

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Memancing sudah lama menjadi gaya dan bagian hidup masyarakat. Memancing merupakan salah satu kegiatan olahraga dan juga hobi yang diminati oleh banyak orang. Memancing banyak jenisnya mulai dari memancing di sungai, pantai hingga di laut. Zaman sekarang memancing mulai digemari banyak kalangan bahkan sudah banyak juga komunitas memancing baik di dalam negeri maupun mancanegara.

Berdasarkan survey yang dilakukan kepada 10 responden yang merupakan pemancing, dari yang pemula hingga yang sudah sering memancing, 8 dari 10 mengalami kesulitan dalam memancing dan mereka membutuhkan aplikasi pembantu dalam hal memancing. Banyak dari pemancing kesulitan dalam mencari informasi mengenai hal memancing mulai dari jenis umpan, alat pancing dan pengetahuan tentang jenis ikan. Karena itu diperlukan adanya inovasi baru dalam dunia memancing yang memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis ingin membuat aplikasi *mobile* berbasis android yang berisi kumpulan info tentang memancing seperti jenis ikan, umpan alat pancing dan kumpulan tips serta dilengkapi dengan fitur *to do list* dan *Maps*, dibuat untuk membantu para pemancing pemula dalam mencari informasi tentang memancing dan membantu para pemancing mencatat kebutuhan

atau kegiatan yang akan dilakukan dan melihat lokasi , membagikan serta menyimpan lokasi memancing dalam bentuk koordinat Google Maps . Aplikasi ini dapat diakses secara offline maupun online karena database disimpan di *local memory* dan untuk fitur *Maps* memerlukan koneksi internet.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi android yang dapat memberikan informasi tentang pengetahuan jenis ikan yang umum dipancing , jenis umpan, peralatan dan tips memancing dengan konten teks dan gambar yang mudah digunakan oleh user serta dilengkapi dengan fitur *to do list* dan *Maps* ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan di atas agar hasilnya tepat sasaran maka permasalahan yang ada dibatasi pada pengembangan Aplikasi ini secara umum dengan menggunakan Android Studio. Sedangkan batasan pada perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Pembuatan aplikasi Toman ini terbatas pada jumlah data ikan dimana hanya dimasukan jenis ikan umum di daerah jawa dan sekitarnya.
2. Aplikasi menggunakan 1 databse yaitu database SQLite.

3. Pada aplikasi ini hanya ditampilkan 54 ikan, 34 umpan, 12 alat dan 12 tips memancing.
4. Aplikasi membutuhkan koneksi internet untuk mengakses fitur *Maps*.
5. Pengujian aplikasi ini menggunakan metode *White box* dan *Black box testing*.
6. Hasil perancangan aplikasi hanya diujikan pada telepon seluler yang menggunakan sistem operasi Android versi 5.1.
7. Aplikasi ini diimplementasi menggunakan bahasa pemrograman Java dengan *software* Android Studio dan Android SDK (*Software Development Kit*), sehingga dapat dijalankan pada perangkat mobile dengan sistem operasi Android.

#### 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Menghasilkan aplikasi Toman berbasis Android sebagai media informasi tentang memancing dengan fitur :

- a) Menampilkan jenis ikan yang umum dipancing.
- b) Menampilkan jenis umpan yang biasa digunakan untuk memancing.
- c) Memberikan pengetahuan tentang alat memancing.
- d) Memberikan tips untuk pemula dalam memancing.
- e) Menampilkan fitur *to do list* sebagai pengingat kegiatan pengguna.

- f) Menampilkan fitur *Maps* untuk melihat koordinat, membagikan dan menyimpan lokasi memancing .

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
  - a. Sebagai Syarat Kelulusan program sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.
  - b. Meningkatkan pengetahuan seputar pemrograman aplikasi *mobile* berbasis Android.
  - c. Sebagai pembelajaran untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah di pelajari selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Pengguna
  - a. Memaksimalkan teknologi *smartphone* sebagai media informasi dan berbagi.
  - b. Menambah informasi seputar memancing.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini, untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan maka metode penelitian yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penulisan skripsi ini. Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

### 1.6.1. Tahap Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah studi pustaka. Teknik studi pustaka ini dipakai untuk mendapatkan informasi dari pustaka berupa buku referensi, journal atau penelitian sebelumnya yang berkaitan dan artikel-artikel yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibuat untuk menghasilkan aplikasi yang baik.

### 1.6.2. Tahap Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan model *Mobile Application Development Life Cycle*. Berikut adalah tahapan-tahapannya :

#### 1. *Concept*

Pembuatan konsep tentang aplikasi yang akan dibuat, meliputi *asset*, desain, dan bagaimana jalannya aplikasi tersebut.

#### 2. *Analysys*

Langkah *analysys* ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem aplikasi sehingga dapat dipahami aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

#### 3. Perancangan Aplikasi

Aplikasi akan dirancang sesuai konsep yang dibuat dengan model UML. Perancangan meliputi pembuatan *asset* yang diperlukan, serta penggambaran desain *user interface* Aplikasi.

#### 4. *Development*

Implementasi konsep serta rancangan aplikasi kedalam sebuah program. Dalam tahap ini, disinilah proses *coding* dimulai.

#### 5. *Testing*

Setelah aplikasi di dibuat, maka aplikasi harus diuji terlebih dahulu. Pengujian bertujuan untuk menemukan *bug-bug* yang ada sampai pada akhirnya aplikasi siap digunakan oleh pengguna.

#### 6. *User Acceptance Test (UAT)*

Setelah aplikasi ditest, aplikasi diujikan kepada pengguna untuk mendapatkan bukti dokumen bahwa *software* yang dikembangkan telah dapat diterima oleh pengguna.

#### 7. *Deployment*

Setelah melalui tahapan-tahapan diatas, maka aplikasi sudah dianggap layak untuk digunakan oleh pengguna. Pada tahap *deployment*, aplikasi akan disebarluaskan.

### 1.7 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penyusunan penulisan ini adalah sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menguraikan tentang pendahuluan dalam pembuatan proposal skripsi ini dengan bagian-bagian, yaitu: latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, serta Sistematika Penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab 2 membahas tentang tinjauan pustaka yang berhubungan langsung dan mendukung dengan pelaksanaan penelitian, menguraikan teori yang mendasari laporan, metode penelitian. Sehingga pada bab ini dapat berupa pembahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau keperluan penelitian.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan beberapa proses perancangan aplikasi Android, pembuatan aplikasi secara detail, analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi. Dalam bab ini juga menerangkan alat dan bahan yang akan digunakan.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, serta hasil uji coba dan implementasinya.

**BAB V : PENUTUP**

Bab 5 berisi tentang kesimpulan yang didapat dalam melakukan penelitian tentang pembuatan aplikasi Toman dengan berdasarkan rumusan masalah. Berisi saran penulis terhadap pembaca apabila berminat untuk mengembangkan penelitian yang dilakukan penulis.

