

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Telepon genggam saat ini telah menjadi kebutuhan penting bagi setiap orang. Hampir setiap orang memiliki telepon genggam. Telepon genggam ini digunakan untuk melakukan komunikasi jarak jauh [1]. Untuk saat ini telepon genggam sudah mengalami banyak perkembangan dan perubahan, terutama untuk fitur-fitur aplikasinya. Saat ini telepon genggam dikategorikan sebagai telepon cerdas atau yang biasa dikatakan dengan *smartphone*. Salah satu sistem operasi unggulan *smartphone* adalah Android.

Android adalah sebuah sistem operasi mobile berbasis *Linux* yang berada dibawah naungan Google.Inc [2]. Android menyediakan berbagai aplikasi-aplikasi yang lengkap digunakan untuk berbagai kebutuhan dan keuntungan. Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada OS Android ini lebih interaktif dan menarik juga bisa dimanfaatkan dalam berbagai hal seperti, dapat membantu manusia saat bekerja, hiburan, berbisnis, media informasi, belajar dan aktivitas lainnya. Banyaknya manfaat yang ada menjadikan sebuah peluang untuk memanfaatkan Android sebagai media pembelajaran.

Alian Butterfly Park merupakan salah satu tempat wisata yang digunakan sebagai wahana rekreasi dan edukasi mengenai jenis kupu-kupu diberbagai daerah. Pada Alian Butterfly Park terdapat museum dan taman. Selain museum dan taman Pada Alian Butterfly Park juga disiapkan beberapa pemandu wisata

yang bertugas memandu pengunjung dan juga menjelaskan koleksi kupu-kupu. Dari masalah diatas untuk memanfaatkan kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini maka dibuatlah "Aplikasi Ensiklopedia Kupu-Kupu Alian Butterfly Park Berbasis Android" yang diharapkan 2yst digunakan untuk membantu memudahkan dalam menjelaskan koleksi kupu-kupu Alian Butterfly Park sekaligus 2yst digunakan sebagai media pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka permasalahan yang dihadapi penulis yaitu:

1. Bagaimana membuat Aplikasi Ensiklopedia Kupu-Kupu Alian Butterfly Park Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya menjelaskan tentang klasifikasi jenis kupu-kupu, klasifikasi jenis makanan, dan anatomi tubuh kupu-kupu koleksi di Alian Butterfly Park.
2. Aplikasi dibuat di Alian Butterfly Park.
3. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan Android mobile.
4. Aplikasi dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe After Effect.
5. Aplikasi ini hanya bisa dibuka dengan memasang Adobe Air pada *smartphone*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Membangun Aplikasi Ensiklopedia Kupu-kupu Alian Butterfly Park berbasis android.
2. Membantu pemandu wisata dalam menyampaikan materi tentang koleksi kupu-kupu di Alian Butterfly Park.
3. Digunakan sebagai media pembelajaran mengenai jenis dan koleksi kupu-kupu di Alian Butterfly Park untuk masyarakat umum terutama anak-anak kisaran SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Dapat membantu pemandu wisata menyampaikan materi tentang kupu-kupu dengan lebih interaktif.

1.6 Metode Penelitian

Dalam menyusun penelitian ini dilakukan melalui aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian maka diambil beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada Alian Butterfly Park untuk melengkapi data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara bertanya langsung dengan pengelola Alian Butterfly Park yang memberikan informasi yang dibutuhkan untuk melengkapi data dalam pembuatan aplikasi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan Tugas akhir ini disusun secara sistematis yang dibagi dalam 5 bagian yang saling berhubungan yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab Pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori menguraikan secara teoritis tentang konsep dasar aplikasi yang akan dibuat, serta menjelaskan komponen multimedia yang akan digunakan dan software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab Perancangan Sistem menguraikan tentang tahap perancangan *interface* dan penyusunan template, serta perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab Implementasi menguraikan tentang tahap implementasi penelitian dan pembahasan, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup berisi kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

