

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut pengamatan yang terjadi pada masyarakat, *Smartphone* adalah barang yang sedang tren pada saat ini. Banyak masyarakat yang menggunakan *Smartphone* untuk kebutuhan sehari-hari karena memiliki beragam fitur dan *Smartphone* merupakan komputer mini. Diantara banyak *Smartphone* yang beredar sekarang ada beberapa sistem operasi yang mendukung *Smartphone*, yaitu Windows Mobile, iPhone, Android dan lain-lain. Android merupakan salah satu sistem operasi *Smartphone* yang sedang berkembang saat ini. Android mempunyai banyak keunggulan dibanding sistem operasi lain. Antara lain sistem operasi dapat diubah sesuai dengan keinginan sendiri dan banyak aplikasi komputer yang tersedia untuk *Smartphone* Android.

Perangkat *Smartphone* seperti Android dan iPhone sudah seperti kebutuhan primer yang dapat memberikan informasi pada penggunanya. Sebagian besar dari masyarakat luas belum mengetahui sejarah mengenai kapal Perang Dunia II. Sehingga dari sini muncul gagasan untuk membuat aplikasi android untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kapal Perang Dunia II. Penyampain informasi mengenai sejarah kapal Perang Dunia II, informasi persenjataan kapal dan informasi peran kapal dan nilai historis lainnya sangat jarang di ketahui oleh masyarakat luas. Untuk itu penulis mencoba membuat Warshipedia Media Informasi Kapal Perang Dunia II Berbasis Android.

Aplikasi dalam bentuk mobile mempunyai beberapa kelebihan. Efisien dalam penggunaanya dan tidak menghabiskan banyak waktu. Dengan menggunakan aplikasi sejarah kapal Perang Dunia II ini diharapkan bisa membantu pengguna mengetahui informasi kapal Perang Dunia II. Oleh karena itu penulis membuat skripsi dengan judul **“Warshipedia Media Informasi Kapal Perang Dunia II Berbasis Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Uraian di atas, maka perumusan masalah untuk penulisan skripsi ini adalah “Bagaimana membuat Warshipedia Media Informasi Kapal Perang Dunia II Berbasis Android?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka dibuat batasan-batasan masalah antara lain:

1. Sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman JAVA.
2. Pada aplikasi sistem informasi ini kategori kapal Perang Dunia II yang akan di bahas hanya berjumlah 6 negara dengan masing – masing 4 kategori.
3. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah Android Studio dengan *minimum version* 4.4 Kitkat
4. Aplikasi ini menampilkan sejarah, informasi, dan spesifikasi dari kapal Perang Dunia II yang telah ada di masa lalu.
5. Aplikasi diperuntukan untuk hampir semua usia diatas 3 tahun.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelttan

Maksud dan tujuan dari pembuatan Warshipedia Media Informasi Kapal Perang Dunia II ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya Warshipedia Media Informasi Kapal Perang Dunia II diharapkan dapat memberikan informasi, inspirasi, serta ketertarikan kepada pengguna tentang kapal Perang Dunia II.

1.5 Metode Penelttan

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan informasi sebagai pendukung, sekaligus pelengkap dalam pembuatan laporan skripsi tentang Warshipedia Media Informasi Kapal Perang Dunia II adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data-data yang digunakan didapat dari beberapa Metode yaitu:

1. Metode Studi Pustaka

Dalam mendukung pembuatan aplikasi ini digunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan adalah internet, dan sumber-sumber lainya sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan penyusunan laporan.

1.5.2 Metode Analisis

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk penyusunan laporan kemudian merancang dan membuat aplikasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT yang terdiri dari *Strength (kekuatan)*, *Weakness (Kelemahan)*, *Oppurtunity (Peluang)* dan *Threat (Ancaman)*.

2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Merupakan pendefinisian dari fungsi aplikasi yang harus disediakan, bagaimana reaksi aplikasi terhadap input dan apa yang harus dilakukan aplikasi pada situasi khusus.

3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis kebutuhan pendukung bagi aplikasi.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan aplikasi yang meliputi perancangan antarmuka, dalam penelitian ini penulis menggunakan UML atau *Unified Modeling Language* dengan *usecase*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

1.5.4 Metode Pengujian

Sistem akan diuji menggunakan *blackbox testing*, metode *blackbox testing* adalah pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

1.5.5 Metode Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap dimana sistem telah melewati proses pengujian dan dinyatakan bekerja sesuai fungsinya dan layak digunakan oleh pengguna. Dalam tahap implementasi ini juga dilakukan proses pemeliharaan dan

pengawasan sistem secara berkala agar kinerja sistem selalu dalam keadaan optimal.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis menjelaskan gambaran umum penelitian, analisis perancangan dan proses pembuatan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil rancangan system dan disertai listing program.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai rancangan system yang disusun dan juga saran-saran untuk mengembangkan rancangan system ini lebih lanjut di masa mendatang.