

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Media informasi berbasis teknologi informasi semakin berkembang saat ini, penerapan bidang teknologi informasi hampir merambah berbagai bidang dalam menunjang kebutuhan masyarakat. Keterbukaan informasi memudahkan kita untuk belajar dan mempelajari bidang dan ilmu pengetahuan yang sedang berkembang. Termasuk dalam dunia *Paleozoology*, Paleozoologi adalah ilmu yang bertujuan untuk menemukan dan mengidentifikasi fosil hewan bersel banyak dari sistem geologi atau arkeologi, untuk menggunakan fosil tersebut dalam rekonstruksi lingkungan dan ekologi prasejarah.

Media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* menjadi pilihan yang baik untuk orang tua maupun guru di sekolah untuk menjadi media bantu belajar anak dalam menambah wawasan dan informasi seputar dinosaurus, selain itu penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* ini memberikan pembelajaran yang mandiri bagi anak untuk mengenal kehidupan dinosaurus ini,

*Andorid apps* atau Aplikasi *Android* merupakan Aplikasi yang memiliki *kompatibilitasnya* tinggi, hal ini dikarenakan Pengguna nya yang

mendukung Kebutuhan pasar yang banyak Saat ini banyak sekali aplikasi *Android* yang dikembangkan serta dibangun oleh para *Developer* dengan fitur dan antar muka yang menarik dengan harapan pengguna bisa mengunduh dan menggunakan aplikasi, sehingga Apps yang di bangun dapat bersaing di *Apps Store* dan *Developer* mendapatkan keuntungan baik melalui pembelian dalam aplikasi maupun iklan dari penyedia layanan.

Informasi Tentang *dinosaur* menjadi topik mendasar yang perlu di berikan kepada anak sejak dini sehingga anak-anak dapat menambah wawasan mereka tentang hewan vertebrata ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melihat adanya peluang untuk membuat aplikasi Ensiklopedia yang merakum materi seputar *dinosaur*. Maka penulis mengambil judul penelitian : PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA INTERAKTIF KEHIDUPAN DINOSAURUS BERBASIS ANDROID

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan ringkasan yang telah diuraikan diatas maka hal-hal yang menjadi Rumusan masalah Peneliti adalah

1. Bagaimana Merancang Ensiklopedia *Dinosaur* sehingga dapat sebagai media informasi seputar *dinosaur*?
2. Bagaimana Membuat sebuah rancangan ensiklopedia interaktif yang untuk anak yang berisikan 12 jenis *dinosaur* yang divisualisasikan dalam

bentuk gambar , pengertian dan suara untuk mempelajari dan menambah pengetahuan dan wawasan mereka seputar kehidupan dinosurus?

3. Bagaimana membuat Ensiklopedia Interaktif yang berisi game sehingga dapat menambah minat belajar tentang dinosaurus?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah, mengingat luasnya aplikasi ensiklopedia yang ada saat ini maka penulis akan membatasi semuanya, antara lain:

1. Aplikasi Ensiklopedia interaktif ini hanya berjalan di Platform Android (minimal android versi 4.2 Jelly bean)
2. Aplikasi Ensiklopedia interaktif ini hanya memuat informasi seputar kehidupan dinosaurus.
3. Dinosaurus yang di tampilkan hanya beberapa saja, sebagian yang cukup terkenal dan dapat mewakili seluruh spesies.
4. Materi yang disampaikan tidak terlalu kompleks dan di sesuaikan dengan kemampuan anak-anak umur dibawah 10 tahun
5. Input dan mengerjakan Aplikasi menggunakan Touchpad.

### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat aplikasi Ensiklopedia Interaktif yang memuat materi tentang kehidupan dinosaurus.
2. Merancang Ensiklopedia interaktif ini sebagai sarana alternatif pembelajaran bagi anak-anak dibawah 10 tahun.
3. Mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan aplikasi Android khusus nya Ensiklopedia Interaktif.

### **1.5 Metode Penelitian**

Langkah-langkah yang diambil dalam penyusunan skripsi adalah :

#### **1. Metode Studi Pustaka**

Studi Pustaka yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari literatur hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pembuatan Ensiklopedia.

#### **2. Analisis**

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis adalah :

- a. Analisis kebutuhan sistem
- b. Analisis Kelayakan sistem
- c. Analisis Fishbone Diagram

#### **3. Metode Pengembangan Ensiklopedia Interaktif**

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan Ensiklopedia Interaktif adalah metodologi pengembangan Multimedia. Pengembangan multimedia terdiri dari proses *Concept, Design, material collecting, assembly, testing, distribution.*

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini akan dibagi dalam 5 (lima) bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendasari tentang perancangan, dimana pembahasan ini akan meliputi: pengertian *Ensiklopedia*, pengertian *Ensiklopedia Interaktif*, dan kebutuhan *software* yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan *Ensiklopedia Interaktif Kehidupan Dinosaur*.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini mengurai tentang kebutuhan dasar dalam pembuatan dan perancangan *Ensiklopedia Interaktif Kehidupan Dinosaur* berbasis android.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan tentang tahapan dalam perancangan *Ensiklopedia Interaktif Kehidupan dinosaur* dan hasil pembuatan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab yang berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran.