BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi yang begitu pesat pada abad ini telah mempengaruhi pola hidup masyarakat dalam menyelesaikan masalah dimana kecepatan dalam mendapatkan informasi menjadi prioritas yang tidak bisa dianggap kecil. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, masyarakat dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas dan untuk mendukung produktifitas.

Keberadaan sebuah *handphone* tidak bisa dipandang sebelah mata. Pada zaman ini, *handphone* telah menjadi semacam kebutuhan pokok dari masyarakat. Perkembangan teknologi dan kesiapan dari penyedia layanan seluler telah mengubah fungsi *handphone* yang sebelumnya hanya sebagai alat komunikasi sekarang telah menjadi alat komputasi yang memiliki sistem operasi layaknya sebuah komputer.

Android merupakan salah satu sistem operasi yang dikembangkan oleh google yang terdapat pada *handphone* yang menjadikan *handphone* memiliki kelebihan dari fitur - fitur dan aplikasi yang digunakan. Biasanya *handphone* yang menggunakan sistem operasi android dijuluki sebagai *smartphone*. Sedangkan java merupakan salah satu bahasa pemrograman yang bisa digunakan untuk mengembangkan suatu aplikasi yang bisa digunakan pada *handphone* berbasis android. Keberadaan sistem operasi ini akan bertanggung jawab dalam mengoperasikan berbagai fungsi dan fitur yang

tersedia dalam perangkat ponsel, dari segi entertainment dan fungsionalitas penggunaan selular untuk memudahkan tugas sehari-hari seperti memudahkan pengguna dalam mengatur file dan menginstall aplikasi sehingga memberikan fungsi lebih pada perangkat handphone tersebut. Dengan adanya kelebihan yang dimiliki *handphone* Android ini lah yang membuat banyak masyarakat beralih menggunakan *handphone* Android.

Kesulitan Siswa dan Siswi maupun Orang tua dalam mengetahui nilai secara cepat, lengkap dan online menjadi salah satu kriteria Penulis dalam penulisan tugas akhir ini untuk di jadikan sasaran pembuatan aplikasi yang bisa sedikitnya membantu memecahkan masalah mereka dalam mengetahui Nilai Akhir secara lengkap di salah satu Sekolah Menengah Atas. Sebagian besar Nilai akhir atau yang sering disebut rapot diambil pada saat sebelum Sekolah libur dan itu pun Orang tua Siswa yang harus membawa Rapot tersebut ke sekolah. Rapot yang berbentuk buku yang sekolah berikan kepada Orang tua Siswa adalah hasil dari keseluruhan nilai siswa satu semester, yang hanya menampilkan hasil nilai akhirnya tidak secara detail nilai akhir itu berasal dari mana. Selain itu, penulis juga menginginkan agar penggunaan *handphone* di kalangan Remaja pada saat ini lebih digunakan dalam hal yang bermanfaat.

Berdasarkan latar belakang dan data diatas, Saya selaku Penulis akan mencoba menerapkan judul **"*Aplikasi Informasi Nilai Akhir Berbasis Mobile Android Pada SMA Kartika Siliwangi 1 Bandung* ".** Alangkah lebih baik bila Aplikasi Informasi Nilai Akhir ini diimplementasikan kepada generasi muda yang identik dengan remaja SMA untuk mempermudah dalam mengetahui atau melihat nilai secara detail dan informasi yang ada di Sekolah, Maka dari Hal ini Penguji melakukan Penelitian dan

pengujian aplikasi di SMA KARTIKA SILIWANGI I BANDUNG yang terletak di Jalan Taman Pramuka No 163 Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan diatas, maka Penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi, sehingga dapat menyimpulkan identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari kasus yang dilihat dari uraian latar belakang diatas maka identifikasi masalah nya adalah sebagai berikut :

1. Siswa dan Siswi masih kesulitan mengetahui informasi nilai akhir dan informasi mengenai sekolah secara lengkap dan cepat.
2. Masih sedikitnya aplikasi-aplikasi *mobile* yang dapat memicu minat penggunanya untuk bisa melihat nilai akhir suatu Sekolah Menengah Atas (SMA) secara online.
3. Orang tua Siswa dan Siswi masih kesulitan dalam mengetahui informasi nilai secara lengkap.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, ditemukan beberapa masalah yang dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem berbasis mobile yang memudahkan Siswa dan Siswi untuk mengetahui informasi nilai akhir.
2. Bagaimana merancang sebuah sistem atau aplikasi yang memudahkan Siswa dan Siswi dalam mendapatkan informasi terbaru mengenai nilai akhir.
3. Bagaimana pengujian *Aplikasi Informasi Nilai Akhir Berbasis Mobile Android* yang telah dibuat.
4. Bagaimana implementasi *Aplikasi Informasi Nilai Akhir Berbasis Mobile Android* yang diusulkan sehingga dapat meningkatkan minat Siswa dan Siswi suatu sekolah agar lebih giat lagi dalam belajar.
5. Bagaimana mengevaluasi *Aplikasi Informasi Nilai Akhir Berbasis Mobile Android*, sehingga dapat memudahkan Siswa dan Siswi suatu sekolah dalam mengetahui informasi nilai akhir dan informasi Sekolah.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat *Aplikasi Informasi Nilai Akhir Berbasis Mobile Android* sehingga dapat memudahkan Siswa dan Siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam mengetahui informasi nilai akhir dan informasi yang berkaitan dengan Sekolah.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah Siswa dan Siswi mengetahui nilai akhir secara lengkap dan cepat.
2. Membantu Siswa dan Siswi dalam mendapatkan Informasi mengenai sekolah.
3. Membantu suatu Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam memberikan Informasi nilai akhir dan informasi sekolah kepada Siswa dan Siswi.
4. Membantu suatu Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam memberikan Informasi nilai akhir dan informasi sekolah kepada Orang Tua Siswa.
5. Untuk mengetahui implementasi *Aplikasi Informasi Nilai Akhir Berbasis Mobile Android* yang dirancang sehingga dapat meningkatkan minat Siswa dan Siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam belajar.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan bermanfaat baik dari segi praktis ataupun akademis, berikut kegunaan praktis dan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Sekolah Menengah Atas (SMA)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan Sekolah dalam memberikan informasi lengkap kepada Siswa dan Siswi nya dan dapat membantu dalam peningkatan belajar mengajarnya sehingga lebih baik lagi.

2. Bagi Siswa dan Siswi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Siswa dan Siswi dalam mengetahui nilai semester dan mendapatkan informasi mengenai sekolah maupun informasi yang berkaitan dengan lingkungan sekolah.

3. Bagi Orang Tua Siswa dan Siswi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Orang Tua Siswa dan Siswi dalam mengetahui rincian nilai akhir semester dan nilai-nilai lain yang berhubungan dengan nilai akhir.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembandingan antara ilmu sistem informasi (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Sistem Informasi yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

3. Bagi Penulis

Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada dan untuk pengembangan di masa mendatang dengan mengimplementasikan teori yang diperoleh.

1.5. Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup yang akan di bahas akan sangat luas, untuk itu diperlukan batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi infomasi nilai akhir ini hanya menampilkan nilai akhir semester yang sedang berlangsung.
2. Aplikasi ini hanya memberikan informasi seputar sekolah yang ada di sekolah.
3. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk Sekolah Menengah Atas.
4. Data yang ditampilkan hanya berupa sampel sehingga tidak semua data dapat ditampilkan.
5. Tools pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu IDE Eclipse Galileo.
6. Aplikasi ini hanya bisa diterapkan di Android 2.3 keatas.
7. Aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan peneletian dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) KARTIKA SILIWANGI I BANDUNG, yang beralamat di Jalan Taman Pramuka No 163 Bandung.

Tabel 1.1

Kegiatan Penelitian

No	Aktifitas	Waktu															
		2012															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Usulan Penelitian																
2	Pengumpulan Data																
3	Perancangan Model																
4	Identifikasi Kebutuhan User																
5	Membuat Prototype																
6	Menguji Prototype																
7	Memperbaiki Prototype																
8	Mengembangkan Versi																
9	Implementasi																
10	Evaluasi																
11	Penyusunan Laporan																