BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Yudharta adalah salah satu lembaga perguruan tinggi di Pasuruan, yang berlokasikan di Kecamatan Purwosari Kabupaten pasuruan. Universitas Yudharta juga salah satu lembaga perguruan tinggi yang mengembangkan ilmu teknologi dan pengetahuan. Di Universitas Yudharta Pasuruan, sudah terdapat sistem informasi akademik(SIAKAD) berbasis web. SIAKAD merupakan sistem informasi di tingkat perguruan tinggi yang berfungsi untuk dosen memasukan nilai, mahasiswa melihat transkip nilai, FRS, cetak kartu ujian, dan lain-lain.

Pada penelitian sebelumnya (Ibrohim & Hermawan, 2016) menjelaskan bagaimana cara mahasiswa mengakses Sistem Informasi Akademik berbasis mobile dan apa saja yang bisa dilakukanya, sedangkan kami membuat aplikasi mobile yang hampir sama penggunaanya dengan Siakad yaitu sebuah system untuk wali mahasiswa agar mereka faham akan kegiatan dan pembayaran bahkan nilai ujian anaknya. Begitu pula penelitian sebelumya (Indra, 2018) yang menggunakan aplikasi mobile hanya dikhususkan untuk dan notifikasi jadwal perkulian. Pengembangan aplikasi mobile *academic information system* juga di lakukan oleh (Rolly & Hakiem, 2015) pada pengembangan nya rolly dan hakiem menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*) pada metode ini sangat membantu dalam waktu karna pengerjaan dengan metode RAD dapat di lakukan dengan waktu yang sangat singkat namun metode RAD juga memiliki kekurangan yaitu kelemahan yang berkaitan dengan waktu perhatian terhadap detail, RAD juga menyulitkan *programmer* yang tidak

berpengalaman dalam aplikasi ini dimana *programmer* di tuntut untuk menguasai analisis dan pada waktu yang sama mereka harus bekerja membangun sistem.

Kehadiran sistem informasi berbasis mobile merupakan pelengkap sarana dan prasarana yang ada serta memberikan informasi yang diperlukan baik bagi mahasiswa atau wali dari mahasiswa sehingga diperlukan aplikasi khusus yang dapat membantu dosen dan para staf untuk memberikan informasi bagi kepada wali mahasiswa secara efisien dan efektif.

Pada penelitian kali ini juga menggunakan user interface yang merupakan salah satu faktor terpenting dalam membangun sebuah aplikasi wali mahasiswa. Pada penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi desain user interfaces yang akan diterapkan pada aplikasi wali mahasiswa di universitas yudharta menggunakan metode UEQ. Cara kerja dari metode tersebut wali mahasiswa memcoba aplikasi yang telah di sediakan dengan login menggunakan nim dari mahasiwa tersebut untuk mengetahui baik tidaknya suatu interface aplikasi yang akan di jalankan, dengan cara memberikan suatu percobaan bagi wali mahasiswa atau mahasiswa itu sendiri sebanyak 10 responden agar mendapatkan hasil yang maksimal dan terjamin.

Makaperlu untuk mengembangkan/pembangunan aplikasi sistem informasi bagi para wali mahasiswa untuk memudahkan akses informasi secara mobile. Dengan adanya sistem informasi berbasis mobile maka orang tua dapat melihat perkembangan grafik pendidikan seorang anak dengan lebih mudah dan dapat di akses memalui prangkat mobile atau smartphone.

Berdasarkan penjelasan penulis di atas dalam penyusunan proposal skripsi ini mengambil judul "RANCANG BANGUN APLIKASI WALI MAHASISWA DI UNIVERSITAS YUDHARTA MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE" .

1.2 Rumusan Masalah

Dari Latar belakang diatas dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang dibahas adalah:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi bagi wali mahasiswa Universitas Yudharta Pasuruan dengan metode prototype.
2. Bagaimana cara menerapkan metode prototype pada aplikasi wali Mahasiswa.
3. Bagaimana membangun aplikasi wali Mahasiswa Yudharta menggunakan Flutter.
4. Bagaimana kinerja aplikasi wali mahasiswa.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan pembuatan lebih sistematik dan terarah, di tentukan terlebih dahulu batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya berfokus pada wali mahasiswa.
2. Pengembangan aplikasi ini mengunakan me
3. Data yang digunakan dalam pembangunan Aplikasi Wali Mahasiswa ini adalah data API dari database SIAKAD yaitu data nilai mahasiswa, data pembayaran mahasiswa, data jadwal perkuliahan mahasiswa.
4. Proses yang di lakukan meliputi : proses *login*, proses mendapatkan data, dan proses *log out*.
5. Informasi yang di berikan untuk *user* menjadi informasi yang tampil di layar *smartphone* adalah data nilai

mahasiswa, data pembayaran mahasiswa, dan data jadwal perkuliahan mahasiswa.

6. Dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan *software* Visual Studio Code, Flutter, Figma Interfaces Design and Prototype.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi wali yudharta ini adalah ;

1. Menerapkan metode prototype dalam pembuatan aplikasi wali mahasiswa universitas yudharta.
2. Merancang desain aplikasi wali mahasiswa yudharta dengan tampilan *user fiendly*.
3. Membangun aplikasi wali mahasiswa universitas yudharta pasuruan menggunakan flutter.
4. Mengetahui hasil kinerja aplikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengguna/Wali Mahasiswa :

   Memberikan kemudahan mengakses melalui mobile *smartphone*.

2. Bagi Universitas

   Menyediakan *platform* berbasis mobile *smarphone* bagi wali mahasiswa.