

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan masyarakat akan kendaraan masih sangat tinggi, mengingat semakin padatnya aktifitas di kehidupan zaman modern ini. Setiap kendaraan pastilah mempunyai plat nomor, plat nomor tersebut adalah bagian dari kartu identitas bagi kendaraan tersebut. Maka untuk menambah wawasan masyarakat terhadap informasi plat nomor penulis ingin mempermudah informasi kedalam bentuk aplikasi mobile berbasis android dengan judul *plat nomor kendaraan* yang bisa memberi informasi tanpa harus terhubung internet atau bersifat offline. Menurut sejarah yang ada, penggunaan tanda nomor kendaraan bermotor atau plat nomor di Indonesia, terutama di Jawa, merupakan warisan sejak zaman Hindia Belanda, yang menggunakan plat daerah berdasarkan pembagian wilayah.

Dari latar belakang tersebut, maka penulis berharap aplikasi mobile *plat nomor kendaraan* bisa bermanfaat di masyarakat, untuk mengenali nomor kendaraan yang berada di sekitar, dengan mudah di akses melalui smartphone android, karena salah satu sistem operasi mobile saat ini yang banyak digunakan pada smartphone dan tablet.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana membuat suatu aplikasi mobile berbasis android dengan nama aplikasi *plat nomor kendaraan* yang dapat digunakan sebagai media informasi bagi masyarakat umum.

1.3 Batasan Masalah

Dalam membangun aplikasi mobile berbasis android ini, dilakukan batasan masalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi di implementasikan pada perangkat mobile berbasis android versi 2.2 keatas.
- 2) Aplikasi yang dibuat bersifat offline tanpa perlu terhubung internet.
- 3) Konten yang terdapat di dalamnya adalah plat nomor yang berlaku hingga sekarang, kemungkinan sewaktu-waktu akan bertambah lagi pemekaran wilayah plat nomor.
- 4) Aplikasi ini menampilkan pesan peringatan jika user salah dalam menginputkan plat nomor kendaraan.
- 5) Aplikasi ini dibuat menggunakan Eclipse plugin ADT

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang penulis lakukan:

- 1) Membangun aplikasi mobile berbasis android untuk melakukan pencarian wilayah plat kendaraan.
- 2) Mempermudah masyarakat mendapatkan asal Kota dan Kabupaten kendaraan secara langsung tanpa koneksi internet.
- 3) Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang Strata I Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Adapun manfaat dilakukannya penelitian tersebut adalah untuk membangun sebuah aplikasi mobile *plat nomor kendaraan* agar mempermudah dan mempersingkat dalam menyajikan data sehingga dapat memberi informasi dengan mudah bagi masyarakat.
- 2) Mampu menampilkan Kota sekaligus Kabupaten hanya dengan menginputkan plat nomor kendaraan dalam sekali proses.
- 3) Dengan adanya penelitian ini, maka dapat di jadikan dasar pengembangan tentang aplikasi *plat nomor kendaraan* bagi peneliti berikutnya.

1.6 Metode Penelitian

1. Pengumpulan Data

a. Metode wawancara

Dalam metode ini, penulis melakukan wawancara dengan mengumpulkan data, dengan cara bertanya langsung ke beberapa orang yang berada di sekitar tempat parkir kampus Amikom tentang plat wilayah yang mereka ketahui.

b. Metode Kepustakaan

Metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari inventory, buku-buku penunjang, dan konsep teori yang berhubungan dengan obyek permasalahan penelitian.

2. Analisis Data

Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah di peroleh sebelumnya.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam penulisan program atau kode-kode sehingga dapat berjalan sesuai dengan harapan.

4. Uji Coba Program

Pengujian program ini dilakukan memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut telah berjalan baik sesuai dengan harapan.

5. Tahap Evaluasi

Sistem yang telah selesai dibangun perlu untuk dievaluasi guna menguji dan menemukan kesalahannya. Hal ini merupakan sesuatu yang umum dilakukan, karena suatu sistem belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya. Sehingga proses evaluasi diperlukan untuk penyempurnaan.

1.7 Sistematika Penelitian

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan rincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan mengenai Eclipse plugin ADT yang akan digunakan sebagai landasan dalam merancang sebuah aplikasi sekaligus membahas tentang Android.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi, rancangan antarmuka (interface) yang digunakan sebagai media komunikasi antara sistem dan pengguna dan gambaran umum yang terdapat pada aplikasi *plat nomor kendaraan*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas implementasi, dan pembahasan bagian-bagian yang terdapat pada aplikasi *plat nomor kendaraan* sekaligus cara instalasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang di dapat dari keseluruhan laporan yang ditulis, dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

LAMPIRAN

Di sini berisikan tabel analisis data kota dan kabupaten yang terdapat dalam aplikasi *plat nomor kendaraan* serta hasil kuisioner uji coba.

