

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, ensiklopedia banyak berkembang karena sifatnya yang memberikan informasi secara ringkas dan menyeluruh. Perkembangan ensiklopedia tidak hanya pada ensiklopedia konvensional berupa buku pada umumnya, ensiklopedia juga mulai merambah ke ranah digital baik berupa software tertentu ataupun ensiklopedia digital.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keanekaragaman hewan endemik. Hewan endemik adalah hewan-hewan yang hanya ditemukan di satu pulau atau wilayah tertentu di Indonesia dan tidak ditemukan di tempat lain. Banyaknya jumlah hewan endemik di Indonesia membuat masyarakat mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi dan mempelajarinya.

Ensiklopedia pada umumnya berbentuk buku tebal dan berat untuk dibawa kemana-mana membuat orang semakin malas untuk mempelajarinya. Aktivitas masyarakat yang semakin padat dan membutuhkan mobilitas tinggi menuntut kebutuhan ensiklopedia yang lebih praktis, dalam hal ini ensiklopedia yang dimaksud adalah berbasis mobile.

Atas beberapa dasar itulah penulis memilih mengangkat permasalahan tentang perancangan aplikasi ensiklopedia hewan endemik berbasis android untuk membantu mempermudah dalam pengenalan hewan-hewan endemik yang ada di

Indonesia. Aplikasi ini diharapkan mampu membantu dalam mengenalkan dan mempelajari tentang hewan-hewan endemik Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu: Bagaimana merancang aplikasi ensiklopedia berbasis multimedia yang interaktif untuk perangkat *mobile* berbasis android dan difokuskan pada hewan-hewan endemik di Indonesia?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya mengenalkan pada nama lokal, nama latin, familia, daerah endemisme, dan nama asing, sedangkan materi secara mendetail tidak disajikan.
2. Aplikasi ini berisi materi pengenalan hewan endemik di Indonesia.
3. Perangkat *mobile* harus menggunakan OS android
4. Sistem yang dianalisis dan dirancang berbasis android
5. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi ini adalah:
 - a. Program Editor : App Inventor 2
 - b. Java Version : Java 7
 - c. Emulator Platform : App Inventor Emulator

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Ada beberapa maksud dan tujuan yang diharapkan bisa tercapai dari implementasi yang dilakukan, diantaranya adalah:

1. Menciptakan sebuah aplikasi ensiklopedia hewan-hewan endemik di Indonesia pada sistem operasi android.
2. Agar aplikasi ini dapat diterapkan sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran hewan-hewan endemik yang ada di Indonesia baik dengan atau tanpa guru.

1.5 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa langkah-langkah sebagai berikut

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis melakukan studi pustaka/literature yaitu studi yang dilakukan dengan cara mencari dan membaca literature tentang android, data-data yang berhubungan dan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan kegiatan dan penyusunan laporan.

1.5.2 Metode Analisis

Perancangan aplikasi harus menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk membangun aplikasi ini. Tahapan ini meliputi analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan perangkat.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan aplikasi ini, langkah awal yang dilakukan adalah membuat desain sistem secara keseluruhan. Setelah diperoleh desain secara keseluruhan, maka setiap item diperjelas dengan detail-detail proses, beserta target yang akan dicapai pada tiap-tiap proses.

1.5.4 Pembuatan Aplikasi

Sistematika pembuatan perangkat lunak, disesuaikan dengan design yang telah ditentukan pada tahap perancangan. Tahapan ini meliputi coding, serta implementasi terhadap hasil-hasil yang diperoleh dari referensi.

1.5.5 Metode Testing

Pengujian aplikasi menggunakan dua perangkat keras. Yaitu pada laptop dan *handphone*. Pengujian pada laptop dilakukan dengan menggunakan emulator pada App Inventor, sedangkan pengujian menggunakan *handphone* dilakukan dengan *handphone* berbasis android.

1.5.6 Metode Implementasi

Dari hasil pengujian bisa diperoleh data-data yang diperlukan untuk mengetahui seberapa sukses aplikasi berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang dibuat. Dan dapat memberikan saran untuk pengembangan sistem pada aplikasi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi terbagi atas lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi dan model matematis yang berkaitan langsung dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis masalah, perancangan sistem secara umum dan perancangan tampilan secara rinci.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi program, uji coba, dan pembahasan hasil pengujian program dengan hasil ketuntasan.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini merupakan bab terakhir dari sistem penulisan skripsi yang didalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.

Daftar Pustaka

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan sebagai landasan selama pembuatan proyek akhir.

