

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah berkembang pesat dan sangat membantu Anda dalam menyelesaikan tugas-tugas aktivitas Bisnis, Pekerjaan dengan cepat. Teknologi Internet adalah salah satu teknologi yang sudah erat dengan Anda, bayangkan saja, saat ini hampir semua orang yang kita temui pasti memiliki *smartphone* yang memiliki akses internet. Internet ini sangat membantu, karena dapat menghubungkan setiap kita walaupun Anda dan saya berada di lokasi yang berbeda.

Perkembangan terus menerus terjadi dan akhirnya ada kebutuhan yang sangat besar yaitu pertemuan (*meeting*) tatap muka tetapi para pesertanya berada di lokasi yang berbeda-beda. Jika Anda hadir di sebuah seminar, maka Anda perlu datang ke suatu lokasi tempat yang ditentukan. Pasti itu akan membutuhkan waktu dan biaya.

Berdasarkan pembahasan diatas, penulis mendapatkan ide yang sangat menarik yang dapat dibahas dalam penelitian tugas akhir. Dalam permasalahan ini penulis mengangkat judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI SEMINAR ONLINE BERBASIS ANDROID STUDI KASUS SEMINARKU BANGUNDESA.ID”**. Yaitu suatu seminar, presentasi, pengajaran ataupun *workshop* yang dilakukan secara *online*, dapat diibaratkan pertemuan (*meeting*) tatap muka secara *online* yang disampaikan melalui media *Internet* yang dapat dihadiri oleh banyak orang yang berada di lokasi berbeda-beda Melalui seminar *online* ini,

Anda dapat berinteraksi secara langsung, melalui gambar (*video*), *powerpoint*, *voicenote* ataupun *text (chat)*. jadi anda hanya perlu siap (*standby*) di *smartphone android* Anda pada waktu yang telah ditetapkan dan Anda dapat mengikuti seminar tersebut di mana pun Anda berada selama Anda terkoneksi dengan *Internet*.

Di aplikasi seminar *online* ini memiliki 3 Kategori Seminar yaitu Teknologi (Seminar yang membahas tentang informasi terkait teknologi terbaru masa kini), Potensi Daerah (Membahas tentang ruang lingkup dalam mempromosikan potensi daerah yang ada), dan Wirausaha (Seminar wirausaha mempersiapkan anda untuk memenangkan pertarungan di lapangan bisnis).

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan utama yaitu :

1. Bagaimana cara membantu orang untuk bisa mengikuti seminar tanpa harus perlu datang ke suatu lokasi tempat ?
2. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi seminar online berbasis android ini ?
3. Bagaimana cara kerja aplikasi seminar online berbasis android ini ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat diajukan pada proposal penulisan tugas akhir ini :

1. Membahas aplikasi dan cara kerja aplikasi berbasis android.
2. *Operating system android* yang berjalan minimal 4.4.2 (kitkat).
3. Aplikasi ini sebagai tempat pendaftaran bagi peserta yang ingin mengikuti seminar *online* dan seminar ini dilaksanakan menggunakan *platform whatsapp*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian proyek akhir ini adalah :

1. Dengan membuat sebuah aplikasi seminar online tanpa harus datang ke suatu tempat atau lokasi.
2. Menerapkan aplikasi *android* sebagai tempat pendaftaran seminar *online*.
3. Menerapkan aplikasi *android* untuk mempermudah orang untuk mengikuti seminar *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis : Penelitian ini bermanfaat untuk mempelajari tentang bahasa pemrograman java dan android studio untuk membuat sebuah aplikasi android.
2. Bagi umum : sebagai sarana untuk orang bisa mengikuti seminar tanpa harus mendatangi ke suatu lokasi tempat tertentu.

1.6 Metodologi Penelitian

Penggunaan metode dalam melakukan penelitian, bermanfaat untuk mendukung pembuatan laporan berdasarkan data yang diperoleh selama melakukan penelitian tersebut.

Ada beberapa macam metode yang dapat digunakan, diantaranya :

1. Studi Literatur

Melalui metode ini penulis melakukan pengumpulan data. Dalam penelitian ini diperlukan berbagai referensi buku (soft copy) dan berbagai sumber yang terdapat pada perpustakaan kampus serta dari berbagai situs internet yang diharapkan dapat mendukung terealisasinya proyek akhir ini.

2. Perancangan dan Implementasi

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul – modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya, apakah sudah memenuhi fungsi seutuhnya atau belum.

3. Riset dan Aplikasi

Metode ini dilakukan dengan meriset sebuah aplikasi android yang penulis pelajari dari jurnal atau pdf yang penulis ambil sebagai referensi.

4. Diskusi

Metode ini dilakukan dengan berdiskusi kepada pembimbing akademik dan trainer yang telah ahli dibidangnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proyek akhir ini dibuat dalam beberapa bagian – bagian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang penulis, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam proyek akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan landasan – landasan teori yang digunakan dan berhubungan dengan sistem.

BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan menguraikan mengenai analisis dan sumber daya perangkat lunak kebutuhan program dan design perancangan pembuatan program.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA

Pada bab ini berisikan pengujian hasil aplikasi yang dibuat meliputi cara kerja dan cara penggunaan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan bab – bab sebelumnya.