

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sangat pesat, dan teknologi sangat berkaitan dengan informasi, karena itu memberikan dampak besar bagi masyarakat dalam menggunakan teknologi untuk mencari informasi. Saat ini masih ada masyarakat yang mencari informasi secara manual dan membutuhkan waktu lama untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Melalui teknologi informasi yang berkembang sangat pesat, pengolahan informasi dilakukan dengan cara yang cepat, efisien, dan lebih efektif.

Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat, perkembangan *smartphone* pada saat ini sangat merajalela dalam kehidupan masyarakat, hampir semua lapisan masyarakat mempunyai perangkat *smartphone*. Ada beberapa sistem operasi yang berjalan pada *smartphone* saat ini, antara lain seperti: Windows Phone, iOS, BlackBerry, Symbian dan Android. Dari semua sistem operasi yang telah disebutkan, Android merupakan sistem operasi yang perkembangannya paling pesat dan banyak diminati karena bersifat *open source* atau dengan kata lain bisa dikembangkan oleh para pengguna atau pengembang tanpa harus terbentur lisensi. Oleh karena itu, penulis mempunyai gagasan untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan sebagai sistem informasi serta sebagai media promosi untuk Kota Tasikmalaya.

Belum adanya sistem informasi untuk Tasikmalaya secara *mobile*, maka penulis mengambil judul “Perancangan Aplikasi *Mobile* “Tasikpedia” Berbasis Android”. Dengan adanya aplikasi *mobile* Tasikpedia berbasis Android ini, nantinya pengguna dapat memperoleh beragam informasi tempat yang direkomendasikan di Tasikmalaya meliputi: gambar, alamat, deskripsi singkat, nomor telepon, dan rute menuju lokasi yang akan dituju dengan cepat dan mudah, dan juga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu: Bagaimana membuat Aplikasi *Mobile* “Tasikpedia” sebagai media informasi untuk Tasikmalaya berbasis Android dan dapat diakses pada *smartphone*?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang dari tujuan. Maka dari itu penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi *mobile* “Tasikpedia” pada *smartphone* berbasis Android.
2. Aplikasi yang dibuat hanya mencakup daerah Tasikmalaya.
3. Sasaran pengguna aplikasi untuk masyarakat / wisatawan dari luar Tasikmalaya.

4. Aplikasi ini hanya bisa berjalan untuk *smartphone* dengan sistem operasi Android minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
5. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet untuk mengakses Google Maps API.
6. Pengguna tidak dapat menambahkan objek apapun pada aplikasi.
7. Informasi yang ditampilkan berupa nama tempat, gambar, alamat, deskripsi singkat, nomor telepon, dan rute menuju ke tempat tujuan.
8. *Software* yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini, antara lain:
 - a. Android Studio.
 - b. Android SDK (*Software Development Kit*).
 - c. Genymotion (*Emulator*).
 - d. Notepad++ (*Coding Tools*).
 - e. Adobe Photoshop (*Design*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Dapat membantu pengguna dalam mencari tempat yang direkomendasikan saat berkunjung ke Tasikmalaya beserta informasinya secara cepat dan tepat.
2. Mempromosikan tentang pesona Tasikmalaya meliputi kuliner, hotel, transportasi dan wisata kepada masyarakat.
3. Ikut serta berinovasi dalam bidang pengembangan aplikasi *mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Pengguna:
 - a. Memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi.
 - b. Memudahkan pengguna dalam mencari informasi dengan tidak bertanya kepada orang lain.
 - c. Memanfaatkan *smartphone* lebih mempunyai banyak manfaat.
2. Bagi Penulis:
 - a. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
 - b. Menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan serta lebih memahami dalam pembuatan sebuah aplikasi *mobile* berbasis Android.
 - c. Dapat menyelesaikan skripsi sebagai syarat kelulusan program Sarjana S1 pada Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bagi Universitas:
 - a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi pelajaran yang diperoleh selama studi.
 - b. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
 - c. Memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang sebenarnya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam memperoleh data yang benar dan relevan, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dengan beberapa metode, antara lain sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi *literature*

Metode analisis pengumpulan data dengan cara mempelajari buku, artikel, dan jurnal untuk mendapatkan landasan dasar penulisan skripsi.

2. Analisis aplikasi sejenis

Mempelajari beberapa aplikasi yang sejenis dengan aplikasi yang akan dikembangkan untuk mendapatkan data dan informasi yang berguna untuk pengembangan aplikasi.

3. Wawancara

Memperoleh masukan dan evaluasi dari narasumber ahli mengenai informasi untuk aplikasi yang akan dikembangkan.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *waterfall*. Metode *waterfall* menggunakan pendekatan secara sistematis. Pengembangan dengan sistem *waterfall* dilakukan secara terurut atau secara *linear*. Jadi pada metode ini langkah-

langkah berikutnya akan dilanjutkan apabila langkah sebelumnya telah selesai.

Langkah-langkah dalam metode *waterfall* yaitu:

1. *System Engineering* (Perencanaan).
2. *Analysis* (Analisis).
3. *Design* (Desain).
4. *Code* (Implementasi).
5. *Testing* (Uji Coba).
6. *Maintenance* (Pemeliharaan).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 (lima) bab yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan ini, mengolah, menyebarkan dan menguraikan data yang telah diperoleh sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan baik dan benar. Dengan perincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mengenai materi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara *detail*. Landasan teori dapat berupa deinisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga tentang komponen yang digunakan untuk membuat aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis masalah yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti, analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem dan analisis kelayakan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan implementasi dan analisis hasil uji coba program yang akan memaparkan hasil analisis desain, hasil *testing* dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif maupun statistis.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan, saran dan kekurangan. yang berisikan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang diberikan diperoleh penulis, yang diharapkan bermanfaat untuk pengembang pembuatan program aplikasi.