

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1976 Senjata api adalah salah satu alat untuk melaksanakan tugas pokok angkatan bersenjata dibidang pertahanan dan keamanan, sedangkan bagi instansi pemerintah di luar angkatan bersenjata, senjata api merupakan alat khusus yang penggunaannya diatur melalui ketentuan Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 1976.¹

Game yang paling populer dimainkan di Indonesia menurut survei oleh Agate Studio menempatkan game bergenre FPS (*First Person Shooter*) mendapatkan 40% dan menduduki peringkat ketiga setelah genre RPG (*Role Playing Game*) dan *strategy*.² Membuat para pecinta game antusias untuk mengetahui tentang senjata api maupun spesifikasinya. Begitu juga oleh para penggemar airsoft gun yang tertarik dengan benda-benda berupa senjata api namun berisi peluru karet.

Teknologi yang semakin maju belakangan ini membuat semakin mudahnya untuk mencari sebuah informasi maupun pengetahuan. Android salah satu sistem operasi yang sedang populer pada smartphone pada tahun

¹ Republik Indonesia. 1976. Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1976. Sekretariat Negara. Jakarta.

² AgateStudio. 2012. Hasil Survey Gamer Indonesia. <http://blog.agatestudio.com/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari-2012/>. diakses 1 Februari 2016.

2015 menduduki peringkat pertama dengan prosentase 82,8% .³ Android bersifat open source yang mana memberi kesempatan kepada pengembang untuk mengembangkan maupun membuat aplikasi-aplikasi yang bermanfaat. Android juga memberikan peluang bisnis bagi para perusahaan game mobile.

Melihat perkembangan smartphone berbasis android sedang populer membuat penulis mengambil kesempatan untuk mengembangkan aplikasi pengetahuan jenis senjata api dan negara pemakainya berbasis android. Aplikasi ini dirancang dengan menampilkan gambar, suara efek, dan teks yang terdiri dari bahasa indonesia untuk memudahkan pengguna terutama dari indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disusun rumusan masalah yaitu bagaimana merancang aplikasi pengetahuan jenis senjata api di dunia beserta negara pemakainya untuk penggunaan pada sistem operasi android ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan peneliti tetap terfokus pada tema permasalahan, diperlukan batasan-batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu:

1. Aplikasi ini sebagai media pengetahuan mengenal jenis senjata api.

³ IDC. 2015. Smartphone OS Market Share, 2015 Q2. <http://www.idc.com/prodserv/smartphone-os-market-share.jsp> . Diakses 1 Februari 2016.

2. Aplikasi ini dapat menampilkan gambar, efek suara, dan teks.
3. Aplikasi ini hanya membahas jenis senjata api, spesifikasi, dan sejarah singkat.
4. Aplikasi ini hanya terdiri dari 5 kategori senjata api.
5. Aplikasi ini menggunakan Bahasa Indonesia.
6. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan oleh smartphone berbasis android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Merancang aplikasi pengetahuan jenis senjata api di dunia beserta negara pemakainya.
3. Menambah pengetahuan baru bagi penulis yang sesuai dengan teknologi informasi.
4. Sebagai media pengetahuan jenis senjata api khususnya bagi orang indonesia.
5. Menambah keahlian penulis dalam merancang aplikasi mobile berbasis android.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Metode Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, internet, dan referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

2. Metode Analisis

Melakukan analisis yang telah dikumpulkan untuk menyusun laporan, merancang dan membuat aplikasi. Analisis dalam penelitian meliputi :

a. Analisis kebutuhan fungsional

Fungsi aplikasi yang harus disediakan, bagaimana respon aplikasi terhadap input.

b. Analisis kebutuhan non fungsional

Menganalisis kebutuhan pendukung bagi aplikasi.

3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis adalah metode UML.

4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan oleh penulis adalah metode *prototyping*.

5. Metode Testing

Penulis menggunakan metode *black box testing* dan *white box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini berisi Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori yang dijadikan dasar teori yang digunakan dalam analisis.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas analisis sistem, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari hasil kerja serta pembahasan aplikasi yang telah dibuat.

BAB V**PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

