

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seminar merupakan suatu kegiatan yang dihadiri oleh banyak orang dari berbagai kalangan atau diikuti oleh beberapa perkumpulan organisasi yang dilakukan di suatu tempat di dalam 1 (satu) ruangan. Kegiatan seminar dilakukan untuk membahas mengenai suatu masalah dan memberikan sebuah solusi ilmiah. Menurut (Damanik, 2018) seminar berasal dari kata latin yaitu *semin* yang artinya “benih”, atau dapat diartikan seminar berarti “tempat benih-benih kebijaksanaan”. Seminar juga merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk proses memecahkan suatu masalah, atau proses untuk menemukan sebuah solusi yang biasanya diangkat dari hasil sebuah penelitian (Karim *et al*, 2019).

Dalam kegiatan seminar proses yang dilakukan yaitu berupa sebuah interaksi yang bersifat dialog, dimana di dalam seminar terdapat pemberi makalah (*presenter*), peserta (audiens) dan penengah (moderator). Selanjutnya alur dari kegiatan seminar nantinya yaitu pemberi makalah (*presenter*) akan menjelaskan mengenai topik atau makalahnya terlebih dahulu hingga selesai. Setelah selesai, para peserta (audiens) dapat mengajukan seputar pertanyaan mengenai topik atau makalah yang sudah dibahas sebelumnya oleh pemberi makalah (*presenter*). Kegiatan seminar dipimpin oleh seorang penengah (moderator) sebagai pengendali acara seminar tersebut. Kesimpulan dari materi dan hasil rangkuman dari diskusi yang sudah dilakukan, biasanya dibacakan oleh moderator di akhir acara.

Namun sejak pandemi Covid-19 melanda Indonesia, serta didukung dengan Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 mengenai Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) (Syahadati *et al.*, 2021), kehidupan manusia menjadi berubah total, dimana yang awalnya bisa bekerja, belajar maupun beribadah di luar rumah, menjadikan semua orang harus menjaga jarak dan beraktivitas di dalam rumah (Setyawati, 2020) dan mengurangi kegiatan atau aktivitas dari luar rumah (Purwanto, 2020). Hal ini berdampak terhadap proses pembelajaran, salah satunya dengan mengikuti kegiatan seminar.

Terkait dengan dilakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), menyebabkan kegiatan seminar yang biasa dilakukan di dalam 1 (satu) ruangan dengan mengumpulkan orang banyak mengalami pembatasan atau penghentian sementara untuk mencegah penyebaran virus tersebut (Ariani *et al.*, 2020). Akibat yang ditimbulkan adalah banyak di antara kalangan pelajar, akademisi dan masyarakat umum mengalami ketertinggalan dalam mendapatkan suatu informasi atau pengetahuan. Sehingga, hal tersebut memunculkan sebuah ide untuk dapat menciptakan suatu solusi baru yang dapat memecahkan masalah tersebut, yaitu dengan kehadiran *website* seminar (*webinar*).

Webinar didefinisikan sebagai sebuah seminar, pengajaran, presentasi, atau *workshop* yang dilakukan secara *online* melalui media internet, dan dapat dihadiri oleh banyak orang dari berbagai lokasi yang berbeda. Selama sesi berlangsung, peserta dapat berinteraksi secara langsung melalui media teks (*chat*), audio, dan video (Durahman & Muhammad Noer, 2019). Menurut (Mansyur *et al.*, 2019) *webinar* menjadi salah satu solusi bagi seseorang yang bekerja atau belajar secara *online*, untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan tambahan.

Kehadiran *webinar* memang dirasakan sangat membantu di masa pandemi Covid-19 saat ini, seperti halnya penghematan biaya, waktu, akses yang mudah, dan mudahnya mendapat informasi tambahan dalam mengikuti kegiatan *webinar* (Durahman & Muhammad Noer, 2019). Sehingga, banyak dari kalangan pelajar, akademisi dan masyarakat umum yang memanfaatkan *webinar* untuk menambah dan mencari pengetahuan atau informasi.

Kegiatan *webinar* dilakukan dengan menggunakan beberapa platform aplikasi seperti Zoom, Google Meet, dan lain-lain, tergantung dari pihak penyelenggara kegiatan *webinar*. Sebelum acara *webinar* dimulai, pihak penyelenggara kegiatan *webinar* biasanya membuat sebuah poster ataupun tautan yang dibagikan melalui media sosial ataupun situs *web* (Mariam *et al.*, 2020). Poster atau tautan yang dibagikan tersebut berisi mengenai judul *webinar*, waktu *webinar*, dan lain-lain, yang meliputi mengenai informasi seputar *webinar* yang akan diselenggarakan.

Poster dan tautan dapat membantu pihak penyelenggara untuk mendapatkan peserta yang ingin mengikuti kegiatan *webinar* dan memudahkan peserta yang ingin mengikuti kegiatan *webinar*. Namun dengan poster dan tautan saja, masih ditemukan

beberapa kendala. Salah satunya dari pihak penyelenggara kegiatan *webinar*, dimana masih mengalami kesulitan untuk mendapatkan peserta yang benar-benar dapat hadir di acara *webinar* yang diselenggarakannya. Tidak jarang ditemukan perbedaan jumlah data orang yang melakukan pendaftaran acara *webinar* dengan jumlah data orang yang mengikuti kegiatan sesi acara *webinar* yang berlangsung. Selain dari pihak penyelenggara terdapat kendala juga dari pihak peserta yang meliputi kalangan pelajar, akademisi dan masyarakat umum. Peserta yang ingin mengikuti kegiatan *webinar*, namun mengalami kesulitan dalam menemukan tema atau kategori *webinar* yang sesuai dengan keinginan dan kebanyakan peserta tidak memiliki akun sosial media untuk mencari kegiatan *webinar*. Sehingga, hal tersebut menuntut adanya sebuah aplikasi yang dapat membantu peserta dalam mencari *webinar* yang sesuai.

Teknologi semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu, salah satunya adalah perkembangan dari perangkat *mobile*. *Mobile* merupakan sistem perangkat lunak yang dibuat untuk dapat digunakan atau digerakkan tanpa harus menggunakan kabel. Contoh dari perangkat *mobile* yaitu: *smartphone*, tablet, dan PDA. Saat ini sistem operasi perangkat *mobile* yang paling banyak digunakan yaitu Android. Android merupakan sebuah sistem operasi *mobile* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh. Android juga merupakan sebuah platform yang lengkap baik dalam menyediakan sebuah *tools* untuk pengembang dan dukungan dari berbagai komunitas *open source* di berbagai dunia (Kautsar, 2018). Android mengalami perkembangan baik dari segi jumlah perangkat yang menggunakan platform tersebut dan didukung dengan teknologi yang digunakan.

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat mempengaruhi kehidupan manusia dari beberapa aspek, salah satunya adalah aspek pendidikan. Dalam aspek pendidikan perkembangan teknologi sangat dibutuhkan, salah satunya adalah dengan dilakukannya pemanfaatan yang dilakukan oleh sekolah atau kampus untuk mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi, sehingga memunculkan perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hujair, 2009).

Adapun ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan adalah surat Al-Alaq ayat 1-5.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya :

“*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajarkan manusia dengan perantara kalam, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak dia ketahuinya.*” (QS. Al - Alaq [96]: 1-5).

Pemanfaatan dan dukungan teknologi sangat dibutuhkan pada era digital saat ini. Permasalahan yang terjadi dapat diatasi melalui pemanfaatan teknologi yaitu dengan mengembangkan sebuah aplikasi Android yang digunakan sebagai media pembelajaran dan registrasi *webinar*. Aplikasi yang diusulkan oleh penulis menggunakan pemanfaatan teknologi *smartphone* berbasis Android yang sedang banyak digunakan pada saat ini. Aplikasi yang dibuat penulis, diberi nama *Event Online* dapat mempermudah peserta yang sedang mencari kegiatan *webinar* berdasarkan tema atau kategori yang sedang dicari, selanjutnya peserta cukup mudah melakukan pendaftaran *event webinar* yang sudah dipilih, hanya dengan melakukan registrasi akun di awal berdasarkan *e-mail* yang *valid*. Selain itu dari sisi pihak penyelenggara *webinar* dapat dengan mudah menemukan peserta tanpa harus melakukan posting poster di media sosial atau situs web untuk menarik peserta.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat dirumuskan masalah yang harus diselesaikan yaitu:

1. Bagaimana membangun aplikasi *Event Online*?
2. Bagaimana tingkat keberhasilan aplikasi *Event Online* yang diuji menggunakan *blackbox testing*?
3. Bagaimana tingkat penggunaan aplikasi *Event Online* yang diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS)?
4. Bagaimana tinjauan Agama Islam terhadap aplikasi *Event Online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun aplikasi *Event Online*.
2. Untuk mengukur tingkat keberhasilan aplikasi *Event Online* yang diuji menggunakan *blackbox testing*.

3. Untuk mengukur tingkat penggunaan aplikasi *Event Online* yang diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS).
4. Untuk meninjau aplikasi *Event Online* dari sudut pandang Agama Islam.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini dapat mempermudah seseorang dalam mengikuti kegiatan *webinar*.
2. Aplikasi ini dapat membuat kegiatan pencarian *event webinar* dapat lebih mudah, dikarenakan sudah dibagi berdasarkan tema atau kategori *webinar*.
3. Aplikasi ini dapat mempermudah dalam melakukan pemesanan *event webinar*.
4. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi mengenai jadwal diadakannya kegiatan *webinar*.
5. Aplikasi ini dapat mempermudah penyelenggara *event webinar* dalam mencari peserta *event*.
6. Aplikasi *Event Online* dapat memberikan keuntungan (*benefits*) untuk admin (pembuat aplikasi).

1.5 Batasan Penelitian

Batasan dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Event Online* dapat dijalankan pada Android versi 10 ke atas.
2. Aplikasi *Event Online* membutuhkan koneksi Internet untuk menjalankannya.
3. Pembayaran *Event Online* dilakukan secara manual via transfer, dan bukti pembayarannya diunggah ke aplikasi *Event Online* yang harus diverifikasi oleh pihak penyelenggara *event webinar*.
4. Aplikasi *Event Online* menggunakan Firebase Cloud untuk menyimpan data.
5. Aplikasi *Event Online* membatasi postingan beberapa gambar ukurannya.
6. Setiap pengguna (*use*) hanya dapat melakukan *order event* hanya 1 (satu) kali.