

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Android adalah suatu sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang dikembangkan oleh Google. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh bermacam-macam perangkat *mobile*.

Jumlah pengguna android telah menyentuh angka yang luar biasa, produk buatan Google ini telah digunakan secara aktif oleh 1,4 miliar pengguna di seluruh bumi. Dengan semakin banyaknya pengguna Android, tentunya informasi dapat disampaikan oleh media dan mudah didapatkan pengguna melalui semacam aplikasi yang ada di dalam perangkat berbasis Android.

Kabupaten Pekalongan adalah salah satu wilayah di pesisir pantai utara provinsi Jawa Tengah. Pekalongan terkenal akan kerajinan batiknya yang bahkan sudah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia dan mempunyai julukan "*The World City of Batik*".

Selama ini promosi wisata Kabupaten Pekalongan hanya melalui media cetak, pameran, dan promosi dari mulut ke mulut yang disampaikan oleh penduduk Kabupaten Pekalongan sendiri atau dari penduduk lain yang pernah berkunjung.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi para pengguna yang sedang mencari informasi atau wisatawan yang akan maupun

sedang berkunjung di Pekalongan, karena pengguna hanya perlu memilih menu-menu yang disediakan secara menarik sehingga tidak perlu terlalu banyak mengetik secara manual.

Melihat permasalahan yang ada di atas penulis melakukan penelitian yang dapat membantu masyarakat mengetahui Kabupaten Pekalongan secara lengkap. Dari uraian diatas telah disampaikan penulis membuat produk aplikasi lewat skripsi yang berjudul "Media Informasi Profil Kabupaten Pekalongan Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas terdapat permasalahan utama yaitu "Bagaimana merancang dan membuat aplikasi media informasi profil Kabupaten Pekalongan berbasis Android?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Informasi Profil Kabupaten Pekalongan
2. Aplikasi ini dibuat hanya sebatas menampilkan informasi tentang Kabupaten Pekalongan dengan beberapa subjek, yaitu sebagai berikut:
 - a. Identitas
 - b. Sejarah

- c. Prestasi
 - d. Seni dan Budaya
 - e. Kuliner
 - f. Pariwisata
 - g. Info Terkini
3. Aplikasi ditujukan untuk semua masyarakat, tanpa batasan usia.
 4. Software yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah:
 - a. Android Studio
 - b. Android Software Development Kit (SDK)
 - c. Java Development Kit (JDK)
 - d. Android Development Tools (ADT)
 - e. Nox App Player
 - f. Adobe Photoshop CC

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata I jurusan Sistem Informasi “STMIK Amikom Yogyakarta”.
2. Aplikasi ini diharapkan bisa menjadi media informasi yang bermanfaat dalam membantu mengenalkan Kabupaten Pekalongan kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Pengguna

Aplikasi ini dapat memberi informasi mengenai profil Kabupaten Pekalongan.

3. Bagi Akademik

Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 (S1) dari “STMIK Amikom Yogyakarta”.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Studi Literatur

Merupakan metode dengan memanfaatkan fasilitas contohnya memakai internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi penulis.

- b. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal, dan juga karya ilmiah sebagai acuan dan juga bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis.

1.6.2 Metode *System Development Live Cycle* (SDLC)

a. Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang sedang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikannya dengan mudah.

b. Perancangan Sistem

Metode ini merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

c. Pembuatan Program

Metode ini melakukan implementasi dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

d. Pengujian Program

Pada metode ini dilakukan pengujian program apakah sudah sesuai ataupun sudah berjalan dengan baik atau belum dan dapat digunakan sesuai harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan untuk penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media informasi profil Kabupaten Pekalongan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini memperlihatkan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan hasil tahapan penelitian dari analisis, implementasi desain, desain, dan hasil testing serta implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari penelitian serta saran dan kritik untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai bahan literature dalam pembuatan skripsi.