

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang termasuk teknologi komunikasi jaringan *wireless* yang menyebabkan evolusi perangkat telepon/ponsel menjadi perangkat mobile canggih yang memberikan perkembangan aplikasi yang bisa berjalan dalam ponsel yang berbasis sistem operasi android.

Tren teknologi pada ponsel memungkinkan munculnya ide-ide kreatif, inovatif, menarik, aplikasi tersedia secara luas dan terjangkau, dari mulai game, multimedia serta sosial network. Pertumbuhan *hardware* dan *software* pada perangkat telepon, menjadikan berbagai *platform* sistem operasi telah berevolusi yang memungkinkan pengembang untuk mengambil keuntungan dari sumber daya ponsel untuk membuat aplikasi denganberbagai fitur yang menyediakan *user interface* yang menarik dan fungsionalitas. Saat ini perangkat handphone sudah memiliki banyak fungsi, tidak hanya untuk melakukan telekomunikasi atau SMS. Namun handphone saat ini bisa mencari informasi di internet, bermain game, dan dapat juga dijadikan sebagai sarana multimedia, hiburan, edukasi atau pembelajaran.

Informasi menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh semua orang. terlebih informasi yang bersifat penting dan mendesak. Sebagai contoh adalah informasi terkait *event* kegiatan. Kemudahan akses informasi penyelenggaraan

event menjadi daya tarik dan pertimbangan banyak orang penonton untuk menghadiri *event* tersebut. Penyebaran informasi sebuah *event* kegiatan juga diperlukan oleh *event organizer* untuk mempromosikan *event* yang diselenggarakan. Kurangnya media informasi yang khusus memberikan informasi agenda *event* di Yogyakarta menjadikan penyebaran informasi agenda *event* terlambat diketahui oleh banyak kalangan.

Berdasarkan latarbelakang di atas, maka penulis mencoba melakukan penelitian terkait pengembangan aplikasi mobile yang dapat digunakan sebagai media informasi yang khusus memberikan informasi *event* di seluruh Yogyakarta dan penulis memilih judul untuk Skripsi ini :“ **RANCANG BANGUN JOGJA EVENT CALENDER BERBASIS ANDROID**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun sebuah aplikasi kalender *event* di Yogyakarta yang berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam Skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini berupa kalender penyelenggaraan *event* di Yogyakarta.

2. Aplikasi ini menyediakan fitur agenda dalam satu bulan dan harian.
3. Aplikasi ini juga akan memberikan deskripsi *event*, daftar acara, dan lokasi *event* berlangsung.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah :

1. Prasyarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Membangun aplikasi Jogja Event Calender berbasis Android.
3. Mempraktekan dan mengimplemetasikan materi teori dan praktek selama menempuh pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulls

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
3. Prasyarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

1.5.2 Bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Skripsi bagi mahasiswa S1 Informatika yang sedang mengambil mata kuliah Skripsi.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum dan IT

1. Media informasi event yang terselenggara di Yogyakarta.
2. Pemicu semangat untuk mengembangkan dan memperbarui teknik perancangan kalender event berbasis android.
3. Media pengetahuan tentang pembuatan kalender event berbasis android.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem yang dilakukan menggunakan *waterfall*, yang meliputi :

1. Analisis

Merupakan tahap awal yang dilakukan dalam mengembangkan sistem untuk mendapatkan beberapa penunjang penelitian yang dilakukan, seperti : mencari permasalahan yang ada, mengumpulkan data, (data fisik dan non fisik), wawancara, dan lain-lain.

2. Desain

Mendesain tampilan (*interface*) dan desain sistem yang meliputi : alur kerja sistem, cara pengoperasian sistem, hasil keluaran (*output*) dengan metode UML (*Unified Modelling Language*).

3. Pengodean

Bagian pengodean merupakan bagian untuk memasukan script kode pemrograman ke dalam sebuah software programming untuk menghasilkan aplikasi yang telah di desain, software programming yang dapat digunakan harus disesuaikan dengan desain sistem yang dibuat.

4. Pengujian

Tahap ini adalah tahap pengujian dan tahap pendukung yang artinya sistem yang telah dibuat dari hasil analisis masalah yang telah melalui tahap-tahap desain, pengodean barulah masuk ke dalam pengujian sistem, sehingga akan dapat diketahui seperti apa hasil kinerja sistem yang baru ini dibandingkan dengan sistem yang lama, kemudian dapat diketahui pula apakah dalam sistem yang baru ini masih ada kelemahan yang kemudian akan dikembangkan oleh peneliti berikutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I – Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II – Landasan Teori

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan aplikasi serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Bab III – Analisis dan Perancangan

Bab ini berupa gambaran umum analisa dan rancangan yang terkait dengan pembuatan kalender event berbasis android.

Bab IV – Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang implementasi karya ilmiah yang dikerjakan dan juga pembahasannya.

Bab V – Penutup

Menyampaikan kesimpulan (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di Bab I), saran pengembangan kalender event yang dibuat agar dapat lebih baik dari versi sekarang.

Daftar Pustaka

Berisikan sumber-sumber maupun bahan sebagai pendukung untuk penulisan laporan ini.