

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan perangkat *mobile* saat ini sangatlah pesat. Perangkat *mobile* telah berubah menjadi salah satu perangkat multi fungsi, salah satunya perangkat multi fungsi yang sering digunakan sekarang ini adalah menjalankan aplikasi-aplikasi *mobile* sebagai media untuk mengakses informasi dengan mudah. Perkembangan aplikasi *mobile* didukung dengan semakin berkembangnya bahasa pemrograman, salah satunya bahasa pemrograman yang kian meroket untuk *mobile* yaitu Android.

Kabupaten Kutai Kartanegara sebagai salah satu daerah yang terkenal akan warisan sumber daya alam, sejarah dan budaya. Banyak informasi yang bisa kita peroleh dari Kabupaten Kutai Kartanegara untuk sebagai pembelajaran maupun bisa menjadi objek wisata apabila di kelola dengan baik. Tetapi masyarakat tidak banyak tahu hal itu di karenakan keterbatasan dan minimnya informasi baik media cetak maupun *online*.

Kabupaten Kutai Kartanegara memiliki *website* resmi yang menyediakan informasi tersebut. Namun tidak semua orang bisa mengakses internet dan diperlukan jaringan internet pula untuk mengakses *website* tersebut. Sehingga diperlukan sebuah aplikasi yang bisa memudahkan masyarakat memperoleh informasi dalam keadaan kapanpun dan dimanapun.

Atas permasalahan itu lah penulis merancang sebuah tugas akhir yang akan membuat sebuah aplikasi *mobile* yang berfungsi menyajikan semua informasi tentang Kabupaten Kutai Kartanegara yang dapat diakses dengan mudah, cepat dan praktis. Oleh karena itu, Penulis mengambil judul skripsi **Perancangan Aplikasi Mobile Ensiklopedia Kabupaten Kutai Kartanegara Sebagai Sarana Informasi dan Edukasi Berbasis Android** yang mungkin atau sangat berguna untuk masyarakat dalam mencari informasi Kabupaten Kutai Kartanegara.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan bahwa masalah yang akan diangkat oleh penulis adalah bagaimana memberikan informasi tentang Kutai Kartanegara kepada masyarakat dengan mudah, cepat dan praktis agar bisa memperkenalkan salah satu Kabupaten yang memiliki potensi menjadi aset Indonesia bila di kelola dengan baik.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar masalah yang disajikan tidak terlalu meluas, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam perancangan aplikasi *Ensiklopedia Kutai Kartanegara Berbasis Android* ini. Dimana materi yang akan disajikan dalam skripsi ini terbatas pada:

1. Merancang sebuah aplikasi *mobile* android tentang media informasi Kabupaten Kutai Kartanegara.
2. Informasi yang akan di ambil meliputi letak geografis, sejarah, bahasa, sumber daya alam, warisan, kuliner, warisan, budaya, tempat wisata, flora,

fauna, industri, pendidikan, agenda acara bulanan daerah dan layanan masyarakat.

3. Software yang digunakan Eclipse juno dan Android SDK.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penulisan skripsi ini adalah:

1. Menerapkan ilmu yang didapatkan sewaktu menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA baik itu teori maupun praktek.
2. Memanfaatkan kecanggihan teknologi, seperti aplikasi *mobile* Android pada dunia nyata yaitu untuk mengumpulkan informasi-informasi Kutai Kartanegara menjadi Ensiklopedia.
3. Mencakup media teks dan gambar sebagai sarana menyajikan informasi yang lengkap dan mudah dipahami oleh pengguna.
4. Mempublikasikan perancangan aplikasi Ensiklopedia Kabupaten Kutai Kartanegara kepada semua pihak, dan khususnya pengguna *smartphone* android.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini adalah:

1. Memperkenalkan Kabupaten Kutai Kartanegara kepada masyarakat domestik maupun luar sebagai salah satu aset Indonesia yang akan kaya sumber daya alam, warisan sejarah dan budaya.
2. Memberikan kemudahan dalam memberikan informasi kepada pengguna.

3. Sebagai pacuan dalam pengembangan SDM Kutai Kartanegara khususnya dalam bidang Informatika sesuai dengan visi Dinas Komunikasi dan Informatika Kutai Kartanegara.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan dan mempelajari yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini seperti:

- a. Mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan bahasa pemrograman terutama pemrograman android.
- b. Mempelajari teknik-teknik dalam pembuatan aplikasi android.

2. Dokumen

Mengumpulkan berbagai data-data Kutai Kartanegara sebagai bahan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Cd berisi video;
- b. Foto;
- c. Agenda kegiatan bulanan;
- d. Statistik.

4. Observasi

Pengamatan dilakukan ke tempat-tempat yang terkait, dan penulis menjadikan bahan dalam penelitian.

## 5. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan.

### 1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

#### 1.7.1 *System Development Life Cycle (SDLC)*

*System Development Life Cycle (SDLC)* adalah pendekatan bertahap untuk melakukan analisa dan membangun rancangan sistem dengan menggunakan siklus yang spesifik terhadap kegiatan pengguna (Kendall & Kendall, 2006). *System Development Life Cycle (SDLC)* juga merupakan pusat pengembangan sistem informasi yang efisien. SDLC terdiri dari 4 (empat) langkah kunci yaitu, perencanaan dan seleksi, analisis, desain, implementasi dan operasional (Valacich, George, & Hoffer, 2012).

##### 1. Perencanaan

Fase perencanaan adalah sebuah proses dasar untuk memahami mengapa sebuah sistem harus dibangun. Pada fase ini diperlukan analisa kelayakan

dengan mencari data atau melakukan proses information gathering kepada pengguna.

## 2. Analisa

Fase analisa adalah sebuah proses investigasi terhadap sistem yang sedang berjalan dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban mengenai pengguna sistem, cara kerja sistem dan waktu penggunaan sistem. Dari proses analisa ini akan didapatkan cara untuk membangun sistem baru.

## 3. Rancangan

Fase perancangan merupakan proses penentuan cara kerja sistem dalam hal architecture design, interface design, database dan spesifikasi file, dan program design. Hasil dari proses perancangan ini akan didapatkan spesifikasi sistem.

## 4. Implementasi

Fase implementasi adalah proses pembangunan dan pengujian sistem, instalasi sistem, dan rencana dukungan sistem.

### 1.8 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab, adapun bab dan isi dari bab-bab tersebut adalah sebagai berikut:

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

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penyusunan laporan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, pemaparan teori tentang Android, aplikasi Eclipse, Android SDK, dan plugin ADT.

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

Bab ini menjelaskan tentang apa saja yang dibutuhkan dalam penelitian ini, berisikan prosedur dan tahapan-tahapan penelitian ini dari persiapan hingga akhir. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, merancang isi dan merancang grafik.

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

Bab ini berisikan tentang penerapan rancangan yang sudah dibuat di bab sebelumnya ke dalam sebuah emulator, serta akan dilakukan pembahasan mengenai hasil dari penerapan tersebut.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini dibahas mengenai kesimpulan yang dapat ditarik dari perancangan sebuah aplikasi *mobile* ini serta kinerja aplikasi saat penggunaan. Dan di bab ini pula akan disertakan saran terhadap penulis atau pun pembaca berniat untuk dalam pengembangan aplikasi ini.



## 1.9 Rencana Kegiatan

**Tabel 1.1** Rencana Kegiatan

NO	Kegiatan	Januari			Februari			Maret		
1	Pengumpulan data									
2	Analisis Kebutuhan Sistem									
3	Perancangan dan Pembuatan Sistem									
4	Uji Coba Sistem									
5	Analisis Hasil Akhir									
6	Penyusunan laporan									

