

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II akan dibahas tentang penelitian-penelitian tentang penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Berikut adalah ulasan dari jurnal-jurnal terkait.

Terdapat beberapa penelitian yang telah membahas tentang aplikasi *task reminder* dan alarm. Penelitian pertama dilakukan oleh Kodisin dkk (2016). Penelitian yang dilakukan oleh Kosidin dan timnya ditujukan untuk seseorang yang memiliki pangkat disuatu organisasi atau perusahaan. Orang yang berada di *top management* menjadi sasaran mereka karena orang-orang seperti merekalah yang memiliki kesibukan yang luar biasa. Sehingga mereka sering melupakan jadwal mereka. Harapan dari aplikasi ini adalah aplikasi yang dapat membantu para *top management* dalam mengatur jadwalnya. Pemodelan yang dilakukan oleh Kosidin berupa tahap *Requereement Gathering*, pemodelan diagram *Use Case*, Pemodelan diagramm *Activity*, Pemodelan diagram sequence, dan perancangan tampilan aplikasi. Selain itu Kebutuhan dari perangkat keras dan perangkat lunak untuk aplikasi ini berupa perangkat yang memiliki ruang penyimpanan 4 GB, perangkat bergerak dengan sistem operasi Android 4.2 yang memiliki jaringan 3G/2G/EDGE. Alat yang digunakan untuk membangun aplikasi berupa Eclipse IDE Kepler, Android SDK, dan Android Development Tools pada sebuah computer dengan

Hardisk 400 GB dan prosesor Core i3. Pengujian yang dilakukannya pun berupa pengujian unit program, pengujian integrasi, dan pengujian validasi.

Penelitian yang berkaitan lainnya pernah dilakukan oleh Giovanni, Ary, dan Studiawan (2013). Penelitian yang dilakukan berjudul Pengingat Agenda Berdasarkan Konteks Lokasi Menggunakan GPS dengan Algoritma K-Nearest Neighbor pada Perangkat Bergerak. Pada penelitiannya, dia beranggapan kebanyakan aplikasi pengingat sekarang ini menggunakan waktu sebagai pemicunya. Jika demikian kekurangan dari pengingat tersebut adalah aplikasi tersebut hanya memberikan peringatan tentang tugas pada waktu tersebut. Pada aplikasi yang ia bangun, menggunakan teknologi sensor GPS yang tersedia di dalam sistem Android. Metode yang digunakan pada aplikasi ini adalah Algoritma K-Nearest Neighbor. Algoritma ini melakukan akan klasifikasi terhadap objek dengan data *training* dengan ketentuan jaraknya paling dekat dengan objek tersebut.

Penelitian menarik oleh Taufik dan utomo (2014) bisa dikatakan berkaitan karena juga merupakan aplikasi pengingat. Penelitian yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Mobile untuk Notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Android ini merupakan fasilitas yang akan disediakan oleh STIMIK Provisi Semarang. Adanya aplikasi ini merupakan wujud dari pelayanan bidang akademik yang ingin menyediakan informasi jadwal kegiatan mahasiswa. Aplikasi yang dibangun akan berjalan pada sistem operasi Android. Metode perancangan yang digunakan adalah metode SDLC dengan

pendekatan *waterfall*. Mereka menggunakan metode ini dikarenakan tahapan dari metode ini membagi perancangan ke dalam fase-fase yang berurutan. Hasilnya adalah terciptanya aplikasi mobile pengingat berbasis mobile. Aplikasi ini memiliki 3 bagian. Yaitu halaman login. Halaman ini adalah halaman yang pertama kali muncul pada aplikasi ini. Setelah pengguna masuk ke sistem maka akan muncul halaman menu. Pada halaman menu ini pengguna bisa memilih fungsi apa saja yang akan digunakan. Mahasiswa dapat melihat jadwal kuliah, kalender kegiatan, dan halaman atur jadwal. Selain itu aplikasi ini terdapat notifikasi yang digunakan sebagai pengingat.

Penelitian tentang pembangunan aplikasi alarm pernah dilakukan oleh Riyanto (2014). Aplikasi yang dibangun berupa aplikasi desktop, yang dibangun dengan pemrograman Visual Basic 6.0. Aplikasi yang dibangun memiliki menu utama. Pada menu utama pengguna bisa memilih untuk menyetel alarm, tentang pengembang aplikasi dan menu untuk keluar. Keunikan dari aplikasi ini, jika kita menyetel alarm akan ada masukan untuk "peringatan yang muncul". Pesan yang tertulis di masukan ini akan muncul di notifikasi alarm. Pada masukan ini pengguna dibebaskan untuk mengisinya, maka pengguna juga bisa mengisi motivasi untuk bangun. Sayangnya, aplikasi ini berjalan pada desktop sehingga mobilitasnya kurang dan harus selalu pada kondisi hidup.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian

Penelitian	Judul	Pemrograman	Database	Platform	Gamifikasi
(Kosidin & Farizah, Resha Nur, 2016)	Pemodelan Aplikasi <i>Mobile Reminder</i> Berbasis Android	java	SQLite	Android	Tidak
(Giovanni, Ivan Ahmed, Ary mazharuddin, & Studiawan Hudan, 2013)	Pengingat Berdasarkan Konteks Lokasi Menggunakan GPS dengan Algoritma K-Nearest Neighbor pada Perangkat Bergerak	-	PHP, MySQL, SQLite	Android	Tidak
(Riyanto, Andi Dwi, 2008)	Membangun Aplikasi Alarm Menggunakan Visual Basic 6.0	Visual Basic	-	Desktop	Tidak
(Ramadhan, Taufik & Utomo Victor, 2014)	Rancang Bangun Aplikasi <i>Mobile</i> Untuk Notifikasi Jadwal Kuliah	Java	Basis data local mobile dan basis data server	Android	Tidak

	Berbasis Android				
*(Sulistyo, Stefanus Hendy, 2017)	Pembangunan Aplikasi Motivasi Diri Berbasis Mobile	Java	SQLite	Android	Ya

* Penelitian ini sedang dilakukan.

