

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi tentang pendahuluan, tujuan pengembangan *software*, ruang lingkup dan penjelasan produk. Bagian ini juga menyediakan gambaran mengenai keseluruhan dokumen.

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini setiap mahasiswa memiliki banyak kegiatan yang harus dilakukan setiap harinya baik dalam hal pendidikan maupun dalam kehidupan sehari – hari. Semua kegiatan tersebut akan cukup sulit dilakukan apabila kegiatan yang dilakukan sangat padat tanpa bantuan dari sebuah *organizer*. *Organizer* yang berfungsi tidak hanya dapat membantu dalam hal pengingat dan pencatat, tetapi juga dapat memasukkan data – data berupa *file* maupun *link* dan juga memiliki kemudahan dalam mencari *plan* yang sudah dibuat dan untuk mempermudah pengaksesan data yang sudah dibuat dalam aplikasi ini maka selain dapat diakses melalui aplikasi webnya, pengaksesan data dapat juga dilakukan melalui *SMS Gateway*.

Karena permasalahan di atas maka muncul pemikiran membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu pengguna dari kalangan mahasiswa. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam merencanakan kegiatan dan pekerjaannya dengan lebih baik dan teratur yang tidak hanya berupa pengingat dan pencatat, tetapi juga dapat menyimpan data – data berupa *file* maupun *link* yang pengaksesan *file* dan *link* tersebut dipermudah dengan menu *file* dan *link manager* khusus dan tentu saja dilengkapi dengan kemudahan mengakses *plan* yang sudah dibuat dengan *SMS Gateway*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari proyek ini terbatas pada masalah :

1. Bagaimana membuat program yang dapat membantu mahasiswa dalam mengatur jadwal kegiatan khususnya kegiatan kuliah dan pengingat kegiatan?
2. Bagaimana program membantu mahasiswa secara spesifik baik dalam kuliah atau kegiatan belajar?

3. Bagaimana program menyimpan data – data yang mendukung kegiatan belajar atau kuliah ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membantu mahasiswa dalam merencanakan dan mengatur kegiatan dengan lebih baik.
2. Membantu mahasiswa dalam kuliah atau kegiatan belajar.
3. Program dapat menyimpan data – data materi kuliah atau materi pembelajaran.

1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini berbasis web.
2. Aplikasi ini hanya untuk melakukan perencanaan kegiatan belajar.

1.5 Sistematika Pembahasan

Dokumen pada bab I dan bab II disusun dengan menggunakan pendekatan terhadap teori *SRS*. Bab – bab selanjutnya disusun menggunakan pendekatan Rekayasa Perangkat Lunak. Organisasi dari penulisan dokumen dari awal adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bagian ini berisi tentang pendahuluan, tujuan pengembangan *software*, ruang lingkup dan penjelasan produk. Bagian ini juga menyediakan gambaran mengenai keseluruhan dokumen. Bagian ini ditulis dengan menggunakan sedikit bahasa teknis agar memudahkan pemahaman untuk orang awam.

2. BAB II Landasan Teori

Bagian ini menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam pengembangan aplikasi. Isi dari bagian ini merupakan penjelasan teori – teori yang digunakan dalam perangkat lunak, sehingga semua persyaratan, fungsionalitas dan kemampuan perangkat lunak dapat dipaparkan dengan jelas.

3. BAB III Analisis Dan Desain

Bagian ini menjelaskan isi analisa dan desain aplikasi secara lengkap dan menggambarkan bagaimana perangkat lunak akan dibangun dengan memperhatikan beberapa faktor. Faktor – faktor yang termasuk didalamnya yaitu:

1. Rancangan *Unified Modeling Language (UML)*
2. Rancangan antarmuka

Faktor – faktor tersebut akan dijabarkan lagi lebih mendetil dan terstruktur pada bab ini.

4. BAB IV Pengembangan Sistem

Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana sebuah desain yang telah disusun secara terstruktur dan jelas menjadi sebuah produk yang dapat diimplementasikan. Bagian ini juga berisi *screenshot* dari aplikasi dan keterangannya.

5. BAB V Testing dan Evaluasi

Bagian ini berisikan implementasi dan pengujian terhadap program. Dan juga berisikan hasil dari evaluasi dari pengujian program tersebut.

6. BAB VI Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan berisi uraian singkat produk yang dihasilkan berdasarkan pembuatan. Saran berisi hal – hal apa saja yang dapat dikembangkan untuk memberikan kemampuan lebih kepada produk yang dibangun baik secara teknis maupun dokumentasi.