

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latarbelakang

Penerimaan Mahasiswa baru merupakan kegiatan wajib yang dilakukan oleh setiap perguruan tinggi dalam rangka mencari generasi-generasi baru yang berkualitas untuk meningkatkan kualitas kampus mereka, dimana calon mahasiswa akan mengikuti serangkaian kegiatan sebagai syarat untuk bisa masuk ke kampus yang dituju. Dulu, calon mahasiswa melakukan pendaftaran dengan cara manual, mereka harus datang ke kampus yang dituju dan mengisi formulir pendaftaran. Sekarang, perkembangan teknologi semakin maju, banyak perguruan tinggi menerapkan sistem online dalam pendaftaran registrasi mahasiswa baru. Sehingga calon mahasiswa dapat mendaftar sendiri dan tidak perlu datang ke kampus untuk melakukan pendaftaran.

Universitas Yudharta Pasuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan perguruan tinggi yang berada dibawah naungan Yayasan Darut Taqwa Pondok Pesantren Ngalah, dimana dalam proses penerimaan mahasiswa baru menggunakan sistem online. Ada yang berbasis Web dan ada yang berbasis mobile. Namun pada aplikasi mobile PMB Universitas Yudharta Pasuruan masih terdapat kekurangan yakni hanya menampilkan Web View dan tidak murni aplikasi android, terlalu banyak menu yang sertakan sehingga tidak fokus.

Banyak penelitian terkait Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) diantaranya pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru pada STMIK Akademi Bina Insani menggunakan Metode Waterfall (Yusuf & Rofiah, 2017). Pada penelitian ini menunjukkan, dengan metode Waterfall pengembangan sistem yang dilakukan menjadi

lebih mudah, namun kekurangan metode ini jika terjadi kesalahan dalam prosesnya, kita tidak bisa kembali ke proses yang sebelumnya dan dalam tahap pengujian sulit untuk kembali lagi untuk mengubah sesuatu yang tidak terdokumentasi dengan baik dalam konsep sebelumnya (Marisa, 2019). Penelitian lain menggunakan metode Agile pada pengembangan sistem informasi penerimaan peserta didik baru berbasis android (Muharom Zaef et al., 2018). Metode Agile digunakan dalam penelitian ini karena sistem dapat menyesuaikan terhadap kemungkinan perubahan yang ada saat pengembangan. Metode Agile merupakan model dari SDLC.

Berdasarkan latarbelakang diatas, peneliti mengambil judul “Pengembangan Aplikasi Android Untuk Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Yudharta Pasuruan Menggunakan Metode Agile SDLC” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi dengan menggunakan Flutter.
2. Bagaimana penerapan metode Agile SDLC dalam mengembangkan aplikasi PMB Universitas Yudharta Pasuruan.
3. Bagaimana hasil kinerja aplikasi.

1.3 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup masalah yang dibatasi sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya fokus pada pendaftaran mahasiswa baru.
2. Pengembangan aplikasi menggunakan metode Agile SDLC.

3. Sistem ini hanya menyediakan fitur daftar, login, jadwal tes, prodi, booklet, grafik data, contact, dan hasil seleksi.
4. Aplikasi ini hanya untuk calon mahasiswa yang mendaftar di Universitas Yudharta Pasuruan.
5. Data yang digunakan dalam form pendaftaran adalah dari data API dari SIAKAD Yudharta yang meliputi form pendaftaran yang terdiri dari identitas pendaftar, pendidikan dan orangtua.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan dari penelitian ini untuk membuat aplikasi penerimaan mahasiswa baru berbasis android. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Merancang Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Yudharta Pasuruan menggunakan tools Flutter.
2. Menerapkan metode Agile SDLC dalam pengembangan aplikasi PMB Universitas Yudharta Pasuruan.
3. Membuat tampilan yang user friendly.
4. Mengetahui hasil kinerja aplikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Pengguna/Calon Mahasiswa
Dapat digunakan untuk mendaftar ke Universitas Yudharta Pasuruan.
2. Bagi Universitas
Dapat membantu pihak kampus dalam pengelolaan proses Penerimaan Mahasiswa Baru.
3. Meminimalisir biaya dan waktu.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN