

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi mobile adalah salah satu teknologi yang cukup dekat dengan kehidupan manusia. Dulu teknologi ini dikenal sebagai handphone yang sekarang sudah sangat berkembang menjadi *smartphone* ataupun *pc tablet*.

Android telah menjelma menjadi sistem operasi mobile terpopuler di dunia, terbukti pada penjualan *smartphone* dan *PC tablet* yang sangat menakjubkan di dunia, termasuk di Indonesia. Saat ini hampir semua vendor *smartphone* sudah memproduksi *smartphone* mereka yang mengandung sistem operasi android.

Selain berdampak bagi para pengguna, bagi para *developer* perangkat lunak pun ini bisa dijadikan sebuah kesempatan untuk menekuni pembuatan aplikasi-aplikasinya, mengingat sifat android yang *open source* membuat semua orang dapat dengan bebas mengembangkan maupun menciptakan berbagai aplikasi dalam platform android¹.

¹ Akhmad Dharmas K., *Android : Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP dan MySQL* (Yogyakarta : Lokomedia, 2013) hal iii.

Hukum menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan peraturan atau adat yang secara resmi dianggap mengikat, yang dikukuhkan oleh penguasa atau pemerintah².

Hukum perdata yang berasal dari hukum perdata Belanda dinyatakan sebagai *Burgelijk Wetboek Indonesia* (KUHPdt) berdasar pada aturan peralihan UUD 1945. Bahan hukum perdata yang tercantum di dalamnya sebagian sesuai dengan sistem nilai budaya Pancasila. Ketentuan hukum perdata yang sesuai tersebut dapat dan bahkan telah diresepsi oleh bangsa Indonesia. Oleh karena itu, bahan hukum perdata yang demikian itu dapat diadopsi dan dijadikan bahan hukum perdata nasional.

Hukum perdata merupakan hukum yang mengatur hak, harta benda, dan hubungan antara orang dengan orang dalam satu Negara. Hukum perdata berlandaskan pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Kitab Undang-Undang hukum terdiri atas empat buku, yaitu³:

- Buku I mengatur tentang orang
- Buku II mengatur tentang benda
- Buku III mengatur tentang perikatan
- Buku IV mengatur tentang pembuktian dan daluwarsa

Selama ini, informasi mengenai pasal-pasal hukum perdata hanya didapatkan melalui cetakan buku-buku yang telah ada. Dengan memanfaatkan

² *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008) hal 531.

³ Syahrani Riduan, *Edisi Revisi Seluk-Beluk dan Asas-Asas Hukum Perdata* (Bandung : P.T. Alumni, 2006) hal 27.

kecanggihan *smartphone* saat ini dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat menjadi alternatif pengganti cetakan buku Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tersebut.

Kepraktisan serta kemudahan dalam penggunaannya menjadikan aplikasi berbasis android menjadi sebuah pilihan tepat bagi masyarakat. Karena aplikasi ini memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan kepada masyarakat mengenai informasi tindak pelanggaran hukum, jenis, dan pasal hukum perdata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang Aplikasi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini akan dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dijalankan pada ponsel yang mendukung sistem operasi Android minimal versi 3.0.
2. Sumber pengetahuan mengacu pada Softcopy KUHPdt yang didownload dari:

http://jdih.mahkamahagung.go.id/v2/beranda/database/function/download/3348/chk,d6a7aee6d514c71a34afc5c4b7866067/no_html,1/.

3. Sistem hanya mampu bekerja sebatas memberi pengetahuan hukum perdata mengenai isi pasal.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu Eclipse IDE (Integrated Development Environment), Android SDK (Android Software Development Kit), ADT (Android Development Tools).
5. Fitur yang terdapat pada aplikasi berupa fitur pencarian data dan *bookmark*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membangun sebuah aplikasi mobile berbasis android yang mampu memberikan informasi dan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai hukum perdata.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu dunia nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh gelar sarjana komputer di “STMIK AMIKOM” Yogyakarta. .
2. Menghemat penggunaan kertas yang digunakan untuk pencetakan buku.
3. Menambah pengalaman dan wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa metode penelitian yang digunakan, antara lain :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan Metode Kepustakaan yaitu teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan penelitian.

2. Analisis Data

Menganalisa data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan.

3. Perancangan Program

Sebagai pedoman dalam penulisan program atau kode-kode agar dapat berjalan sesuai dengan rencana.

4. Pengujian Program

Pada pengujian program akan dijabarkan melalui metode pendekatan uji coba sistem yaitu metode *Black Box* dan metode *White Box*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan skripsi disusun secara sistematika dalam lima bab, dengan rincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran secara detail dan mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas mengenai gambaran umum objek penelitian yaitu analisis dan perancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai bagaimana aplikasi berfungsi atau digunakan serta pemaparan hasil dan tahapan penelitian, mulai dari tahap analisa desain, implementasi desain, hasil ujicoba sistem, dan penggunaan sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan membahas mengenai simpulan yang didapatkan dari laporan yang ditulis dan saran yang berguna untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

