

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Aplikasi merupakan Teknologi yang berkembang pesat pada saat ini, kemajuan teknologi dalam membantu presentasi agar mudah berinteraksi dengan pemakai atau peserta presentasi. Kemajuan aplikasi dapat dilihat dari banyaknya aplikasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam membantu pekerjaannya. Salah satu model aplikasi yang sangat berperan penting adalah aplikasi web lcd proyektor wireless berbasis *raspberry pi* yang sangat bermanfaat dan membantu dalam kegiatan presentasi dan penyampaian informasi

Dengan adanya perkembangan teknologi aplikasi web lcd proyektor wireless berbasis *raspberry pi*, maka sangat potensial untuk mempermudah kegiatan presentasi disuatu lembaga atau perusahaan. Dengan memanfaatkan aplikasi in maka perusahaan atau lembaga akan lebih mudah dalam menyampaikan program atau presentasi.

Aplikasi ini akan sangat membantu dalam aktivitas secara interaktif dan mempermudah kita untuk presentasi ,wajar jika aplikasi ini menjadi sebuah aplikasi yang sangat dibutuhkan. Aplikasi ini akan membawa dampak positif bagi perusahaan dan lembaga dalam menyampaikan suatu informasi kepada orang lain secara mudah dan cepat . Dengan adanya aplikasi ini wajar jika suatu perusahaan atau lembaga yang sanagat membutuhkan aplikasi ini untuk mempermudah untuk presentasi.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana cara merancang aplikasi Web LCD Proyektor Wireless berbasis *Raspberry pi*
2. Bagaimana menerapkan metode *prototype* dalam pembuatan aplikasi?
3. Bagaimana cara kerja aplikasi web lcd proyektor wireless berbasis *raspberry pi*?

1.3 TUJUAN MASALAH

1. Membuat perancangan aplikasi lcd proyektor wireless berbasis *raspberry pi* agar dapat digunakan masyarakat atau mahasiswa
2. Dapat menerapkan metode *prototype* dalam pembuatan aplikasi
3. Mempermudah mahasiswa dan dosen dalam presentasi.

1.4 BATASAN MASALAH

1. Hanya terfokus untuk kegiatan presentasi
2. Menggunakan jaringan *online*
3. Membutuhkan koneksi sebesar 500Kbps keatas.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1. Untuk memudahkan dalam kegiatan presentasi
2. Untuk mempercepat waktu dalam kegiatan presentasi

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

1. Studi literature

Sebagai sumber–sumber utama yang mendasari topik permasalahan serta sebagai dasar dalam perencanaan dan pembuatan.

2. Diskusi

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

3. Perancangan

Setelah berdiskusi kemudian melakukan perancangan aplikasi sampai bisa digunakan

3. Uji Coba

Pada Metode ini akan dilakukan uji coba aplikasi

4. Analisis System

1.7 SITEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan proyek akhir ini terdapat 5 (lima) bab ,pembahasan yang memberikan uraian secara rinci agar lebih mudah untuk dipahami adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang penulisan proyek akhir,maksud dan tujuan proyek akhir,rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika yang digunakan dalam penulisan proyek akhir.

BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang teori-teori mengenai masalah maupun system yang berkaitan dengan judul proyek akhir ini.

BAB III ANALISA

Pada bab ini akan membahan langkah-langkah perangkat-perangkat yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas gambaran sistem dan deskripsi hasil analisis

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dikemukakan kesimpulan dan saran yang konstruktif