BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gurat ungu merupakan suatu perusahaan jasa dalam bidang desain dekorasi dan layanan pesta terletak pada Jl.Sukun raya no 48 Janti (utara JEC), dalam pelayanan pesta Gurat Ungu terdapat karyawan Event organizer, biasanya karyawan bagian Event Organizer memiliki agenda kegiatan pekerjaan yaitu tersedianya event project, rapat briefing, dan rapat evaluasi.

Dalam menginformasikan adanya agenda kegiatan pekerjaan yang akan diselenggarakan oleh karyawan masih melalui teknologi Whatsapp Messenger secara group dimana semua karyawan dikumpulkan menjadi satu group hal tersebut dirasa kurang efisien apalagi saat admin menginformasikan terdapatnya event project beserta tanggal dan waktu pelaksanaan karyawan diharuskan menulis nama mereka satu persatu, bagi karyawan yang tidak bersedia mengikuti hal tersebut akan mengakibatkan terganggunya dari notifikasi grup yang ramai.

Smartphone yang digunakan karyawan kebanyakan menggunakan sistem operasi berbasis Android, dimana sistem operasi android yaitu bersifat open source yang source code nya dibebaskan untuk dilihat oleh orang lain gimana cara kerja dari sistem operasi tersebut sehingga dapat dikembangkan dari yang telah ada. Dari pengembangan aplikasi berbasis android akan mengurangi kesulitan dalam membangun sebuah aplikasi untuk agenda kegiatan pekerjaan karyawan gurat ungu.

Teknologi yang digunakan untuk membangun program ini yaitu menggunakan layanan firebase yang dimiliki oleh google berguna untuk mambantu dalam membangun aplikasi mobile maupun web dengan berbagai fitur yang telah disediakan, alasan menggunakan firebase untuk membangun program ini yaitu fitur realtime database yang berguna agar database dari aplikasi ini selalu bersifat realtime dan juga FCM untuk interaksi antar device, serta membangun aplikasi tanpa memerlukan server untuk pengoprasiannya.

Dengan adanya aplikasi yang telah berbasis android ini diharapkan dapat membantu para karyawan untuk mengetahui adanya kegiatan terupdate jadi nanti setiap karyawan yang bersedia mengikuti pekerjaan tidak perlu menulis list nama mereka melalui grup Whatsapp lagi akan tetapi personal langsung pada aplikasi dengan menekan join yang dimana secara otomatis system akan mengkonfirmasi dia bisa mengikuti pekerjaan pada waktu tersebut melalui aplikasi ini. Dimana info bahwa dia akan diikut sertakan atau tidak di project event tersebut yaitu pada pengumuman yang telah di share oleh admin pada aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi permasalahan bagaimana membuat aplikasi agenda kegiatan Event Organizer agar setiap karyawan yang menggunakan aplikasi akan mengetahui agenda kerja.

1.3 Ruang Linkup

Untuk memperjelas pembahasan ini diperlukan ruang lingkup yang jelas.

Adapun Batasan masalah dalam membangun aplikasi ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Pengguna aplikasi ini adalah admin dan karyawan kantor bagian Event Organizer.
2. Informasi kegiatan yang dimuat dalam aplikasi ini hanya kegiatan pekerjaan seperti informasi tersedia *event project*, rapat *briefing*, rapat *evaluation*, dan lain-lain.
3. Karyawan yang ingin mengikuti event mendaftarkan mandiri di aplikasi bukan diinput oleh admin
4. Tidak ada batasan karyawan yang bisa mengikuti untuk setiap event
5. Registrasi user karyawan hanya bisa dilakukan oleh admin
6. Update informasi kegiatan hanya bisa dilakukan oleh admin
7. Karyawan akan menerima notifikasi apabila ada informasi kegiatan baru pada aplikasi
8. Admin dapat melihat siapa saja karyawan yang mendaftarkan bersedia mengikuti event
9. Karyawan dapat melihat daftar kegiatan yang akan diselenggarakan
10. Karyawan dapat melihat daftar pengumuman yang di tambahkan oleh admin
11. Karyawan dapat Melihat lokasi acara event pada aplikasi
12. Untuk dapat menjalankan aplikasi harus terkoneksi dengan internet

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah untuk membantu karyawan dan manajemen kantor memberi informasi dan mendapatkan informasi agenda-agenda kegiatan yang akan diselenggarakan berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu karyawan mendapatkan informasi adanya agenda kegiatan pekerjaan dan melakukan konfirmasi bersedia mengikuti *event project*

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan Skripsi dengan judul "APLIKASI AGENDA KEGIATAN EVENT ORGANIZER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN TEKNOLOGI FIREBASE" dibuat dengan maksud untuk memberi gambaran yang umum tentang penelitian yang dilakukan.Sistematika penulisan Pra Skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 ini yaitu berisi tentang latar belakang masalahan yang diambil, menjabarkan rumusan masalah yang dihadapi, menentukan ruang lingkup untuk membatasi dari aplikasi yang akan dibuat, menentukan tujuan dan manfaat dari penelitian, dan terakhir yaitu sistematika penulisan

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

bab 2 ini yaitu berisi tentang tinjauan pustaka yaitu mengacu pada penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya dengan meninjau fitur, teknologi

dan kelebihan serta kekurangan dari penelitian yang akan digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori berisi tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik dari penelitian ini yang bertujuan untuk mendukung proses dari analisis permasalahan. Selain dari itu juga yaitu memberikan gambaran teknologi yang digunakan sebagai pendukung dari penelitian yang akan dilakukan ini.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab 3 ini yaitu berisi penjelasan tentang perancangan sistem yang akan dibangun. Meliputi analisis kebutuhan bahan/data, kebutuhan peralatan serta perancangan sistem yang meliputi arsitektur sistem, use case diagram, sequence diagram, activity diagram, class diagram dan rancangan antarmuka.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 ini yaitu berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang diahadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab 5 yaitu berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi diikuti pengujian telah menjacapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.