

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perguruan tinggi merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan yang memiliki amanat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menegaskan bahwa mahasiswa berhak mendapatkan layanan pendidikan yang sesuai dengan bakat, minat, potensi dan kemampuannya. Hal ini menunjukkan bahwa Perguruan Tinggi memiliki tanggung jawab dalam membekali peserta didiknya yaitu mahasiswa dengan kemampuan yang sesuai minat, bakat dan potensi mereka agar dapat bersaing di era globalisasi. Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menguasai bidang ilmu yang ditekuni, tetapi juga dituntut untuk memiliki kemampuan di bidang lain (*soft-skill*) dan (*hard-skill*) yang dapat menunjang kehidupan mereka di masa mendatang.

Unit Kegiatan Mahasiswa dibentuk untuk melaksanakan peningkatan penalaran, minat dan bakat, serta kesejahteraan mahasiswa dalam kehidupan kemahasiswaan di perguruan tinggi. UKM merupakan lembaga kemahasiswaan yang menjadi wadah aktivitas mahasiswa untuk mengembangkan minat, bakat, dan keahlian bagi para anggotanya. Kedudukan lembaga ini berada pada wilayah universitas yang secara aktif mengembangkan sistem pengelolaan Unit kegiatan mahasiswa secara mandiri.

Dalam permasalahan ini, sering kali terjadi permasalahan waktu *coaching clinic* yang berbarengan dengan jadwal kuliah peserta, sehingga pemateri dan peserta tidak bisa bertemu., Sehingga terjadi tidak seimbangnya antara kemampuan

atau *skill* anggota karna perbedaan jumlah latihan, terlebih lagi para anggota yang masih awam akan cara bermain alat musik sudah pasti di buat bingung jika harus mencari sendiri materi pembelajaran alat musik di internet tanpa bimbingan, maka di perlukan suatu sistem yang dapat membantu dalam sistem pembelajaran alat musik yang tepat dan mudah.

Oleh sebab itu, untuk lebih mempermudah proses pelatihan dan pembelajaran cara memainkan alat musik, maka perlu adanya sistem yang dapat membantu dalam proses pelatihan dan pembelajaran cara memainkan alat musik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk merancang sistem aplikasi dengan mengembangkan hasil dari penelitian yang sudah sebagai bahan penulisan tugas akhir dalam bentuk tulisan yang berjudul :

“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI FILE SHARING UNSADA MUSIC CLUB PADA UNIVERSITAS DARMA PERSADA”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang di uraikan diatas, maka dapat di rumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana cara mengatasi permasalahan waktu latihan alat music di unsada music club.
2. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat menangani masalah pertemuan di kegiatan *coaching clinic* unsada music club.
3. Bagaimana cara mengatasi masalah dalam tahapan pembelajaran alat music di unsada music club.

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan batasan masalah yaitu:

1. Proses pembuatannya tidak sampai pada keamanan untuk melindungi serangan dari *Hacker* atau *Cracker* yang akan merusak atau memodifikasi file.
2. Perancangan sistem yang dilakukan dengan menggunakan UML (*usecase, activity diagram, dan scenario*).
3. Aplikasi android ini dibuat dengan menggunakan flutter.
4. Aplikasi ini berbasis android dan memerlukan *login* untuk mengaksesnya.
5. Aplikasi ini tidak menawarkan fitur registrasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara mengatasi permasalahan waktu latihan alat musik di unsada music club.
2. Merancang sebuah aplikasi yang dapat menangani masalah pertemuan di kegiatan *coaching clinic* unsada music club.
3. Mengetahui bagaimana cara mengatasi masalah dalam tahapan pembelajaran alat musik di unsada music club.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian terdapat beberapa manfaat dari penelitian yang penulis lakukan di antaranya sebagai berikut

1. Sistem informasi yang di buat di harapkan mampu membantu kegiatan latihan alat music di unsada music club.
2. Membantu dan memudahkan kegiatan pembelajaran alat msik di unsada music club dan membantu dalam penjadwalan kegiatan *coaching clinic* unsada music club.
3. System aplikasi ini di harapkan dapat mengatasi masalah dalam tahapan pembelajaran alat music di unsada music club.

1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Ruang lingkup yang di ambil pada UKM Unsada Music Club
2. Penggunaan apliaksi hanya untuk anggota unsada music club dan partisipan.
3. Penelitian ini membahas tentang melakukan kegiatan *coaching clinic* di Unsada Music Club.
4. Sistem yang di buat berbasis aplikasi android.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini merupakan garis besar penyusunan laporan yang memudahkan jalan pikiran dalam memahami secara keseluruhan isi penelitian ini. Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang, permasalahan, tujuan, serta manfaat saya melakukan penelitian ini. Dan di bab ini juga terdapat batasan masalah yang berguna untuk membatasi lingkup area permasalahan yang akan saya teliti.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat tentang penjelasan teori-teori yang saya gunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini seperti pengertian organisasi, unit kegiatan mahasiswa, metode *extreme programing*, serta peralatan pendukungnya (*tools*) yaitu UML, bahasa pemrograman yang digunakan, dan lainnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kerangka pemikiran, pengumpulan data, metodologi pengembangan sistem, waktu dan tempat penelitian serta alat dan bahan yang saya gunakan untuk melakukan penelitian serta penulisan laporan skripsi ini.

BAB IV RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas tentang sejarah organisasi, struktur organisasi, analisa sistem yang sedang berjalan, perancangan sistem

usulan mulai dari *use case diagram*, *activity diagram*, skenario, serta desain aplikasi yang akan dibuat.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil aplikasi yang sudah dibuat seperti tampilan aplikasi dan uji coba semua fitur atau menu aplikasi yang sudah dibuat apakah sudah berfungsi dengan baik atau tidak.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini memberikan kesimpulan dari tugas akhir yang telah disusun dan juga saran yang diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

