BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kita sebagai manusia pasti pernah atau bahkan mungkin sering merasakan lupa, lupa akan menaruh barang, lupa untuk melakukan suatu kegiatan dan lain lain. Lupa merupakan kondisi dimana kita tidak dapat mengingat suatu hal pada waktu tertentu. Lupa sendiri bisa terjadi karena faktor usia atau pola hidup yang kurang teratur. Ketika kita lupa tentunya kita perlu yang namanya diingatkan.

Tidak hanya ketika lupa saja kita perlu diingatkan, tapi juga ketika kita sedang dalam perjalanan agar kita tidak terlalu asyik ketika berkendara atau tidak fokus sehingga kita kelewatan dengan lokasi tujuan kita. Terutama jika kita adalah pengguna transportasi umum yang setiap hari menggunakan jasa transportasi umum untuk bepergian ke berbagai tempat. Saat menaiki transportasi umum seperti bis atau kereta dan kita mendapatkan tempat duduk pastilah kita merasa nyaman dengan tempat duduk kita dan karena terlalu nyamannya kita bahkan bisa tertidur di dalam bis atau kereta tersebut. Ketika tertidur kita tidak akan tahu dimana posisi kita saat berada di tranportasi umum tersebut. Apakah sudah lewat tujuan atau belum kita tidak akan tahu jika tertidur. Jikalau terlewat dari tujuan awal kita, maka akan sangat membuang waktu kita karena kita harus menunggu bis atau kereta dari arah sebaliknya tiba dan naik kembali bis atau kereta tersebut.

Maka dari itu di zaman yang sudah berkembang akan teknologi ini tentu untuk mengantisipasi keadaan lupa ini maka muncullah berbagai jenis pengingat. Dari yang berbentuk buku catatan, jam alarm, dan juga aplikasi di smartphone. Bahkan mungkin yang paling mutakhir sekarang adalah yang dari aplikasi smartphone. Karena di aplikasi smartphone sudah ada alarmnya.

Salah satu sistem operasi mobile yang digunakan oleh smartphone adalah Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone yang berbasis Linux. Kelebihan Android dibanding sistem operasi mobilephone atau smartphone lainnya adalah Android bersifat open source code sehingga memudahkan para pengembang untuk menciptakan dan memodifikasi aplikasi atau fitur – fitur yang belum ada di sistem operasi Android sesuai dengan keinginan mereka sendiri.

Muhamad Rizki Jordan, 2018
RANCANG BANGUN APLIKASI CATATAN PENGINGAT DENGAN PETA DIGITAL BERBASIS ANDROID
Akademi Telkom Jakarta | repository.akademitelkom.ac.id | e-library.akademitelkom.ac.id

Berdasarkan studi kasus diatas, maka dalam tugas akhir ini penulis memutuskan untuk membuat aplikasi android dengan judul **Rancang Bangun Aplikasi Catatan Pengingat dengan Peta Digital Berbasis Android** agar memberikan solusi bagi orang lupa seperti keterangan diatas.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah utama penelitian, yaitu :

1. Bagaimana cara membangun aplikasi catatan pengingat dengan peta digital berbasis android?
2. Bagaimana orang dapat mengingat kegiatan yang harus dilakukan ketika ia lupa?
3. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi kepada orang untuk mengingatkan orang ketika lupa untuk menuju ke suatu tempat?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun sebuah aplikasi catatan pengingat dengan peta digital berbasis android.
2. Untuk memudahkan orang dalam mengingat hal yang akan ia lakukan.
3. Untuk mengingatkan orang yang lupa ketika ia ingin menuju ke suatu tempat.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan manfaat bagi penulis untuk mempelajari lebih dalam tentang pemrograman khususnya bahasa pemrograman java.
2. Memberikan kemudahan orang dalam mengingat hal yang akan ia lakukan.
3. Memberikan kemudahan bagi orang yang sering lupa ketika hendak melakukan suatu hal di suatu tempat.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini merupakan aplikasi catatan pengingat berbasis android.
2. Aplikasi ini menampilkan laman untuk mencacat yang akan dilakukan pengguna.
3. Aplikasi ini menampilkan peta digital untuk menandakan suatu tempat yang akan dilakukannya kegiatan tersebut.
4. Aplikasi ini akan membunyikan alarm ketika sudah dekat dengan lokasi atau waktu kegiatan.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pelaksanaan proyek akhir ini penulis melakukan beberapa metode penelitian untuk mendukung pembuatan proyek akhir ini, yaitu :

1. Studi literature

   Metode ini digunakan untuk pengumpulan data dengan membaca beberapa referensi buku dari berbagai sumber yang ada di media cetak maupun referensi dari situs internet yang berhubungan dengan judul proyek akhir.
2. Perancangan

   Dalam metode ini dilakukan perancangan. Perancangan aplikasi dari software yang sudah ditentukan dan menambahkan tools apa saja yang diperlukan dalam aplikasi.
3. Diskusi

   Metode ini dilakukan dengan berdiskusi kepada pembimbing akademik yang ahli dengan bidang terkait.
4. Pengujian

   Dalam metode ini dilakukan pengujian hasil dan merupakan step akhir dalam penelitian proyek akhir.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari bab-bab dengan metode penyampaian sebagai berikut ;

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori penunjang yang dijadikan landasan dalam proses pembuatan Proyek Akhir.

BAB III PERANCANGAN DAN ANALISA

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan metode perancangan dan desain perancangan dalam pembuatan program.

BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dan penggunaan aplikasi dan melakukan pengujian dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan dan penyempurnaan proyek akhir ini