

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Event adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu [1]. Setiap event selalu mempunyai tujuan utama untuk apa diselenggarakan. Salah satu tujuan utama dari event ada pada target sasarnya atau target pengunjung yang diharapkan akan hadir dalam event yang diadakan. Kunci utamanya adalah pengunjung mengetahui manfaat apa yang akan didapat melalui sebuah event [1].

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perkembangan secara pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi memberikan dampak terhadap pengaksesan data dan informasi yang tersedia [2]. membuka akses data sensitif seperti data masyarakat untuk bisa diakses data nya melalui *Application programming interface* (API). Dengan memanfaatkan perkembangan (API) yang terdiri atas kumpulan instruksi yang disimpan dalam bentuk library dan menjelaskan bagaimana agar suatu software dapat berinteraksi dengan software lain [3], khususnya pengaksesan data API akan semakin mudah.

Tugas akhir ini akan memanfaatkan API facebook untuk mengakses data pengguna facebook [4]. API uclassify yang melakukan banyak fungsi seperti deteksi bahasa, teks gender, mendeteksi usia, spam filter, analisis sentimen, dokumen tagging, dapat mendeteksi emosi [5], dan API Evenbrite yang melakukan fungsi untuk mendapatkan data event dan kategori event [6].

Menurut hasil penelitian yang penulis lakukan pada periode 07 - 08 Februari dan disebarkan ke 100 orang responden berdasarkan survey kuisisioner, ternyata didapat sebanyak 68,2% responden merasa bahwa informasi tentang *event* yang ada disosial media kurang jelas dalam menyajikan informasi dan sebanyak 61,8% responden terkadang lupa dengan jadwal *event* yang ingin dikunjungi, Hal ini dikarenakan kurangnya informasi yang dapat diakses secara cepat, tepat dan akurat mengenai *event* yang akan diselenggarakan yang kasusnya saat ini bukan lagi sekadar destinasi, tapi juga berkaitan dengan *event*, akses, akomodasi, dan juga informasi.

Sedangkan kesulitan yang dihadapi beberapa masyarakat penikmat event yaitu tidak terinformasikan dengan baik karena minimnya media informasi mengenai event saat ini sistem penyebaran informasi dilakukan sendiri-sendiri

oleh masing-masing EO (*Event Organizer*). Dengan cara mempromosikan melalui website dan media social [7].

Dari permasalahan diatas pembangunan aplikasi ini menjadikan media yang lengkap menyajikan informasi tidak hanya berita dalam bentuk teks, namun juga gambar, mencari *event-event* yang berlangsung dikota kota besar di Indonesia sesuai minat pengguna. Dengan membuat Aplikasi Pencarian event berdasarkan minat dan hobi pengguna berbasis android, membuat konsumen semakin variatif dalam menampilkan aplikasi pencarian *Event* sesuai minat dan hobi masyarakat dikota besar di Indonesia.

Berdasarkan pemikiran tersebut maka diangkatlah pemikiran untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PEMBANGUNAN APLIKASI PENCARI *EVENT* BERDASARKAN MINAT HOBI PENGGUNA DI INDONESIA BERBASIS *ANDROID*”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan dalam latar belakang, maka Identifikasi masalah yang didapat adalah bagaimana membangun Aplikasi pencari *event* berdasarkan minat dan hobi berbasis *Android* diseluruh kota di Indonesia.

- a. Masyarakat masih memanfaatkan media sosial untuk mencari informasi mengenai *event*.
- b. Masyarakat kadang lupa dengan jadwal *event* yang didatangi.
- c. Masyarakat masih kesulitan dalam menemukan *event* yang sesuai dengan personal *interest* mereka.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud

Dari penelitian ini adalah mendukung masyarakat atau penggiat *event* untuk mendapatkan informasi tentang *event* yang sudah direkomendasikan sesuai minat dan hobi.

Tujuan

- a. Memberikan rekomendasi event sesuai dengan minat dan hobi yang disukai dari pengguna aplikasi (pencari event).
- b. Memberikan notifikasi kepada pengguna aplikasi tentang *event-event* yang sudah dijadwalkan.
- c. Aplikasi memberikan informasi tentang event-event rekomendasi yang berlangsung dikota-kota besar di Indonesia.

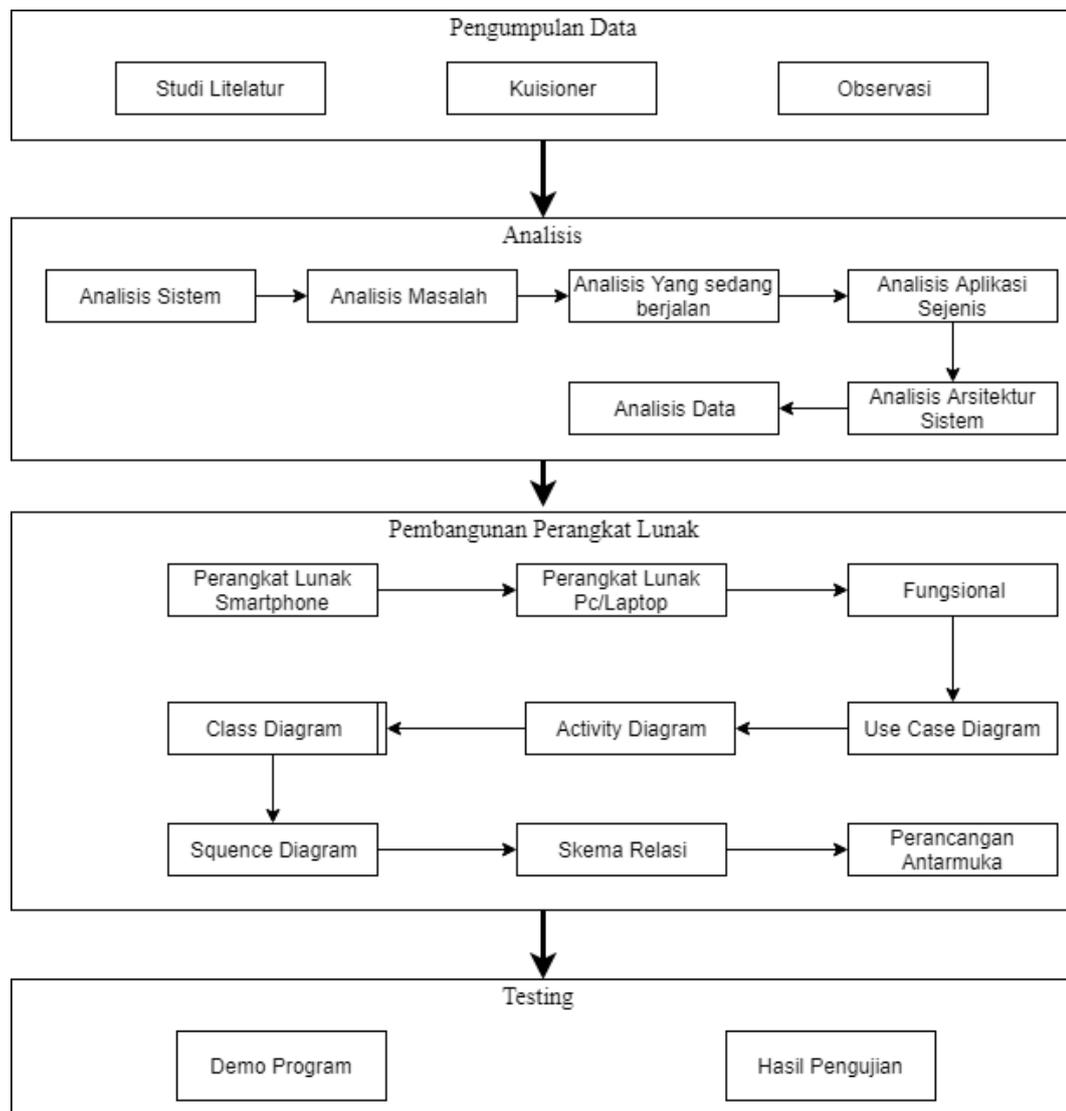
1.4 Batasan Masalah

Dalam pembahasan dan permasalahan yang tersaji, diperlukan beberapa batasan masalah atau ruang lingkup kajian sehingga penyajian lebih terarah dan terkait satu sama lain:

1. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi mobile platform android dengan minimum versi yang dapat digunakan adalah 4.4 Kitkat.
2. Aplikasi ini akan ditujukan untuk para penggiat *event* dan masyarakat umum yang tertarik pada *event*.
3. Aplikasi ini digunakan untuk usia 15-50 tahun.
4. Aplikasi memanfaatkan API facebook untuk mengambil data profil pengguna.
5. Aplikasi memanfaatkan API *UClassify* untuk mendapatkan hasil klasifikasi berupa data minat dan hobi.
6. Aplikasi memanfaatkan API *Eventbrite* untuk mendapatkan data *event*.
7. Pengguna dapat menyimpan *event* yang sudah direkomendasikan.
8. Aplikasi yang dibangun hanya dikota besar diindonesia.
9. Pemodelan analisis yang digunakan dalam membangun aplikasi ini berdasarkan analisis objek dengan bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*).
10. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Android studio.
11. Perangkat *smartphone* yang digunakan harus terhubung ke internet.

1.5 Metodologi Penelitian

Berikut Metodologi Gambar 1.1 merupakan metode peneliti pada skripsi ini.



Gambar 1.1 Kerangka Kerja Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Metode pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian dan pembangunan sistem evaluasi pelatihan , buku-buku, internet, dan paper yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi android.

b. Kuisisioner

Teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada 100 responden pecinta event untuk dijawab mengenai aplikasi yang dibangun dan menanggapi pertanyaan atau pertanyaan dalam skala likert.

c. Observasi

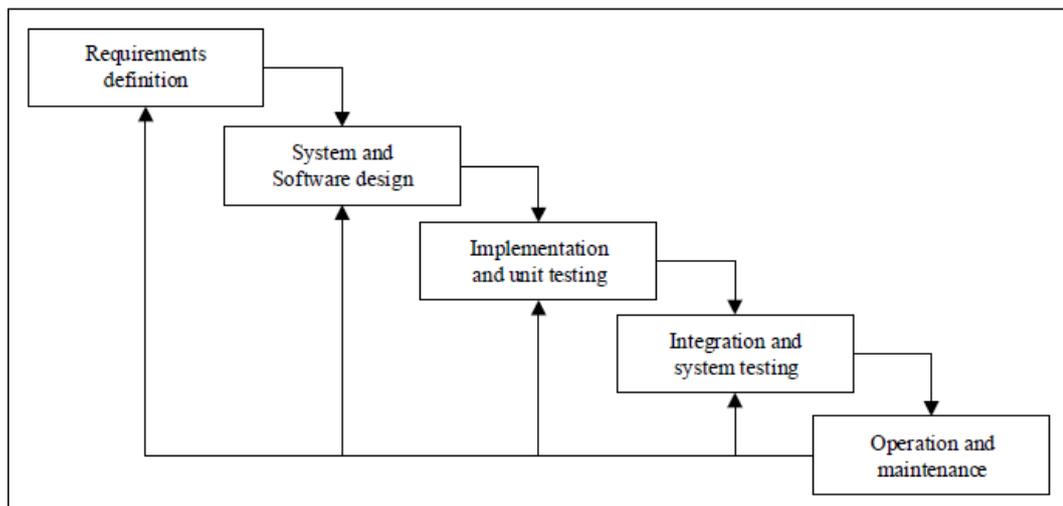
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian terhadap permasalahan yang diambil seperti pengambilan data profil akun facebook, seperti: *email*, *user_age_range*, *user_birthday*, *user_friends*, *user_gender*, *user_hometown*, *user_likes*, dsb.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

. Tahap Perancangan yang digunakan untuk membangun sistem ini yaitu dengan menggunakan model *waterfall*. Metode *waterfall* adalah sesuatu proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat linear, dimana pada tahap awal pembangunan sistem mulai dari tahap perancangan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu pemeliharaan dimana tahapan berikutnya tidak akan dilakukan sebelum tahapan sebelumnya selesai. [8]. Sistem yang bersifat generik adalah sistem yang kebutuhannya dapat ditentukan sejak awal dengan spesifikasi yang umum [8]. Paradigma *waterfall* ditunjukkan pada gambar 1.2.

1. Tahap *Requirements Definition* yang dilakukan adalah mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada pada kondisi saat ini seperti melakukan *survey* dengan kuisisioner kepada 100 orang responden. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pokok dari permasalahan yang sedang berjalan.

2. Tahap *System and Software* Desain yang dilakukan adalah merancang data pada struktur tabel, merancang menu yang terdapat pada sistem, menggambarkan perancangan antarmuka untuk perancangan Android menggunakan *tools Balsamic Mockups*.
3. Tahap *Implementation and Unit Testing* yang dilakukan adalah membangkitkan kode-kode program menggunakan bahasa pemrograman Java yang dibantu dengan *software integrate development (IDE)*, dan Android studio.
4. Tahap *Integration and System Testing* dilakukan untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan baik atau belum.
5. Tahap *Operation & Maintenance* akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.



Gambar 1.2 Model Waterfall Menurut Ian Sommerville [9]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akhir penelitian ini di susun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan yang dimaksudkan agar dapat memberikan gambaran tentang urutan pemahaman dalam menyajikan laporan ini

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai landasan teori yang digunakan dalam membangun aplikasi Pencarian *event* berdasarkan minat dan hobi, teori-teori umum yang berkaitan dengan *Android*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan penjelasan mengenai analisis masalah yang memaparkan proses identifikasi masalah pada Aplikasi pencarian *event* berdasarkan minat dan hobi yang akan dibangun, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan antar muka yang menggambarkan rancangan aplikasi yang akan dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dari hasil analisis dan perancangan aplikasi Pencarian *event* berdasarkan minat dan hobi dengan menggunakan *Android* yang telah dibuat dan disertai dengan pengujian aplikasi.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pengujian bahwa tujuan awal dalam pembangunan Aplikasi pencarian berdasarkan minat dan hobi telah tercapai atau tidak, serta berisi saran untuk pengembangan aplikasi pencarian *event* tersebut selanjutnya.