

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang

Jepang adalah salah satu negara maju yang memiliki pengaruh besar di Asia khususnya di Indonesia (Adi, 2010). Jepang termasuk negara yang memiliki hubungan dalam sektor prekonomian, industri, hiburan, pariwisata, pendidikan, teknologi dan budaya. Masuknya budaya Jepang di Indonesia mendapat tanggapan positif, hal tersebut terlihat dari antusiasme masyarakat terutama di kalangan anak muda yang meminati Jpop atau aliran musik Jepang dan juga Anime atau Film Animasi Jepang. Menurut sumber Persatuan Pelajar Indonesia atau (PII) antusiasme masyarakat tidak hanya pada sektor hiburan namun pada tingkat pendidikan. Hal tersebut terlihat dari tingginya minat Mahasiswa di Indonesia yang ingin melanjutkan *study* di Jepang (PII, 2017).

Menurut sumber Siti Zulfah Perkembangan teknologi informasi telah banyak membantu setiap orang dengan berbagai fitur dan jenis teknologi yang dapat digunakan pada kehidupan sehari-hari. Pada era komputerisasi yang semakin berkembang banyak terdapat sistem operasi yang berjalan pada perangkat *mobile phone*. *Smartphone* sebagai produk *mobile phone* lebih berkembang dan lebih diminati karena beragam fitur dapat ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi penggunanya (Zulfah, 2018).

Di jaman yang *modren* ini perkembangan teknologi berkembang dengan pesat, salah satunya dibidang teknologi informasi. Banyaknya acara-cara khas

Jepang di Indonesia dan banyaknya Beasiswa Jepang di Indonesia, akan tetapi masih banyak masyarakat yang kurang mendapatkan informasi tersebut dikarenakan kurangnya promosi dan media penginformasian, dengan adanya aplikasi mobile Forum yang membahas seputar kejepangan akan dapat lebih mudah menyaring informasi yang tersebar luas di internet, sehingga masyarakat akan lebih mudah mendapatkan informasi seputar kejepangan . Agar mempermudah para pecinta kejepangan dan masyarakat yang ingin mencari informasi seputar kejepangan, akan dibuatnya aplikasi forum dan informasi komunitas jepang berbasis android dan penulis akan memilih dan menambah masalah yang ada kedalam skripsi dengan judul **“Membangun Aplikasi Forum dan Informasi Komunitas Jepang Berbasis Android”**

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Belum ada penelitian membangun aplikasi komunitas kejepangan.
2. Sulit mendapatkan informasi kejepangan seperti event, beasiswa dan wisata.
3. Terbatasnya akses informasi komunitas kejepangan

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi Forum dan informasi Jepang berbasis android ?
2. Bagaimana merancang aplikasi Forum dan informasi Jepang supaya dapat terhubung dengan Internet ?
3. Bagaimana merancang aplikasi Forum dan informasi Jepang supaya lebih interaktif dan mudah dipahami oleh pengguna ?

### **1.2.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak menyimpang dari apa yang telah ditetapkan, maka penulis membatasi permasalahan, sebagai berikut :

1. Didalam aplikasi ini pengguna hanya dapat berinteraksi lewat komentar dari postingan.
2. Aplikasi ini baru bisa mengakses informasi satu komunitas yaitu Anime Medan Club.
3. Penelitian ini baru di domisili di kota Medan.
4. Penelitian ini hanya mencakupi informasi komunitas kejepangan.
5. Penelitian ini hanya di implementasikan dengan pemrograman berupa aplikasi android.

## **1.3. Tujuan dan Manfaat**

### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan sarana informasi seputar Jepang dalam bentuk aplikasi

2. Membangun wadah forum diskusi bagi penggemar kejepangan.

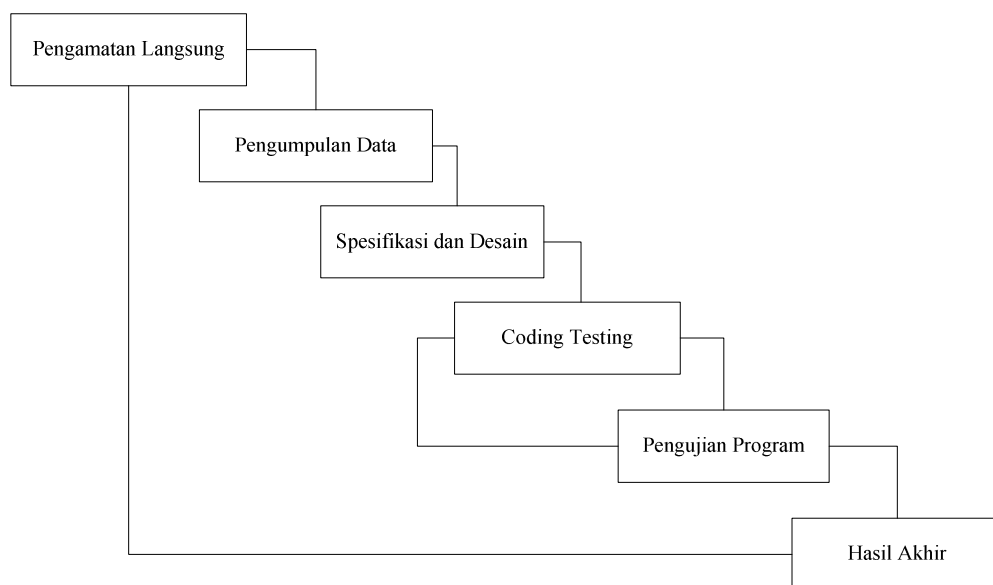
### 1.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah mengakses informasi seputar Jepang seperti wisata, event dan beasiswa.
2. Sebagai wadah bagi penggemar kejepangan untuk dapat bertukar informasi didalam forum.
3. Sebagai media pengenalan budaya Jepang kepada masyarakat Indonesia.

### 1.4. Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah metode *waterfall* yaitu pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear (Pressman, 2010). Diagram *waterfall* dapat dilihat pada gambar I.1 sebagai berikut :



**Gambar I.1. Prosedur Perancangan *Waterfall* Diagram**

Pada gambar I.1. prosedur perancangan sistem diatas dapat diuraikan dalam beberapa tahap yaitu Pengamatan Langsung, Pengumpulan Data, Spesifikasi dan Desain, Coding Testing, Pengujian Program, Hasil Akhir. Adapun penjelasan dari beberapa tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengamatan Langsung

Melakukan pengamatan langsung Anime Medan Club

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data kebutuhan penelitian. Didalam pengumpulan data, penulis memakai dua metode, yaitu :

- a. *Kualitatif*

Penelitian kualitatif merupakan setiap penelitian dimana ilmuan sosial mencurahkan kemampuan sebagai pewawancara atau pengamat empati dalam rangka mengumpulkan data yang unik dalam permasalahan yang ia investigasi (Jary and Jary, 1991). Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan metode kualitatif adalah *observasi, interview, library research* (Allyn dan Bacon, 1997).

- 1). Pengamatan (*Observation*)

Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Dalam metode ini penulis juga melakukan pengamatan untuk mendapatkan data dengan cara terjun langsung kelapangan (Denzin & Lincoln, 2009: 524).

## 2) Wawancara (*Interview*)

Wawancara ialah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Dengan kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, wawancara bisa saja dilakukan tanpa tatap muka, yakni melalui media telekomunikasi. Agar wawancara efektif, maka terdapat berapa tahapan yang harus dilalui, yakni ; 1). mengenalkan diri, 2). menjelaskan maksud kedatangan, 3). menjelaskan materi wawancara, dan 4). mengajukan pertanyaan (Yunus, 2010: 358).

Dalam wawancara ini penulis menemui sumber informasi yang berhubungan dengan informasi komunitas Jepang baik itu informasi beasiswa, wisata maupun event di *base* Anime Medan Club

### b. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan pustaka yang dilakukan di perpustakaan-perpustakaan kampus seperti perpustakaan Universitas Potensi Utama, ataupun jurnal nasional melalui internet.

## 3. Spesifikas dan Disain

### a) Spesifikasi

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak adalah sebuah dokumen yang berso pernyataan lebgkap dari apa yang dapat dilakukan oleh

perangkat lunak. Adapun spesifikasi kebutuhan dalam membangun system yang akan di rancang adalah sebagai berikut :

1. Spesifikasi Perangkat Keras

a. Laptop

- *Intel Corei3*
- *RAM 4GB*
- *Hard Drive 500 GB*
- *Mouse*
- *Keyboard*

b. Handphone

- *RAM Min 1Gb*

2. Spesifikasi Perangkat Lunak

a. Laptop

- Sistem Operasi Windows 8.1
- Android Studio
- JDK ( Java Development Kit)
- SQLite

b. Handphone

- Min SDK Jellybean

b) Desain Sistem

Alat bantu yang digunakan dalam mendesain sistem berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut :

a. Use Case Diagram

Use case diagram adalah merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh sistem, biasanya dalam menanggapi permintaan dari pengguna sistem (*Satzinger, 2010*).

b. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem.

c. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram yang digunakan untuk mendefinisikan *input* dan *output* serta urutan interaksi antara pengguna dan sistem untuk sebuah *use case* (*Satzinger, 2010*).

d. Class Diagram

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem.

4. *Coding Testing*

Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. dilakukan dengan bahasa pemrograman Java di implementasikan dengan desain dengan bahasa xml dalam *software* android studio.

## 5. Pengujian Program

Setelah tahap desain dan *coding*, maka tahap selanjutnya adalah pengujian program, dimana penulis menguji program dalam *handphone* Oppo a37 yang di debug dari Laptop Asus langsung dari android studio. Tahapan ini berfungsi untuk mengetahui apakah program berjalan sesuai perancangan dan juga menganalisa apakah masih terdapat *error* dalam program.

## 6. Hasil Akhir

Ini adalah tahapan terakhir dari penelitian, dimana program sudah terbangun sesuai dengan perancangan yaitu Aplikasi Forum dan Informasi Komunitas Jepang. Dan sudah dapat di jalankan dalam *handphone*.

### **1.5. Kontribusi Penelitian**

Kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjadikan bahan referensi untuk pengembangan keilmuan selanjutnya.
2. Penelitian yang dihasilkan berdasarkan media komunikasi bagi komunitas kejepangan.
3. Penelitian yang dihasilkan menjadi media informasi seputar Kejepangan
4. Memberikan referensi perancangan aplikasi forum berbasis android.

### **1.6. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada komunitas Anime Medan Club yang beralamat di Jln. Sei Kera Gang Indraloka No.8, Medan.

## **I.7. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik dan dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi.

### **BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM**

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang sedang berjalan dan desain sistem secara detail.

### **BAB IV : HASIL DAN UJI COBA**

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan dimasa yang akan datang untuk sistem.

