

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pecinta musik tanah air semakin lama semakin meningkat, khususnya di Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya band asal jogja yang mulai menunjukkan kemampuannya di dunia musik tanah air seperti Sheila On 7, Jikustik, Seventeen, Letto, Endank Soekamti sampai band yang beraliran metal seperti Death Vomit. Dengan melihat fakta tersebut, diperkirakan akan banyak anak muda khususnya di Yogyakarta yang mempunyai impian mempunyai band dan bisa terkenal seperti band idola mereka.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi *smartphone* saat ini, sistem operasi yang di gunakan pada *smartphone* juga semakin berkembang, salah satu diantaranya adalah Android. Dengan diterapkannya sistem operasi pada *smartphone*, menjadikan *smartphone* sebagai salah satu perangkat *mobile* yang dapat menggantikan *personal computer* dalam beberapa hal. Sistem operasi Android mempunyai beberapa kelebihan di bandingkan dengan sistem operasi pada telepon genggam yang lainya, yaitu Android bersifat *open souce*, *multitasking*, kemudahan-kemudahan dalam pengembangan dan pembuatan aplikasi berbasis android karena tersedianya dokumentasi, serta Android di kembangkan oleh perusahaan besar Google yang menyediakan fitur-fitur layanan Google.

Semakin banyaknya bisnis rental studio band yang berkembang saat ini dapat menjadi kabar baik bagi para pemain musik di Jogja karena semakin banyak variasi pilihan studio yang dapat mereka gunakan dengan menyesuaikan *budget* atau kebutuhan mereka, tetapi hal tersebut tidak berlaku bagi pendatang ataupun mahasiswa baru yang kuliah di Jogja tentu akan merasa kesulitan mencari alamat – alamat studio band tersebut jika mereka belum mempunyai teman penduduk asli jogja. Maka dibuatlah aplikasi pencarian lokasi studio musik berbasis android ini agar dapat mempermudah bagi penggunaanya dalam mencari lokasi studio musik yang diharapkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang aplikasi berbasis Android untuk menemukan letak studio musik dengan menampilkan fasilitas dan rute menuju lokasi?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka dibuatlah beberapa batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Adapun batasan batasan masalah tersebut antara lain :

1. Sistem digunakan untuk mengetahui lokasi studio musik yang ada di wilayah kabupaten Sleman.
2. Sistem dapat menunjukan fasilitas apa saja yang ada di studio, seperti alat dan sound apa saja yang ada serta harga sewa studio per shift / per jam.

3. Sistem berjalan pada *Platform* android.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahasa Java dan dilengkapi basis data SQLite.
5. Aplikasi yang dikembangkan memanfaatkan aplikasi *Gmaps* sebagai arah penunjuk dan rute.
6. Penelitian ini tidak membahas keamanan database dan keamanan jaringan yang digunakan untuk kebutuhan aplikasi.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud

Adapun maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada jenjang Strata I (S1) jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

1.4.2. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Informasi Pencarian Lokasi Studio Musik Berbasis Android :

1. Memberikan informasi letak studio musik sesuai kebutuhan *user*.
2. Memberikan informasi detail mengenai studio musik yang dipilih dan dapat menampilkan rute menuju lokasi studio musik.

1.5. Metode Penelitian

Dalam rangka untuk mengumpulkan data yang diperlukan, penulis menggunakan beberapa metode yaitu :

1.5.1. Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyusuri jalan jalan yang sudah ditentukan secara langsung untuk mendapatkan lokasi dimana saja studio musik itu berada.

2. Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan pemilik studio untuk mendapatkan informasi seputar fasilitas, jam operasional, tarif sewa, dan *contact person* studio tersebut.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan yang penulis bahas dan sumber-sumber lain yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas.

1.5.2. Metode Analisis

Penulis telah selesai mengumpulkan data maka dilanjutkan dengan menganalisis data yang telah diperoleh, dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat di usulkan perbaikannya dengan menggunakan analisis SWOT, kebutuhan, kelayakan.

1.5.3. Metode Perancangan Sistem

Penulis telah menyelesaikan tahap pengumpulan data dan analisis, dilanjutkan dengan perancangan sistem di lakukan dengan maksud untuk

memberikan gambaran umum tentang sistem informasi studio musik yang akan dibuat meliputi perancangan *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, perancangan *interface* atau tampilan.

1.6. Metode Pengembangan

Penulis telah menyelesaikan tahapan perancangan sistem yang dilanjutkan kepada tahap uji coba. Selanjutnya dimungkinkan juga untuk melakukan metode pengembangan yaitu seperti menambahkan fitur-fitur yang membantu user dalam menggunakan aplikasi ini.

1.6.1. System Development Life Cycle (SDLC) - tahapan

Proses tahapan SDLC adalah mencakup perencanaan, analisa, rancangan dan implementasi.

1.6.2. Metode Pengujian

Metode pengujian yang digunakan adalah pengujian *white box* dan pengujian *black box*.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penguraian dari seluruh rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka berupa tema yang pernah diteliti sebelumnya. Uraian teori-teori yang mendasari pembahasan terperinci yang berhubungan dengan objek penelitian. Teori tersebut terdiri dari konsep dari pembangunan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai penelitian, mulai dari tahapan analisis, desain, hasil testing dan implementasinya. Penerapan tersebut dapat berupa penjelasan teoritik. Selain itu juga akan dijelaskan mengenai proses kerja sistem dan pengujian sistem serta analisis kesalahan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian, mulai dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah dibuat. Dalam pembuatan kesimpulan diperkuat dengan bukti-bukti yang ditemukan pada saat melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA