

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin canggih dan telah mewabah kalangan masyarakat, sehingga mendorong para ahli untuk mengembangkan teknologi agar dapat mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat saat ini adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah salah satu media komunikasi yang paling cepat perkembangannya. *Smartphone* saat ini tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, melainkan juga memiliki beraneka ragam fitur yang sangat membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai macam aplikasi, baik yang berbayar maupun yang tidak berbayar dan dibuat untuk memenuhi kebutuhan para pengguna *smartphone*. Jenis *smartphone* pun beraneka ragam, mulai dari Ipod, Iphone, Ipad (*Apple*), Blackberry(*RIM*), Windows Phone(*Imac*), dan *smartphone* berbasis android (*Android*). Android merupakan produk yang sangat populer saat ini kalangan masyarakat, karena memiliki berbagai macam aplikasi dan menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengguna android.

Android merupakan sistem operasi untuk *smartphone* yang menyediakan *platform*(program) terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak dan memiliki keunggulan sebagai *software* yang memakai basis kode komputer yang dapat didistribusikan secara *open source* sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru didalamnya.

Tuhan menciptakan makhluk-Nya sesuai dengan ukurannya, tetapi terkadang sebagai makhluk ciptaan-Nya, terutama manusia banyak yang merasa tidak puas dengan apa yang sudah diberikan-Nya, salah satunya dalam hal fisik. Zaman sekarang banyak sekali beraneka macam produk kecantikan yang beredar dipasaran mulai dari yang mengandung bahan kimia berbahaya maupun yang tidak, karena banyaknya tuntutan dari masyarakat khususnya kaum wanita yang ingin mempercantik diri dengan cara cepat tanpa memikirkan risikonya, sehingga membuat para produsen untuk memproduksi kosmetik kecantikan dari berbagai jenis kosmetik kecantikan dengan mengandung berbagai macam bahan kimia yang sangat berisiko bagi manusia.

Mempercantik diri bagi sebagian masyarakat terutama kaum wanita tidak harus menggunakan kosmetik yang mengandung bahan kimia berbahaya. Mempercantik diri juga bisa menggunakan bahan yang alami tanpa berisiko dan mudah didapatkan. Sayangnya, tidak semua orang mengetahui cara melakukan perawatan kecantikan secara alami, sehingga penulis ingin berbagi informasi berbasis *mobile* tentang bagaimana cara melakukan perawatan kecantikan secara alami guna mengurangi risiko yang akan terjadi dikalangan masyarakat apabila menggunakan perawatan kecantikan yang mengandung bahan kimia berbahaya.

Berdasarkan hal-hal di atas, penulis merasa perlu membuat sebuah media informasi berbasis *mobile* dengan menggunakan teknologi yang sedang berkembang dengan judul "PERANCANGAN APLIKASI PERAWATAN KECANTIKAN SECARA ALAMI BERBASIS ANDROID" dengan menggunakan *game maker*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka Penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menganalisis *mobile application* perawatan kecantikan secara alami berbasis android?
2. Bagaimana cara merancang *mobile application* perawatan kecantikan secara alami pada sistem operasi android dengan menggunakan *game maker*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan ini lebih terarah dan saling berkaitan satu sama lain, perlu adanya batasan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini materi yang dibahas meliputi : perawatan rambut, perawatan kulit, perawatan wajah, perawatan gigi, perawatan kaki, tangan dan kuku, perawatan tubuh, dan perawatan anggota tubuh lainnya ;
2. Informasi tentang bahan-bahan serta tumbuh-tumbuhan yang bisa digunakan serta memberikan tips untuk melakukan perawatan kecantikan secara alami berikut manfaat dari setiap tumbuh-tumbuhan dan buah-buahan yang ada di muka bumi ini ;
3. Hasil perancangan aplikasi hanya diimplementasikan pada telepon seluler yang mendukung sistem operasi android versi 4.1 (*Jelly Bean*) ;

4. Desain aplikasi *mobile* ini meliputi menu utama, menu jenis perawatan kecantikan ;
5. Aplikasi ini ditujukan kepada masyarakat umum khususnya kaum wanita mulai dari usia 17 tahun sampai dengan 50 tahun ;
6. Aplikasi ini hanya menampilkan isi dari data yang tersimpan dalam *database* ; dan
7. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *game maker*, Android SDK (*Software Development Kit*), NDK Native Development Kit dan JDK (*Java Development Kit*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan perancangan aplikasi perawatan kecantikan secara alami berbasis android ini adalah untuk :

1. Merancang dan membangun *mobile application* perawatan kecantikan secara alami berbasis android dengan menggunakan *game maker* ;
2. Memberikan fasilitas sebagai media informasi untuk membantu masyarakat umum, khususnya kaum wanita yang berusia mulai dari 17 tahun sampai dengan 50 tahun yang bertujuan untuk mempercantik diri dengan menggunakan bahan-bahan yang alami, murah, dan aman ;
3. Memberikan *edukasi* (pendidikan) kepada masyarakat tentang langkah dan cara yang bisa dilakukan dirumah untuk melakukan perawatan kecantikan secara alami dengan baik dan benar ; dan

4. Sebagai media informasi tentang manfaat dari tumbuh-tumbuhan, dan buah-buahan yang bisa dijadikan sebagai perawatan kecantikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh studi di STMIK AMIKOM sehingga bermanfaat bagi Penulis sendiri maupun bagi masyarakat luas.

1.5.2 Bagi Masyarakat

1. Memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mencari informasi dan pengetahuan tentang macam-macam perawatan kecantikan secara alami ;
2. Menambah wawasan masyarakat untuk merawat kecantikan secara alami kapan saja dan dimana saja ; dan
3. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang bahan-bahan alami yang dapat digunakan untuk merawat kecantikan secara alami.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mempelajari materi-materi dan informasi-informasi yang bersumber dari buku referensi, dokumen yang relevan,

internet maupun literatur lain yang berhubungan dengan perancangan aplikasi.

2. Metode Quisioner

Metode ini dilakukan dengan cara menyebarkan 10 lembar quisioner dengan lima pertanyaan yang diajukan dalam lembar quisioner dan quisioner tersebut dibagikan kepada khususnya kaum wanita di lingkungan kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta, untuk mengetahui pendapat dari sebagian kaum wanita yang mewakili sekian banyak wanita tentang hasil dari aplikasi perawatan kecantikan secara alami berbasis android yang sudah dijadikan apk. dan dioperasikan dalam ponsel berbasis android oleh penulis. dan hasil dari quisioner tersebut ditampilkan berupa tabel dan persentasenya dijadikan diagram chart.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa kelayakan sistem serta kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan (*Desain*)

Metode ini dilakukan dengan merancang arsitektur aplikasi dengan memanfaatkan hasil analisis yang telah diperoleh dengan menggunakan *desain interface*.

1.6.4 Metode Pengembangan (*Implementasi*)

Merupakan tahap pembangunan aplikasi berdasarkan metodologi *Native Programming* (struktural).

1.6.5 Metode Pengujian (*Testing*)

Pengujian dikaitkan dengan menginstall *installer* aplikasi yang telah dibuat pada *device* dengan sistem operasi android, setelah itu akan dilakukan pengujian apakah aplikasi dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tinjauan pustaka yang menguraikan secara detail teori-teori yang menjadi dasar penyusunan skripsi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tinjauan umum sistem, analisis sistem meliputi analisis kelayakan sistem dan analisis kebutuhan sistem serta perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil tahapan penelitian meliputi hasil tahap analisis, *desain*, *implementasi* dan *testing*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

