

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini berisi perbandingan antara penelitian yang diteliti dengan penelitian terdahulu. Penelitian tersebut digunakan penulis sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian ini. Penulis menemukan empat referensi berupa jurnal dan skripsi yang memiliki keserupaan dengan penelitian yang diteliti penulis.

Penelitian pertama berjudul *Pengembangan Aplikasi Android pada UKM Basket Universitas Diponegoro*. Penelitian ini ditulis oleh Adrian Putranda R., R. Rizal Isnanto, Rinta Kridalukmana pada tahun 2016. Pembangunan aplikasi ini berguna untuk informasi mengenai UKM Basket. Selain itu aplikasi ini memiliki fitur lain seperti notifikasi jam latihan sebagai pengingat waktu latihan UKM. Bahasa pemrograman yang digunakan yakni Java. [4]

Penelitian kedua berjudul *Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Keanggotaan Organisasi Olahraga Bela Diri Berbasis Android*. Penelitian ini ditulis oleh Yosapat pada tahun 2021. Pembangunan aplikasi ini berguna untuk Sistem informasi Yayasan Indonesia Aikikai. Selain itu aplikasi ini memiliki fitur lain yakni *geolocation* sebagai penunjuk arah ke tempat *dojo*. Bahasa pemrograman yang digunakan yakni Java. [5]

Penelitian ketiga berjudul *Pembangunan Aplikasi Mobile Presensi Pegawai*. Penelitian ini ditulis Laurentius Pradipta oleh pada tahun 2020. Pembangunan aplikasi ini berguna untuk membangun alat bantu bagi sebuah perusahaan yang perlu mengelola presensi pegawai yang memiliki nama XPREXENCE. Selain itu aplikasi ini memiliki fitur lain seperti laporan presensi, pengajuan izin dan pengajuan *reimbursements*,. Bahasa pemrograman yang digunakan yakni Java. [6]

Penelitian keempat berjudul *Aplikasi HIMAINFRA Berbasis Android*. Penelitian ini ditulis oleh Silvy Krismayanti Winarto Giam, Henry Novianus Palit, Anita Nathania Purbowo pada tahun 2018. Pembangunan aplikasi ini berguna

untuk membantu BEM Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kristen Petra dalam mengumpulkan setiap acara dan pendaftaran panitia.. Selain itu aplikasi ini memiliki fitur lain seperti *Broadcast*, *E-Voting*, *To Do List*. Penelitian ini menggunakan framework Ionic yang menggunakan AngularJS sebagai engine, HTML5 dan CSS. [7]

Penelitian kelima berjudul *Aplikasi Informasi Dan Pemesanan E-Tiket Acara Kampus Berbasis Android Di Universitas Islam Syekh Yusuf*. Penelitian ini ditulis oleh Siti Mardiah Holilah, Djamaludin, dan Syahrani Syam. Pembangunan aplikasi ini berguna untuk membantu organisasi mahasiswa dalam mempublikasikan dan pengelolaan tiket kegiatan mahasiswa. Selain itu aplikasi ini juga dapat mencetak laporan daftar peserta kegiatan mahasiswa. [8]

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, penulis membangun aplikasi ini digunakan untuk membantu SEMA FTI UAJY dalam pendataan kegiatan mingguan komunitas FTI UAJY. Aplikasi ini dibangun dengan Bahasa pemrograman Dart dan menggunakan *framework* Flutter dalam pembuatannya sehingga membuat perbedaan dari penelitian sebelumnya dimana masih menggunakan Java. Aplikasi ini juga memiliki gabungan dari beberapa fitur yang sudah pada penelitian sebelumnya yakni notifikasi kegiatan kepada anggota komunitas, *voting* kegiatan sebagai proses sebelum menentukan jadwal kegiatan, dan laporan kegiatan dalam bentuk grafik untuk membantu koordinator divisi dalam melakukan *monitoring* kegiatan komunitas yang menambah nilai tambah pada aplikasi ini dibanding penelitian sebelumnya. Tentunya fitur-fitur tersebut juga disesuaikan dengan kebutuhan divisi Minat Bakat Senat Mahasiswa FTI UAJY dalam mendata kegiatan.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan

Judul	Pengembangan Aplikasi Android pada UKM Basket Universitas Diponegoro[4]	Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Keanggotaan Organisasi Olahraga Bela Diri Berbasis Android[5]	Pembangunan Aplikasi Mobile Presensi Pegawai[6]	Aplikasi HIMAINFRA Berbasis Android[7]	Aplikasi Informasi Dan Pemesanan E-Tiket Acara Kampus Berbasis Android Di Universitas Islam Syekh Yusuf[8]	Pembangunan Aplikasi Kegiatan Komunitas FTI UAJY Berbasis Android *
Penulis	Adrian Putranda R. , R. Rizal Isnanto, Rinta Kridalukmana	Yosapat	Laurentius Pradipta Y.	Silvy Krismayanti Winarto Giam, Henry Novianus Palit, Anita Nathania Purbowo	Siti Mardiah Holilah, Djamaludin, Syahriani Syam	Dionisius Bagas K
Basis	Mobile (Android)	Mobile (Android)	Mobile (Android)	Mobile (Android)	Mobile (Android)	Mobile (Android)
Bahasa Pemrograman / Framework	Java	Java	Java	Ionic	Java	Dart/Flutter
Tujuan	Informasi mengenai UKM Basket	Sistem informasi Yayasan Indonesia Aikikai	Membangun alat bantu bagi sebuah perusahaan yang perlu mengelola presensi pegawai.	Membantu BEM Fakultas Ilmu Komputer dalam mengumpulkan setiap acara dan pendaftaran panitia.	Membantu BEM Universitas dalam melakukan publikasi dan pendaftaran peserta acara kegiatan kampus.	Membantu Sema FTI dalam pendataan kegiatan komunitas FTI UAJY

Fitur lainnya	Notifikasi jam latihan	Geolocation	Laporan presensi, Pengajuan izin	Broadcast, E- <i>Voting</i> , To Do List, Pendaftaran Panitia	E-tiket, Laporan Daftar Peserta	Notifikasi, <i>Voting</i> , Laporan Kegiatan
---------------	------------------------	-------------	----------------------------------	---	---------------------------------	--

*) Penelitian sedang dilakukan.

