

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sosiologi berasal dari bahasa latin yaitu *Socius* yang berarti teman, sedangkan *Logos* berarti ilmu pengetahuan. Jadi secara etimologis sosiologi berarti ilmu tentang teman. Dalam hal ini teman dapat diartikan sebagai kawan atau lawan. Ilmu pengetahuan sosial juga dapat disebut ilmu kemasyarakatan. Karena manusia yang menjadi objek kajian sosiologi itu bersifat dinamis, rasional, empiris, dan bersifat umum maka pemikir dapat meninjaunya dan sebagai sudut pandang. Istilah sosiologi pertama kali dikemukakan oleh ahli filsafat, moralis dan sosiolog yang berkebangsaan Prancis Auguste Comte yang dalam bukunya *Cours de Philosophie Positive* maka lahirlah berbagai istilah tentang sosiologi.

Saat ini hampir semua orang memiliki *smartphone* dengan sistem operasi Android, dengan menggunakan aplikasi Android pengguna akan lebih mudah mengakses informasi yang ada didalam aplikasi. Karena telah mempelajari kondisi tersebut, maka dibutuhkan adanya sebuah aplikasi mobile kamus sosiologi yang berguna untuk memudahkan para pelajar dan semua kalangan yang mempelajari sosiologi untuk meringankan pekerjaan ketika mencari istilah-istilah sosiologi.

Kamus sosiologi merupakan sebuah aplikasi yang didalamnya berisi penjelasan sejumlah informasi mengenai satu cabang ilmu pengetahuan yang khususnya membahas tentang seputar dunia sosial. Dengan adanya kamus

sosiologi ini, akan membantu siapapun untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Selain itu, pengguna dapat mengetahui dan mempelajari tentang beberapa hal tentang tokoh sosiologi dan peristiwa yang ada diseperti kehidupan sosial.

Kamus sosiologi ini akan memberikan informasi dengan menampilkan gambar yang berkaitan dengan sosiologi disertai juga kuis untuk menguji seberapa luas pengetahuan pengguna. Aplikasi ini dapat mengakomodir kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Serta kamus ini dilengkapi dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu, "Bagaimana membuat aplikasi kamus istilah sosiologi sebagai media pengetahuan berbasis android?"

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan memberikan pembahasan yang lebih terarah dan sesuai dengan diharapkan, maka pembatasan masalah yang pada pembuatan aplikasi kamus istilah sosiologi, adalah :

1. Aplikasi kamus istilah sosiologi meliputi istilah-istilah yang berada di ruang lingkup sosiologi.
2. Masing-masing istilah dijelaskan secara sistematis menyangkut definisi.
3. Menyajikan tokoh yang berperan penting dengan sosiologi.
4. Menyajikan kuis hanya dalam bahasa Indonesia

5. Terdiri dari dua bahasa, Indonesia dan Inggris.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini adalah :

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang Strata I jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1. Merancang suatu perangkat lunak menjadi aplikasi rujukan kamus istilah sosiologi berbasis android secara offline yang dapat mempermudah dalam pencarian istilah atau kata yang diinginkan tanpa lagi membuka dan membawa buku sosiologi yang tebal, berat, dan harus membuka perlembar secara manual.
2. Mempermudah pengguna kamus agar lebih efektif dan efisien dalam segi waktu.
3. Terciptanya suatu aplikasi yang diharapkan mampu mempermudah dalam memberikan penjelasan kepada pengguna.
4. Memudahkan mencari informasi melalui aplikasi android dan dapat menghemat waktu dalam melakukan pembelajaran penelitian dibanding dengan kamus secara manual.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan menggunakan buku-buku referensi dan

memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan aplikasi android.

2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.2 Metode Analisis

Menganalisis data yang telah dikumpulkan guna penyusunan laporan untuk kebutuhan proses perancangan dan pengembangan aplikasi maka penulis menggunakan analisa SWOT. Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor *internal* (dalam) dan faktor *eksternal* (luar) yaitu *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities* dan *Threats*.

1.5.3 Metode Perancangan

Setelah data yang dikumpulkan telah dianalisis secara terperinci maka penulis melakukan perancangan interface serta perancangan UML (*Unified Modeling Language*) karena model ini yang mudah digunakan untuk diimplementasikan dalam pembuatan aplikasi kamus sosiologi

1.5.4 Pengujian Sistem

Metode ini dilakukan agar dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan suatu aplikasi yang kita buat. Seperti pengetesan ada tidaknya kesalahan listing program yang menyebabkan aplikasi tidak berjalan.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan membahas tentang tinjauan pustaka dasar-dasar tentang android dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas tentang analisis kebutuhan perancangan perangkat lunak (Software), analisis kebutuhan perangkat keras (Hardware), rancangan sistem, dan rancangan antar muka atau interface yang akan ditampilkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan implementasi dari perancangan sistem serta pembahasan output yang ditampilkan dari aplikasi dan software yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran penelitian, serta daftar pustaka.