

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Android merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan oleh *smartphone*. Sistem operasi *android* berbasis *linux* yang dirancang khusus untuk digunakan di layar sentuh. *Android* adalah sistem operasi dengan *open source* dengan kode lisensi *Apache* yang dimiliki oleh perusahaan Google. Sistem operasi *android* tidak memiliki *royalty* yang mengharuskan perusahaan lain membayar Google jika ingin menggunakan *android*. Sistem operasi *android* umumnya menggunakan manipulasi langsung berupa gerakan sentuhan, geseran, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi dan mengeksekusi apa yang terjadi di sistem operasi *android*.

Sistem operasi *android* sudah banyak menjamur di Indonesia, terlebih lagi hampir semua masyarakat Indonesia memiliki *smartphone* yang kebanyakan memakai sistem operasi *android*. Hal ini menjadikan sistem operasi *android* lebih familiar dibandingkan dengan *Windows*, *MacOS* dan *iOS*. Karena masyarakat Indonesia kebanyakan menggunakan *android* hal ini menjadikan arah pemrograman baru yang terfokus kepada sistem operasi *android*. Dalam era teknologi sekarang perusahaan serta instansi berlomba – lomba untuk menerapkan apa yang telah di buat kedalam sistem operasi *android*. Karena sistem operasi *android* merupakan salah satu sarana yang sangat efektif untuk mempromosikan segala sesuatu.

Company Profile juga menjadi salah satu hal yang diterapkan ke dalam sistem operasi *android*. Jika dulunya sebuah perusahaan atau instansi hanya membuat *company profile* di *website* sekarang mereka dituntut untuk mengikuti perkembangan jaman yang berpusat pada *smartphone* serta sistem operasi *android*. Hal ini terjadi karena masyarakat Indonesia lebih sering menggunakan sistem operasi *android* yang berada di *smartphone*.

Universitas Sahid Surakarta sebagai salah satu kampus besar di Surakarta yang merupakan suatu lembaga pendidikan tinggi swasta yang didirikan dan bernaung di bawah Yayasan Kesejahteraan Pendidikan dan Sosial Sahid Jaya juga memiliki *Company Profile* berbasis *Website* dengan alamat website www.usahidsolo.ac.id/profil/. Website Universitas Sahid Surakarta kurang optimal jika dibuka melalui Android. Dengan adanya perkembangan era *android* Universitas Sahid Surakarta didorong untuk merancang *company profile* berbasis *android* agar bisa mengimbangi permintaan serta kemajuan teknologi yang terjadi saat ini.

Latar belakang permasalahan di atas diyakini akan membawa angin segar dalam pengembangan *company profile* Universitas Sahid Surakarta ke dalam *android*. Penambahan *company profile* Universitas Sahid Surakarta ke dalam *android* juga diyakini akan lebih efektif dalam memperkenalkan Universitas Sahid Surakarta dari pada menggunakan *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka bagaimana membangun *company profile* Universitas Sahid Surakarta berbasis *Android*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka batasan masalah dalam membangun *company profile* Universitas Sahid Surakarta berbasis *Android* meliputi :

1. Aplikasi hanya berisi *company profile* Universitas Sahid Surakarta
2. Aplikasi menggunakan Android Studio
3. Sistem minimal perangkat *smartphone* 2GB RAM OS Marshmallow
4. Aplikasi ditujukan untuk siswa dan mahasiswa

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat *company profile* Universitas Sahid Surakarta berbasis *Android*.

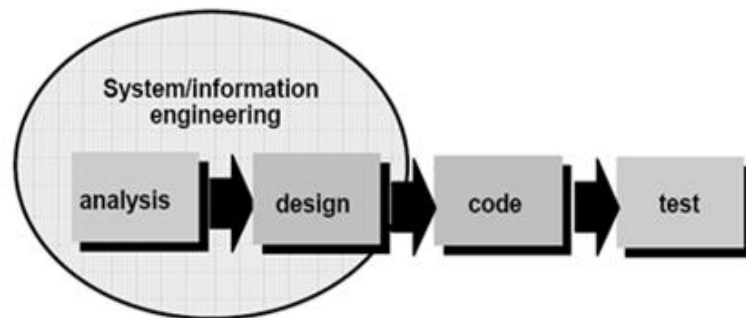
1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir
 - b. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat dari bangku perkuliahan untuk dapat membangun *company profile* berbasis *Android*
 - c. Penulis mendapatkan wawasan serta pengetahuan baru dalam dunia kerja, serta pembangunan aplikasi *Android*
2. Bagi Universitas Sahid Surakarta
 - a. Universitas Sahid Surakarta dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah didapatkan dalam bangku kuliah sebagaimana bahan untuk evaluasi.
 - b. Untuk menambah kajian pustaka dan referensi bagi Universitas Sahid Surakarta.
 - c. Universitas Sahid Suarakarta mendapatkan *company profile* berbasis *android* yang dapat diakses secara luas
 - d. Sebagai salah satu media promosi dan menyajikan informasi tentang Universitas Sahid Surakarta

1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode *waterfall* atau bisa disebut juga dengan sekuensial linear (*sequential linier*). Metode yang digunakan ini menyediakan pendekatan secara terurut dimulai dengan analisis, desain, pengkodean, dan pengujian (Shalahuddin, 2013). Ilustrasi Metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.

Gambar 1.1. *Waterfall*

Tahapan pada metode *waterfall*

1.5.1 Analisis

Analisis kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk pengumpulan secara intensif untuk menspesifikasikan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan pengguna.

1. *Hardware*

Spesifikasi *hardware* merupakan perangkat komputer yang terdiri dari input, proses, dan output. Spesifikasi *hardware* yang digunakan bisa dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Spesifikasi *Hardware*

No	<i>Hardware</i>	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	<i>Intel G4560</i>
2	<i>Memory RAM</i>	<i>4x2gb teamelite</i>
3	<i>Hardisk</i>	<i>320gb adata</i>
4	<i>Keyboard dan Mouse</i>	<i>Votre RGB Game Series</i>
5	<i>VGA</i>	<i>GTX 1050TI</i>

2. *Software*

Software yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah seperti tampilan pada Tabel 1.2.

Tabel 2. *Software*

No	<i>Software</i>	Keterangan
1	<i>Windows 10</i>	Sistem Operasi
2	<i>Notepad++</i>	Text editor program
3	<i>Dreamweaver</i>	<i>Template Editor</i>
4	<i>Google Chrome</i>	<i>Browser</i>
5	<i>Adobe Fuse</i>	<i>Pembuatan template</i>

1.5.2 Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada pembuatan program perangkat lunak arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Tahap ini menghubungkan perangkat lunak dari analisis kebutuhan menjadi program pada tahap selanjutnya.

1.5.3 Kode

Pembuatan kode program dan desain diterjemahkan ke dalam perangkat lunak yang ada. Hasilnya adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

1.5.4 Test

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan setiap bagian sudah teruji. Hal ini dapat meminimalisasi kesalahan dan kecacatan pada program yang ada serta memastikan program berjalan sesuai yang di inginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir skripsi nanti akan digambarkan dengan mudah dan dapat dimengerti mengenai isi penulisan ini, secara menyeluruh dapat dilihat dari sistematika pembahasan dibawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan akan mengemukakan Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Penulisan, Tujuan dan Manfaat Penulisan, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori akan menjelaskan mengenai Tujuan Pustaka, Kerangka Pemikiran, Teori Pendukung yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab analisis dan perancangan sistem akan menjelaskan mengenai rancangan dalam pembuatan *company profile* Universitas SAHID Surakarta.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Bab implementasi dan analisis hasil akan menjelaskan tentang implementasi sistem dan pengujian program *android*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan, serta diisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan pembuatan *company profile* berikutnya.