

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi pada zaman era *globalisasi* 4.0 yang saat ini telah memasuki generasi ke 5.0, kecepatan dalam teknologi harus dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya. Kecepatan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mampu mengubah tolak ukur pekerjaan didalam setiap aspek social kehidupan. Penggunaan teknologi yang membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Saat ini banyak perusahaan-perusahaan yang mengembangkan perusahaan mereka melalui teknologi *smartphone*, dimana perusahaan tersebut merancang atau membuat sebuah aplikasi yang berfungsi untuk mengenalkan produk-produk yang dimiliki oleh perusahaan tersebut. [1]

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, beberapa tahun terakhir sistem operasi telepon cerdas yang sedang populer saat ini adalah Android, sejak dibeli oleh Google, Android mengalami pertumbuhan yang sangat cepat. Pada bulan September 2012, pengguna Android telah mencapai 200 juta dan lebih dari 295.000 aplikasi telah tersedia di *Play Store*. Android merupakan *open source* sehingga setiap orang dapat membuat aplikasi untuk Android dan dapat menjualnya di *Play Store*. Semakin majunya perkembangan teknologi saat ini dan dengan besarnya kebutuhan terhadap informasi, sehingga dibutuhkan suatu Aplikasi yang bisa memudahkan serta meningkatkan efisiensi kinerja dalam berbagai hal.[2]

Fakultas Teknik dan Komputer merupakan salah satu Fakultas di Universitas Baturaja yang didirikan pada tanggal 8 Juli 1999, yang terdiri dari tiga Program Studi antara lain,

Teknik Sipil, Teknik Lingkungan, dan Teknik Informatika. Keadaan Fakultas Teknik dan Komputer saat ini memang sudah memiliki kemajuan yang sangat modern namun sulit untuk mencari informasi terdahulu seperti sejarah dan informasi lainnya. Website Fakultas Teknik dan Komputer masih tergabung dalam situs Universitas Baturaja dan tidak ada informasi lengkap di dalamnya. Oleh karena itu aplikasi *Company profile* ini di buat untuk bisa mengetahui sejarah singkat tentang Fakultas Teknik dan komputer, dari semenjak berdirinya Fakultas tersebut hingga sekarang, dengan adanya perkembangan digital maka *Company Profile* dibuat untuk memudahkan mahasiswa dan masyarakat mencari informasi tentang Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja.

*Company profile* ini merupakan suatu perancangan yang akan dibuat berdasarkan informasi yang di dapat dari program studi yang ada Fakultas Teknik dan Komputer. Perancangan ini merupakan suatu ide dari penulis untuk bisa mengetahui apa saja di dalam Fakultas dan di desain untuk menjadikan sebuah *Company profile* yang berbasis aplikasi yang bisa didownload oleh semua masyarakat dan mahasiswa, agar lebih tahu tentang Fakultas Teknik dan Komputer. Isi dari *Company Profile* itu sendiri terdiri dari awal mulanya terbentuk Fakultas dan deskripsi singkat tentang Fakultas tersebut yang akan dibuat semenarik mungkin dan bermanfaat bagi fakultas itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan dibuat aplikasi media informasi dengan judul **“Perancangan *Company Profile* Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Animate*”** .

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang *Company Profile* Fakultas Teknik Dan Komputer Universitas Baturaja berbasis Android dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animate*?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang penulis buat adalah sebagai berikut.

1. Perancangan aplikasi *Company profile* Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja
2. Informasi yang akan di tampilkan hanya sebatas tentang Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja
3. Aplikasi utama yang digunakan adalah *Adobe Aminate*

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi *Company Profile* pada Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja dengan memanfaatkan jaringan internet yang dibangun dan dapat diakses secara online melalui smartphone android.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis :
  - a. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis dalam bidang ilmu pengetahuan .
  - b. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jurusan Informatika Universitas baturaja.

## 2. Bagi Universitas

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
- b. Memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang sebenarnya.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan proposal ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN** : Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan juga sistematika penulisan.

**BAB II LANDASANTEORI** : Pada bab ini memuat landasan teori keilmuan yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

**BAB III METODE PENELITIAN** : Pada bab ini dijelaskan Lokasi penelitian, Metode Pengambilan Data, Waktu Penelitian, Alat dan Bahan, serta desain rancangan yang akan dibangun.

**BAB VI HASIL IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN** : Pada bab ini dijelaskan tentang diagram. Implementasi aplikasi, pengodean, dan pengujian akhir.

**BAB V PENUTUP** : Pada bab ini merupakan penutup dari kesimpulan dan juga saran.

