

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan informasi dan pelayanan institusi pemerintah untuk mempermudah suatu pekerjaan seperti dalam pengolahan data dan keputusan yang diambil. Salah satu sistem informasi yang dapat dimanfaatkan adalah proses penerimaan peserta didik baru [1].

Pendaftaran Mahasiswa Baru (PMB) adalah suatu kegiatan yang wajib dilaksanakan oleh Perguruan Tinggi (PT), begitu juga dengan AMIK Labuhan Batu sebagai salah satu Perguruan Tinggi Swasta. Namun panitia pendaftaran mahasiswa baru dinilai belum dapat melakukan pengontrolan pendataannya secara maksimal terhadap proses penerimaan calon mahasiswa baru karena proses pendaftarannya masih dilakukan secara manual. Hal ini sebenarnya bisa diatasi seiring dengan perkembangan teknologi *mobile* yang mempunyai kemampuan yang besar seperti sistem operasi Android pada *Smartphone*. Penggunaan teknologi *Smartphone* untuk melakukan pendaftaran dianggap sangat tepat, karena teknologi ini sudah banyak digunakan dan harganya pun relatif murah [2].

Pendaftaran melalui WA juga kurang efektif karena panitia PMB harus menanyakan kepada camaba mengenai biodata dan foto yang perlu dikirimkan, selain itu foto dan informasi pendaftaran sulit dikelola dan adanya resiko *smartphone* yang digunakan panitia rusak atau hilang. Ketiga cara ini dirasakan kurang efisien karena data dari camaba perlu diinput kembali oleh bagian informasi ke sistem informasi berbasis *desktop* yang sedang berjalan serta *Google Forms* belum terintegrasi dengan *database* yang ada [3].

Mobile phone atau yang sering disebut dengan *smartphone* merupakan salah satu dari perkembangan teknologi yang saat ini telah banyak digunakan masyarakat serta mudah di bawa kemana saja bahkan hampir semua orang dan kalangan memilikinya. Dengan didukung oleh jaringan *internet*, *smartphone*

menjadi pilihan utama bagi masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat. Teknologi tersebut harusnya dapat dimanfaatkan dengan mengganti sistem manual yang selama ini digunakan menjadi sistem terkomputerisasi dan terkini yang tentunya lebih baik [4].

Pemilihan *Android* sebagai *platform* dasar agar aplikasi yang dibangun dapat dengan mudah digunakan oleh *user* dan dapat diimplementasikan dibanyak jenis *handphone* yang mendukung *platform* *Android*. Selain itu harganya yang *relative* murah memungkinkan jumlah pengguna *smartphone android* cukup banyak sehingga aplikasi yang dibangun dapat terjangkau oleh banyak pengguna. pada proses ini peranan teknologi sangat diperlukan untuk menyediakan informasi dengan cepat, tepat dan akurat, bagi sekolah – sekolah yang ingin meningkatkan pelayanan dan mutu, untuk kegiatan operasional maka sudah saatnya mengganti dari *system* manual menjadi *system* informasi [5].

Pada era yang semakin berkembang ini, kemampuan *public speaking* pun menjadi salah satu *softskill* yang dapat membantu menunjang karir seseorang karena memiliki kemampuan *public speaking* dapat meningkatkan percaya diri dan kualitas diri, kemampuan komunikasi yang baik, dan dapat melatih berpikir kritis.

Ayo Speak Up merupakan *startup* pertama di Bangka Belitung yang menyediakan jasa pendidikan *public speaking* bagi masyarakat. Berawal dari kebutuhan massa terkait dengan kemampuan berbicara di depan umum yang semakin meningkat di Indonesia khususnya Bangka Belitung. *Ayo Speak Up* mengikuti program *Idea's Challenge* dari Inkubator bisnis pertama di Bangka Belitung, yaitu Tinsubator PT. Timah tbk. *Ayo Speak Up* memiliki 3 kelas berbicara di depan umum yaitu kelas pelajar/mahasiswa, kelas UMKM, dan kelas umum.

Ayo Speak Up masih menggunakan aplikasi *Whatsapp* untuk proses pendaftaran kelas *public speaking*, sehingga hal tersebut mengakibatkan adanya penumpukan pesan dan membuat calon peserta menunggu untuk mendapatkan balasan pesan dari admin, hal ini tentunya kurang efisien.

Dari uraian permasalahan diatas, maka dibutuhkan suatu aplikasi pada *Ayo Speak Up!* untuk mempermudah calon peserta dalam proses pendaftaran kelas *public speaking*, dan mempermudah admin dalam merekap data. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk membuat laporan skripsi tentang “**Aplikasi Pendaftaran Kelas *Public Speaking Ayo Speak Up* Berbasis *Android*”.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Bagaimana aplikasi berbasis *android* ini dapat digunakan untuk pendaftaran kelas *public speaking* pada *Ayo Speak Up* ?
2. Bagaimana implementasi aplikasi *mobile* dapat digunakan oleh pengguna ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi *mobile* ini hanya digunakan untuk *Ayo Speak Up*
2. Aplikasi ini hanya dapat digunakan untuk pendaftaran kelas *public speaking* pada *Ayo Speak Up*
3. Aplikasi ini hanya dapat digunakan minimal pada android versi 5 dan maksimal android versi 11.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

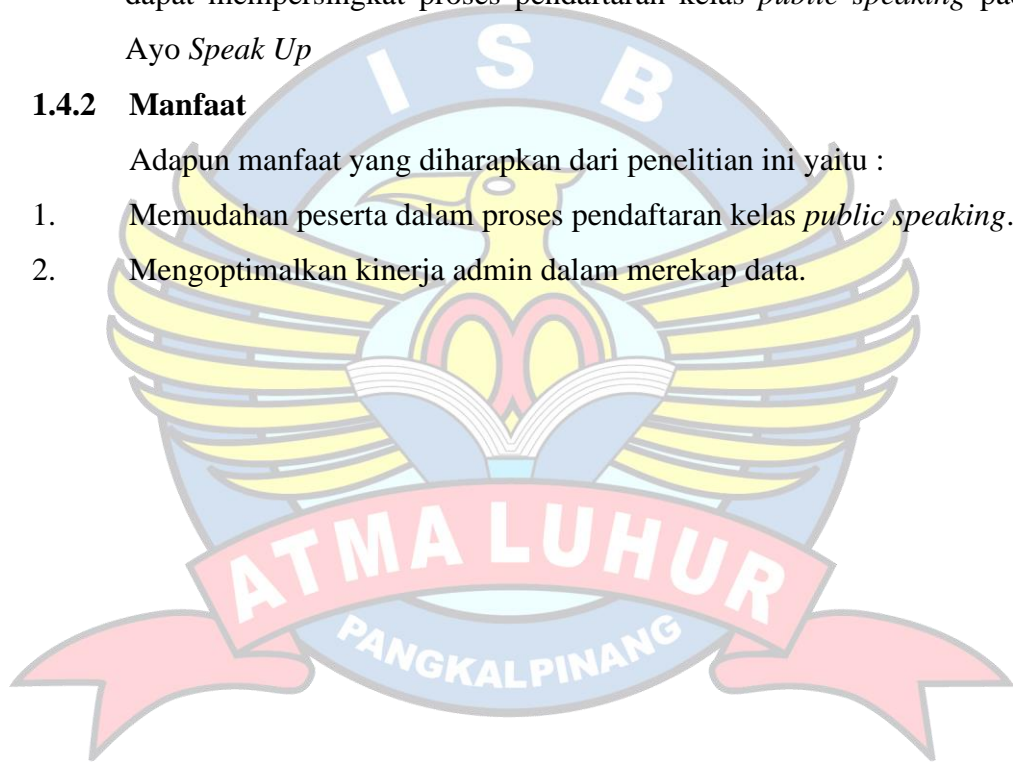
Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan tujuan sebagai berikut :

1. Meningkatkan pelayanan yang lebih baik pada *Ayo Speak Up* dengan mengadakan pendaftaran kelas secara *mobile* pada peserta.
2. Mengembangkan aplikasi *mobile* untuk mengatasi permasalahan penumpukan pesan yang menyebabkan peserta harus menunggu pesannya dibalas oleh admin. Sehingga diharapkan aplikasi *mobile* ini dapat mempersingkat proses pendaftaran kelas *public speaking* pada *Ayo Speak Up*

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Memudahkan peserta dalam proses pendaftaran kelas *public speaking*.
2. Mengoptimalkan kinerja admin dalam merekap data.



1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian ini, maka secara garis besar penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, penjelasan tujuan dan manfaat dari penelitian ini, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang pembahasan teori-teori yang mendukung dan mendasari pembahasan secara detail.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai model penelitian, teknik pengumpulan data dan alat bantu pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang organisasi, struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi aplikasi dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang ditarik dari proses selama penelitian ini berlangsung, serta memberikan saran untuk kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian ini untuk dikembangkan lebih lanjut.