

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin mempermudah manusia untuk memperoleh dan mengakses informasi, khususnya informasi dalam bentuk digital. Teknologi yang sedang berkembang sangat pesat dan banyak digunakan adalah *smartphone*. *Smartphone* sangat bermanfaat dan membantu dalam aktifitas mengakses informasi. Termasuk informasi dibidang otomotif terutama kendaraan sepeda motor. Masyarakat Indonesia memiliki minat tinggi terhadap bidang otomotif. Hal ini peneliti sadari ketika melihat aktifnya komentar para pengunjung blog/website otomotif. Namun, kebanyakan blog/website tersebut hanya memposting berita atau issue yang berkaitan dengan otomotif.

Ditahun-tahun belum lama ini penggunaan *smartphone* sangat populer, bahkan bisa dibilang hal biasa. Hampir semua orang diberbagai kalangan memilikinya. Diantara *smartphone* yang beredar, *smartphone* dengan OS Android adalah yang paling banyak digunakan. Selain penggunaannya yang cukup mudah, Android merupakan sistem operasi mobile gratis yang berbasis open-source. Hal tersebut memungkinkan para *developer* untuk mengembangkan aplikasi secara bebas dan biaya terjangkau.

Otomotif merupakan bidang yang berkaitan dengan mesin kendaraan bermotor seperti motor dan mobil. Kebanyakan masyarakat hanya memiliki sedikit wawasan mengenai bidang otomotif. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya

media informasi yang berkaitan dengan bidang otomotif. Smartphone memiliki manfaat dan peranan penting dalam bidang informasi. Dengan memanfaatkan banyaknya pengguna smartphone saat ini, peneliti berpikir untuk dapat menyediakan media informasi bagi masyarakat yang tertarik pada dunia otomotif. Hal tersebut membuat peneliti memiliki gagasan untuk membuat aplikasi android yang memuat berbagai informasi otomotif khususnya tentang kendaraan sepeda motor dan menulis laporan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Otomotif Berbasis Android".

1.2. Rumusan Masalah

Melihat latar belakang tersebut, serta membaca dokumentasi dan referensi seputar pembuatan dan pengembangan aplikasi android, baik dalam bentuk media digital maupun non-digital, maka peneliti menerapkannya dan membuat rumusan masalah. "Bagaimana proses pembuatan aplikasi ensiklopedia otomotif berbasis android?".

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Batas masalah dalam Tugas Akhir ini adalah:

- a. Aplikasi ini berisi informasi mengenai bagian-bagian kendaraan sepeda motor.
- b. Aplikasi ini dilengkapi tips-tips merawat kendaraan sepeda motor.
- c. Aplikasi ini dilengkapi tips-tips sederhana seputar sepeda motor.
- d. Aplikasi ini mempunyai database dan fitur pencarian secara offline.

- e. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa penrograman java.
- f. Aplikasi ini berjalan di smartphone dengan sistem operasi android.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dai penelitian ini adalah:

- a. Prasyarat kelulusan program studi Diploma III jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Membangun aplikasi ensiklopedia otomotif yang bermanfaat dan mudah dipahami.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Peneliti

- a. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh selama ini.
- b. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang IT.

1.5.2. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir maupun aplikasi android.
- b. Refrensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.

1.5.3. Bagi Masyarakat Umum dan IT

- a. Aplikasi penyedia informasi tentang otomotif khususnya sepeda motor.
- b. Pemicu semangat untuk mengembangkan aplikasi baru.
- c. Refrensi pedoman untuk membuat aplikasi android.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan di penyusunan Tugas Akhir ini yaitu:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

a. Study Kepustakaan

Study kepustakaan yang dilakukan adalah mencari informasi dari berbagai referensi buku maupun internet tentang otomotif serta hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini.

b. Dokumentasi

Membuat dokumentasi rencana kerja, dokumentasi kegiatan yang dikerjakan, dokumentasi hasil kerja untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi, dokumentasi hasil akhir dalam bentuk laporan ataupun aplikasi yang siap digunakan.

1.6.2. Perancangan Aplikasi

Perancangan dilakukan dengan membuat rancangan program menggunakan bahasa java melalui perangkat lunak eclipse, merancang interface menggunakan software Adobe Photoshop.

1.6.3. Pengujian

Melakukan uji coba aplikasi di beberapa versi smartphone berbasis android untuk mengetahui apakah aplikasi ini berjalan atau tidak serta mengetahui kekurangan aplikasi.

1.7. Sistematika Penelitian

Sistematika Tugas Akhir ini terdiri dari 5 bab, adapun garis besar sistematikanya sebagai berikut:

BAB I – Pendahuluan, bab ini berisi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian, sistematika penulisan laporan, dan jadwal rencana kegiatan.

BAB II – Landasan Teori, menguraikan teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi ensiklopedia otomotif, serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III – Gambaran Umum, berupa gambaran umum aplikasi dan rancangan yang terkait dengan pembuatan aplikasi ensiklopedia otomotif.

BAB IV – Pembahasan, membahas tentang rancangan, proses dan implementasi dari aplikasi ensiklopedia otomotif.

BAB V – Penutup, berisi kesimpulan dan saran dari hasil akhir pembuatan aplikasi untuk dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang lebih baik.

Daftar Pustaka.

Lampiran.