

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Catat adalah praktik merekam sebuah informasi yang diambil dari sumber lain, hasil aplikasi yang telah dilakukan disebut catatan [1]. Setiap manusia memiliki banyak aktivitas atau kegiatan untuk memenuhi kebutuhannya, mulai dari sebuah aktivitas yang kecil hingga besar. Tetapi tidak semua aktivitas dapat diingat oleh manusia, beberapa faktor seperti terbatasnya daya ingat manusia, kelelahan, kegiatan aktivitas yang banyak, dan sebagainya [2].

Zaman sekarang dimana semua makhluk hidup bergantung dengan teknologi khususnya manusia yang membutuhkan kecanggihan teknologi komunikasi dan informasi [1]. Smartphone merupakan sebuah alat yang dapat memudahkan manusia dalam mendapatkan informasi dan membuat komunikasi ke sesama pengguna, selain itu alat tersebut dapat digunakan untuk membantu kegiatan aktivitas atau kegiatan sehari-hari manusia, contohnya sebuah aplikasi yang dapat mencatat aktivitas dalam kehidupan manusia [3].

Seperti halnya menjadi mahasiswa, dimana sangat membutuhkan catatan untuk mengikuti aktivitas yang meliputi kegiatan kemahasiswaan maupun pekerjaan [2], mengingat mahasiswa sekarang menggunakan smartphone dalam kehidupannya, mereka lebih memilih menyimpan kegiatan atau aktivitas dalam smartphone yang mereka bawa setiap hari. Didasari dengan kemudahan dan keefektifan dalam menyimpan sebuah catatan [3].

Tentunya dibutuhkan sebuah aplikasi yang bisa dan mampu membantu manusia khususnya mencatat kegiatan penting, karena mengingat waktu, tempat, dan faktor lain tidak mudah terlebih hal tersebut seperti aliran kata yang cepat dilupakan. Dengan adanya Noori Notes yang dapat menyimpan aktivitas manusia khususnya mahasiswa secara real time dan akurat dengan fitur jam aktivitas, konteks aktivitas, gambar/foto aktivitas, bahkan teks tambahan untuk link dan tambahan aktivitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Apa fitur yang diperlukan pengguna dalam membuat catatan?
2. Bagaimana cara membantu pengguna mengingat catatan yang telah dibuat?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang memudahkan pengguna dalam membuat catatan?
4. Bagaimana aplikasi dijalankan dapat digunakan tanpa internet?

5. Bagaimana data pengguna aplikasi dapat dicadangkan dan digunakan kembali?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi hanya bisa dijalankan dengan Platform OS minimal Android Marshmallow.
2. Catatan berbasis data teks dan gambar.
3. Aplikasi digunakan hanya untuk satu pengguna.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Membuat catatan aktivitas yang mudah dalam penggunaannya.
2. Memberikan user pengingat aktivitas dalam kegiatannya.
3. Memudahkan pengguna dalam menyimpan dan mengembalikan catatan.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari sumber referensi dengan topik proyek akhir seperti karakteristik pengguna dalam menulis dan menyimpan catatan, serta pengaplikasian dalam platform android dan database lokal.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan pengumpulan informasi berupa penilaian berdasarkan fungsional, informasi yang dikumpulkan akan menjadi sebuah data untuk membuat aplikasi kredibilitas.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi Noori Notes berdasarkan analisa kebutuhan dan pengumpulan informasi yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, tools yang digunakan meliputi Android Studio dan Room database dengan menggunakan bahasa Kotlin.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.