

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perangkat *mobile* sudah bukan lagi menjadi sesuatu hal yang asing lagi. Perkembangan yang semakin maju dan evolusi pada perangkat *mobile* meningkat seiring dengan jumlah aplikasinya. Perangkat *mobile* sekarang ini semakin banyak dikembangkan dan memiliki fungsi yang bermacam-macam. Kemudahan dan efisiensi menjadi titik tumpu utama dalam pengembangannya.

Salah satu *platform mobile* yang paling banyak dikembangkan pada saat ini adalah android. Android adalah sistem operasi berbasis *linux* untuk perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Awalnya *Google Inc.* membeli *Android Inc.* yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel atau *smartphone*<sup>1</sup>.

Sejak kemunculan ponsel pintar android, membuat para penggemar ponsel semakin tertarik untuk menggunakannya. Hal itu ditandai dengan larisnya pasar ponsel android dimana-mana<sup>2</sup>. Pada tahun 2011, android digunakan oleh sekitar 100 juta pengguna, tetapi pada tahun 2012 jumlahnya meningkat sebanyak 100 persen yakni 200 juta pengguna. Lalu pada tahun 2013 jumlahnya melonjak hingga 1 miliar pengguna di seluruh dunia<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Nazruddin Safiat H, Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Hal 1

<sup>2</sup> M. Hilmi Masruri, 140 Trik Tersembunyi android, Hal 1

<sup>3</sup> Ade Bayu Indra, Android Kuasai 76 Persen Pasar Dunia, Pikiran Rakyat, diakses dari <http://www.pikiran-rakyat.com/node/249621>, pada tanggal 11 Maret 2014

Dahulu untuk mendapatkan barang yang diinginkan, manusia menggunakan sistem tukar menukar barang (*barter*) antara barang yang dia miliki ditukarkan dengan barang milik orang lain. Namun *barter* memiliki kesulitan tersendiri, yakni tidak setiap orang memiliki barang yang di inginkan dan ketidakseimbangan nilai dua jenis barang membuat manusia harus menemukan cara pertukaran dengan menggunakan barang tertentu yang memiliki nilai seimbang. Untuk itulah manusia menciptakan uang. Uang adalah segala sesuatu yang umum diterima dalam pembayaran barang-barang (Robertson,1992).

Mata uang antara negara yang satu dengan negara yang lain berbeda-beda. Ada banyak negara yang ada sekarang ini, tetapi hanya ada 193 negara yang berdaulat diakui oleh PBB<sup>4</sup>. Pada pembuatan aplikasi ini penulis hanya akan mencantumkan 193 negara berdaulat yang diakui oleh PBB.

Dalam penelitian ini penulis akan membuat aplikasi pengetahuan umum berbasis android yang akan menampilkan mata uang dan negaranya yang di dalamnya terdapat fitur latihan soal.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta akan melaksanakan penyusunan skripsi dengan judul "Rancangan Aplikasi Pengetahuan Umum Nama Mata Uang di Dunia dan Negeranya Berbasis Android".

---

<sup>4</sup>UN, Member States of the United Nations, diakses dari <http://www.un.org/en/members/>, pada tanggal 11 Maret 2014

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang masalah maka dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana membuat aplikasi berbasis android yang memudahkan *user* untuk mengetahui mata uang beserta negaranya?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi berbasis Android minimal Android 2.3 (*Gingerbread*).
2. Aplikasi ini hanya cocok digunakan pada layar 4 inches.
3. Aplikasi ini hanya mencantumkan negara berdaulat yang diakui oleh PBB yang berjumlah 193.
4. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan mata uang dan negaranya, informasi dari setiap negara dan juga latihan dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis android.
5. Aplikasi ini dijalankan secara *offline*.
6. Aplikasi ini dibuat bukan untuk keperluan komersial.
7. *Software* yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah *Eclipse, Android SDK, JDK* dan *Adobe Photoshop*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Sarjana (S1) Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuat aplikasi berbasis android yang memudahkan *user* untuk mengetahui nama mata uang beserta negaranya.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memperdalam dan menambah ilmu yang telah dipelajari pada saat kuliah dan sebagai syarat kelulusan program S1 Teknik Informatika STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menambah jumlah aplikasi alternatif dalam bidang pengetahuan umum.

#### 1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengikuti beberapa langkah yang akan digunakan, antara lain :

1. Penelitian Pustaka / *Library Research*

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel dan tulisan ilmiah).

## 2. Membuat Rancangan Aplikasi

Proses ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi.

## 3. Implementasi Aplikasi

Menguji apakah aplikasi yang dibuat telah berhasil berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih terdapat *error* pada aplikasi.

## 4. Pengujian Aplikasi

Penerapan aplikasi yang dirancang melalui tahap pengujian dan telah berjalan dengan baik.

## 5. Penyusunan dan pengadaaan laporan

Tahap akhir dari penelitian yang dilakukan yaitu membuat laporan tentang penelitian yang telah dilakukan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan secara umum adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berasal dari studi *literature* internet atau buku. Dimana studi *literature* tersebut, dijadikan acuan dalam



perancangan dan pembangunan aplikasi *mobile* 'Nama Mata Uang di Dunia dan Negaranya Berbasis Android'.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas mengenai langkah-langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisa dan desain sistem aplikasi android.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang dituliskan penulis.

