

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi membuat berbagai macam teknologi berkembang dengan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Dengan berkembangnya teknologi membuat kebutuhan masyarakat pada teknologi semakin beragam. Salah satu teknologi yang dimiliki oleh banyak orang adalah *handphone*. *Handphone* sendiri harus memiliki sistem operasi agar aplikasi pada *handphone* dapat berjalan dengan baik dan lancar. Salah satu sistem operasi adalah Sistem Operasi Android.

Geografi adalah pelajaran yang dipelajari oleh anak SD sampai SMA, tetapi tidak semua anak memahami istilah yang ada dalam pelajaran geografi yang mereka pelajari. Mungkin dikarenakan kosakata tersebut sulit untuk mereka ingat. Perkembangan kamus saat ini sangatlah pesat dikarenakan kebutuhan masyarakat yang menginginkan kamus yang lebih praktis dan tidak harus membawa buku kemanapun. Saat ini banyak jenis kamus yang beredar di masyarakat mulai dari kamus saku hingga kamus elektronik yang bisa diinstal di *handphone*.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu para pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku yang mudah dibawa serta dapat digunakan oleh pengguna secara efektif dan praktis.

Salah satu aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna adalah aplikasi Kamus Geografi berbasis Android pada aplikasi ini menyediakan informasi ilmu pengetahuan tentang kosakata Geografi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis perancangan Kamus Geografi berbasis Android dapat diimplementasikan dalam *smartphone* berbasis android?
2. Bagaimana perancangan penrograman Android untuk membangun Kamus Geografi berbasis Android sehingga menjadi sebuah aplikasi yang siap digunakan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka dibuatlah batasan-batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari permasalahan. Adapun batasan-batasan tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Aplikasi ini berisi pembelajaran Geografi dan lebih ditujukan kepada anak-anak SMA dengan rentang usia 15-18 tahun.
2. Aplikasi ini merupakan aplikasi *offline*.
3. Aplikasi ini menggunakan database *SQLITE* dan *Eclipse*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain.

1. Menghasilkan aplikasi yang berfungsi untuk memberikan pembelajaran Geografi.

2. Pengguna akan lebih mudah dalam mempelajari Geografi kapanpun dan dimanapun.
3. Membuat sebuah aplikasi Kamus Geografi berbasis android yang diharapkan mampu diaplikasikan dalam *smartphone*.
4. Sebagai syarat kelulusan program S1 (Strata-1) Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai perancangan dan pembuatan sebuah aplikasi Kamus Geografi berbasis Android. Yang dapat digunakan sebagai referensi lanjutan untuk pembuatan-pembuatan aplikasi lainnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang nantinya dapat diaplikasikan atau diinstal pada *smartphone* berbasis android yang dimiliki oleh pengguna. Selain itu, aplikasi ini mampu membantu serta menambah wawasan pengguna untuk dapat memahami istilah Geografi dengan lebih mudah.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian.

2. Analisis

Analisis digunakan untuk merancang gambaran aplikasi yang akan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan sehingga memenuhi kebutuhan pengguna. Sehingga mempermudah dalam perancangan aplikasi.

3. Perancangan

Tahapan ini berupa proses perancangan desain aplikasi serta penulisan listing program yang akan dibuat.

4. Implementasi dan uji coba

Tahapan ini bertujuan untuk menguji aplikasi. Apakah masih terdapat *bug* dalam aplikasi tersebut atau aplikasi yang dibuat sudah bisa berfungsi dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti dan komprehensif mengenai isi dalam penulisan penelitian ini, secara global dapat dilihat dari sistematika pembahasan di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas kerangka penulisan dalam penelitian meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, selain itu pada bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*, pengujian dan hasil aplikasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

