

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memunculkan beberapa produk teknologi yang sangat modern. Salah satu produk teknologi yang saat ini telah digunakan oleh masyarakat disegala kalangan maupun usia adalah ponsel. Sekarang ponsel sering dikenal dengan *smartphone* menunjukkan perkembangan yang sangat pesat dengan beragam sistem operasi. Sistem operasi Android adalah salah satu yang dapat mengembangkan aplikasi *mobile* misalnya dalam informasi mengenai silsilah keluarga.

Penyebutan nama khusus juga sering menjadi masalah dalam berinteraksi Pakde dan Bude ialah sebutan Jawa untuk kata ganti orang kedua maupun yang ketiga (Pakde untuk laki-laki dan Bude untuk perempuan yang umurnya lebih tua) kakak dari ayah atau ibu. Sebaliknya, Paklik/Om dan Bulik/Tante untuk adik (umurnya lebih muda) dari ayah atau ibu.

Pada keluarga Wongsodikromo anak dari Pakde/Bude adalah kakak dari anak ayah dan ibu. Anak dari Paklik/Bulik adalah adik dari anak ayah dan ibu. Jika anak dari Pakde/Bude berumur lebih muda dari anak dari ayah dan ibu, maka penyebutan tetap kakak. Begitu pula sebaliknya, anak dari Paklik/Bulik yang berumur lebih tua dari anak ayah dan ibu, penyebutannya tetap adik.

Oleh karena itu penulis mengambil judul **Pembuatan Aplikasi Silsilah Keluarga Wongsodikromo Sebagai Media Informat Berbasis**

Android. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi data keluarga kepada setiap orang pada silsilah keluarganya khususnya keluarga Wongsodikromo sebagai acuan masalah yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka diperoleh rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

Bagaimana membuat sebuah aplikasi silsilah keluarga khususnya keluarga Wongsodikromo sebagai media informasi yang bisa bermanfaat bagi pengguna aplikasi ini?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka untuk memfokuskan pembahasan diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah media informasi silsilah keluarga Wongsodikromo.
2. Aplikasi berbasis Android ini meliputi tiga menu yaitu :
 - menu silsilah
 - menu panduan
 - menu tentang
3. Software yang digunakan Eclipse, Android SDK, ADT dan Adobe Photoshop CS5.
4. Aplikasi ini dapat dijalankan pada Android versi 2.3 (Gingerbread) ke atas.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

Membangun aplikasi berbasis android yang membantu setiap orang di dalam keluarga Wongsodikromo yang ingin memperoleh informasi tentang keluarganya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini untuk keluarga Wongsodikromo adalah mempermudah dalam mendapatkan informasi tentang keluarganya.

1.6 Metode Penelitian

Langkah – langkah yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan dipakai adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

Merupakan sumber informasi dari keluarga Wongsodikromo mengenai data diri setiap orang untuk keperluan yang dapat dijadikan data di dalam aplikasi.

2. Studi Pustaka

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan suatu buku di perpustakaan dan file dari internet mengenai seputar silsilah keluarga.

1.6.2 Metode Analisis

Peneliti pada bagian analisis ini menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui *Strength* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang) dan *Threats* (hambatan) pada program yang dibuat.

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan model *flowchart* dan DFD dengan ERD.

1.6.4 Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan *Systems Development Life Cycle* (SDLC). SDLC meliputi fase-fase sebagai berikut.

- Identifikasi dan seleksi proyek
- Inisiasi dan perencanaan proyek
- Analisis
- Desain
- Implementasi
- Pemeliharaan

1.6.5 Metode Testing

Pengujian aplikasi yang digunakan *Black Box Testing* dan *White Box Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang hal-hal yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan aplikasi mobile berbasis Android dan penjelasan mengenai informasi silsilah keluarga.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini juga akan dibahas mengenai analisis SWOT dan perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang *flowchart*, merancang DFD, merancang ERD, merancang *database* dan merancang *interface*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi silsilah keluarga ini, serta beberapa saran yang berguna bagi penulis maupun pihak lain yang berminat membuat atau mengembangkan aplikasi *mobile* berbasis Android.

