

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

#### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini, banyak buku-buku yang menyajikan informasi yang berguna bagi masyarakat. Meskipun demikian, masih sangat rendahnya minat membaca buku masyarakat Indonesia menjadi masalah yang besar. Fakta tersebut terlihat dari data yang dikeluarkan Badan Pusat Statistik (BPS) pada Tahun 2006. Bahwa, masyarakat Indonesia belum menjadikan kegiatan membaca sebagai sumber utama mendapatkan informasi. Orang lebih cenderung memilih untuk menonton televisi, atau mendengarkan radio daripada untuk membaca buku ataupun surat kabar. Persentase orang yang lebih memilih untuk menonton televisi sebesar 85,9%, dan persentase orang yang lebih memilih untuk mendengarkan radio sebesar 40,3%, sedangkan persentase orang yang lebih memilih untuk membaca buku atau surat kabar sebesar 25,5% ([www.bps.go.id](http://www.bps.go.id)).

Seiring dengan perkembangan jaman, perkembangan teknologi sekarang ini juga semakin maju. Perkembangan teknologi komunikasi di Indonesia berasal dari berbagai pihak dan elemen masyarakat. Bukan juga hanya berasal dari internet, tetapi banyak faktor lain yang menyebabkan perkembangan teknologi komunikasi di Indonesia. Beberapa faktor lain itu adalah penggunaan

berbagai alat elektronik lain seperti *smartphone*, PC, atau laptop, berbagai media elektronik seperti televisi dan radio (portal.paseban.com).

Perkembangan teknologi *mobile* dan gadget yang sedemikian cepat, membawa perkembangan bagi aplikasi *mobile* yang juga semakin berkembang. Aplikasi game, aplikasi sosial dan berbagai aplikasi lainnya berbasis *mobile* semakin marak. Hal ini ditengarai dengan jumlah aplikasi *mobile* yang digelontorkan pengembang perangkat *mobile* ke berbagai pasar aplikasi *mobile* (edukasi.kompas.com). Oleh karena fenomena tersebut, muncul ide untuk membuat aplikasi, khususnya tentang keanekaragaman ras anjing yang berbasis *mobile*. Untuk sistem operasi yang dipakai yaitu windows phone 8, yang merupakan sistem operasi yang baru dalam dunia *mobile*, dan juga belum banyak aplikasi yang dibuat untuk menunjang kinerja windows phone 8 tersebut.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1 Bagaimana membangun aplikasi keanekaragaman jenis anjing yang dapat membantu pengguna memperoleh informasi mengenai jenis-jenis anjing ras beserta deskripsinya, dan juga daftar *petshop* beserta lokasinya?
- 2 Bagaimana membangun aplikasi keanekaragaman jenis anjing yang memudahkan pengguna dalam mengingat jadwal vaksinasi rutin anjing dengan adanya fitur pembuatan pengingat?

### **I.3 Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini difokuskan hanya untuk jenis anjing ras.
2. Aplikasi ini diperuntukkan bagi orang-orang awam.
3. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia.
4. Fitur pencarian *petshop* atau *petcare* difokuskan hanya di wilayah Yogyakarta, Sleman, dan Bantul.

### **I.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembangunan Aplikasi Keanekaragaman Jenis Anjing ini adalah:

1. Membangun aplikasi keanekaragaman jenis anjing yang dapat membantu pengguna memperoleh informasi mengenai jenis-jenis anjing ras beserta deskripsinya, dan juga daftar *petshop* beserta lokasinya.
2. Membangun aplikasi keanekaragaman jenis anjing yang memudahkan pengguna dalam mengingat jadwal vaksinasi rutin anjing dengan adanya fitur pembuatan pengingat.

### **I.5 Metode Penelitian**

Metode yang akan digunakan dalam Aplikasi Keanekaragaman Jenis Anjing Dengan Windows Phone 8 ini adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aplikasi-aplikasi sejenis yang sudah ada.

## 2. Metode Kepustakaan

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta data-data di internet yang terkait dengan aplikasi yang akan dibangun.

## 3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (*user interface*) maupun kinerja (*performance*) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh aplikasi. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu:

### a. Analisis

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pembangunan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

### b. Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

### c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam perangkat lunak

dengan menggunakan tool Microsoft Visual Studio 2012.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Merupakan tahap di mana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional dan kinerja sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat. Hasil pengujian berupa dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

### **I.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dibuatnya Aplikasi Keanekaragaman Jenis Anjing, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan membahas uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian, review aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan Aplikasi Keanekaragaman Jenis Anjing, dan perbandingan fitur Aplikasi Keanekaragaman Jenis Anjing dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

3. **BAB III LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan

pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembandingan atau acuan di dalam pembahasan masalah.

#### 4. **BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini akan membahas mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat, seperti: lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak, Entitas Data, *sequence diagram*, *class diagram*, dan deskripsi perancangan antarmuka.

#### 5. **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini akan membahas implementasi dan pengujian Aplikasi Keanekaragaman Jenis Anjing.

#### 6. **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Demikian pembahasan mengenai latar belakang pembangunan sistem. Untuk tinjauan fungsionalitas dan keunggulan sistem secara lebih mendetail akan dibahas pada bab selanjutnya.