BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini penggunaan alat komunikasi seperti *smartphone* sudah tidak asing lagi dikalangan mahasiswa. *Smartphone* selain digunakan sebagai alat berkomunikasi antar sesama manusia dan bermain *games*, *smartphone* dapat digunakan untuk mengetahui segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitar, seperti seminar-seminar yang diadakan perusahaan dan forum-forum yang ada pada *internet*. Semua itu dapat dilakukan dengan adanya aplikasi yang mendukung.

Perkembangan teknologi informasi memudahkan berita mengenai *event* seperti seminar dan forum yang diadakan diakses oleh masyarakat khususnya mahasiswa. Akan tetapi masyarakat, khususnya mahasiswa Universitas Kristen Maranatha masih kurang mengetahui informasi mengenai kegiatan seminar dan forum yang diadakan di Universitas tempat mereka belajar, dikarenakan penyebaran informasi kegiatan seminar dan forum masih menggunakan kertas poster sebagai media penyalurannya.

Salah satu penyelesaian dari permasalahan penyampaian informasi yang kurang efektif ini adalah menggunakan aplikasi pada mobile *smartphone*. Berbagai prosedur seperti pendaftaran *online* juga akan lebih membantu peserta dalam mendaftar pada kegiatan seminar dan forum yang diinginkan, dibandingkan dengan peserta harus secara manual, serta penyampaian informasi kegiatan seminar dan forum akan lebih informatif dan lebih menarik dibandingkan dengan penyampaian di media cetak.

Dengan masalah di atas penulis mengangkat tema aplikasi pendaftaran kegiatan berbasis *mobile* agar dapat memudahkan proses pendaftaran para calon peserta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah tertera di atas, ada beberapa rumusan masalah yang diperoleh diantaranya:

1. Bagaimana cara untuk memudahkan akses informasi mengenai seminar dan forum oleh masyarakat khususnya mahasiswa Universitas Kristen Maranatha?
2. Bagaimana cara memudahkan pihak penyelenggara dalam melakukan rekap peserta kegiatan seminar ataupun forum?

1.3 Tujuan

Untuk menjawab permasalahan di atas, maka tujuan pembuatan “APLIKASI REGISTRASI SEMINAR DAN FORUM BERBASIS WINDOWS PHONE” adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi yang dapat menyajikan informasi mengenai kegiatan seminar dan forum yang diadakan oleh pihak penyelenggara.
2. Membuat aplikasi yang dapat melakukan presensi peserta kegiatan tidak secara manual, dengan melakukan *scanning* terhadap peserta yang mengikuti kegiatan seminar dan forum ini melalui gambar *QR Code* yang diberikan aplikasi ini saat mendaftar kegiatan.

1.4 Batasan Masalah

Agar perancangan aplikasi ini dapat dilakukan secara terarah dan mencapai tujuan, maka ditetapkan beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Aplikasi ini adalah aplikasi *mobile*.
2. Aplikasi ini mengambil data-data yang diolah oleh Website Registrasi Seminar dan Forum yang dibuat oleh Amalia Rinetha Putri yang dapat diambil melalui *webservice* yang sudah dibuat.
3. Informasi yang diambil melalui *webservice* seperti data kegiatan, data pengguna, data galeri.
4. Aplikasi ini hanya digunakan untuk melihat informasi mengenai kegiatan, tidak dapat mengolah (menambah, mengubah, dan menghapus) kegiatan yang ada.

5. Aplikasi ini dapat melakukan pendaftaran dan melakukan Konfirmasi pembayaran kegiatan.
6. Aplikasi ini menyediakan pengingat kegiatan dan layanan pencarian lokasi kegiatan diadakan.
7. Aplikasi ini dapat melakukan *scanning QR-Code* yang akan menjadi cara presensi peserta kegiatan.
8. Pengguna dari aplikasi ini hanya 3 yaitu:
 - a. Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi ini dan mengikuti kegiatan yang bersifat umum dan hanya mahasiswa.
 - b. Umum dapat menggunakan aplikasi ini dan hanya dapat mengikuti kegiatan yang bersifat umum.
 - c. *Administrator* dapat menggunakan aplikasi ini untuk melakukan presensi kegiatan, dan tidak dapat mengikuti kegiatan apapun.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari penyusunan laporan ini direncanakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penyelesaian proyek tugas akhir. Teori yang didapat berasal dari buku-buku referensi dan dari situs-situs ilmu pengetahuan dari internet.

BAB III ANALISIS DAN DISAIN

Bab III membahas secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab IV terdiri atas implementasi hasil rancangan dari bab III, yaitu kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi yang dibuat.

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab V terdiri atas Rencana Pengujian dan Pelaksanaan Pengujian yang menggunakan metode *Black Box*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab VI berisi kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari perancangan dan pengujian sistem, serta saran yang digunakan dalam pengembangan sistem di masa yang akan datang.