

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang smartphone saat ini, hampir semua manusia menggunakan alat komunikasi. Fungsi smartphone saat ini tidak hanya sebagai alat komunikasi saja tetapi juga banyak fungsi lain seperti browsing, social media, bermain games dan belajar serta fungsi-fungsi lainnya.

Saat ini smartphone di produksi oleh berbagai macam produsen baik lokal maupun internasional. Dan smartphone juga memiliki sistem operasi yang berbeda-beda dari Symbian, Blackberry OS, IOS, Android. Dari kesemuanya, smartphone yang menggunakan sistem operasi Android jadi yang paling ramai di pasaran.

Perkembangan teknologi smartphone tersebut juga memiliki andil dalam mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu bidang yang terpengaruh adanya perkembangan teknologi smartphone adalah dibidang pendidikan.

Smartphone dalam dunia pendidikan, memiliki peranan salah satunya sebagai media pembelajaran pengganti buku konvensional. Pembelajaran Berbasis Android adalah sebuah media elektronik yang menyajikan materi-materi ajar dan belajar bagi siswa maupun guru yang berbentuk simulatif yang dibuat semenarik

mungkin agar pengguna dapat mudah menangkap dan memahami isi yang disampaikan dari Pembelajaran ini yang dijalankan oleh Device Android.

Lebah madu adalah serangga sosial kaya manfaat, semua yang dihasilkan oleh lebah madu dikenal berkhasiat untuk kesehatan. Dalam klasifikasi dunia binatang, lebah dimasukkan dalam ordo Hymenoptera yang artinya “sayap bening”. Dalam ordo ini terdapat 100.000 species serangga, termasuk lebah, tawon, semut dan rayap. Di dunia ini ada tujuh species lebah madu yang sudah diketahui, yaitu : *Apis dorsata*, *Apis laboriosa*, *Apis mellifera*, *Apis florea*, *Apis andreniformis*, *Apis cerana* dan *Apis koschevnikovi*. Akhir-akhir ini ditemukan lagi species lebah madu baru yaitu *Apis nigrocincta* di Sulawesi dan *Apis nuluensis* di Kalimantan. Dengan ditemukannya dua species baru, jenis lebah yang telah dilaporkan ada sembilan. *Apis dorsata* (lebah raksasa, lebah hutan, tawon gung, odeng, madu sialang) adalah lebah madu yang hidupnya masih liar. Lebah madu ini masih sulit dibudidayakan karena selain sifatnya yang agresif dan galak, lokasi tempat sarangnya sering berada di tempat yang sangat tinggi. Sarangnya bisa ditemukan tergantung di cabang pohon, loteng, atau bukit batu yang terjal. Satu koloni menghuni sebuah sisiran yang ukurannya bisa sangat besar. Pada satu pohon bisa terdapat 5 – 10 koloni. Produk utama *Apis dorsata* adalah madu dan malam dengan produksi madu mencapai 10 -20 kg per koloni per panen. Bahkan, dari sarang yang besar produksinya bisa mencapai 30kg. Madu yang dihasilkan dinamakan madu hutan.

Dengan demikian berdasarkan paparan di atas maka dalam pembuatan skripsi ini penulis akan mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Mengenai Pengenalan Kehidupan Lebah Berbasis Android”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan. Bagaimana membuat dan merancang aplikasi pembelajaran mengenai pengenalan kehidupan lebah berbasis Android?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan tidak melebar, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut

1. Materi animasi mengenal lebah ini hanya mengenalkan jenis-jenis lebah, bagian tubuh lebah dan siklus hidup lebah. Dari telur sampai lebah dewasa.
2. Pembelajaran tersebut dikhususkan untuk pelajaran IPA atau Biologi setingkat SD.

1.4. Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meneliti pembuatan media edukasi mengenal lebah. Tujuan dari pembuatan media ini adalah:

1. Memudahkan anak-anak dan siswa sekolah dasar memahami, jenis-jenis lebah, bagian tubuh lebah dan proses siklus hidup lebah dengan simulasi dan membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi dengan *interface* yang lebih menarik dari sekedar membaca buku.
2. Menambah wawasan penulis dalam dunia animasi serta dapat menjadi wadah bagi penulis untuk menuangkan segala kerativitasnya di bidang multimedia.
3. Membuat suatu media edukasi yang dapat juga digunakan sebagai bahan hiburan yang mengandung pengetahuan.
4. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan beraktivitas ditengah perkembangan dunia komputer dan teknologi saat ini.
5. Mengembangkan opini penulis untuk selalu percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam penyusunan skripsi.
6. Sebagai dharma Bhakti penulis kepada almamater STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Metode Wawancara/*Interview*

Penulis mengadakan konsultasi dengan pihak-pihak yang terkait untuk dimintai keterangan, antara lain: guru dan siswa.

2. Metode Studi Literatur

Yaitu dengan cara mengumpulkan data-data artikel dari media internet dan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan, yang berkaitan dengan edukasi tentang lebah.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini dibagi dalam lima bab berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini menguraikan pengertian Lebah, edukasi, pengertian multimedia beserta elemen-elemennya serta uraian mengenai Sistem Operasi Android.

Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, identifikasi masalah, tahapan produksi, analisis kebutuhan sistem, dan merancang aplikasi “Belajar Mengenal Lebah”.

Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini akan membahas proses produksi “Belajar Mengenal Lebah” beserta cara *publishing*.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan dari skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seleuruh isi laporan.

