

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Burung *Zosterops* atau yang biasa disebut dengan pleci merupakan jenis burung yang bersuara merdu dan mempunyai warna yang sangat menarik, maka burung ini banyak digemari dan diminati masyarakat. Burung jenis ini hidup berkelompok dan sangat mudah berpasangan. Burung kecil yang eksotik ini mudah sekali untuk dipelihara dan dibudidayakan.

Terdapat 7 macam jenis burung *Zosterops* yang dipelihara masyarakat Indonesia, dan maka dari itu untuk para pencinta burung yang akan memelihara dan budidaya sebaiknya anda lebih mengenal, mengetahui dan mempelajari ragam jenis burung berbadan kecil ini terlebih dahulu agar bisa mencetak burung pleci yang bisa menjuarai lomba kicauan. supaya penghobi yang akan memelihara burung ini terhindar dari penipuan dengan harga yang terlalu mahal sedangkan kualitas burung yang di dapatkan tidak sesuai dengan keinginan.

Dengan ini penulis juga akan mengajarkan bagi para pecinta burung *Zosterops* yang akan membudidayakan dan membuka peternakan untuk dikembangkan sendiri, penghobi harus memilih burung yang mempunyai kualitas super dan bagus supaya mendapat indukan dan anakan dari hasil berternak yang memuaskan sesuai idaman masyarakat serta standar penjurian lomba burung berkicau.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang sebuah aplikasi dengan nama "Aplikasi Perawatan Dan Budidaya *Zosterops*" untuk memudahkan dan memberi informasi kepada para penggemar kicauan berbasis *Android*?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam membangun Aplikasi Perawatan Dan Budidaya *Zosterops* ini. Dimana untuk materi yang disajikan yang termuat dalam aplikasi ini terbatas pada :

### 1.3.1 Ruang Lingkup Penelitian :

- a. Penelitian tentang teknologi *Android*.
- b. Aplikasi *mobile* berbasis *Android* ini hanya untuk memberikan informasi tentang 7 jenis burung *Zosterops*, cara perawatan harian dan lomba, dan cara beternak burung *Zosterops*.
- c. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada telepon seluler yang mendukung sistem operasi *Android* minimal versi 2.3.

### 1.3.2 Software yang Digunakan :

- a. *Eclipse*.
- b. *Java Development Tools*.
- c. *Android Software Development Kit*.
- d. *Android Development Tools*.
- e. *Adobe Photoshop CS 3*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penellan

Beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini antara lain adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya pada mata kuliah *Aplication Mobile*.
- b. Membuat aplikasi yang akurat untuk memberikan informasi tentang burung *Zosterops* kepada para penggemar burung kicauan yang ingin belajar tentang cara perawatan dan budidaya *Zosterops*.
- c. Sebagai salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

##### a. Bagi Penulis

Penulis dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam suatu aplikasi untuk membantu penghobi dan juga sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

##### b. Bagi Pengguna

Membantu pengguna khususnya para penghobi burung kicauan untuk mendapatkan informasi yang tepat dalam hal perawatan dan budidaya burung *Zosterops*.

c. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi ataupun penelitian selanjutnya.

## 1.6 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi dengan judul “Aplikasi Perawatan Dan Budidaya *Zosterops*” ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa langkah-langkah sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.6.1.1 Metode Observasi

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis melakukan studi pustaka/literatur yaitu studi yang dilakukan dengan cara observasi dan membaca literatur serta karya-karya ilmiah tentang android, jenis-jenis *Zosterops*, data-data yang berhubungan dengan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

#### 1.6.1.2 Metode Download Data

Yaitu suatu cara pengumpulan data atau *file-file* dengan cara mengunduh data tersebut dari situs-situs *internet* yang jelas sumbernya dan berhubungan dengan pembuatan aplikasi.

### 1.6.1.3 Metode Wawancara

Penulis juga melakukan wawancara terhadap beberapa narasumber yang merupakan penghobi ataupun para peternak burung *Zosterops* yang tergabung dalam Kopling *Bird Farm*, selain itu penulis juga melakukan beberapa wawancara kepada sejumlah penghobi yang tidak terikat komunitas.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan sistem ini, langkah awal yang dilakukan adalah membuat rancangan aplikasi meliputi perancangan *UML* dan perancangan *interface*. Tahap ini bertujuan untuk memperjelas detail proses beserta target yang ingin dicapai pada tiap-tiap proses tersebut.

### 1.6.3 Pembuatan Aplikasi

Sistematika pembuatan aplikasi disesuaikan dengan perancangan sistem yang telah dilakukan pada tahap diatas. Tahapan ini meliputi *coding*, implementasi algoritma, serta implementasi hasil-hasil yang diperoleh dari referensi.

### 1.6.4 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan pada dua *platform* yaitu *Laptop/Komputer* dan *Telepon seluler*. Pengujian pada *Laptop/Komputer* dilakukan dengan menggunakan *software Eclipse*, sedangkan pengujian dengan telepon seluler menggunakan *MITO A360* berbasis *Android*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima bab dengan perincian sebagai berikut :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam penyusunan skripsi ini. Sub-bab yang dibahas dalam bab ini adalah latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penyusunan laporan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi ini sebagai dasar materi penyusunan skripsi ini.

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

Bab ini membahas tentang gambaran umum tentang analisis sistem, perancangan sistem dan *interface*.

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

Bab ini akan membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan dan berfungsi serta memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini akan membahas kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan dan perancangan aplikasi, serta kritik dan saran yang berguna baik bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat atau mengembangkan aplikasi ini.