

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1.Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi sangat cepat seiring dengan kebutuhan akan informasi dan pertumbuhan singkat kecerdasan manusia. Yang saat ini sangat populer adalah *smartphone* yang menggunakan Sistem Operasi Android, bahkan mencapai 1 miliar lebih pengguna, mengalahkan pengguna iOS yang hanya mencapai 700 juta pengguna, dan dalam data tersebut disebutkan pula Indonesia menduduki posisi 5 besar dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel, dilansir oleh analis kawakan Horace H. Dediu melalui blognya, *asymco.com* dikutip dari *detikINET*, Senin (29/10/2014). Saat ini telah banyak sistem informasi yang digunakan untuk menunjang dan menyelesaikan suatu permasalahan yang biasanya timbul dalam suatu organisasi, perusahaan atau instansi pemerintahan.

Sistem informasi diharapkan dapat meningkatkan kinerja dari suatu organisasi atau instansi agar lebih efektif dan efisien serta mudah dalam penerimaan informasi yang ingin disampaikan. Begitu pula dengan sistem informasi sekolah dalam suatu kota, informasi ini berguna bagi seseorang yang ingin mencari sekolah di daerah atau kota tersebut yang belum mereka ketahui benar.

Boyolali adalah salah satu kota yang memiliki sekolah yang begitu cukup banyak, mulai dari Perguruan Tinggi, Pondok Pesantren, SMA, SMP SD, TK dan

Play Group ada di wilayah kabupaten Boyolali. Untuk sekolah SMA/SMK jumlahnya sekitar 70, dan untuk SMP jumlahnya sekitar 70. Tetapi tidak semua orang awam tahu tentang sekolah yang ada di Boyolali terutama alamat/letak dari sekolah tersebut, begitu pula sekolah yang unggul di wilayah Boyolali.

Untuk mempermudah menginformasikan kepada orang awam dan pelajar dimanapun berada yang sedang membutuhkan informasi sekolah terutama SMA/SMK dan SMP di Boyolali beserta alamatnya / letaknya, maka sistem informasi berbasis android sangat tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut, karena android sendiri sudah cukup banyak penggunanya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul skripsi "Perancangan Media Informasi Seluruh SMA/SMK dan SMP di Kabupaten Boyolali Berbasis Android"

### **1.2. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang dijelaskan, maka penulis akan menguraikan pokok-pokok rumusan masalah yang akan di pecahkan dalam Perancangan Media Informasi Seluruh SMA/SMK dan SMP di Kabupaten Boyolali Berbasis Android adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang aplikasi Media Informasi Seluruh SMA/SMK dan SMP di Kabupaten Boyolali Berbasis Android?
- b. Bagaimana memanfaatkan Google API khususnya Maps API untuk penentuan lokasi dan rute lokasi sekolah di Kabupaten Boyolali?
- c. Bagaimana menguji Perancangan Media Informasi Seluruh SMA/SMK dan SMP di Kabupaten Boyolali Berbasis Android?

### 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Aplikasi media informasi ini hanya informasi sekolah SMA/SMK dan SMP di Kabupaten Boyolali.
- b. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.
- c. Aplikasi Media Informasi ini hanya untuk sistem operasi Android.

### 1.4. Tujuan

1. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi lokasi dan informasi lainnya khusus SMA/SMK dan SMP berbasis Android di Kabupaten Boyolali yang dapat digunakan oleh pihak lembaga (DISDIKPORA) kabupaten Boyolali maupun masyarakat untuk mendukung pengembangan pendidikan di Kabupaten Boyolali.
2. Tujuan penelitian ini juga ingin mengumpulkan data dari DISDIKPORA berupa: data alamat sekolah, jumlah murid, jumlah guru, prestasi sekolah, NEM tahun terakhir, Foto sekolah, Akreditasi sekolah dan Kontak sekolah (telephon, email, web).

### 1.5. Manfaat

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti berikutnya atau developer yang ingin mengembangkan media informasi ini.

2. Mempermudah masyarakat umum memperoleh informasi dan lokasi sekolah (SMA/SMK dan SMP) di Kabupaten Boyolali.
3. Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk memilih sekolah yang unggul dengan berdasarkan akreditasi, prestasi dan NEM tahun terakhir pada sekolah yang di informasikan.
4. Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk menuju ke lokasi sekolah sesuai dengan alamat yang lengkap dan peta.

#### **1.6. Metodologi Penelitian**

Metode penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah :

##### **1. Tahap Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai sumber pelengkapan untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung. Data-data tersebut diambil menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

##### **a) Metode Wawancara**

Merupakan teknik pengumpulan data atau informasi dengan melakukan komunikasi secara langsung kepada sumber yang telah ditetapkan.

##### **b) Metode Dokumen**

Suatu pengumpulan data atau file dengan cara mengumpulkan dokumen dari sumber yang telah ditetapkan.

##### **2. Metode Perancangan dan Implementasi Aplikasi**

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam Mobile Android.

### **1.7.Sistematika Penulisan**

Penelitian dilakukan dengan metode penulisan baku, dimana setiap bab diungkapkan secara deskriptif dan setiap sub bab diuraikan tanpa menggunakan numerik. Sistematika penulisan karya ilmiah ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

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

Bab ini merupakan kumpulan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang digunakan dalam pembuatan skripsi dan juga yang berhubungan dengan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

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

Bab ini berupa analisis tentang kasus yang diteliti dan perancangan sistem yang akan di bangun, dalam hal ini adalah perancangan media informasi seluruh seklah SMA/SMK dan SMP di kabupaten Boyolali berbasis Android.

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

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini adalah kesimpulan dan saran dari hasil penelitian pembahasan yang dilakukan.

