

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini bisa dibilang semakin meningkat khususnya teknologi smartphone. Perubahan yang paling besar adalah pada sisi penggunaannya. Pada awalnya kebanyakan smartphone di tujukan untuk keperluan telepon, mengirim pesan singkat dan browsing. Namun saat ini smartphone memiliki fungsi yang lebih canggih seperti untuk fotografi bermain game, streaming video, dan lain-lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa sekarang ini bukan hanya sekedar kebutuhan untuk berkomunikasi namun juga sebagai gaya hidup. Smartphone tersebut bisa memiliki fitur – fitur canggih tidak terlepas dari sistem operasi yang dibenamkan didalamnya salah satunya adalah android. Basis dari android ada linux, linux merupakan sistem operasi yang bersifat open source sehingga semua orang bisa mengembangkan sistem operasi ini sesuai keinginan pengembang. Di Indonesia pengguna smartphone berbasis android cukup banyak.

Indonesia merupakan negara kepulauan sehingga transportasi udara merupakan pilihan yang paling cepat. Indonesia juga memiliki beberapa bandara besar yang terkenal. Untuk mempermudah memberikan informasi tentang lokasi dan informasi tentang bandara yang terkenal di Indonesia maka aplikasi bandara berbasis android sangat membantu para wisatawan maupun warga lokal untuk memberikan informasi tersebut. Oleh karena itu penulis memilih penelitian skripsi

dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Bandara di Indonesia Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisa perancangan aplikasi Informasi bandara di Indonesia yang diimplementasikan dalam smartphone berbasis android.
2. Bagaimana perancangan aplikasi Informasi bandara di Indonesia yang dapat dijalankan di smartphone berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari hal yang akan dibahas. Adapun batasan – batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1.3.1 Batasan Konten

1. Aplikasi bandara Indonesia ini hanya dapat berjalan pada sistem operasi android.
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java.
3. Aplikasi ini berisi mengenai info, gambar, dan posisi bandara di Indonesia.
4. Bandar udara yang ada pada aplikasi ini berjumlah 15.
5. Aplikasi dibuat untuk kalangan usia 10-50 tahun.

1.3.2 Batasan Software

1. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi bandara berbasis android adalah Eclipse yang support dengan SDK.
2. Software yang digunakan untuk merancang gambar dan design aplikasi menggunakan Adobe Photoshop CS6 dan Coreldraw X6.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan program S1 (Strata- 1) jurusan teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi bandara Indonesia yang dapat dijalankan dan dioperasikan pada smartphone berbasis android.
3. Sebagai pengembangan ketrampilan penulis selama berada di bangku kuliah
4. Dapat dijadikan referensi untuk contoh pembuatan aplikasi android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
Menerapkan ilmu yang selama ini sudah dipelajari sebagai dan untuk persiapan dalam dunia kerja.
2. Bagi Pengguna
Memudahkan pengguna dalam mengakses informasi tentang bandara yang ada di Indonesia

1.6 Metodologi penelitian

Langkah – langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Bandara di Indonesia Berbasis Android” sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Untuk membuat aplikasi informasi bandara ini maka penulis mengumpulkan data dengan cara:

a. Metode Kepustakaan

mengumpulkan data dengan membaca buku-buku yang relevan untuk membantu di dalam menyelesaikan dan juga untuk melengkapi data yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

b. Metode Kearsipan

Metode dengan cara pengamatan dokumen – dokumen pendukung yang ada, dalam hal ini tentang informasi bandara di Indonesia.

2. Analisa Data

Melakukan pengolahan data yang telah diperoleh menjadi informasi untuk menjawab masalah – masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

3. Perancangan Aplikasi

Metode ini digunakan untuk gambaran dan acuan rancangan program, fungsi program, desain program, tampilan antar muka program, dan juga pembuatan aplikasi.

4. Implementasi

Gambaran dan Acuan yang telah dirancang diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman sehingga menghasilkan aplikasi.

5. Evaluasi dan Pemeliharaan

Metode melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang telah di implementasikan. Aplikasi hasil akhir diperbaiki dan ditingkatkan mulai dari adanya bug dan crash agar aplikasi menjadi lebih baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika ditulis dan disusun menggunakan dasar – dasar karya ilmiah.

Sistematika penulisan pada laporan skripsi adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metodologi penelitian dan sistematika yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka yang terdiri dari dasar - dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan

pembuatan aplikasi. Bab ini juga berisi tentang *tools/software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisi dan perancangan berisi tentang gambaran umum tentang aplikasi, analisa terhadap kasus yang diteliti dan perancangn aplikasi yang di buat.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari tahapan penelitian mulai dari analisi, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran guna memperbaiki kekurangan yang ada pada aplikasi.

