

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini semakin pesat terutama pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi android yang memiliki banyak keunggulan. Sistem Android bersifat *open source* (sistem terbuka) sehingga banyak aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* ini. Sejalan dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan *smartphone* android tidak hanya sebagai media komunikasi dan hiburan, tetapi juga tidak ketinggalan sebagai media edukasi. Salah satu media edukasi yang bisa diterapkan dengan perkembangan android adalah aplikasi kamus. Kamus menerangkan makna dari kata-kata dan membantu seseorang mengenal kata atau istilah yang belum diketahui.

Aplikasi yang ingin dikembangkan adalah aplikasi kamus istilah-istilah dalam linux, yaitu sebuah aplikasi yang membantu pengguna linux atau seseorang yang sedang mempelajari sistem informasi linux dengan makna dari istilah-istilah yang terdapat dalam linux sendiri yang disajikan secara instan pada *smartphone*. Hal ini dikarenakan sistem operasi linux yang adalah *open source* sehingga cukup menarik bagi beberapa kalangan untuk dipelajari dan dikembangkan, bahkan menjadi materi pembelajaran di lembaga pendidikan terkhusus komputer. Namun, linux sangatlah berbeda dengan sistem operasi yang biasanya digunakan dan masih sangat asing bagi pendatang baru di dunia

komputer saat proses pembelajaran ataupun penggunaan. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam memahami istilah-istilah baru yang ditemui.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini mengangkat judul skripsi **“Perancangan Aplikasi Kamus Istilah Linux Berbasis Android”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan diselesaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi kamus yang berisi kosakata dan dapat diaplikasikan ke dalam ponsel android dengan *space* yang terbatas?
2. Bagaimana aplikasi kamus ini dapat digunakan untuk mencari arti dari istilah linux ke dalam bentuk penjelasan berbahasa Indonesia yang mudah diingat dan dipahami?
3. Bagaimana membuat aplikasi kamus yang dilengkapi dengan fitur pencarian yang akan memudahkan pengguna dalam mencari istilah-istilah serta arti yang dikehendaknya secara lebih efisien?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari perumusan masalah diatas agar ruang lingkup proyek tidak menyimpang maka dibatasi pemabahasan pada penelitan ini sebagai berikut:

1. Penyampaian arti kosakata dan singkatan khususnya dalam bidang linux

2. Penyimpanan ke database SQLite.
3. Hanya kompatibel dengan ponsel android minimal dengan versi 3.0 Honey Comb.
4. Aplikasi berjalan dalam kondisi *offline*.
5. Aplikasi ini tidak dibuat untuk mendapatkan layanan *update* otomatis.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai sarana belajar dan sumber informasi.
2. Mempermudah pengguna linux dalam pencarian istilah linux.
3. Memperkaya aplikasi edukasi di dunia android.
4. Menyusun tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penyusun

Sebagai bentuk hasil karya dari ilmu yang telah dipelajari selama masa studi dimana dapat bermanfaat bagi orang lain.

2. Bagi Masyarakat

Membantu bagi orang yang mau atau sedang mempelajari linux untuk menemukan arti dari istilah-istilah yang didapat pada linux itu sendiri. Aplikasi ini gratis sehingga siapapun dapat menginstal di

*smartphone* masing-masing dan juga dapat menghemat waktu dan biaya karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

### 3. Bagi Pengetahuan

Menambah kepustakaan di bidang ilmu komputer dan teknologi informasi sebagai masukan untuk menambah wawasan.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam proses penyelesaian skripsi ini adalah:

### 1. Pengumpulan data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu studi pustaka dimana pengumpulan data dilakukan dengan cara meneliti literature-literatur atau referensi yang mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.

### 2. Analisis data

Pada tahap ini akan menganalisis lebih dalam dari data-data yang didapat menggunakan analisis SWOT. Dari analisis tersebut dapat dievaluasi sehingga menghasilkan penanganan yang tepat terhadap suatu masalah.

### 3. Desain sistem

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam mendesain aplikasi selanjutnya sesuai dengan hasil analisis.

### 4. Implementasi

Dilakukan implementasi dari perancangan yang telah dibuat, sehingga pada tahap ini menghasilkan sebuah aplikasi kamus istilah linux.

## 5. Uji coba program

Dalam tahap ini dilakukan uji coba aplikasi pada media ponsel yang sesuai untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik sesuai harapan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan skripsi ini.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung bahasan yang sedang dikerjakan serta pembahasan mengenai berbagai perlengkapan yang dipakai dalam perancangan system aplikasi.

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

Bab ini berisi tentang analisis sistem, perancangan sistem dan rancangan antarmuka yang digunakan sebagai media komunikasi antara sistem dan pengguna.

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

Bab ini menjelaskan tentang implementasi uji coba dari aplikasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun.

## **BAB V      PENUTUP**

Dalam bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisis, serta saran yang membangun pengembangan diri.

