

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dunia ini terdapat banyak negara. Setiap negara mempunyai budaya, adat-istiadat maupun arsitektur bangunan masing-masing. Sebagian negara mempunyai bangunan-bangunan yang istimewa dan mengagumkan sehingga membuat bangunan tersebut menjadi terkenal. Biasanya bangunan tersebut dijadikan sebagai tempat wisata. Bangunan yang ada terdiri dari berbagai macam mulai dari bangunan yang bersejarah hingga bangunan modern dengan arsitektur yang menawan. Namun tidak sedikit orang yang belum mengetahui informasi tentang bangunan-bangunan tersebut.

Salah satu media yang bisa digunakan untuk memperkenalkan hal tersebut adalah melalui sebuah aplikasi *mobile* khususnya pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android karena saat ini banyak *smartphone* yang telah menggunakan sistem operasi Android. Android adalah sistem operasi buatan Google yang bersifat *open source*. Sifat *open source* inilah yang membuat Android memiliki tempat diantara para pengembang aplikasi saat ini. Aplikasi Android dibuat dengan basis bahasa Java dan salah satu *Integrated Development Environment* (IDE) yang banyak digunakan adalah Eclipse. Selain itu diperlukan juga *Software Development Kit* (SDK) Android.

Saat ini sudah banyak aplikasi yang dibuat untuk *smartphone* *ber-platform* Android karena pengguna *smartphone* Android yang kian meningkat. Mengetahui hal tersebut maka penulis berusaha untuk merancang dan membuat aplikasi yang

berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai bangunan yang terkenal di dunia. Aplikasi ini nantinya akan menampilkan apa saja bangunan yang terkenal di dunia beserta informasi mengenai bangunan tersebut. Dengan adanya aplikasi ini maka pengguna bisa memperoleh informasi mengenai bangunan apa saja yang terkenal dan mengagumkan tersebut dengan mudah dan dapat dijadikan sebagai media pengenalan pariwisata melalui media yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan *smartphone* berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dikemukakan pada latar belakang masalah diatas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang aplikasi bangunan terkenal di dunia yang dapat membantu memenuhi kebutuhan pengguna untuk mengetahui informasi mengenai bangunan-bangunan terkenal tersebut pada *smartphone* berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan, penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat sebagai media informasi yang akan menampilkan gambar-gambar bangunan dan informasi dari setiap bangunan tersebut
2. Aplikasi ini dijalankan pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android versi 2.3 keatas
3. *Software* yang digunakan adalah Eclipse, *Java Development Kit* (JDK), *Software Development Kit* (SDK Android), *Android Development Tools* (ADT)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi Android Bangunan Terkenal di Dunia
2. Membantu pengguna untuk mendapatkan informasi tentang bangunan-bangunan yang terkenal di dunia
3. Memenuhi syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata 1 Teknik Informatika mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama pada bidang informasi dalam aplikasi berbasis Android dengan mengusung tema bangunan-bangunan di dunia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan kemampuan dalam merancang dan membuat aplikasi berbasis Android yang mempunyai fungsi sebagai media informasi.

b. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Menambah koleksi skripsi di perpustakaan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau

pembelajaran penulisan tugas akhir atau skripsi mengenai perancangan aplikasi Android.

c. Bagi Masyarakat Umum

Dapat dijadikan sebagai media informasi dan pengenalan pariwisata mengenai bangunan-bangunan yang terkenal di dunia.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa tahapan yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan bahan referensi yang berkaitan dengan teori dasar dari sistem yang sedang dibuat dan data yang diperlukan untuk perancangan sistem.

2. Perancangan Desain Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan desain antarmuka sistem dan struktur proses kerja sistem.

3. Implementasi Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dari hasil perancangan desain sistem dalam bentuk perangkat lunak.

4. Pengujian Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian sistem yang bertujuan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang terjadi pada sistem, sehingga dapat dilakukan perbaikan.

5. Penyusunan Laporan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan laporan dari hasil perancangan dan pengujian sistem dalam format penulisan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran menyeluruh tentang apa yang diuraikan dalam skripsi ini, yaitu pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam perancangan aplikasi Android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi, UML, rancangan *interface* dan rancangan tentang aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi yang meliputi uji coba sistem, manual program dan pembahasan yang meliputi listing program, database, dan interface.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas tentang kesimpulan penelitian dan saran yang ditulis oleh penulis.

