

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era komputerisasi saat ini, *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 sahabat yang dapat memberikan informasi pada penggunanya. Banyak para gamer Dota 2 yang belum mengetahui sejarah hero Dota 2. Sehingga dari sini muncul gagasan untuk membuat aplikasi android untuk membantu para gamer khususnya gamer Dota 2. Penyampain informasi sejarah hero Dota 2, informasi build item dan informasi skil yang dimiliki hero sangat jarang di ketahui oleh gamer yang masih pemula. Untuk itu penulis mencoba membuat Aplikasi Sejarah Karakter Hero Dota 2 Berbasis Android.

Aplikasi dalam bentuk mobile mempunyai beberapa kelebihan. Efisien dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan banyak waktu. Dengan

menggunakan aplikasi sejarah karakter hero Dota 2 ini diharapkan bisa membantu pengguna mengetahui informasi hero Dota 2. Oleh karena itu penulis membuat skripsi dengan judul **“Aplikasi Sejarah Karakter Hero Dota 2 Berbasis Android”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Uraian di atas, maka perumusan masalah untuk penulisan skripsi ini adalah **“Bagaimana membuat Aplikasi Sejarah Karakter Hero Dota 2 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 hero yang akan di bahas hanya berjumlah 30.
3. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah Android Studio, Adobe Photoshop.
4. Aplikasi ini menampilkan sejarah, *skill*, dan video dari karakter hero dota yang telah ditentukan.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi sejarah karakter hero dota 2 ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi sejarah karakter hero Dota 2 dapat memberikan informasi kepada pengguna tentang karakter hero Dota 2.

#### 1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan informasi sebagai pendukung, sekaligus pelengkap dalam pembuatan laporan skripsi tentang aplikasi sejarah karakter hero Dota 2 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 lainnya 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)*, *Opportunity (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 sistematikan 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.

