

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini semakin hari semakin berkembang dengan cepat. Begitu juga dengan smartphone. Smartphone setiap waktunya selalu memperbarui fitur-fitur di dalamnya. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa pengguna smartphone terus bertambah seiring dengan perkembangan jaman. Smartphone juga memiliki sisi yang negatif terhadap penggunanya, seperti penggunanya sibuk berinteraksi dengan smartphone. Yang mana sisi negatif tersebut akan menghilangkan bakat seseorang karena tidak mengasah bakat tersebut Semiawan(2018). Oleh karena itu untuk mengasah atau mengembangkan bakat diperlukan sebuah event yang diminati oleh remaja tersebut, dengan adanya event orang akan termotivasi untuk mengikuti dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, event juga secara tidak langsung juga menjadi media komunikasi untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada publik.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap masalah remaja yang ingin menyalurkan minat atau melatih bakatnya tetapi tidak memiliki wadahnya. Solusi yang diberikan yaitu dengan membangun sebuah aplikasi yang bisa menampung event yang bisa diikuti remaja Kecamatan Bengkalis dengan menggunakan aplikasi berbasis Mobile ini dengan metode prototype. Metode Prototyping ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan pelanggan lebih detail dikarenakan pelanggan kesulitan menyampaikan kebutuhannya dan gambaran yang jelas. Prototype bisa dikatakan sebagai contoh desain dan juga contoh sistem yang sudah jadi, namun belum berfungsi secara sempurna. Prototype akan memberikan secara garis besar bagaimana sebuah sistem dapat bekerja, dan kebanyakan sistem yang menjadi prototype belumlah menjadi sebuah sistem yang sempurna untuk dijalankan. Metode Prototype ini memiliki beberapa tahap yaitu, Pengumpulan Kebutuhan, membangun prototyping, evaluasi prototyping, mengkodekan sistem, menguji sistem, dan evaluasi sistem Maulana (2019). Dengan menerapkan metode prototype dapat memudahkan user dan penulis

dalam perancangan aplikasi ini, kebutuhan-kebutuhan fungsional yang kurang pada aplikasi. Dengan adanya aplikasi ini Remaja Kecamatan Bengkalis akan bisa mencari berbagai event yang ada pada aplikasi ini sesuai dengan minat remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang maka didapati rumusan masalah yaitu, bagaimana membangun aplikasi yang bisa menampung berbagai event menggunakan metode prototype untuk bisa diikuti remaja sesuai dengan kategori event yang diminati atau ada bakat yang mau dikembangkan oleh remaja.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Sistem ini dibangun berbasis mobile dengan menerapkan metode Prototype.
2. Penelitian ini berfokus terhadap remaja kecamatan Bengkalis.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi yang bisa menampung event untuk diikuti oleh remaja sebagai media untuk menyalurkan minat dan bakat remaja di Kecamatan Bengkalis dengan menggunakan metode prototype untuk penulis menganalisa, merancang dan membangun aplikasi.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

- a. Memberikan informasi seputar event dan job kepada remaja melalui aplikasi dan juga bisa diikuti remaja
- b. Tersalurnya minat dan bakat remaja dalam mengikuti event yang diikutinya menggunakan aplikasi.