

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi pada bidang teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Seiring dengan itu, perangkat *mobile* telah mendominasi kehidupan dengan segala macam fasilitas dan fitur yang ditawarkan. Hampir semua hal dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat *mobile* seperti pesan makanan, belanja baju, mengobrol dengan orang lain, membaca berita, dan lain-lain. Sistem operasi yang sering dipakai untuk membuat perangkat *mobile* ialah Android, iOS, dan Windows Phone.

Anime merupakan anime khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. *Anime* banyak diminati oleh berbagai kalangan baik anak – anak, remaja maupun dewasa pernah menonton anime. Perkembangan anime memang selalu menarik untuk diikuti, terlebih bagi mereka para pencinta anime yang selalu setia menunggu anime baru yang akan rilis setiap musimnya.

Dengan adanya website seperti AniList dan AniChart yang membahas lengkap mengenai semua anime, baik yang masih tayang sekarang maupun yang

akan tayang musim depannya, tentunya ini akan mempermudah bagi penikmat anime untuk mengetahui informasi yang jelas mengenai anime yang ditunggu-tunggu tersebut. Seperti judul anime, jadwal tayang, studio, genre serta sinopsis dari anime tersebut. Website seperti JepangKita dan JurnalOtaku membahas berita anime yang paling baru. Website wardhanime, oploverz dan nekonime yang menyediakan jadwal rilis anime. Berpindah-pindah website satu dengan lain, kurang efisien bagi pengguna *smartphone*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diambil penelitian dengan judul **"Pembuatan Aplikasi Mobile AniBase Menggunakan Ionic Framework"**. Hasil penelitian berupa aplikasi *mobile* yang menampilkan data tentang anime yang akan rilis, yang sedang tayang dan berita baru tentang anime.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu **"Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Mobile AniBase?"**

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari perumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas maka permasalahan yang ada akan dibatasi pada:

1. Aplikasi AniBase yang akan dibuat ini hanya memuat informasi mengenai berita baru tentang anime, anime yang akan rilis musim depan, dan yang sedang tayang atau rilis.
2. Aplikasi ini hanya berjalan pada *smartphone* dan *tablet*, berbasis Android.

3. Aplikasi ini berjalan minimal pada sistem operasi Android Jelly Bean.
4. Aplikasi ini akan berjalan maksimal jika ukuran layar 4 inci atau lebih.
5. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia.
6. Aplikasi yang digunakan Sublime, Chrome, Ionic Framework, Ionic View, Ionic Lab dan menggunakan Firebase.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Memuat maksud dari keinginan penulis yang hendak dicapai, maka tujuan dari pembuatan aplikasi AniBase adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi AniBase dalam perangkat *mobile* yang dapat menampilkan mengenai anime yang akan rilis, yang sedang tayang dan berita tentang anime.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya aplikasi AniBase ini diharapkan akan terdapat manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti
  - a. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
  - b. Untuk mengetahui dan mengukur kemampuan peneliti dalam merancang dan membuat aplikasi berbasis Android.

## 2. Bagi Akademik

- a. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mahasiswa yang ingin melakukan pengembangan dalam membuat aplikasi Android.

## 3. Bagi Masyarakat

- a. Masyarakat dapat mengetahui anime yang akan datang musim depan.
- b. Masyarakat dapat mengetahui anime yang rilis tiap harinya.
- c. Masyarakat dapat mengetahui berita anime terbaru setiap harinya.
- d. Masyarakat dapat mengetahui informasi mengenai suatu anime, seperti judul anime, jadwal ris, studio, dan juga sinopsis dari anime tersebut.

### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan aplikasi AniBase ini dibutuhkan beberapa metodologi pelaksanaan agar lebih terstruktur. Metode yang akan digunakan dalam proses skripsi ini antara lain

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pada tahap ini dilakukan studi tentang berbagai macam literature yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi tersebut. Kemudian, belajar bagaimana mengolah setiap komponen ionic untuk membangun aplikasi tersebut.

#### **1.6.2 Metode Pengembangan**

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode pengembangan *System Development Lifecycle (SDLC)* dalam pengembangannya. Pelaksanaan SDLC sendiri dibagi dalam empat tahapan utama yaitu Perencanaan, Analisis, Perancangan dan Implementasi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini akan terbagi menjadi lima bab agar dapat dipahami dan dimengerti, yaitu :

**BAB I PENDAHULUAN**, Bab ini merupakan bab pembuka yang berisi mengenai gambaran umum mengenai skripsi yang diambil. Pada bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**, Bab ini menguraikan landasan teori yang merupakan kumpulan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang digunakan untuk perancangan aplikasi.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**, Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**, Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan system, pembuatan program, dan pengujian program.



**BAB V PENUTUP**, Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan skripsi dan saran yang diberikan untuk pengembangan yang mungkin akan dilakukan pada setiap skripsi.

**DAFTAR PUSTAKA**

