

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Android merupakan salah satu teknologi di bidang sistem operasi pada ponsel pintar (*smartphone*) yang memiliki fungsi tidak hanya sebagai telepon seluler saja, juga sebagai sarana hiburan dengan beberapa fitur aplikasi permainan baik *online* maupun *offline*, juga media sosial. *Smartphone* kini banyak digunakan oleh beberapa kalangan seperti para remaja, orang tua, bahkan anak-anak, juga digunakan oleh beberapa orang yang memiliki pekerjaan beragam, seperti guru, dosen, karyawan, pengusaha, dan lain sebagainya. Teknologi yang canggih ini dapat dimanfaatkan di segala bidang, terutama di bidang pendidikan.

Di dunia pendidikan, teknologi ini sangat bermanfaat dan sangat dibutuhkan dalam membantu pekerjaan pihak sekolah, salah satunya adalah untuk kegiatan di Sekolah Dasar (SD) Ar-Rafi'. Pada setiap awal periode akan diadakan sebuah pertemuan yang dimana pertemuan itu akan membahas semua kegiatan yang akan diadakan dan dilaksanakan kedepannya, mulai dari membahas acara, ketua pelaksana, anggota, anggaran dan kapan kegiatan tersebut akan dilaksanakan. Suatu kegiatan acara memiliki sebuah proposal, dokumentasi, dan laporan kegiatan agar terencana dengan baik dan tersusun.

Setelah melakukan wawancara langsung dengan Kepala Sekolah SD Islam Ar-Rafi, bahwa selama ini proses penyimpanan laporan masih berupa fisik sehingga ada kemungkinan bahwa berkas-berkas tersebut bisa terpencah-pancah atau hilang, dan untuk membantu guru dan staff yang ditunjuk sebagai anggota kepanitiaan pada kegiatan tersebut untuk bisa mengelola sebuah proposal dan laporan, mempermudah dalam memonitoring sebuah kegiatan yang sedang berjalan. Dan juga untuk membantu Wakil Kepala Sekolah, Kepala Sekolah dan Direktur Perguruan untuk bisa meng-*approve* proposal dan laporan yang telah diajukan oleh panitia dan memantau kegiatan yang sedang berjalan.

Dari permasalahan diatas, penulis mengusulkan sebuah aplikasi yang dapat membantu panitia dalam mempersiapkan proposal, mendokumentasikan kegiatan, memonitoring hingga menyelesaikan sebuah laporan kegiatan, maka dibuatlah proyek akhir yang berjudul “**Aplikasi Kepanitaan Kegiatan Pada SD Islam Ar-Rafi Berbasis Android**”.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang akan dibahas dalam Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membantu panitia untuk membuat proposal dan laporan kegiatan?
2. Bagaimana memudahkan panitia dan kepala sekolah memonitoring jalannya sebuah kegiatan?
3. Bagaimana mempermudah Wakil Kepala Sekolah, Kepala Sekolah dan Direktur Perguruan dalam meng-*approve* proposal dan laporan kegiatan?

1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi berbasis mobile ini adalah.

1. Membuat pengelola proposal dan laporan kegiatan.
2. Membuat pemantauan *Monitoring* kegiatan yang sedang berjalan.
3. Mengumpulkan dan memberikan data proposal dan laporan kegiatan yang telah diajukan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Penginputan data dan memonitoring kegiatan pada aplikasi ini dilakukan oleh Ketua Panitia atau orang yang ditugaskan oleh ketua untuk mengelola akun dari masing-masing kegiatan.

2. Aplikasi ini tidak dapat melakukan edit apabila proposal dan laporan telah di ajukan.
3. Aplikasi ini tidak menggunakan session, sehingga setiap menggunakan aplikasi ini harus login terlebih dahulu.
4. Aplikasi ini tidak dapat melakukan unggah foto dokumentasi secara banyak dalam satu waktu.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Kepanitiaan kegiatan di SD Ar-Rafi berbasis Android merupakan aplikasi yang diharapkan mampu membantu untuk membuat perencanaan sebuah kegiatan, memonitoring kegiatan, dan membuat laporan dari kegiatan yang telah dilakukan.

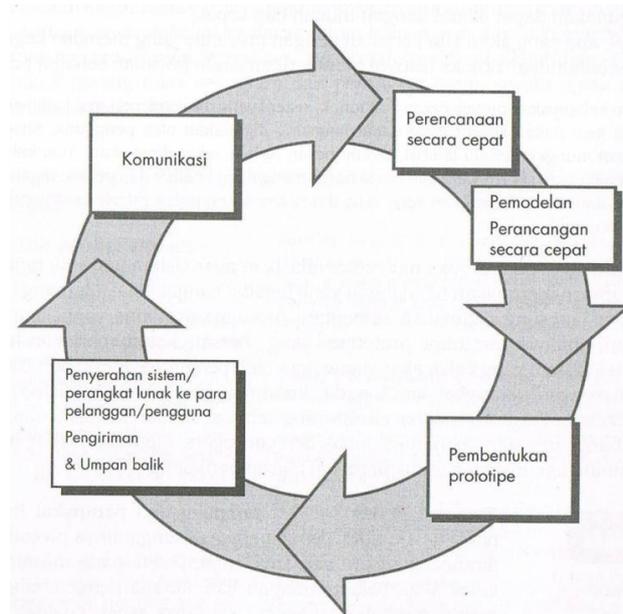
Di dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur, diantaranya:

1. Dapat mengajukan proposal dan laporan kegiatan.
2. Dapat mengunggah foto dokumentasi kegiatan.
3. Dapat memantau kegiatan yang telah berjalan melalui *monitoring* kegiatan.

1.6 Metode Pengerjaan

Model pengerjaan aplikasi kepanitiaan kegiatan di Ar-Rafi yang berbasis android ini menggunakan *Prototyping Model*. Dalam metode pengerjaannya pengguna dapat memodifikasi kembali, mengembangkan, dan menamhankan atau menggabungkan sistem informasi yang lain jika diperlukan. Penggunaan metode ini dikarenakan pengguna belum memiliki standar yang diinginkan dalam aplikasi yang akan dibuat, sehingga harus melakukan rancangan sementara untuk memberikan gambaran akan seperti apa aplikasi tersebut akan dibuat, dan proses perancangan dan pemodelan aplikasi terus dilakukan sampai pengguna setuju dengan perancangan tersebut dan dibuatkan aplikasinya.

Berikut tahapan dalam *Prototyping Model*.



Gambar 1-1 Model Prototipe

Tahapan dalam prototyping adalah sebagai berikut [1].

Model Prototipe memiliki beberapa tahapan, yaitu komunikasi, perencanaan, pemodelan, membuat prototype, menyerahkan perangkat lunak atau sistem untuk umpan balik. Penjelasan dari tahapan berikut adalah:

a. Komunikasi

Pada tahap ini melakukan komunikasi dengan yang bersangkutan untuk pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna untuk kebutuhan pada aplikasi.

Data-data yang dibutuhkan didapat dengan cara melakukan wawancara kepada kepala sekolah SD Ar-Rafi, wawancara ini bertujuan untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan untuk pengguna aplikasi.

b. Perencanaan Secara Cepat

Pada tahapan ini akan dibangun sebuah perencanaan secara umum tentang sistem, dan penyusunan masalah yang ada dan solusi. Perencanaan ini hasil dari wawancara yang dilakukan pada tahapan sebelumnya.

Perencanaan ini dilakukan untuk menyusun masalah-masalah yang ada, kemudian memberikan solusi, membatasi masalah, menyusun hak akses pengguna aplikasi.

c. Pemodelan Secara Cepat

Pemodelan yang dilakukan adalah perancangan sistem yang akan disusun dan akan dibuat.

Pada tahapan ini data-data yang telah dikumpulkan pada tahapan-tahapan sebelumnya akan dibuat perancangan sistem menggunakan *Flowmap*, *Usecase*, ER Diagram, dan *mockup* untuk tampilan.

d. Membuat Prototype

Pada tahap ini, mulai membangun aplikasi, mulai dari pengkodean tampilan, fungsi, kebutuhan, hingga aplikasi selesai sesuai perancangan

e. Penyerahan dan Umpan Balik

Setelah aplikasi dibuat lalu aplikasi diuji terlebih dahulu dengan *black box testing* sebelum diserahkan kepada pengguna.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Tahun 2015				Tahun 2016																											
	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Komunikasi	■	■	■														■	■	■													
Perencanaan Secara Cepat				■	■	■	■														■	■	■									
Pemodelan Perancangan Secara Cepat							■	■	■														■	■	■							
Pembentukan <i>Prototype</i>											■	■	■																■	■		
Pengiriman dan Umpan Balik															■	■	■														■	■