

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi yang sangat pesat telah membawa pengaruh besar terhadap kemajuan teknologi informasi. Salah satu perangkat teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan adalah ponsel atau telpon genggam. Perkembangan ponsel juga sangat pesat hingga saat ini lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*, bersistem operasi *Android*. Hingga saat ini *Smartphone* berbasis *Android* adalah *smartphone* yang perkembangan teknologinya paling pesat dan paling diminati karena merupakan *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *Open Source*.

Oleh saat itu penulis mengambil judul *Pembangunan Launcher Berbasis Java Script* untuk Website *Otomotifclub.com*. Aplikasi ini dibuat memiliki tujuan supaya masyarakat Indonesia terutama para pecinta otomotif dan umum tahu seluruh komunitas maupun club otomotif yang ada di Indonesia dengan lebih mudah, selain memberikan kemudahan, aplikasi launcher website *otomotifclub.com* juga sebagai salah satu keunggulan dari owner website untuk mempopulerkan website *otomotifclub.com* dengan fitur-fitur yang ada pada , aplikasi launcher website *otomotifclub.com*

*Otomotifclub* adalah sebuah website yang baru di rintis pada pertengahan tahun 2015 hingga saat ini, sebagai media informasi dan media partner otomotif di Indonesia. Informasi yang di berikan di sampaikan kepada pembaca melalui situs

www.otomotifclub.com, meskipun tergolong baru namun media ini sudah banyak dikenal oleh masyarakat, khususnya para pecinta otomotif baik di Yogyakarta maupun di luar Yogyakarta.

Seiring dengan niat pemilik untuk mengembangkan website Otomotifclub ini, berusaha untuk memudahkan para pembaca informasi dapat mengakses website Otomotifclub.com tersebut dengan mudah, khususnya yang menggunakan Platform *Android* dengan menggunakan Launcher Otomotifclub.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dengan didasari atas latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah pokok yang akan dipilih sebagai pembahasan dari penyusunan Skripsi ini. Adapun Identifikasi masalahnya, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengetahui informasi mengenai dunia otomotif dengan mengikuti perkembangan teknologi?
- 2) Bagaimana cara mengembangkan sebuah website informasi menjadi aplikasi pada platform *Android*?

## 1.3 Ruang Lingkup Masalah

Berhubung dengan Perancangan Aplikasi Launcher website Otomotifclub pada Platform *Android*, maka pada penulisan ini dilakukan pembatasan masalah, yaitu :

- 1) Penggambaran perancangan aplikasi Launcher website otomotifclub dalam bentuk diagram *UML (unified modeling language)*.

- 2) Membuat aplikasi Launcher website otomotifclub lebih cepat dibandingkan browser pada platform *Android* sebagai *launcher* (penghubung) untuk melihat informasi yang ada pada website otomotifclub.
- 3) Membuat aplikasi Launcher website otomotifclub Pada *platform android* dengan menggunakan pemrograman *Javascript*, dan untuk perancangan *user interface* pada *android* menggunakan *android studio* karena kemudahan dalam proses integrasi *packaging application* pada *Android Development Tools* serta *Android SDK* sebagai emulator pada proses pengembangan aplikasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari pelaksanaan Skripsi ini adalah :

- 1) Membuat suatu aplikasi Launcher website otomotif club pada *platform android*, dimana dapat mempermudah akses informasi kepada pengguna *smartphone Android* tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.
- 2) Memudahkan para pecinta otomotif untuk mengetahui dan tahu tentang informasi komunitas atau club yang berada di Indonesia.
- 3) Menanamkan sikap solidaritas antara pecinta otomotif dengan mengetahui data-data komunitas maupun profil club dengan jelas.
- 4) Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program Strata-I Jurusan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
- 5) Sebagai salah satu media promosi untuk membangkitkan gairah dunia otomotif.

Manfaat yang akan diperoleh dengan Pembangunan Launcher Website Otomotifclub.com diantaranya adalah :

- 1) Mempermudah pengguna Smartphone *Android* untuk membuka website Otomotifclub.
- 2) Menerapkan semua bidang ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
- 3) Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjadi sumber bacaan.
- 4) Membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi yang lengkap tentang "Pembangunan Launcher website Otomotifclub pada *platform android*".
- 5) Dapat membantu mempromosikan website otomotifclub.com .
- 6) Dapat membantu pecinta otomotif untuk lebih tahu tentang informasi dunia otomotif.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metodologi yang dipakai dalam penulisan skripsi ini adalah:

- 1) Studi Literatur

Studi literature merupakan riset yang dilakukan dengan membaca, mengumpulkan, mencatat dan mempelajari buku-buku, majalah, internet dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Data yang dihasilkan adalah data ketentuan maupun syarat dan karakteristik launcher yang baik

## 2) Studi Wawancara

Studi lapangan yang dilakukan penulis menggunakan teknik wawancara langsung dengan nara sumber ahli, yang sangat membantu penulis dalam mengarahkan tentang sistem yang akan dibuat.

## 3) Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system adalah suatu proses pengembangan sistem yang mendefinisikan serangkaian aktifitas, metode, *best practices* dan *tool* yang terautomasi bagi para pengembang dalam mengembangkan sebagian besar atau seluruh sistem informasi atau *software*. Metode pengembangan sistem yang dipakai dalam pembuatan system aplikasi Pembangunan Launcher Berbasis *Java Script* untuk Website Otomotifclub ini menggunakan waterfall yang meliputi Analisa, Design, Testing, Penerapan dan Pemeliharaan.

### 1.5.2 Metode Analisis

Dalam tahap untuk mengidentifikasi masalah maka diperlukan sebuah analisis, dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. Dengan menerapkan analisis ini maka pada penerapannya akan dapat memaksimalkan kekuatan kemudian mendapatkan peluang serta meminimalisasi kelemahan dan mencegah ancaman.

#### a. Strengths (Kekuatan)

Kekuatan adalah situasi atau kondisi yang merupakan kekuatan dari organisasi atau program yang ada saat ini. Kekuatan ini bersifat internal dari organisasi atau sebuah program.

**b. Weaknesses (Kelemahan)**

Kelemahan merupakan kondisi kelemahan yang ditemukan dalam sebuah organisasi. Konsep bisnis yang ada. Kelemahan itu kadang lebih mudah dilihat dari pada kekuatan.

**c. Opportunities (Peluang)**

Peluang, adalah peluang positif yang muncul dari lingkungan yang memberikan kesempatan bagi organisasi atau program kita untuk memanfaatkannya. Peluang tidak hanya berupa kebijakan atau peluang dalam hal mendapatkan modal berupa uang, akan tetapi juga berupa respon dari masyarakat.

**d. Threats (Ancaman)**

Ancaman adalah faktor negatif dari lingkungan yang memberikan hambatan bagi berkembangnya atau berjalannya sebuah organisasi dan program. Ancaman utama dari pengembangan aplikasi ini adalah munculnya pesaing yang mulai membuat atau mengembangkan aplikasi yang sama dan sejenis. Lebih lengkapnya informasi tentang fotografi dan lensa di website yang mudah diakses melalui internet. Dalam sebuah analisis SWOT ada beberapa strategi yang digunakan yaitu:

- a. **Strategi SO** adalah strategi yang menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan meraih peluang.
- b. **Strategi WO** adalah strategi yang meminimalkan kelemahan untuk meraih peluang.

- c. **Strategi ST** adalah strategi menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman.
- d. **Strategi WT** adalah strategi meminimalkan kelemahan untuk lolos dari ancaman.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan sistem adalah rincian secara menyeluruh dari siklus pengembangan sistem informasi yang mencakup : langkah demi langkah tugas dari masing-masing tahapan, aturan yang harus dijalankan oleh individu dan kelompok dalam melaksanakan tugas, standar kualitas dan pelaksanaan dari masing-masing tugas, teknik-teknik pengembangan yang digunakan untuk masing-masing tugas ini berkaitan dengan teknologi yang digunakan oleh pengembangnya

### **1.5.4 Metode Implementasi dan Pemeliharaan**

#### **Skenario Hasil**

Tahap pengujian fungsional perangkat lunak dan tentang cara beroperasinya. Apakah berjalan dengan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I      PENDAHULUAN

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

## BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang sistem operasi *Android*, bahasa pemrograman yang digunakan serta tahap-tahapan perancangan media pembelajaran ini.

## BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan berisi analisis system lama dan system baru Launcher untuk Website Otomotifclub.com

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Merupakan bab yang akan dijelaskan tentang alur aplikasi ketika dijalankan, serta uji coba hasil perancangan aplikasi untuk simulasi.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis berkaitan dengan hasil penelitian yang dibuat agar dapat bermanfaat bagi penulis dan lainnya sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.



## DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini membuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

## LAMPIRAN

