

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi yang sangat pesat saat ini menjadikan setiap orang untuk melakukan sesuatu dengan praktis dan cepat. Dengan adanya teknologi ini memudahkan setiap orang untuk menuangkan berbagai ide, motivasi seperti dalam menuangkan inspirasi dan motivasi yang terdapat didalam renungan harian. Renungan harian sering dijumpai saat kebaktian di dalam Gereja, dengan menggunakan berbagai media seperti buku renungan yang dibagikan secara gratis kepada jemaatnya. Tidak dipungkiri bahwa renungan harian yang diberikan Gereja biasanya hanya beberapa perikop, sehingga kita tidak dapat menemukan renungan sesuai dengan kategori yang hendak kita pilih, maka dari itu hendaklah kitamemanfaatkan kemajuan teknologi informasi ini dengan baik, yaitu untuk membantu memudahkan manusia dalam melakukan aktifitasnya.

Bagi umat nasrani merupakan keharusan untuk membaca dan merenungkan Alkitab setiap hari untuk menumbuhkan rohani. Tidak terkecuali pula untuk anak usia dini, karena pada masa-masa inilah anak mulai diajarkan sebuah kebiasaan, khususnya dalam hal membaca Alkitab agar anak dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Oleh karena itu beberapa orang tua dan pengurus Gereja berharap ada suatu renungan harian *online* yang berbasis *mobile* yang bisa digunakan dengan mudah dan praktis oleh anak-anak, remaja dan dewasa.

Sampai saat ini pemanfaatan media elektronik terhadap penyediaan informasi keagamaan kurang mendapat

perhatian, diharapkan dengan adanya kemajuan teknologi saat ini dapat berperan sebagai fasilitator yang menyediakan suatu kemudahan dalam melakukan akses data informasi renungan harian. Menurut Alexander 2012, 80% orang mempunyai telepon genggam. Dari 80% orang tersebut yang berjumlah kurang lebih lima milyar orang, satu milyar orang diantaranya merupakan *smartphones* (Alexander, 2012).

iOS adalah sistem operasi perangkat bergerak yang dikembangkan dan didistribusikan oleh Apple Inc. Sistem operasi ini pertama diluncurkan tahun 2007 untuk iPhone dan iPod Touch, dan telah dikembangkan untuk mendukung perangkat Apple lainnya seperti iPad dan Apple TV. Menurut Nagel 2012, Apple iOS masih merupakan operating system yang paling dominan dalam pangsa pasar komputer *tablet* dan juga berada posisi kedua pada pangsa pasar *smartphone* berbasis iOS dibandingkan Android, Symbian, Windows Phone, dan Blackberry yang masih memiliki kedudukan kedua tertinggi dibawah Android (Nagel, 2012). Dari contoh diatas aplikasi renungan harian *online* ini merupakan salah satunya diantara yang akan dibangun. Hingga sampai saat ini terdapat berbagai aplikasi renungan harian, seperti *Our Daily, Bread, e-Renungan Harian* namun aplikasi tersebut masih terdapat kekurangan, untuk lebih menyempurnakanya maka dibangun aplikasi Renungan Harian *Online* dengan menambahkan beberapa fitur kategori berbagai macam renungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat diperoleh masalah sebagai berikut: "Bagaimana membangun aplikasi mobile renungan harian?".

1.3 Batasan Masalah

Untuk pengembangan aplikasi mobile renungan harian, maka diperlukan batasan masalah yang jelas, adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya menampilkan renungan yang tanggal bacanya hari ini dan sebelumnya.
2. Aplikasi ini hanya berisikan renungan dengan kategori tertentu dan kesaksian.
3. Pengembangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk *web service* dan *Swift* untuk aplikasi *mobile*.
4. Aplikasi *mobile* hanya dapat berjalan di perangkat *mobile* dengan sistem operasi iOS 8.1 keatas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah membangun mobile aplikasi renungan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan peneliitian adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dan informasi dengan cara mencari literatur yangg relevan dengan sistem yang dibangun seperti dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian.

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertanya jawab secara langsung dengan responden atau pengguna dengan sejumlah pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan

dimaksudkan untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk pembangunan perangkat lunak.

3. Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat dilakukan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak

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

c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasa pemrograman PHP. Hasil tahap ini adalah kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Tahap ini melakukan pengujian fungsionalitas perangkat lunak yang dibuat menghasilkan dokumen Perencanaan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL). Pengujian perangkat lunak dilakukan oleh responden dengan diteruskan pembagian kuisioner yang berkaitan dengan perangkat lunak yang diuji.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Pelaksanaan tugas akhir ini disusun ke dalam enam bagian dengan sistematika sebagai penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi, sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisi uraian singkat hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau dalam Tugas Akhir.

3. BAB III LANDASAN TEORI

Membahas mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program.

4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi penjelasan mengenai analisis perangkat lunak yang akan dibuat, serta perancangan sistem yang akan diterapkan.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Membahas mengenai implementasi dan pengujian perangkat lunak yang sesuai dengan garis besar yang telah digariskan pada analisa dan perancangan sistem sebelumnya, sehingga tidak menyimpang dari maksud dan tujuan awal.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

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