

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi. Munculnya beragam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat desktop based, web based hingga yang sekarang ini munculnya aplikasi-aplikasi baru yang berjalan dalam telepon selular. Pemilihan telepon selular untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, sifat dari telepon selular yang fleksibel menjadi salah satu alasannya. Sekarang ini telepon selular seakan menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi masyarakat. Hingga saat ini tercatat paling tidak terdapat 180 juta pengguna telepon selular dengan angka pertumbuhan pada tahun 2010 mencapai 80%. Telepon selular ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja melainkan juga oleh anak-anak.

Penggunaan telepon selular selain sebagai media komunikasi, juga menjadikannya sebagai media permainan. Beragam aplikasi hingga permainan telah banyak yang berjalan dalam telepon selular. Peminat aplikasi maupun game

yang berbasis android mobile juga meningkat seiring dengan adanya aplikasi atau game yang diproduksi secara open source. Dengan mengikuti perkembangan teknologi, hal inilah yang melatar belakangi di buatnya suatu aplikasi mobile berbasis android.

Teknologi informasi berperan penting dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Salah satu teknologi informasi yang berkembang adalah smartphone. Dengan berkembangnya teknologi informasi, perkembangan smartphone menjadi sangat canggih, salah satunya kemajuan teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan pelayanan umum. Seperti teknologi Informasi berbasis Android, pada pencarian Kode Pos, masyarakat masih terdapat kesulitan dalam mencari informasi kode pos tempat mereka berada melalui telepon selular berbasis android.

Dari permasalahan diatas maka penulis mencoba untuk merancang serta membangun sebuah aplikasi berupa Kode Pos Indonesia Berbasis Android yang dapat digunakan untuk membantu masyarakat agar lebih efisien dalam melakukan pencarian lokasi maupun kode pos indonesia yang diinginkan dengan lebih cepat, tepat, dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi pencarian kodepos berbasis android berdasarkan wilayah tertentu?

2. Bagaimana membuat aplikasi pencarian alamat wilayah berdasarkan kodepos tertentu?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka dibuatlah batasan-batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari permasalahan. Adapun batasan-batasan tersebut antara lain sebagai berikut.

1.3.1 Batasan Konten

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada yaitu Kose Pos Indonesia maka perlu diadakan pembatasan konten. Batasan-batasan konten tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Data yang akan di gunakan adalah :
 - a. Data Kelurahan seluruh Indonesia
 - b. Data Kecamatan seluruh Indonesia
 - c. Data Kota atau Kabupaten Indonesia
 - d. Data Provinsi seluruh Indonesia
 - e. Data Kode Pos seluruh Indonesia
2. Proses yang ada di aplikasi ini adalah :
 - a. Pencarian lokasi berdasarkan Kode Pos
 - b. Pencarian Kode Pos berdasarkan lokasi
3. Informasi yang dihasilkan :
 - a. Kode Pos berdasarkan lokasi yang dicari.
 - b. Lokasi berdasarkan kode pos yang dicari.

4. Proses update data
 - a. Update data dilakukan melalui database editor yaitu SQLite database browser sehingga ketika ada perubahan database maka aplikasi akan di *build* ulang dengan versi aplikasi yang berbeda.
 - b. Tidak ada halaman admin.

1.3.2 Batasan Software

1. Software yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan gambar-gambar dan vektor yaitu Adobe Illustrator CS 5.
2. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi “Kode Pos Indonesia” berbasis Android adalah Eclipse Juno dengan SDK dan AVD Android minimum versi 2.2 (Android Froyo).
3. SQLite Mozilla untuk mengetahui apakah database yang dibuat sesuai dengan perancangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penulisan penelitian ini adalah bertujuan untuk :

1. Untuk membantu masyarakat agar lebih efisien dalam melakukan pencarian lokasi maupun Kode Pos Indonesia yang diinginkan
2. Untuk mempermudah PT.Pos Indonesia dalam sosialisasi dan membantu masyarakat dalam pencarian Kode Pos yang dibutuhkan.
3. Sebagai syarat kelulusan program S1 (Strata-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai perancangan dan pembuatan sebuah aplikasi “Kode Pos Indonesia” berbasis Android. Yang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi lanjutan untuk pembuatan-pembuatan aplikasi lainnya.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang nantinya dapat diaplikasikan/install pada *smartphone* berbasis android yang dimiliki pengguna. Selain itu, diharapkan aplikasi ini membantu masyarakat dalam pencarian Kode Pos yang dibutuhkan.

1.6 Metodologi Penelitian

1. Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mencari solusi bagaimana membuat aplikasi pencarian kodepos berbasis android berdasarkan wilayah tertentu, dan pencarian alamat wilayah berdasarkan kodepos tertentu.

2. Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu :

a. Observasi

Observasi tentang bagaimana cara membuat aplikasi kode pos

indonesia pada *smartphone* Android.

b. Pustaka

Pencarian referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini baik dari jurnal, buku, maupun internet.

3. Metode Analisa Data

Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisa dari data yang telah diperoleh. Dari rumusan masalah dapat diperoleh bahwa masalahnya adalah bagaimana membuat aplikasi kode pos indonesia menjadi lebih efisien dalam melakukan pencarian lokasi maupun kode pos indonesia yang diinginkan kemudian dari observasi dan pustaka kita dapat membuat solusinya. Setelah solusi didapat maka kita dapat membuat aplikasinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan) menguraikan

teori-teori yang mendasari tulisan/laporan. Pada bab ini juga dituliskan tentang Tools/software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada BAB ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi, UML, rancangan user interface dan rancangan tentang aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan mengimplemantasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah di buat.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap perancangan guna menghasilkan karya yang lebih baik.