

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagai kota besar, Yogyakarta mempunyai banyak agenda event berupa pertunjukan seni, hiburan, pameran, karnaval, kegiatan sosial atau religius, dan lain-lain yang diselenggarakan sepanjang tahun yang membutuhkan publikasi luas untuk dapat diketahui oleh masyarakat. Penggunaan media seperti baliho, spanduk, dan papan iklan memiliki keterbatasan jangkauan dalam menyebarkan informasi. Event Jogja merupakan salah satu penyedia layanan online berbasis *citizen journalism* yang mempublikasikan informasi event di Yogyakarta melalui media internet.

Belakangan ini, perkembangan *smartphone*, baik dari segi jumlah pengguna maupun teknologi yang dimilikinya, terus meningkat. *Smartphone* menjadi perangkat yang paling banyak dan paling sering digunakan untuk mengakses internet [1]. Banyak pemilik website mulai memanfaatkan aplikasi *smartphone* untuk mendukung layanannya. Saat ini layanan Event Jogja belum optimal pada segmen perangkat *mobile* dan belum menyediakan fitur penunjuk lokasi. Event Jogja tidak ingin tertinggal dalam melakukan inovasi pada mediana untuk mendapatkan keunggulan dalam bersaing. Dengan merancang sebuah aplikasi Android, diharapkan dapat menambah kemanfaatan website eventjogja.com dan meningkatkan citranya di mata pengguna, serta lebih memudahkan pengguna menuju ke event yang ingin dikunjungi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana rancangan aplikasi Android yang dapat menyediakan informasi event di Yogyakarta?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penyusunan skripsi ini dibatasi pada beberapa hal, yaitu:

1. Aplikasi menampilkan jadwal dan menunjukkan lokasi event yang diselenggarakan di kota Yogyakarta.
2. Rancangan aplikasi untuk *smartphone* dengan sistem operasi Android.
3. Mekanisme update data aplikasi membutuhkan koneksi internet.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan maksud merancang aplikasi Android yang dapat menampilkan informasi event di Yogyakarta.

### 1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menambah fitur dan meningkatkan citra Event Jogja.
2. Membuat media promosi event baru di Yogyakarta.
3. Mempermudah penyebaran informasi event yang diselenggarakan di Yogyakarta.
4. Memudahkan pengguna untuk mengakses informasi event di Yogyakarta lewat *smartphone*.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Wawancara

Melakukan wawancara kepada pihak terkait untuk mengetahui alur kerja Event Jogja dan mengumpulkan informasi terkait event di Yogyakarta.

#### 2. Observasi

Melakukan pengamatan pada web dan media sosial milik Event Jogja. Pengamatan juga dilakukan pada aplikasi sejenis sebagai referensi dalam perancangan aplikasi dan pada *market place* Google Playstore.

#### 3. Studi Kepustakaan

Mencari sumber-sumber kajian, landasan teori, dan informasi berupa buku, jurnal dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT untuk memahami kekuatan dan kelemahan Event Jogja serta mengidentifikasi peluang yang terbuka dan ancaman yang mungkin dihadapi di bidang yang bersangkutan. Analisis dilakukan pada layanan yang sudah beroperasi untuk kemudian melakukan identifikasi kebutuhan aplikasi.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan dilakukan menggunakan beberapa diagram bahasa pemodelan UML dalam pemodelan proses dan diagram ER dalam memodelkan database.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan untuk membuat struktur rencana pengembangan mengacu pada *Mobile Application Development Life Cycle*.

### 1.5.5 Metode Testing

Pengujian aplikasi dilakukan dengan metode Black Box berdasarkan model pada tahap perancangan. Tujuan dilakukannya pengujian adalah untuk mengetahui apakah aplikasi telah berjalan sesuai dengan sasaran pembuatan aplikasi.

## 1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

### 1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi uraian latar belakang dan pembahasan mengenai peluang aplikasi smarphone Android sebagai media informasi Event Jogja. Selain itu juga menguraikan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

### 2. Bab II Landasan Teori

Bab ini menguraikan teori-teori yang menjadi landasan dalam membahas hal-hal yang berkaitan dengan penelitian, membandingkan dengan aplikasi sejenis. Pada bab ini juga berisi pembahasan lebih detail mengenai

konsep dasar Aplikasi, Android dan alat yang digunakan untuk keperluan penelitian dari referensi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

### **3. Bab III Analisis dan Perancangan**

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan aplikasi Event Jogja, di antaranya kebutuhan dan fitur-fitur. Dalam bab ini juga dijelaskan poin-poin yang akan diamati berkaitan dengan kegiatan penelitian.

### **4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini diuraikan penjelasan secara rinci mengenai proses uji coba dan memaparkan hasil akhir implementasi aplikasi.

### **5. Bab V Penutup**

Bab ini berisi uraian kesimpulan yang didapat dari penelitian, memberikan saran dari pandangan penulis mengenai hasil penelitian yang ditujukan untuk pembaca atau siapa saja yang akan memanfaatkan hasil penelitian.