

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di zaman sekarang sudah sangat pesat, banyak developer yang berlomba-lomba untuk membuat aplikasi atau teknologi yang dapat mempermudah pekerjaan manusia. Berbagai macam dan jenis teknologi bermunculan di segala bidang termasuk bidang yang tidak bersentuhan langsung dengan teknologi komputerisasi, dengan adanya teknologi komputerisasi semua pekerjaan di segala bidang dapat di permudah.

Teknologi komputerisasi juga dapat di manfaatkan dalam bidang psikologi dengan membangun aplikasi yang dapat digunakan untuk membaca wajah atau di kenal dengan istilah fisiognomi. Seni membaca wajah sudah dikenal sejak dulu, dari zaman Tiongkok kuno, dan Romawi kuno [1]. bahkan dalam sejarah nenek moyang bangsa cina seni membaca wajah di gunakan untuk melihat kondisi kesehatan seseorang, karena wajah merupakan bagian tubuh yang mencerminkan alam bawah sadar seseorang selain itu karena wajah merupakan organ tubuh yang biasanya tidak tertutup. Namun tidak semua orang dapat memahami ilmu membaca wajah atau fisiognomi, kebanyakan orang yang ingin mengetahui karakter seseorang berkonsultasi langsung kepada *face reader* yang tentunya membutuhkan waktu dan biaya yang cukup mahal.

Dengan membangun **Aplikasi untuk Identifikasi Karakter Berdasarkan Elemen Wajah Menggunakan Adobe Flash**, penulis berharap pengguna aplikasi ini dapat dengan mudah dalam membaca karakter meski tidak memiliki pengetahuan dan keahlian di bidang fisiognomi. Dengan semakin mudah membaca karakter atau watak seseorang akan mempermudah dalam bersosialisasi dan menjalin hubungan antar manusia seperti hubungan antara rekan bisnis, pertemanan, dan perijodohan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi Identifikasi karakter berdasarkan elemen wajah menggunakan Adobe Flash?
- b. Bagaimana merancang tampilan aplikasi yang *user friendly*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus pada pembahasan yang dimaksud, maka batasan ruang lingkup penelitian yaitu :

- a. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah Adobe Flash cs 6.
- b. Menggunakan buku "Membaca Wajah Orang" karya Dwi Sunar Prasetyono sebagai panduan dalam ilmu fisiognomi yang di terapkan dalam Aplikasi.
- c. Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan usia dengan catatan dapat mengoperasikan komputer.

- d. Aplikasi ini bersifat *offline*.
- e. Aplikasi berbasis desktop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Maksud Penelitian

- a. Merancang dan membuat sebuah aplikasi Identifikasi karakter berdasarkan elemen wajah menggunakan Adobe Flash.

1.4.2 Tujuan Penelitian

- a. Sebagai syarat kelulusan mencapai derajat sarjana S1.
- b. Membuat aplikasi untuk identifikasi karakter berdasarkan elemen wajah menggunakan adobe flash.

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan informasi yang di perlukan untuk menyusun laporan skripsi melalui buku-buku referensi, jurnal-jurnal, dan contoh-contoh skripsi yang terdapat dalam perpustakaan kampus, internet maupun orang lain.

b. Metode wawancara.

Penulis melakukan wawancara kepada sumber yang lebih memahami tentang flash dalam membuat aplikasi flash yang baik dan benar.

c. Metode observasi.

Penulis melakukan observasi atau pengamatan langsung dengan menilik contoh-contoh aplikasi berbasis flash yang sudah ada.

2. Metode Analisis.

a. Analisis SWOT.

Analisis SWOT mencakup analisis faktor *internal* yaitu kekuatan (*Strengths*) dan kelemahan (*weakness*) dan analisis faktor *external* yaitu peluang (*Opportunity*) dan ancaman (*threats*).

b. Analisis Kebutuhan.

Analisis Kebutuhan mencakup kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

3. Implementasi dan Uji coba Aplikasi

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam karya tulis ilmiah atau penelitian ini secara umum dibagi menjadi 5 bab sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan karya tulis ilmiah.

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini membahas tentang beberapa teori yang medasari dalam pembuatan karya tulis ilmiah dan teori yang berhubungan dengan pembuatan perangkat lunak multimedia berbasis Flash.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini membahas tentang analisis kasus yang di teliti seperti analisis masalah, solusi yang dapat diterapkan, analisis kebutuhan fungsional maupun non fungsional dan tahap-tahap perancangan perangkat lunak yang di bangun.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini berisikan mengenai implementasi perangkat lunak kedalam perangkat komputer desktop, serta pengujian penggunaan software dan hasilnya.

BAB V : Penutup

Dalam bab ini menjabarkan tentang kesimpulan dan saran-saran untuk perangkat lunak yang di bangun.

Daftar Pustaka

Berisikan kumpulan keterangan dari sumber-sumber yang di jadikan bahan acuan dan refrensi dalam penulisan skripsi.