

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan inovasi teknologi yang semakin pesat, semakin banyak pula orang yang ingin beralih ke teknologi yang lebih canggih dari yang sebelumnya. Dalam kasus ini peneliti mengambil objek ponsel / *mobile phone*, seiring dengan perkembangan jaman dimana ponsel pertama masih sangat sederhana yang hanya bisa untuk *single tasking* sekarang bahkan sampai bisa untuk pengolah data. Maka peran ponsel tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat pada umumnya.

Komponen penting dalam berkomunikasi antar pengguna ponsel adalah suatu *phone number* / nomor telepon. Adalah suatu deretan angka yang bernilai unik yang dipakai sebagai alamat identifikasi untuk setiap ponsel. Namun sering kali pengguna ponsel di sibukkan dengan nomor telepon yang terdapat dalam *address book* sewaktu ingin berganti ponsel. Karena dalam kartu telepon hanya dapat menyimpan sebanyak 250 nomor telepon, sedangkan dalam *address book* ponsel bisa menyimpan ribuan nomor telepon sesuai dengan kapasitas *memory address book* itu sendiri.

Untuk mengatasi masalah itu, dari pihak produsen ponsel telah membuat aplikasi untuk berhubungan dengan ponsel yang disebut PC SUITE. Adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menyambungkan ponsel dengan komputer / laptop dengan sistem operasi Windows. Perangkat lunak ini dapat

digunakan untuk mentransfer file, musik, foto dan berbagai aplikasi mobile. Namun aplikasi PC SUITE harus terlebih dahulu di install di komputer / laptop. Masalah yang sering muncul dari penggunaan aplikasi ini adalah tidak semua ponsel kompatibel, tergantung dengan model dan seri ponsel tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti ingin membuat aplikasi android yang memudahkan pengguna ponsel untuk menyimpan *address book* dalam sebuah server, dimana jika ingin berganti ponsel yang masih menggunakan sistem operasi android tidak perlu menginstall aplikasi PC SUITE di komputer / laptop. Cukup menggunakan aplikasi ini yang ada di ponsel untuk melihat *address book* yang ada di server tentunya dengan menggunakan akses internet. Selain dapat diakses dengan menggunakan aplikasi yang ada pada ponsel, data *address book* yang ada di server nantinya juga bisa dilihat dengan menggunakan web browser pada komputer / laptop yang terhubung dengan internet.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil topik untuk menyusun skripsi dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Online Address Book Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu:

Bagaimana merancang, membuat aplikasi dengan menggunakan sistem pemrograman android secara online?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah skripsi antara lain:

1. Aplikasi yang dibuat hanya untuk sistem operasi android, belum mencakup java dan symbian.
2. Sistem akan memberikan informasi untuk mengelola data *address book* online.
3. Penginputan data contact masih manual, belum bisa mengambil data contact pada database bawaan android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama diperkuliahan ke dalam aplikasi nyata.
2. Memberikan inovasi terhadap aplikasi mobile khususnya android.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia akademis khususnya dan masyarakat pada umumnya, mengingat masih sedikit mahasiswa yang mengambil android sebagai bahan android. Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai android dan dapat memperkaya khususnya aplikasi mobile.

2. Manfaat Praktis

Dapat memberikan kemudahan kepada pengguna android dalam penyimpanan *address book* secara online.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Pengumpulan data

a. Metode wawancara

Metode atau teknik pengumpulan data dengan cara dimana penulis bertatap muka langsung dengan orang yang berkompeten. Dan dapat menjadi sumber dalam pengambilan data untuk kemudian bisa didapatkan informasi yang diperlukan.

b. Metode download data

Yaitu suara cara pengumpulan data atau file-file dengan cara mendownload data tersebut dari situs-situs internet yang jelas sumbernya dan berhubungan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

c. Metode kepustakaan

Metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan dan penelitian.

2. Analisis Data

Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh 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 untuk 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 untuk menguji dan menemukan kesalahannya. Hal ini merupakan hal yang umum dilakukan karena suatu sistem belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya sehingga proses evaluasi diperlukan untuk penyempurnaannya. Dalam evaluasi akan ditemukan bagian-bagian yang harus dikoreksi untuk menyamakan permasalahan dan tujuan dari pembuatan sistem.

1.7 Sistematika Penelitian

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

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang menjadi dasar serta yang mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas tentang gambaran umum objek penelitian, yaitu analisis dan perancangan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang bagaimana aplikasi digunakan atau berfungsi serta memaparkan hasil-hasil dari tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

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