

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era moderen seperti ini *smartphone* adalah salah satu sarana yang memudahkan keseharian seseorang. Mengabadikan momen merupakan suatu hal yang biasa dilakukan oleh seseorang menggunakan *smartphone*. Mengelompokkan beberapa momen menjadi satu akan memudahkan seseorang dalam mengorganisir banyak kegiatan. Tetapi banyak agenda yang rumit cara pengoperasiannya karena terlalu banyak fitur-fitur.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka diperlukan sebuah agenda pribadi yang lebih *use able* untuk bisa diakses dengan cepat dan mudah melalui perangkat *mobile*. Agenda pribadi "enot" merupakan aplikasi *mobile* berbasis android yang memberikan kemudahan dalam merancang dan membantu manajemen keseharian seseorang. Dari kesimpulan di atas, ada sebuah inisiatif untuk membangun aplikasi berbasis android yang berjudul "APLIKASI AGENDA PRIBADI ENOT BERBASIS ANDROID".

1.2. Rumusan Masalah

Dari ulasan yang terdapat pada halaman latar belakang, maka didapat rumusan masalah, yaitu : "Bagaimana membangun aplikasi agenda pribadi enot berbasis android?".

1.3. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya batasan masalah, yaitu :

1. Aplikasi yang dibuat adalah media untuk menuliskan kegiatan seseorang.
2. Aplikasi ini dapat menginputkan foto suara dan teks.
3. Aplikasi ini dapat menampilkan *alert* dengan suara *default*.
4. Aplikasi ini menggunakan minimal SDK 3.0.
5. User mendaftar saat pertama kali menginstal secara otomatis menjadi member.
6. Software yang digunakan adalah Eclipse dengan Java (versi7 update 21) untuk mengkompilasi aplikasi Android.

1.4. Tujuan Penelitian

Memuat uraian yang menyebutkan secara spesifik maksud dari keinginan yang hendak dicapai, maka tujuan dari pembuatan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
2. Dapat membuat aplikasi agenda pribadi "enot" berbasis android yang dapat membantu mengingat / menuliskan momen seseorang.
3. Menerapkan disiplin ilmu yang telah didapatkan selama menjalani perkuliahan.

1.5. Manfaat Penelitian

Hal yang di dapat dari hasil tujuan yang telah direncanakan, antara lain :

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membantu mengembangkan teknologi informasi.
3. Memperdalam pengetahuan tentang pemrograman android, selanjutnya mengaplikasikan konsep dan teori mengenai aplikasi android pada *mobile*.
4. Dapat membangun sebuah aplikasi *mobile* berbasis android yang mampu membantu dalam keseharian seseorang.
5. Dapat mempermudah seseorang dalam mengabadikan momen atau kegiatan harian seseorang.

1.6. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan ini baik dalam menyelesaikan penulisan maupun untuk menyelesaikan pembuatan program ditempuh melalui beberapa metode penelitian, yaitu :

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan terhadap memo dan kalender di beberapa ponsel dan apa saja fitur-fitur menariknya.

2. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan sumber-sumber pendukung dari berbagai buku dan internet mengenai seluk beluk pemrograman android dan pemrograman java.

3. Analisis

Melakukan analisis terhadap data-data yang telah diperoleh, untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi. Dari hasil analisis dihasilkan gambaran kondisi dan masalah yang dihadapi sehingga menghasilkan penanganan yang tepat.

4. Perancangan Program

Merancang proses aplikasi yang nantinya bisa mempermudah membuat program berikutnya.

5. Pembuatan Program

Proses pembuatan program berdasarkan pada rancangan program yang sudah dibuat.

6. Tahap Uji Program

Pada tahap ini membuktikan apakah aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik atau tidak, dan dapat digunakan sesuai dengan harapan.

1.7. **Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian secara mendetail, berupa definisi dan model matematis yang berkaitan dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis terhadap semua permasalahan yang muncul dan penyelesaiannya. Pada bab ini juga berisikan rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik rancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan secara spesifik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil serta pembahasan dari sebuah aplikasi yang telah dibuat dan sebagai gambaran bagaimana cara mengoperasikan serta pembahasan dari hasil implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini penulis membahas tentang kesimpulan dari perumusan masalah yang disampaikan, serta saran yang membangun bagi pengembangan diri.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi mengenai sumber-sumber materi dan data yang telah member masukan bagi penulis dalam mengerjakan Skripsi ini.