BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dewasa ini, banyak dijumpai berbagai macam kolaborasi teknologi yang ada di dekat kita seperti internet, smartphone, laptop, dan sebagainya. Kita sendiri tidak pernah membayangi hal-hal seperti ini akan menjadi bagian dari rutinitas kehidupan kita sehari-hari.

Satu hal yang paling mencolok dari teknologi yang disinggung sebelumnya adalah teknologi *mobile*. Teknologi ini memungkinkan kita mengakses segala macam kebutuhan kita pada layar kecil dalam genggaman tangan. Hal ini menjadi sorotan bagi para *developer* untuk dapat membangun aplikasi mereka pada *platform mobile* ini. Perusahaan pembuat *platform mobile* ini juga seperti Apple dengan iOS-nya, Google dengan Android-nya, Microsoft dengan Windows Phone-nya, dan sebagainya, saling bersaing untuk dapat menjadikan *platform* mereka menjadi pilihan para developer, baik hanya sekedar untuk unjuk gigi dengan membuat app bebas biaya ataupun berbayar.

Bagi dunia perusahaan, teknologi mobile merupakan salah satu kesempatan untuk dapat memanfaatkan teknologi ini untuk dapat memudahkan kegiatan bisnis yang tengah dijalankan dikarenakan keterbatasan sistem komputasi bergerak yang ada sekarang seperti ultra-mobile laptop, keterbatasan jaringan mobile, dan lain sebagainya, yang memprioritaskan pekerjaan untuk dapat diselesaikan secara lebih cepat dan mudah.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana aplikasi mobile bisa berguna untuk kegiatan bisnis perusahaan
- Bagaimana memanfaatkan jaringan mobile yang sudah ada dengan kepentingan perusahaan

- Bagaimana merancang aplikasi informasi perusahaan

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Pembuatan aplikasi yang difokuskan pada pemberian informasi kantor dan letaknya pada peta digital dalam *platform* iOS.

1.3.2. Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi ini :

- Memberikan informasi kantor pada *customer* dan karyawan pada iPhone/iPod Touch yang dipergunakan
- Memberikan informasi letak kantor dengan menggunakan peta digital (Google Maps)

1.4. Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam perancangan aplikasi ini:

- Aplikasi didesain hanya untuk memberikan informasi tentang perusahaan, baik itu nama kantor pusat, cabang, berita dan lokasi
- Aplikasi menggunakan Bahasa Indonesia
- Aplikasi hanya dapat berjalan di iOS device (iPhone, iPod Touch saja, tidak berlaku untuk iPad)
- Aplikasi menggunakan koneksi internet publik untuk akses map digital
- Map digital yang dipergunakan adalah Google Maps

1.5. Metode Penelitian

Metodologi penyusunan laporan dibagi dua, yaitu pengumpulan data dan pengembangan aplikasi.

- Pengumpulan Data
  - ✓ Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas yang berjalan dalam sistem, untuk mengetahui proses kerja yang terjadi dalam sistem yang berjalan.

- ✓ Interview

  Pengumpulan data dilakukan dengan observasi website perusahaan PT. Dycode Cominfotech Development

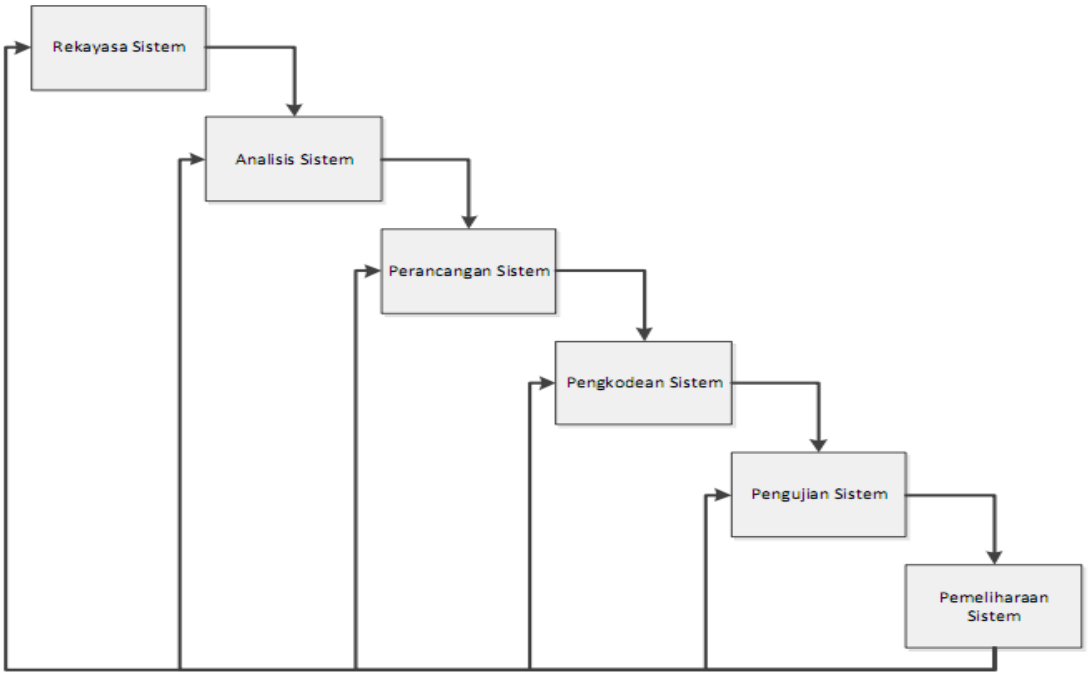
- ✓ Studi Literatur

  Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari teori-teori dari buku-buku serta data tertulis lainnya yang dapat mendukung pengembangan aplikasi ini.

- ✓ Kuesioner

  Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kuesioner untuk mendapatkan gambaran dan feedback secara langsung mengenai sistem yang diinginkan.

- Pengembangan Aplikasi



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini tersusun dalam 4 (empat) bab dengan sistematika penulisan:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi profil perusahaan dan landasan-landasan teori yang digunakan dalam pembangunan aplikasi

BAB III Pembahasan

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini.

BAB IV Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran atas pembangunan aplikasi.