BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan mading digital ditujukan agar dapat diakses kapan saja melalui *smartphone* dan komputer atau laptop. *Smartphone* merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi, termasuk adanya sistem operasi *mobile* di dalamnya. Pertumbuhan *smartphone* akhir-akhir ini menunjukan angka yang fantastis, khususnya di Indonesia (komalasari dan solikin, 2018).

Mading adalah Majalah dinding yang merupakan informasi secara tertulis, yang penyampaian biasanya di pajang di dinding suatu kampus. Mading juga salah satu media informasi yang sering mahasiswa gunakan dalam mencari informasi – informasi akademik di kampus, mading yang ada saat ini masih menggunakan sistem manual yaitu dengan cara menempelkan kertas di dinding. Hal ini kurang efisien dan kurang menarik Sehingga mahasiswa malas untuk melihat dan membaca Mading. Mading Manual saat ini kurang beroperasi dikarenakan mahasiswa lebih sering menggunakan media sosial seperti *whatsapp,facebook* dan *instagram* tapi informasi melalui media seperti itu dianggap kurang efisien karena harus *mengshare* infromasi satu persatu dari media sosial *whatsapp,facebook* dan *instagram*, Mading Manual terlalu banyak tempelan yang sudah usang dan jarang dibersihkan sehingga membuat tampilan mading kurang menarik serta mahasiswa juga sudah jarang melihat mading dikarenakan harus datang langsung kekampus dan itu dianggap membutuhkan waktu dan dana belum lagi ketika kertas informasidi rusak oleh pihak yang tidak bertanggung jawab sehingga adanya informasi yang kurang jelas dan tidak tersampai dengan baik. Untuk Menyelesaikan Permasalahan diatas penulis Merancang Aplikasi Mading *online* untuk Politeknik Negeri Bengkalis Berbasis *website* Menggunakan Metode *Extreme Programming*.

Aplikasi ini dapat Mempermudahkan admin dalam memasukan infromasi – informasi yang inggin disampaikan ke mahasiswa dan dapat mempermudahkan mahasiswa dalam mencari informasi – informasi sepertipengumuman, event, karya, jadwal kuliah dan infromasi kegiatan – kegiatan yang sedang berlangsung di organisasi.

Untuk Menyelesaikan maka penulis Merancang Aplikasi Mading *Online* untuk Politeknik Negeri Bengkalis berbasis *website* menggunakan Metode *Extreme Programming (XP). Extreme Programming* merupakan sebuah model pengembangan perangkat lunak yang modelnya termasuk dalam pendekatan *iteratif* atau secara berulang – ulang dan sebuah model perangkat lunak yang tahapannya telah disederhanakan sehingga model ini menjadi lebih fleksibel dan efekif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari lantar belakang di atas, dapat dirumuskan suatu permasalah yaitu bagaimana cara meracang Aplikasi Mading *Online* Untuk Politeknik Negeri Bengkalis berbasis web dengan menarik.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya diterapkan pada Kampus Politeknik Negeri Bengkalis
2. Aplikasi ini tidak bisa diakses secara *offline*

1.4 Tujuan

Tujuan dari Penelitian ini yaitu Membangun Sebuah Aplikasi Mading *Online*untuk politeknik negeri bengkalis berbasis *website* dengan menggunaka nMetode *Extreme Programming* (XP).

1.5 Manfaat

Manfaat dari Penelitian ini diharakan:

1. Mempermudahkan mahasiswa dalam mencari informasi akademik

2. Mempermudahkan mahasiswa dalam memasukkan informasi-informasi akademik

Mempermudahkan mahasiswa dalam menlihat informasi-informasi akademik.