

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Telepon cerdas atau yang lebih dikenal dengan istilah *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer yang saat ini sedang digandrungi oleh masyarakat diberbagai belahan dunia. Dengan berbagai fitur yang ditanamkan, *smartphone* seolah-olah menjadi kebutuhan untuk membantu menjalankan berbagai aktivitas.

*Smartphone* dengan kecerdasan buatan yang mempunyai tujuan untuk mengadopsi kemampuan yang mirip dengan manusia dalam bernalar atau berpikir sangat diperlukan dalam kehidupan manusia. Penggunaan sistem informasi dengan kecerdasan buatan diprogram untuk dapat menggantikan peran manusia dalam mencari solusi, memberi keputusan, member prediksi, dan hal lainnya yang identik dengan kecerdasan manusia. Dengan demikian dapat memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan atau masalah, karena dalam beberapa aspek peran manusia dapat diganti oleh program yang ditanamkan pada *smartphone*.

Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk *smartphone* atau *tablet PC*. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Pelajaran mengenal berbagai jenis bunga mulai diajarkan pada anak kelas 3 SD sebagai dasar pengenalan mata pelajaran IPA. Kita dituntut untuk mengenal berbagai jenis bunga dan apa saja yang ada didalam bungan tersebut. Seperti yang kita tahu, terdapat ribuan bahkan jutaan jenis bunga yang ada di Indonesia.

Dengan kecanggihan *smartphone* yang didukung adanya sistem operasi berbasis Android tersebut penulis membuat skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Pengklarifikasian Jenis Bungan dengan Metode Backward Chalntng Berbasis Android”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah untuk penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi pengklarifikasian jenis bunga berbasis android serta membuat tampilan yang menarik agar pengguna tertarik menggunakan aplikasi tersebut?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan.

Batasan masalah dalam laporan skripsi ini adalah:

1. Aplikasi ini dibuat untuk membantu pengguna mengenal berbagai jenis bunga serta pengklarifikasiannya.

2. Aplikasi ini hanya menampilkan data pengklarifikasian yang berupa pengertian dan pengklarifikasiannya, data tips, dan data about.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan 25 jenis bunga saja, yaitu adenium arabicum, adenium obesum, adenium somalense, adenium swazium, anggrek bulan, anggrek dendrobium, anggrek vanda, ball cactus, kaktus monster (*cereus peruvianus*), kaktus pagoda (*gymnocalycium hossei*), kaktus centong (*opuntia cochenillifera*), melati air, melati jepang, melati gambir, dan melati putih saja.
4. Aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh gadget berbasis android.
5. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Eclipse, dan sware pendukungnya : Adobe Photoshop.
6. Menggunakan Sistem Operasi Android Versi 4.2 (*Jelly Bean*).
7. Tahap-tahap pengembangan aplikasi ini hanya sampai pada tahap testing.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari skripsi ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA -I Sistem Informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Memberi informasi, merancang dan membuat aplikasi pengklarifikasian jenis bunga.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Memberi informasi kepada pengguna untuk mengenal lebih banyak jenis bunga.
2. Sebagai bahan pembelajaran untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk menambah pengetahuan atau mengembangkan aplikasi ini sehingga lebih baik lagi.

### 1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang diambil dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Metode studi pustaka

Studi Pustaka yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari literature hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pembuatan game.

2. Analisis data

Dalam proses penulisan dan perancangan dilakukan analisis terhadap data yang mendukung dalam pembuatan aplikasi ini.

3. Merancang dan mengimplementasikan aplikasi

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat kedalam gadget yang menggunakan sistem operasi android.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan berdasarkan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun yang dibahas memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI**

Pada bab ini memuat tentang implementasi dari hasil perancangan sistem, mencakup antarmuka perangkat lunak yang akan dibuat. Selain itu juga berisi script program dari sistem yang dibuat.

## **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini memuat tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

