

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat, dibuktikan dengan banyak terlahirnya macam-macam alat elektronik berteknologi tinggi. Teknologi informasi berperan penting dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Salah satu teknologi informasi yang saat ini terus berkembang adalah *mobilephone*. Dilihat dari segi kemampuannya, dahulu *mobilephone* hanya mampu sebagai alat komunikasi antar pengguna *mobilephone* yang satu dengan yang lain. Dengan berkembangnya teknologi informasi maka kemampuan *mobile phone* menjadi sangat canggih. Bahkan suatu pekerjaan yang dahulu hanya bisa dilakukan oleh komputer sekarang sudah dapat dilakukan oleh *mobilephone*. Dari kemampuan dan kecerdasan yang dimilikinya, *mobilephone* jenis ini dikenal oleh masyarakat dengan sebutan *smartphone*.

Untuk mengolah sumber daya perangkat keras yang dimiliki oleh *smartphone* perlu menggunakan sistem operasi. Salah satu sistem operasi *smartphone* adalah Android. Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis linux. Salah satu kelebihan sistem operasi Android dibanding sistem operasi *smartphone* lainnya adalah bersifat *open source* sehingga pengguna dapat mengubah-ubah fitur yang dimiliki oleh Android sesuai dengan yang mereka inginkan. Hal tersebut menambah kesempurnaan dari sistem operasi Android,

karena orang-orang dapat ikut mengembangkan sistem operasi Android. Sehingga *smartphone* sekarang ini sudah dapat memenuhi kebutuhan alat kita sehari-hari.

Semakin berkembangnya teknologi *smartphone* ini, maka kebutuhan aplikasi yang banyak untuk berbagai macam kegiatan. Salah satu kegiatan ada ketika seseorang menginginkan suatu produk dan jasa yang berupa foto, video atau bahkan buku tahunan. Produk dan jasa ini sangat diperlukan untuk mengabadikan *moment* terindah mereka. Mereka biasa membutuhkan rekaman *moment* masa lalu mereka untuk hari esok nanti, yaitu ketika mereka sudah mengalami kehidupan yang sangat berbeda.

Di sisi lain masyarakat amatlah sibuk untuk mencari tempat dimana mereka akan menggunakan jasa foto, video atau buku tahunan yang tepat. Kebanyakan masyarakat terlalu sibuk dengan pekerjaan yang tidak bisa ditinggalkan begitu saja. Namun dengan adanya aplikasi android, maka mereka akan semakin dimudahkan. Mereka dapat melihat portofolio perusahaan melalui foto-foto dan video yang ada di dalam aplikasi android, serta contoh-contoh video dan buku tahunan di tempat mereka bekerja. Kemudian mereka akan cenderung memberikan informasi dan menyarankan kepada teman-teman kerja, sehingga media *smartphone* akan lebih efektif sebagai media pemasaran.

Dengan kemudahan ini maka perusahaan juga akan sangat terbantu, sehingga dapat menaikkan profit keuangan. Alasan ini sangat masuk akal, karena konsumen lebih mudah mengakses contoh foto, video dan buku tahunan, kemudian mereka dapat segera memesan produk dan jasa yang mereka inginkan.

Berikut ini penjelasan produk dan jasa yang ada pada perusahaan Colorful Wolrd. Pada bagian foto, mereka dapat membuka berbagai macam foto berdasar kategori. Kategori yang tersedia terdiri dari wedding, prewedding. Pada bagian video, mereka dapat membuka berbagai macam video berdasar kategori. Kategori yang tersedia terdiri dari wedding, prewedding. Pada bagian buku tahunan, mereka dapat membuka berbagai macam contoh buku tahunan yang telah dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu bagaimana melakukan perancangan aplikasi marketing yang berbasis android untuk mengemas berbagai foto, video dan contoh buku tahunan dapat dinikmati client secara praktis di dalam smartphone mereka, agar mereka dapat dengan mudah melihat portofolio perusahaan ini dimanapun dan kapanpun. Kemudian setelah melihat, maka mereka akan percaya terhadap perusahaan untuk mengajukan kontrak terhadap paket yang akan dipilih. Kemudian dilanjutkan dengan pemrograman *mobile*, sehingga rancangan tersebut berwujud sebuah aplikasi *mobile* yang siap untuk digunakan.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, antara lain :

- a. *Colorful World Android Application* dibuat untuk platform mobile dengan System Operasi Android.
- b. *Colorful World Android Application* dibuat dengan bantuan software : Eclipse, Java Development Kit (JDK), Android Software Development Kit (Android SDK), Android Development Tools (ADT).

- c. *Colorful World Android Application* dibuat dengan fitur *galery* secara offline.
- d. Jenis kategori yang ada di dalam perusahaan berupa foto, video dan buku tahunan.
- e. Masing-masing kategori terdiri dari paket-paket tertentu. Untuk foto terdiri dari wedding, prewedding yang kemudian dipisahkan dengan paket-paket tertentu. Kemudian terdapat pula foto wisuda, narsis, liputan, foto keluarga dan foto produk. Video terdiri dari wedding dan prewedding yang kemudian dipisahkan dengan paket-paket tertentu. Untuk buku tahunan, langsung dipisahkan ke dalam beberapa paket.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat.
3. Menambah pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya pemrograman *mobile*.
4. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya mahasiswa baru yang ingin mengetahui bagaimana proses perancangan dan pembuatan *Colorful World Android Application*.

5. Hasil penelitian juga digunakan untuk membantu perusahaan Colorful World untuk media marketing.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin diberikan dari pembuatan *Colorful World Android Application* ini antara lain :

- a. Mengemas media marketing menjadi lebih mudah, praktis dan bisa diakses dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas waktu.
- b. Mempermudah client untuk menikmati, karena lebih interaktif seperti video yang akan mudah diputar, tidak seperti media cetak yang hanya diam.
- c. Menciptakan sistem informasi baru atau mengembangkan sistem yang sudah ada menjadi sistem informasi yang lebih baik dan praktis.
- d. Menaikkan *branding* atau citra perusahaan di mata client, karena memberikan solusi promosi yang lebih menarik dan mudah.
- e. Memperluas jumlah pasar.
- f. Memberikan efisiensi dan efektifitas serta rancangan dari sistem aplikasi Android yang dibutuhkan.
- g. Memberi wawasan pada masyarakat tentang kualitas perusahaan Colorful World.
- h. Menambah wawasan tentang perancangan sebuah pembuatan *Colorful World Android Application* berbasis Android.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang kami gunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu :

1. Observasi

Observasi tentang bagaimana cara membuat *Colorful World Android Application* pada *smartphone* Android.

2. Pustaka

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

2. Metode Analisa Data

Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisa dari data yang telah diperoleh. Dari Rumusan Masalah dapat diperoleh bahwa masalah adalah bagaimana membuat media marketing menjadi lebih praktis, kemudian dari observasi dan pustaka kita dapat membuat solusinya. Setelah solusi didapat maka kita dapat membuat aplikasinya.

3. Perancangan

Pada proses ini dilakukan perancangan desain user interface, dan desain representasi dari system program yang dibangun.

4. Coding

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang dibutuhkan dan akan dirancang, yang nantinya akan dikembangkan menjadi program nyata.

5. Uji Coba

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi aplikasi yang sudah dibuat, dan menguji kelayakan program yang dibuat apakah masih ada *bug/errornya*.

6. Maintenance

Melakukan perbaikan pada program yang jadi apabila masih terdapat *bug/error* dalam *Colorful World Android Application*.

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, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat 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 mengimplementasikan 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.

