

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Telkom University sebagai salah satu perguruan tinggi terkemuka di Indonesia yang bergerak di bidang teknologi, komunikasi, dan pengembangan bisnis, terus berinovasi dan mewadahi berbagai aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa, baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Dengan visi menjadi perguruan tinggi yang berdaya saing di tingkat dunia, Telkom University menyelenggarakan berbagai program studi dan fasilitas untuk meningkatkan keterampilan profesional mahasiswa. Kebutuhan kampus, seperti seminar, workshop, kompetisi, dan bakti sosial, merupakan bagian penting dari pengembangan profesional dan pembentukan karakter mahasiswa.

Namun, mayoritas mahasiswa Telkom University cenderung memanfaatkan teknologi digital, sehingga mereka sangat bergantung pada teknologi digital untuk mengakses informasi. Mereka cenderung mencari informasi secara cepat dan efisien melalui platform digital yang mudah diakses. Di sisi lain, sebaran informasi kegiatan kampus masih tersebar di berbagai platform, seperti media sosial, situs web organisasi, dan papan pengumuman. Oleh karena itu, mahasiswa perlu mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Kebiasaan ini tidak hanya menyita lebih banyak waktu, tetapi juga meningkatkan kemungkinan mahasiswa untuk tidak mengikuti acara yang sesuai dengan minat mereka.

Berdasarkan survei yang dilakukan di kalangan mahasiswa Universitas Telkom, teridentifikasi bahwa banyak mahasiswa menghadapi kesulitan dalam memperoleh informasi tentang acara kampus karena kurangnya platform terpusat yang dapat menampilkan semua informasi terkait acara. Survei tersebut juga menunjukkan bahwa penyelenggara acara, seperti unit kegiatan mahasiswa dan organisasi mahasiswa, kesulitan untuk menjangkau khalayak yang lebih luas dan memperoleh umpan balik dari peserta. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan sebanyak 60% mahasiswa mendapatkan informasi mengenai event kampus dari media sosial. Lalu 60% mahasiswa

cukup kesulitan dalam menemukan event yang sesuai dengan minatnya, 33% mahasiswa cukup mudah dalam menemukan event yang sesuai, dan 1% mahasiswa merasa kesulitan.

Oleh sebab itu, diperlukan sebuah sistem berbasis mobile yang dapat memfasilitasi mahasiswa dalam hal partisipasi maupun interaksi dalam event kampus. Seperti informasi yang diberikan kepada satu sumber, sistem ini harus menyediakan informasi event secara komprehensif, memberikan fungsional registrasi kepada mahasiswa, check in menggunakan QR code, ranking terhadap event tersebut, dan berinteraksi dengan komentar. Keberadaan sistem ini diharapkan juga membantu penyelenggara dalam berhasil menerima feedback dan analisis keterlibatan peserta secara efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah yang dapat diusung dari pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan dan mengintegrasikan informasi event yang tersebar di berbagai platform agar lebih mudah diakses oleh civitas akademika Telkom University?
2. Bagaimana memastikan modul MyTelvent dapat memfasilitasi pengguna event dalam mencari acara event?
3. Bagaimana cara meningkatkan partisipasi dan interaksi mahasiswa dalam peningkatan partisipasi dan interaksi mahasiswa seputar event kampus?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan mengintegrasikan modul MyTelvent sehingga informasi acara kampus dapat disajikan secara terpusat dan mudah diakses oleh mahasiswa Telkom University.

2. Memfasilitasi pengguna event dalam menemukan acaranya melalui MyTelvent.
3. Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa dalam acara kampus dengan memanfaatkan fitur pencarian event, registrasi online dan check-in menggunakan QR code, booking event, pemberian rating, dan memasukkan komentar, yang tersedia di modul MyTelvent.

1.4 Batasan masalah

Batasan masalah untuk pengembangan sistem partisipasi dan interaksi pengguna dalam event kampus berbasis mobile MyTelvent:

1. Sistem ini dibangun secara eksklusif untuk civitas akademika, yang meliputi mahasiswa, dosen, dan penyelenggara event atau organisasi mahasiswa dan unit kegiatan mahasiswa di Telkom University
2. Sistem mencakup: fitur pencarian event, registrasi online dan check-in menggunakan QR code, booking event, pemberian rating, dan memasukkan komentar.

1.5 Cakupan Pengerjaan

Pengembangan modul MyTelvent berbasis mobile melibatkan beberapa cakupan, yaitu: pengembangan modul hingga pembuatan fitur utama yang sering digunakan. Fitur-fiturnya yaitu pencarian event, registrasi online dan check-in menggunakan QR code, booking event, pemberian rating, dan memasukkan komentar. Karena modul ini bertujuan memfasilitasi mahasiswa agar mudah mendapatkan informasi event dan meningkatkan interaksi mereka pada event kampus.

1.6 Tahapan Pengerjaan

Tahapan untuk mengembangkan aplikasi MyTelvent menggunakan metode Waterfall, menurut [1], Waterfall merupakan sebuah metodologi pengembangan sistem informasi yang termasuk kedalam bagian dari SDLC. Metode ini mengharuskan pengerjaannya dilaksanakan secara berurutan atau sekuensial, yang dimulai dari tahapan perencanaan konsep (requirement analysis), pemodelan sistem (desain sistem), implementasi, pengujian dan pemeliharaan (maintenance).

Berikut adalah tahapan pengerjaannya:

1. Perencanaan: Mengumpulkan kebutuhan dari Mahasiswa Telkom dengan membuat kuisioner dan melihat event yang sekarang.
2. Analisis Kebutuhan: Menganalisis kebutuhan dari data yang sudah dikumpulkan agar aplikasi benar-benar bisa menyelesaikan masalah yang ada.
3. Desain Aplikasi: Membuat desain tampilan aplikasi, struktur database, dan alur kerja aplikasi. Proses ini termasuk membuat sketsa dan desain awal.
4. Pengembangan Aplikasi: Mulai membangun aplikasi sesuai dengan desain yang sudah dibuat. Ini melibatkan pengkodean, menghubungkan dengan sistem pembayaran, dan membuat sistem notifikasi.
5. Testing Aplikasi: Menguji aplikasi untuk memastikan semua fitur berjalan dengan baik tanpa bug. Pengujian dilakukan di berbagai perangkat dan situasi.

Tabel 1. 1 Jadwal pengerjaan

Tahun	2025																			
Bulan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Desain sistem																				
Implementasi sistem																				
Pengujian																				
Deploy dan evaluasi																				

