

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini perkembangan teknologi semakin canggih, hal ini termasuk juga sudah mulai berkembang pada bidang *mobile phone* atau yang biasa disebut handphone. *Mobile phone* sekarang ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, karena sifatnya yang praktis sehingga setiap orang hampir semua menggunakannya. Salah satu *mobile phone* yang saat ini diminati oleh banyak orang adalah *mobile phone* Android, karena sistem operasinya yang bersifat *open source*. Android adalah sebuah sistem operasi yang dikembangkan oleh Google bersama perusahaan-perusahaan lain yang tergabung ke dalam Open Handset Alliance (termasuk Intel, Nvidia dan Texas Instruments) sejak tahun 2007. Sistem ini berbasis pada sistem operasi Linux yang sebelumnya sudah populer di kalangan pengguna komputer. Seperti juga asalnya, sistem bersifat terbuka, Android juga bersifat terbuka dan gratis.

Musik merupakan salah satu jenis media hiburan yang selalu berkembang, mulai dari alat hingga jenis aliran musik itu sendiri. Salah satu jenis aliran musik yang sedang menjadi *trend* dan banyak di minati adalah genre K-pop. K-pop, kepanjangan dari Korean Pop ("Musik Pop Korea"), adalah jenis musik populer yang berasal dari Korea Selatan. Jenis musik K-pop, bergenre dance-pop, R&B, pop ballad, electronic, dan hip-hop. Banyak artis dan kelompok musik pop Korea sudah menembus batas dalam negeri dan populer di mancanegara, termasuk

Indonesia. Banyak diantaranya anak-anak muda hingga dewasa yang menggemari jenis musik K-pop.

JKF atau Jogja K-pop Family adalah suatu komunitas pecinta k-pop regioaal jogja. JKF beranggotakan 204 orang yang terdaftar resmi, komunitas ini di bentuk sejak 21 november tahun 2011. JKF aktif dalam berbagai event korea yang diadakan di jogja maupun di sekitar jogja. JKF sendiri dibuat untuk mempermudah memperoleh info atau saling share info. Biasanya para anggota JKF harus mencari-cari informasi K-pop yakni tentang lagu, video clip, album terbaru atau bahkan event konser dan tour dunia melalui berbagai jejaring sosial yang sangat banyak jenisnya atau melalui teman sesama penikmat musik K-pop bahkan harus ke grup atau komunitas lain. Hal ini seringkali membuat para anggota JKF yang tidak memiliki waktu luang yang banyak menjadi kesulitan untuk mengetahui informasi terbaru tentang musik K-pop. Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi yang bisa membantu mereka para anggota JKF mendapatkan informasi tentang K-pop.

K-popfans adalah sebuah aplikasi *mobile phone* berbasis Android yang berisi kumpulan info terbaru baik lagu, video dan event-event musik K-pop, dibuat untuk membantu para penikmat musik K-pop mengakses semua informasi terbaru tentang K-pop tanpa harus membutuhkan banyak waktu luang dan kesulitan dalam mencari informasi tersebut. Aplikasi ini akan di hubungkan dengan database online yakni dengan menghubungkannya dengan web service, yang di dalam web tersebut tersimpan database online yang bisa di update kapanpun selama ada koneksi internet. Berdasarkan latar belakang diatas, dibuatlah sebuah penelitian yang

berjudul “Pembuatan aplikasi K-popfans sebagai media informasi berbasis Android”.

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan deskripsi yang terdapat di latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan diantaranya adalah :

1. Bagaimana tahapan membuat aplikasi android mengenai K-Pop yang berisi informasi girlband dan boyband ?
2. Bagaimana membuat aplikasi android mengenai K-pop yang kontennya berisi media text, gambar, video, musik serta tambahan link official website ?
3. Bagaimana membuat aplikasi android mengenai K-pop yang dapat mempermudah para pencinta musik korea baik anggota komunitas atau bukan untuk berbagi informasi?
4. Bagaimana membuat aplikasi android mengenai K-pop menjadi media informasi yang up to date ?

## **1.3 Batasan masalah**

Dari rumusan masalah yang diuraikan di atas agar hasilnya tepat sasaran maka permasalahan yang ada dibatasi pada pengembangan Aplikasi ini secara umum dengan menggunakan Eclips. Sedangkan batasan pada perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Fitur pada aplikasi ini hanya akan menampilkan konten gambar, info, link video menuju youtube, link download musik, share dan official website yang bisa dibagikan di beberapa sosial media.

2. Aplikasi menggunakan 2 database yakni database SQLite dan database MySQL langsung secara online dan bisa diupdate .
3. Untuk database online MySQL hanya menggunakan PHPMyadmin dan tidak ada sistem interfacenya.
4. Hasil perancangan aplikasi hanya diimplementasikan pada telpon seluler yang mendukung sistem operasi Android minimal versi 2.2.
5. Dalam aplikasi terdapat 5 menu, menu utamanya di bagi menjadi 2 kategori yakni girlband dan boyband untuk menu lainnya ada community, about dan help.
6. Aplikasi berfokus pada pembahasan musik K-pop yakni hanya memberikan info mengenai boyband dan girlband saja.
7. Karena konten aplikasi dapat bersifat dinamis, maka untuk keperluan skripsi jumlah data boybanda maupun girlband yang ditampilkan sementara dibatasi 12 data.
8. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet untuk mengakses semua detail konten di dalam menu utama, untuk akses ke link youtube, akses ke link download dan untuk share ke beberapa sosial media.

#### **1.4 Maksud Penelitian**

1. Mampu merancang dan membuat *mobile application* yang berbasis android.
2. Mendorong minat mahasiswa untuk menjadi *developer* aplikasi berbasis Android.
3. Sebagai pembelajaran untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah di pelajari selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.

## 1.5 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan aplikasi berbasis Android sebagai media informasi K-Pop yang detail.
2. Memberikan media informasi yang bermanfaat sekaligus sebagai media yang dapat digunakan secara mudah dan sederhana.
3. Menciptakan aplikasi mengenai K-pop yang berisi info, link video, link download lagu, share dan official website yang saat ini masih jarang ada.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini, untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan maka metode penelitian yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penulisan skripsi ini. Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Deskriptif

Pengumpulan data dilakukan dengan menafsirkan data yang ada dari objek penelitian berupa data-data komunitas pecinta korea dan serangkaian data lainya tentang K-pop itu sendiri.

2. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu proses pengumpulan bahan-bahan referensi baik dari buku, artiket, paper, jurnal, makalah, maupun situs internet mengenai Pembuatan Aplikasi Android serta beberapa referensi lainnya menunjang tujuan penelitian.

### 3. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan langsung ke pihak komunitas untuk mengetahui kebutuhan sistem aplikasi sehingga dapat dipahami aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk membangun sistem Pembuatan Aplikasi Android ini adalah model analisis SWOT dengan tujuan agar aplikasi yang dibuat dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

#### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk membangun pembuatan aplikasi android ini yaitu model UML (Unified Modelling Language) dengan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Activity Diagram*.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Proses pembuatan aplikasi android dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap awal yaitu membuat interface aplikasi. Selanjutnya membuat database untuk aplikasi android itu sendiri dan database online yang nantinya bisa di update datanya kemudian menyambungkan 2 database tersebut pada program interface tersebut.

### 1.5.5 Metode Testing

Metode testing dilakukan dengan menggunakan metode *white-box* testing dan *black-box* testing sebagai perbaikan dan pengukuran kualitas pembuatan aplikasi android yang akan di bangun, dengan mencari kemungkinan dan kesalahan atau *error* yang ada pada program untuk selanjutnya dilakukan evaluasi dan memperbaiki kesalahan yang terjadi.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan penulisan ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menguraikan tentang pendahuluan dalam pembuatan proposal skripsi ini dengan bagian-bagian, yaitu: latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, serta Sistematika Penulisan.

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

Bab 2 membahas tentang tinjauan pustaka yang berhubungan langsung dan mendukung dengan pelaksanaan penelitian, menguraikan teori yang mendasari laporan, metode penelitian. Sehingga pada bab ini dapat berupa pembahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau keperluan penelitian.

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

Pada bab ini menjelaskan beberapa proses perancangan aplikasi Android, pembuatan aplikasi secara detail, analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi. Dalam bab ini juga menerangkan alat dan bahan yang akan digunakan.

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

Bab ini menjelaskan mengenai hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, serta hasil uji coba dan implementasinya.

#### **BAB V: PENUTUP**

Bab 5 berisi tentang kesimpulan yang didapat dalam melakukan penelitian tentang pembuatan aplikasi K-popfans dengan berdasarkan rumusan masalah. Berisi saran penulis terhadap pembaca apabila berminat untuk mengembangkan penelitian yang dilakukan penulis.

#### **Daftar Pustaka**

Daftar Pustaka berisikan sumber-sumber maupun bahan sebagai pendukung untuk penulisan Skripsi ini.