

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pelayanan Sistem Informasi Universitas Bangka Belitung hingga saat ini telah mengembangkan banyak fasilitas teknologi informasi berbasis *website* yang dapat dimanfaatkan oleh dosen, karyawan, mahasiswa, alumni serta masyarakat luas secara online, sehingga membantu kecepatan dan kualitas dalam penyampaian informasi. Adapun sistem informasi Universitas Bangka Belitung diantaranya adalah Informasi Mahasiswa, E-akademik, Sister, Alumni, Jurnal, Mentilin, Repository, dan E-Book.

Sistem informasi Universitas Bangka Belitung yang telah diterapkan sudah mendukung untuk proses penyampaian informasi kampus kepada civitas akademika dan masyarakat luas. Dalam pengoperasiannya, sistem ini masih memerlukan banyak mengandalkan komputer dan laptop sebagai media akses yang paling sering digunakan walaupun membutuhkan waktu lama, kebutuhan sinyal yang kuat, membutuhkan paket data yang tinggi, dan penggunaan dalam platform android masih kurang efektif sehingga memerlukan waktu lama dalam akses website melalui browser.

Dari berbagai permasalahan diatas, dapat diselesaikan dengan adanya sebuah pengembangan perangkat platform android, Smartphone android sudah menjadi kebutuhan primer dalam segala kebutuhan informasi dan penyampaian informasi dengan banyaknya fitur-fitur aplikasi, maka dari itu sistem operasi *mobile* berbasis android adalah sebagai media akses alternatif untuk mendapatkan semua informasi-informasi kampus dengan adanya aplikasi terpadu Universitas bangka belitung yang menyediakan semua layanan informasi akademik maupun informasi terbaru semakin mudah, cepat dalam mendapatkan informasi, tampilan menarik, pengenalan dan pemberian informasi kampus lebih praktis.

Pada penelitian ini dilakukan rancang bangun aplikasi *mobile* Universitas Bangka Belitung berbasis android. Aplikasi Universitas Bangka Belitung *Mobile*

yang dibuat dengan tampilan *interface* yang mudah digunakan, fitur-fitur pendukung dalam penyediaan semua informasi kampus Universitas Bangka Belitung, aplikasi smartphone yang menyenangkan, dan mudah diinstall pada banyak platform android semua versi di Playstore.

1.2. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas maka dicari suatu pemecahan masalah yang sesuai yaitu bagaimana membuat aplikasi dengan memanfaatkan teknologi *mobile* membantu memaksimalkan pemberian informasi-informasi Universitas Bangka Belitung?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini, peneliti memiliki batasan-batasan dalam pengerjaan aplikasi ini yaitu sebagai berikut :

1. Sumber data berasal dari *Website* dan dokument Universitas Bangka Belitung
2. Fitur dirancang dengan bahasa PHP, *Database* MySQL dan Android.
3. Fitur menu informasi Universitas Bangka Belitung adalah Informasi Mahasiswa, E-akademik, Sister, Alumni, Jurnal, Mentilin, Repository, dan E-Book.
4. Pengujian aplikasi menggunakan smartphone android dari Versi 4.1.1 hingga yang terbaru.
5. Tools pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu Android Studio, Java Developmen Kit, dan Android Development Tools.
6. *Chatting room* tidak bisa mengirim file (dokumen, foto, dan video) dan hanya sebatas pengiriman teks.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah guna membuat aplikasi Universitas Bangka Belitung berbasis *mobile*.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian Tugas akhir ini diharapkan akan memberikan manfaat dalam hal sebagai berikut :

1. Membangun media Informasi yang portable serta mudah diakses dari mana saja.
2. Memaksimalkan Sistem informasi Universitas Bangka Belitung dengan adanya Aplikasi UBB *Mobile*.

1.6. Keaslian Penelitian

Untuk menunjang penelitian ini, maka diambil beberapa referensi penelitian lain untuk menjadi acuan dan dasar dari penelitian pembuatan aplikasi mobile Universitas Bangka Belitung berbasis android. Adapun penelitian yang terkait sebagai berikut.

Muhammad Irsan (2012), pada penelitian rancang bangun aplikasi media informasi pada Universitas Ubudiyah Indonesia berbasis mobile android. Mempermudah akses *website* Universitas Ubudiyah Indonesia melalui perangkat Mobile.

Afif Rohiki Makhtum Annas ,dkk (2016), pada penelitian sistem informasi akademik smp negeri 1 lasem berbasis android Menggunakan dibuat dengan fitur berbasis Sistem Informasi Akademik (SIA) dan Sistem Informasi Manajemen (SIM) yang tersedia di dalamnya.

Anggi Kurniadi (2017), Aplikasi Pengenalan Budaya Aceh Berbasis Android. Sistem Aplikasi Pengenalan Budaya Aceh Berbasis Android dapat digunakan sebagai sarana pelengkap pembelajaran kebudayaan Aceh, yang berisi tentang suku, rumah adat, pakaian adat, makanan khas, senjata daerah, alat musik, dan tarian daerah.

Renoval Oklahoma J (2017), melakukan penelitian dengan judul pembuatan aplikasi sistem informasi akademik online politeknik negeri balikpapan berbasis android, dalam penelitian ini sistem informasi berbasis android yang secara langsung terhubung dengan database komputer server.

Sementara itu, pada penelitian ini dibangun sebuah aplikasi mobile Universitas Bangka Belitung berbasis android. Aplikasi ini data akses yang diperoleh dari website Universitas Bangka Belitung. Aplikasi UBB *Mobile* yang

menggunakan sistem berbasis website dan android dilengkapi fitur-fitur informasi atau pengenalan tentang Universitas Bangka Belitung.

1.7. Sistematika Penulisan Laporan

Berisikan tentang bagian-bagian kerangka yang akan digunakan dalam pembuatan laporan hasil penelitian yang diusulkan. Berikut uraian kerangka laporan hasil penelitian:

BAB I PENDAHULUAN

Halaman ini berisikan beberapa sub-bab, yaitu yang pertama adalah latar belakang, permasalahan, manfaat, tujuan, batasan masalah dll.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Berisikan Tinjauan pustaka yang merupakan hasil penelitian sebelumnya dengan mencantumkan nama, tahun dan judul penelitian terdahulu. Dasar teori yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dasar teori tentang: Sistem Informasi, Android dan pengertian PHP dan MYSQL. Hipotesis dibangun berdasarkan pertimbangan tinjauan pustaka dan dasar teori diselaraskan dengan tujuan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Halaman ini berisikan bahan, dan alat serta langkah penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berisi tentang rancang bangun sistem dan kegunaan dari web dan aplikasi ini. Kemudian sesuai dengan tahapan, maka akan dilakukan analisis kebutuhan, desain perancangan, koding, pengujian analisis hasil dan penerapan pemeliharaan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Halaman ini berisikan kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil dan pembahasan dan merupakan jawaban dari tujuan penelitian.