa indonesia gawai adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Banyaknya mahasiswa yang bertanya tugas dan jadwal kuliah, yang tidak hanya sekali pada grup *whatsapp*. Menunjukkan kurangnya terorganisir pada kepribadian mahasiswa, dan butuh sekali piranti lunak yang terpasang pada gawai mereka sebagai pengingat untuk kegiatan akademis, dan juga dengan adanya masalah tersebut peneliti ingin membuat aplikasi pengingat dengan waktu yang sudah ditentukan dari angket terhadap mahasiswa, diharapkan aplikasi ini dapat membantu mahasiswa untuk melakukan kewajibannya sebagai mahasiswa.

Berdasarkan masalah diatas dengan itu peneliti memberikan solusi dengan membuat piranti lunak untuk membantu mahasiswa melakukan aktivitas yaitu dengan aplikasi pengingat baik untuk mengingatkan jadwal perkuliahan, terdapat juga penelitian tentang aplikasi reminder “Rancang bangun aplikasi class reminder berbasis android” oleh Kamaruddin Tone ,

Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar dibuat karena sering kalinya jadwal perkuliahan yang telah dirancang sebelumnya mengalami perubahan secara tiba-tiba baik oleh dosen pengampu mata kuliah, maupun dari mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut. dari saran yang telah disampaikan maka peneliti akan mengembangkan sebuah aplikasi yang berjudul **“Student Reminder”** diharapkan piranti lunak ini akan membantu mahasiswa dalam perkuliahan maupun berorganisasi, aplikasi ini digunakan pada *smartphone android*. Karena menurut Suwardini 2019, Smartphone merupakan sebuah perangkat elektronik yang hampir dimiliki setiap manusia di dunia. Smartphone yang paling banyak digunakan saat ini adalah android.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan aplikasi pengingat berbasis android sebagai pengingat Jadwal perkuliahan dan *deadline* tugas yang diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk melaksanakan kewajibannya sebagai mahasiswa.
2. Mengembangkan aplikasi yang memberikan informasi jadwal perkuliahan dan batas pengumpulan tugas.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Produk berupa perangkat lunak yang berjalan pada gawai dengan sistem operasi android.
2. Produk membutuhkan *Internet* untuk dapat terhubung dengan *server*.
3. Produk ini akan melakukan tugas yang meliputi:
 - a. Mengingatkan mahasiswa satu jam sebelum perkuliahan dimulai
 - b. Mengingatkan mahasiswa satu hari sebelum pengumpulan akhir tugas
4. Berbentuk **.apk** yang hanya dapat dijalankan pada gawai android dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :
 - a. Sistem Operasi : 4.1.x (Jelly Bean) keatas
 - b. Cpu : 1 Ghz
 - c. Ram : 2 Gb
 - d. Ruang kosong minimal : 50 Mb

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Piranti lunak ini hanya bisa digunakan digawai yang menggunakan sistem operasi android dan terhubung dengan internet. Yang memiliki fungsi sebagai pengingat jadwal perkuliahan, pengingat jatuh tempo tugas, dan informasi perkuliahan yang telah dicantumkan oleh admin perkelas. Penggunaan hanya akan diujikan untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Piranti lunak ini diharapkan membantu mahasiswa melakukan alokasi waktu pada aktifitas mereka dengan efisien serta membantu tingkat produktifitas mahasiswa dalam bidang akademis maupun non akademis, dikarenakan penjadwalan juga bisa disesuaikan sesuai aktifitas mahasiswa maka akan sangat membantu mahasiswa untuk melakukan aktifitas lainnya tanpa harus melewatkan aktifitas yang terlupakan.

Bagi Mahasiswa :

- Dapat lebih produktif
- Dapat lebih disiplin waktu

Bagi Instansi :

- Mendukung perubahan sistem konvensional dalam penjadwalan ke sistem digital

- -