

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Letak geologis Indonesia memiliki posisi yang unik yaitu berada di pusat tumbukan Lempeng Tektonik Hindia-Australia, Lempeng Eurasia dan Lempeng Pasifik, sehingga banyak bermunculan gunung-gunung dengan panorama alam yang indah di kawasan Indonesia. Bahkan, salah satu gunung di Indonesia termasuk dalam jajaran Tujuh Puncak Dunia (Seven Summit). Selain itu, Indonesia juga tercatat sebagai negara yang memiliki gunung berapi aktif terbesar di dunia.

Karena memiliki gunung yang indah tidak sedikit orang yang ingin mendaki gunung untuk menikmati keindahan alam. Jika beberapa dekade lalu pendakian gunung hanya dilakukan klub pendaki gunung dan pecinta alam di sekolah, kampus, dan organisasi umum, saat ini pendakian gunung sudah digemari berbagai lapisan masyarakat dari berbagai strata sosial. Sayangnya perkembangan ini tidak diiringi dengan jumlah media yang menginformasikan.

Pada umumnya informasi yang cepat didapatkan dari media handphone dengan menggunakan fasilitas internet, akan tetapi tidak setiap wilayah memiliki kualitas koneksi yang baik, seperti daerah pegunungan, jangankan koneksi internet, sinyal saja terkadang sulit didapatkan. Oleh karena itu penulis mengambil judul **Perancangan Media Informasi Gunung-gunung di Pulau Jawa Berbasis Android**. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi

gunung kepada masyarakat dan para pendaki gunung untuk mendapatkan informasi tentang gunung-gunung di pulau Jawa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas maka diperoleh rumusan masalahnya sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang sebuah aplikasi mobile sebagai media informasi gunung-gunung di pulau Jawa?
- b. Bagaimana mengimplementasi aplikasi mobile gunung-gunung di pulau Jawa pada sistem operasi android?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka untuk memfokuskan pembahasan diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

- a. Merancang sebuah media informasi tentang gunung-gunung di pulau Jawa.
- b. Penelitian ini hanya melakukan pembahasan tentang gunung yang bisa didaki dengan ketinggian minimal 2000 meter di atas permukaan laut (dpl).
- c. Aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.
- d. Fitur aplikasi ini berisi tentang informasi gunung beserta ketinggian, letak, dan jalur pendakian.
- e. Aplikasi ini dapat dijalankan pada Android versi 2.3 ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dicapai penulis adalah :

- a. Untuk merancang media informasi gunung gunung berbasis android.
- b. Untuk para masyarakat mengetahui informasi tentang gunung khususnya di pulau jawa.
- c. Agar para pendaki gunung dapat mendapatkan informasi tentang gunung-gunung di pulau Jawa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Dapat menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM dan sekarang dapat diterapkan sehingga dapat berguna bagi masyarakat.
- b. Dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya para pendaki gunung.
- c. Dapat memberikan gambaran mengenai pemrograman mobile khususnya pada pembuatan aplikasi media informasi berbasis android.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan dari buku maupun literatur seputar gunung di pulau Jawa.

b. Browsing atau Internet

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan suatu website seputar gunung di pulau Jawa.

2. Analisis Data

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk penyusunan laporan beserta kebutuhan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi.

3. Pembuatan Aplikasi

Langkah-langkah yang diambil dalam pembuatan aplikasi adalah :

a. Implementasi Fungsi.

b. Implementasi Kebutuhan Antarmuka.

c. Implementasi tampilan

4. Pengujian Aplikasi

Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi media informasi ini sudah berjalan baik dan bisa digunakan user apa tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini sajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian kerangka penulisan dalam penelitian meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas hal-hal yang berhubungan dengan perancangan aplikasi mobile dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem yang meliputi kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini juga menjelaskan mengenai perancangan yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai implementasi dan pembahasan meliputi memproduksi sistem, pengujian sistem dan implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran-saran yang berguna bagi penulis maupun pihak yang akan mengembangkan untuk kesempurnaan aplikasi.

