

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang pesat telah memunculkan beberapa alat yang sangat modern. Salah satu alat dengan kemampuan yang sangat luarbiasa ponsel pintar yang biasa juga di sebut dengan *smartphone*. Kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai telepon pintar menggunakan sistem operasi yang berbeda. Dalam hal fitur, kebanyakan *smartphone* mendukung sepenuhnya fasilitas surel dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. Perkembangan tersebut diawali sejak Nokia mengeluarkan ponsel dengan teknologi Symbian OS, dan kemudian disusul Apple dengan Ipad dan Iphone, serta pendatang baru Blackberry, Android dan juga Windows Phone. Hingga kini *smartphone* berbasis Android merupakan sebuah produk yang teknologinya paling berkembang pesat dikarenakan Google selaku pendiri dan pengembang sistem operasi berbasis Android memperbolehkan semua pihak untuk mengembangkan aplikasi dari sistem Android. Sehingga sekarang ini sebagian besar masyarakat modern memiliki *smartphone* dengan system operasi Android.

Dalam hal ini, banyak masyarakat yang menggunakan *smartphone* memiliki sikap dan tingkah laku yang berbeda dalam menyikapi sesuatu, dikarenakan setiap orang mempunyai kepribadian yang unik. Sangatlah membantu apabila mampu

mengetahui kepribadian pribadi maupun sesama, untuk saling mengenal dan bagaimana harus bersikap dan menghadapi orang lain.

Oleh karena itu penulis mengambil judul **Perancangan Aplikasi Pengenalan Temperamen dan Karakteristik Manusia Berbasis Android**. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada masyarakat pengguna *smartphone* untuk mengenal temperamen dan karakteristiknya sendiri lebih jauh.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di timbulkan atas dasar prinsip latar belakang masalah adalah sebagai berikut : Bagaimana pengguna *smartphone* dapat mengetahui temperamen dan karakteristik pribadi maupun sesama?.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang cukup kompleks serta untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah, diantaranya :

- a. Pengguna *handphone smartphone* android dapat mengetahui temperamen dan karakteristiknya lebih jauh yang menggunakan sistem operasi android 2.2 (*Frozen Yogurt/Froyo*) ke atas.
- b. *Software* yang digunakan untuk membangun aplikasi android tersebut adalah Eclipse, Android SDK, dan MySQL.
- c. Dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu teknik penalaran dalam sistem pakar yaitu metode *forward chaining*.

- d. Hasil penelitian bersifat *online* dan berjalan baik minimal pada jaringan 3G.
- e. Ilmu untuk mengenali temperamen dan karakteristik manusia ini berdasarkan metode yang dikemukakan oleh Florence Littauer yang menyebutnya sebagai 'teori temperamen'.

1.4 Tujuan Penelitian

Memuat uraian maksud dari keinginan penulis yang hendak dicapai, maka tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata-I pada jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
- b. Mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- c. Dapat membuat aplikasi untuk pengenalan temperamen dan karakteristik melalui *platform* android.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah untuk menjawab berbagai masalah yang telah dirumuskan diantaranya:

- a. Membantu pengguna *handphone smartphone* android agar dapat mengetahui temperamen dan karakteristiknya lebih jauh.
- b. Merancang aplikasi yang berguna dan bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan suatu karya bagi penulis

- c. Memperdalam pengetahuan tentang ilmu pemrograman android dan ikut serta dalam mengembangkan aplikasi Android

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Pengumpulan data

1. Studi Literatur

Merupakan metode yang dilakukan dengan memanfaatkan literatur yang tersedia, seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs web yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi oleh penulis. Serta mengumpulkan referensi buku-buku yang tersedia.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal serta karya ilmiah sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis.

- b. Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikannya dengan mudah.

- c. Perancangan Sistem

Tahap ini merancang system yang dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

- d. Pembuatan Program

Tahap ini melakukan implementasi dari hasil perancangan system yang telah dilakukan.

e. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian program apakah sudah berjalan dengan baik atau belum, dan dapat di gunakan sesuai harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam memahami gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini, maka penulisan skripsi dibagi dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang di bangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.