**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Kerja Praktek**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat sekarang ini, membuat kita untuk lebih membuka diri dalam menerima perubahan-perubahan yang terjadi akibat kemajuan dan perkembangan tersebut. Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, dan menyimpan untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis dan pemerintahan yang strategis untuk pengambilan keputusan. Informasi berbasis website memang memberikan informasi yang lengkap, namun pada era mobile saat ini, terdapat fitur-fitur yang dapat memanjakan pengguna, seperti push *notification*. Untuk itu diperlukannya sebuah aplikasi *mobile* untuk meningkatkan fitur-fitur dari informasi terserbut.

Kerja praktek merupakan simulasi bagi mahasiswa sebelum benar-benar bekerja di perusahaan/instansi/lembaga. Kerja praktek dilakukan guna mendapatkan gambaran yang lebih nyata di lingkungan kerja, serta bertujuan untuk mengasah kemampuan yang telah dimiliki, juga melatih mental dan budaya di lingkungan kerja untuk dapat mengetahui berkerja secara *professional*. Dalam kerja praktek di Badan Perancangan Pembangunan Daerah Provinsi Jawa Barat (BAPPEDA), praktikan berperan di bagian kepegawaian dan umum tepatnya di bagian IT untuk membantu programer di BAPPEDA membat software atau aplikasi-aplikasi yang di pakai di BAPPEDA sesuai kemampuan dari praktikan.

Praktikan belajar menganalisa untuk memecahkan masalah yang ada di BAPPEDA dan memberikan solusinya menggunakan pembuatan aplikasi untuk mempermudah pekerjaan di BAPPEDA. Dari analisa yang sudah di lakukan oleh praktikan maka munculah gagasan pembuatan aplikasi basis android tentang pemberitahuan rapat. Sebenarnya aplikasi yang di bangun sudah lebih dahulu berjalan namun beda platform, aplikasi yang sudah berjalan menggunakan SMS Gateway sedangkan praktikan memberikan solusi lewat pengembangan aplikasi lewat android.

Dari paparan diatas maka penulis mengangkat judul “Pengembangan Aplikasi Berbasis Mobile untuk Pemberitahuan rapat Badan Perencanaan Pembangunan Daerah provinsi Jawa Barat”.

1. **Identifikasi Masalah**

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat di identifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Terlalu banyak memakan biaya pulsa
2. Penyebaran informasi menggunakan SMS kini kurang efesien
3. Jika terjadi perubahan nomor telepon, pegawai tidak dapat pemberitahuan
4. **Maksud dan Tujuan**

Maksud :

1. Membantu pengembangan aplikasi yang digunakan saat ini dari system SMS Gateway menjadi Aplikasi Berbasis Android

Tujuan :

1. Memberikan informasi rapat kepada pegawai BAPPEDA
2. **Manfaat**
3. Menghasilkan aplikasi berbasis Android
4. Mempermudah pegawai untuk mendapatkan informasi jadwal rapat.
5. **Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam  maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, penulis membatasi hanya berkaitan dengan “Banyak penggunaan biaya pulsa, tidak tersampaikannya pemberitahuan rapat ke pegawai yang mengganti nomor telepon”.

1. **Metodologi Penelitian**

Design Penelitian Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu berjenis survei karena jenis penelitian ini diaplikasikan guna mengoleksi informasi maupun data mengenai populasi yang besar dengan memakai sampel yang relatif kecil. Populasi bisa mengikuti dan berhubungan dengan instansi lembaga orang organisasi maupun unit-unit kemasyarakatan dan sebagainya namun sumber paling utamanya ialah orang.

Pendekatan yang digunakan penulis dalam peneltitan ini adalah pendekatan kualitatif karena ingin memperoleh data yang lebih mendalam.

Metode penelitian yang di gunakan penulis dalam pengumpulan data adalah dengan cara melakukan wawancara secara mendalam.

1. **Sistematika Penulisan**

Untuk memahami lebih jelas laporan kerja praktek ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

* Berisi Latar belakang,Identifikasi Masalah,Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian, Batasan Masalah, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

1. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

* Berisi profile dari perusahaan tempat kerja praktek.
* Berisi landasan teori terciptanya aplikasi berbasis mobile.

1. BAB III PEMBAHASAN

* Berisi data-data kerja praktek.
* Berisi tentang penjelasan umum system yang akan di bangun.
* Berisi Hasil kerja praktek atau SKPL dari aplikasi yang di bangun.

1. BAB III KESIMPULAN

* Berisi Kesimpulan dari hasil kerja praktek.
* Berisi saran-saran.
* Berisi Daftar pustaka yang digunakan dalam laporan KP.