

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan system operasi handphone telah mengalami kemajuan. Sebagaimana kita kenal saat ini ada *iOs*, *PalmOs*, *Symbian*, *Java*, dan *Android*. Adapun system yang sedang dikembangkan oleh Google adalah *Android*, yang saat ini sangat populer di masyarakat dan mendukung fitur touch screen beserta fitur canggih lainnya.

Menurut hasil survey dari Gartner, sebuah perusahaan riset dan konsultan Teknologi Informasi (TI) ternama, terlihat adanya peningkatan pangsa pasar Android lebih dari 700 % dalam tahun 2010 yang memiliki nominal smartphone terjual sebanyak 67.224.500. Hal ini menunjukkan besarnya potensi Android di masa depan.

Burung Kicau adalah salah satu jenis burung yang populer di Indonesia, karena kepopulerannya tersebut, banyak orang yang membuat aplikasi burung kicau berbasis android. Dimana aplikasi tersebut berisikan baik itu gambar, video, suara dan tampilan yang menarik. Belum lagi memori yang dipakai sangatlah kecil.

Masyarakat yang sudah melek teknologi tentu tidak mau ketinggalan, sudah banyak developer yang membuat aplikasi tentang burung kicau, sudah ada kurang lebih 4 aplikasi tentang burung kicau. Tetapi, dari beberapa aplikasi

tersebut, banyak yang mengedepankan suara saja, tidak dengan gambar. Ini sulit dipahami oleh masyarakat yang awam dengan burung kicau. Masyarakat berharap, ada suatu aplikasi yang memiliki tampilan menarik, dan ada gambar beserta gambar burung tersebut.

Menurut Sudarmawan dan Dony Ariyus dalam bukunya *Interaksi Manusia & Komputer (2007)*. “ Faktor rekayasa perangkat lunak merupakan suatu faktor yang bisa menciptakan suatu program yang efektif, efisien serta *user friendly* sehingga darinya dapat dihasilkan suatu mesin yang betul-betul diinginkan user.”

User friendly berarti “user” adalah pengguna dan “friendly” adalah bersahabat. *User friendly* (ramah dengan pengguna): kemampuan yang dimiliki oleh *software* atau program aplikasi yang mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa *betah* dalam mengoperasikan program tersebut, bahkan bagi seorang pengguna pemula. User friendly merupakan kemudahan dalam pengoperasian sistem operasi. Dikatakan user friendly apabila mempunyai kriteria : (1)Memiliki tampilan yang bagus,(2)Mudah dioperasikan,(3)Mudah dipelajari,(4)Pengguna selalu merasa senang setiap kali menggunakan *software* tersebut

Salah satu kriteria penting dari sebuah antarmuka adalah tampilan yang menarik. Dari beberapa aplikasi yang sudah ada dan permintaan masyarakat, masyarakat membutuhkan sebuah aplikasi yang berisikan gambar dan suara tentang burung kicau. Terlebih aplikasi ini bisa membantu masyarakat, yang memiliki hobi bermain burung kicau tidak perlu repot mencari bahan untuk mengetahui dan mempelajari tentang burung kicau.

Dari permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini dibuat suatu aplikasi tambahan untuk lebih memudahkan user dalam menjalankan aplikasi ini. oleh karena itu saya membuat aplikasi yang berjudul "PERANCANGAN APLIKASI AUDIO VISUAL BURUNG KICAU BERBASIS ANDROID". Yang berisikan tampilan yang lebih baik, latar belakang yang lebih elegan, baik secara font ataupun secara warna sesuai dengan keinginan user, nama sesuai abjad, beserta beberapa fitur yang user friendly, menggunakan opsi bahasa yang alami, seperti opsi bahasa Indonesia, sehingga memudahkan user untuk mengoperasikan dan mempelajari sendiri tanpa harus bertanya ke orang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka penulis dapat menarik masalah.

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi audio visual burung kicau berbasis Android?
2. Bagaimana membuat tampilan interface yang user friendly?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang bertujuan untuk memudahkan pengerjaan dan menghindarkan adanya kegiatan diluar sasaran yang tidak diinginkan. Adapun batasan masalahnya :

1. Penelitian akan dilakukan dengan mengevaluasi desain aplikasi burung kicau dengan metode SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats).

2. Desain tampilan yang akan dievaluasi adalah user interface aplikasi burung kicau.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

1. Membuat aplikasi burung kicau dengan tampilan yang menarik
2. Memperbaiki user interface aplikasi burung kicau yang masih terlihat sederhana.
3. Mengembangkan tampilan user interface dari yang sederhana menjadi lebih baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian adalah sebagai berikut :

Bagi Peneliti :

- a. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S.Kom.
- b. Mengaplikasikan ilmu yang sudah didapat dibangku kuliah
- c. Dapat meningkatkan daya guna suatu antarmuka

Bagi pengguna:

- a. Dapat mempermudah user dalam menggunakan suatu aplikasi
- b. Meningkatkan kepuasan user terhadap sebuah aplikasi

1.6 Metode Penelitian

Metodologi Penelitian data yang dilakukan selama membuat skripsi ini, meliputi :

a) Metode Interview

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung gambaran/organisasi dan informasi mendetail

b) Metode Observasi

Yaitu metode penelitian yang menitik beratkan pada penelitian yang terjadi dilapangan, sehingga dapat diambil suatu informasi yang terjadi secara langsung.

c) Metode Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan cara membaca buku, majalah, internet atau sumber data lainnya

1.7 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penyusunan dan pembahasan skripsi sehingga mudah ditelaah, maka dalam penulisan laporan ini secara urut dibagi dalam 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan tugas akhir, metode pelaksanaan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail.

Pada bab ini juga dituliskan tentang tool/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain tentang tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Adapun point utamanya adalah “analisis masalah” yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat dikasus yang sedang diteliti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas proses rancangan input, rancangan proses, rancangan database, rancangan output, rancangan kendali dan rancangan teknologi.

BAB V PENUTUP

Meliputi kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA