

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada dewasa ini tingkat kecerdasan manusia berkembang dengan baik, membuat pertumbuhan teknologi di dunia ini berkembang sangat pesat. Sistem operasi android dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang menjanjikan sehingga mampu melebihi popularitas platform seperti BlackBerry, iOS, maupun Windows Phone. Minat masyarakat terhadap android disebabkan karena platform ini memberikan keterbukaan kepada penggunanya dan memiliki berbagai macam aplikasi-aplikasi menarik yang tidak terdapat di semua platform.

Meningkatnya kebutuhan manusia mendorong para teknisi atau ilmuwan melakukan pembaharuan terhadap teknologi perbankan, dengan adanya mesin ATM nasabah dapat mengambil uang di mesin ATM terdekat tanpa harus mengantri di Bank. ATM merupakan pelayanan terhadap nasabah melalui perangkat mesin dan pengoperasiannya melalui perangkat komputer yang dikendalikan secara otomatis melalui satelit. Walaupun mesin ATM sudah menyebar di berbagai wilayah namun terkadang nasabah masih kerepotan menemukan mesin ATM yang mereka inginkan.

Sering kali para perantau yang pertama kalinya datang ke Jogja kesulitan saat hendak melakukan transaksi atau saat penarikan uang di mesin ATM, di karenakan belum mengetahui letak-letak mesin ATM yang di inginkan. Oleh karenitu penulis ingin membantu masyarakat di Depok, Sleman ini dengan

membuat aplikasi mobile sebagai alat bantu pencari mesin ATM dengan cepat dan mudah.

Dengan demikian berdasarkan masalah yang dijelaskan di atas maka dalam pembuatan skripsi ini penulis akan mengambil judul **“Pembuatan Aplikasi Petunjuk Lokasi Mesin ATM di Kecamatan Depok, Sleman, Yogyakarta Berbasis Android.”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat dirumuskan ialah bagaimana Pembuatan Aplikasi Petunjuk Lokasi Mesin ATM di Kecamatan Depok, Sleman, Yogyakarta Berbasis Android agar masyarakat yang baru menetap atau melintasi kecamatan Depok dapat terbantu?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar masalah tidak melebar dan bisa terfokus, penulis membatasi penelitian pada pembuatan Pembuatan Aplikasi Petunjuk Lokasi Mesin ATM di Kecamatan Depok, Sleman, Yogyakarta Berbasis Android, inilah batasa masalah yang di ambil antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi akan bejalan pada perangkat smartphone maupun tablet dengan sistem operasi Android.
2. Aplikasi mampu dijalankan pada sistem operasi Android minimal versi 4.2 (Jelly Bean).
3. Aplikasi hanya memuat mesin ATM tunai saja.

4. Aplikasi ini ditujukan kepada kalangan umum.
5. Aplikasi ini di buat menggunakan Eclipse dan MySQL.
6. Maksimal resolusi layar 788 x 480.
7. Peneliti hanya samapai tahap implementasi dan testing.
8. Data aplikasi ini hanya dperuntukan untuk bank BUMN dan Swasta.
9. Informasi aplikasi ini hanya mencangkup wilayah Depok, Sleman, Yogyakarta.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Peneliti**

##### **1.4.1 Maksud**

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk memberikan informasi yang membantu kepada masyarakat akan letak lokasi mesin ATM di Kecamatan Depok, Sleman, Yogyakarta.

##### **1.4.2 Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana Strata 1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Merancang dan membuat aplikasi petunjuk mesin ATM berbasis android yang dapat berjalan di smartphone berbasis Android.

3. Membuat aplikasi petunjuk mesin ATM di Kecamatan Depok, Sleman, Yogyakarta berbasis android agar memudahkan masyarakat yang mencari mesin ATM di wilayah kecamatan Depok, Sleman, Yogyakarta.

## **1.5 Metode Penelitian**

Penelitian ini dihasilkan dengan mengolah metode pengumpulan data. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

### **1.5.1 Metode Studi Pustaka**

Untuk mempermudah perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain buku-buku referensi, website, atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang aplikasi mobile ini.

### **1.5.2 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data peneliti hanya mengambil satu teknik saja, yaitu melalui:

1. Observasi, pengumpulan data dan dokumen yang diperlukan untuk membuat alur aplikasi.

### **1.5.3 Metode Testing**

Metode testing menggunakan *White Box Testing* dan *Black box Testing*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Skripsi ini nantinya akan disusun dengan sistematika penulisan karya ilmiah yang terdiri dari lima bab pokok bahasan sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

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

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang digunakan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat smartphone berbasis Android.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi