

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi *mobile* atau sering juga disebut dengan istilah *Mobile Apps* adalah aplikasi dari sebuah perangkat lunak yang dalam pengoperasiannya dapat berjalan diperangkat mobile, dan memiliki sistem operasi yang mendukung perangkat lunak secara standalone[1].

aplikasi mobile berasal dari kata application dan mobile. Application yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan[2]. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan mobile dapat di artikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain[3].

Kata mobile mempunyai arti bergerak atau berpindah[4], sehingga aplikasi mobile menurut adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di mobile device *Rangsang Purnama (2010)*. Dengan menggunakan aplikasi mobile, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya. Menurut (Nazruddin, 2012), Android merupakan sistem operasi yang digunakan pada telepon pintar dan komputer tablet berbasis Linux yang terdiri dari sistem operasi, middleware, dan aplikasi utama[5].

Pemanfaatan aplikasi mobile untuk hiburan paling banyak digemari oleh pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur game, music player, sampai fitur belanja online seperti e-commerce membuat kita mejadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun[6].

Pemilihan Binar Academy sendiri sebagai tempat penulis melaksanakan Studi Independen dikarenakan Binar Academy merupakan tempat edukasi yang bergerak di bidang teknologi dan informasi dan memiliki tujuan untuk melatih talenta anak-anak muda. Di Binar Academy sendiri peserta diajarkan *Soft Skill* maupun *Hard Skill* yang didapatkan dari pembelajaran bersama Fasilitator dan juga mempelajari tugas-tugas *challenge* di setiap *chapter*nya.

1.2 Maksud dan Tujuan Studi Independen

Maksud dari pembelajaran studi independen Android Engineer ini adalah Mempelajari berbagai keahlian lain yang belum pernah dipelajari sebelumnya di Universitas, dan juga memperluas relasi antar mahasiswa diluar Universitas. Tujuan dari Studi Independen Android Engineer ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi Mobile *e-commerce* sebagai bentuk tugas akhir dari Studi Independen di Binar Academy.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Studi Independen

Waktu Pelaksanaan Studi Independen yang dilakukan selama 5 bulan dimulai dari tanggal 14 Februari 2022 hingga 22 Jul 2022. Prosedur pelaksanaan studi independen dilakukan secara online melalui aplikasi zoom. Waktu kelas dilaksanakan yaitu Setiap hari Senin hingga Jumat pukul 19.00 WIB hingga 22.00 WIB

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA