

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

STMIK Amikom Yogyakarta merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang berpusat di jalan Ring Road Utara Condong Catur Depok-Sleman Yogyakarta Indonesia. STMIK Amikom Yogyakarta memiliki program studi S1 Teknik Informatika, S1 Sistem Informatika, D3 Teknik Informatika, D3 Manajemen Informatika.

Dengan nama besar dan keunggulan yang telah dimiliki STMIK Amikom Yogyakarta, tentu saja membuat banyak calon mahasiswa yang ingin bergabung bersama STMIK Amikom, bukan hanya calon mahasiswa yang berada di daerah Sekitar Yogyakarta, bahkan hingga luar Pulau Jawa. Seperti halnya penulis yang berasal dari Riau.

Melihat banyaknya peminat yang ingin bergabung menjadi Mahasiswa STMIK Amikom bahkan hingga daerah luar Pulau Jawa. Serta pengalaman penulis sendiri yang susah untuk mencari kos-kosan sekitar kampus STMIK Amikom, maka penulis membuat penulisan untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mencari lokasi kos-kosan atau lebih dikenal dengan "Peta Lokasi". Jangkauan dari aplikasi ini meliputi kos-kosan sekitar kampus STMIK Amikom.

Aplikasi yang penulis rancang menggunakan *platform mobile* Android. Android merupakan Sistem Operasi *Mobile* yang sangat terkenal dan terus

berkembang hingga saat ini, ponsel Android juga saat ini sudah sangat banyak digunakan sehingga memudahkan aplikasi ini untuk digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah telah diuraikan diatas, yang menjadi rumusan masalah yaitu “Bagaimana supaya mahasiswa atau masyarakat umum yang bukan dari daerah STMIK Amikom Yogyakarta bisa dengan mudah mencari kos-kosan disekitar lingkungan kampus”.

1.3 Batasan Masalah

1. Informasi letak kos-kosan berjarak 1 hingga 2 kilometer dari kampus STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Banyaknya informasi kos-kosan dalam penulisan ini hanya ada 20 kos-kosan.
- 3.

1.4 Tujuan Penulisan

1. Membantu para calon mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta atau masyarakat umum untuk mencari kos-kosan disekitar lingkungan kampus yang berlokasi di Ring Road Utara,
2. Mempraktekkan ilmu yang sudah didapat selama menempuh perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Media promosi bagi pemilik kos-kosan

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dibagi menjadi 5 pokok yaitu Identifikasi Masalah, Perancangan Aplikasi, Pembuatan Aplikasi, Implementasi serta Uji Coba Aplikasi. Berikut penjelasan dari masing-masing pokok bahasan.

1. Identifikasi Masalah

Penulis akan melakukan identifikasi masalah, dimana penulis akan membuat alur dari program aplikasi yang akan dibuat. Alur program yang dibuat adalah menggunakan UML dan struktur navigasi.

2. Persiapan Hardware dan Software yang dibutuhkan

a. Hardware :

- Perangkat keras yang digunakan adalah Laptop TOSHIBA Satellite L840 dengan prosesor Intel® Core™ i5-3210M CPU @ 2.50Ghz 2.50 GHz, RAM 4.00 GB, VGA Card 782 MB, Hard Disk 600 GB
- Handphone bersistem operasi yaitu Samsung GT-P3100

b. Software :

- Perangkat lunak yang digunakan yaitu Sistem Operasi Windows 7 Ultimate 64bit, ADT Bundle, Xampp, Java dan Star UML.

3. Perancangan Aplikasi

Tahap kedua, penulis akan mulai untuk merancang aplikasi yang akan dibuat, dalam hal ini penulis mencoba merancang desain dan logika untuk pembuatan aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Tahap ketiga, penulis mulai melakukan pembuatan aplikasi atau pengkodean dengan menggunakan Eclipse. Untuk pengkodean, nantinya hanya akan dijelaskan tentang kodingan dari inti program.

5. Implementasi dan Uji Coba

Tahap keempat, penulis akan meng-unggah aplikasi ke Android Market sehingga aplikasi yang telah dibuat dapat diunduh dan langsung digunakan oleh perangkat Android yang *support*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran secara umum tentang penulisan penelitian ini. Secara umum penulisan ini terdapat 5 Bab yang terdiri dari Pendahuluan, Landasan Teori, Analisa dan Perancangan Sistem, Landasan Teori, Penutup. Jika diuraikan, 5 pokok penulisan tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada Bab pertama, penulis membahas tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada Bab kedua, penulis akan membahas landasan teori Android, Kos, Java, XML, Mysql, Java Development Kit (JDK), Java SE Runtime Environment (JRE), Android Development Tools (ADT) yang terdapat Eclipse sebagai editor serta Unified Modeling Language (UML).

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi analisis kebutuhan *Hardware* dan *Software* serta konsep perancangan aplikasi baik secara diagram maupun *user interface*.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang gambaran umum aplikasi yang akan dibuat, meliputi rancangan tampilan (Storyboard), pembuatan program, listing program serta implementasi dan uji cobanya.

BAB V Penutup

Bab lima adalah bab penutup yang berisi kesimpulan berdasarkan hasil pembahasan serta saran dari aplikasi yang telah dibuat.