

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah memberikan konsumen berbagai pilihan yang dapat memberikan kemudahan dalam aktifitasnya sehari – hari. Salah satu teknologi yang sangat diminati adalah perangkat telekomunikasi berbasis android. Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri untuk digunakan oleh berbagai macam piranti bergerak. Sampai saat ini android telah menjadi operasi sistem yang digunakan oleh berbagai telepon seluler.

Dengan populasi penduduk di Indonesia yang cukup besar kebutuhan akan teknologi pun cukup besar pula. Seiring dengan pengetahuan masyarakat tentang teknologi yang semakin meningkat, kebutuhan akan teknologi itu sendiri terus meningkat. Di Indonesia sendiri pengguna *smartphone* berbasis android termasuk besar. Dengan berbagai kemudahan yang disajikan dalam aplikasinya, operasi sistem android mendapatkan tempat tersendiri di masyarakat Indonesia.

Saat ini dunia perfilman di Indonesia dapat dikatakan tengah menggeliat dan bangkit dari tidurnya. Reaksi terhadap dunia perfilman yang sempat menurun pada tahun 1990-an mulai kembali mendapatkan tempat di hati masyarakat seiring dengan bergantinya millennium baru. Dimulai dengan film Petualangan Sherina,

Jelangkung, dan Ada Apa Dengan Cinta ? dunia perfilman seakan bangkit dari kubur. Pelajar dan masyarakat pun semakin banyak yang tertarik untuk mempelajari dunia perfilman. Pun begitu juga dengan lapangan pekerjaan yang semakin terbuka lebar seiring bangkitnya perfilman Indonesia.

Aplikasi dalam *smartphone* yang semakin banyak pada masa ini dapat dimanfaatkan dalam bidang pembelajaran. Pelajar, mahasiswa maupun kalangan umum dapat memanfaatkan *smartphone* dalam mencari informasi maupun mempelajari berbagai bidang.

Dalam kajian ini penulis merancang dan mengaplikasikan program yang dapat memberikan fasilitas kepada para pengguna android agar dapat mengetahui arti istilah perfilman melalui aplikasi kamus. Menggunakan perangkat lunak berupa Eclipse dengan bahasa pemrograman java dan dilengkapi dengan database dari sqlite. Oleh sebab itu dengan berdasarkan alasan ini penulis mencoba mengambil tema dalam penulisan skripsi ini dengan judul : “ Perancangan Aplikasi Kamus Istilah Perfilman Berbasis Android “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dibahas berupa “

“Bagaimana membuat aplikasi kamus yang berfungsi untuk mendefinisikan istilah yang terdapat dalam dunia perfilman melalui *smartphone* berbasis android”.

1.3 Batasan Masalah

Kajian ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Menggunakan bahasa pemrograman berbasis java.
2. Menampilkan home interface yang terdiri dari menu pencarian, tambah istilah, ubah/edit istilah, tentang aplikasi dan menu keluar.
3. Aplikasi yang akan dibangun menggunakan software eclipse.
4. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *handphone* ber-*platform* android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya perancangan dan pembuatan aplikasi kamus istilah perfilman dalam menunjang penulisan skripsi ini adalah untuk :

1. Membuat aplikasi kamus istilah perfilman berbasis android.
2. Membantu pengguna untuk mengetahui arti istilah yang ada di dunia perfilman.
3. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta jurusan Teknik Informatika.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapat dari penulisan skripsi dalam pembuatan aplikasi kamus istilah perfilman berbasis android ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan pengguna *handphone* berbasis android untuk mengetahui arti istilah perfilman.
2. Menambah pengetahuan tentang *handphone* berbasis android dan aplikasi yang ada di dalamnya, serta bahasa pemrograman yang digunakan.

3. Memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode adalah jalan atau cara yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan. Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah dengan menggunakan beberapa metode, antara lain :

1. Studi Kepustakaan

Merupakan jenis metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang ada hubungannya dengan topik permasalahan yang bersifat teoritis dengan cara membaca buku – buku, makalah, bahan kuliah, dan membaca bahan – bahan sumber referensi lainnya.

2. Studi Literatur

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengunjungi dan mempelajari sistem operasi android atau situs – situs yang berhubungan dengan skripsi dengan cara mengunjungi *website* – *website* yang menyediakan tutorial tentang bahasa pemrograman yang akan digunakan.

3. Wawancara

Merupakan proses tanya jawab kepada pengguna *smartphone* android. Tujuannya agar sistem yang dibuat sedapat mungkin memenuhi harapan dan kebutuhan konsumen.

4. Uji Coba dan Evaluasi Hasil

Pada tahap ini dilakukan uji coba dan analisis serta dilakukan evaluasi kelebihan dan kekurangan terhadap aplikasi yang telah dibuat.

5. Dokumentasi

Merupakan proses dengan cara menyusun buku sebagai dokumentasi dari pelaksanaan skripsi yang berisi konsep penunjang, perancangan aplikasi, pembuatan aplikasi, dokumentasi dari uji coba dan pada bagian akhir berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan penulisan skripsi ini dilakukan dengan format susunan yang terbagi ke dalam beberapa bab, yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang beberapa hal umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori tentang aplikasi kamus istilah perfilman dan aplikasi – aplikasi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisis kelemahan, analisis kelayakan, analisis kebutuhan serta perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil *implementasi* dari perancangan program yang telah dibuat sebelumnya dan pembahasan program serta pengujian program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut dalam upaya memperbaiki kelemahan pada aplikasi agar menghasilkan aplikasi yang lebih baik di masa yang akan datang.

