

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan telepon semakin canggih yang pada awalnya telepon untuk berhubungan dengan telepon lain harus menggunakan kabel saat ini telepon dapat digunakan dengan tanpa kabel. Ponsel atau telepon seluler merupakan benda yang umum dimiliki oleh setiap orang. Saat ini telepon mempunyai banyak fitur tambahan bukan hanya untuk menelpon tetapi juga dapat dipergunakan untuk memutar musik, memotret, bermain game dan lain sebagainya.

Operating system pada telepon seluler memiliki banyak jenis seperti Windows mobile, Android, Symbian, dan J2ME. Dari sekian banyak *operating system* pada telepon seluler yang paling populer saat ini adalah Android. Android merupakan platform terbuka yang memungkinkan para pengembang dapat menciptakan aplikasi baru.

Informasi merupakan hal yang penting bagi manusia dalam mendapatkan pengetahuan, bagi para pelajar informasi yang didapat umumnya berasal dari sebuah buku. Kelemahan dari buku adalah lambat dalam mendapatkan informasi yang diinginkan.

Dalam tugas akhir ini penulis akan merancang sebuah aplikasi kamus tulang pada manusia berbasis android. Fitur aplikasi ini akan memiliki fungsi seperti kamus bahasa yaitu mengartikan dari kata asing menjadi kata yang umum.

Adapun fitur lain dari aplikasi ini yaitu berupa gambar tengkorak yang dapat membantu untuk mempelajari letak-letak tulang pada manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Bagaimana merancang aplikasi kamus tulang pada manusia berbasis android ?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan aplikasi kamus tulang pada manusia adalah :

1. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan istilah, pengertian, dan gambar dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis android.
2. Gambar yang ditampilkan pada aplikasi ini berjenis 2D.
3. Pengguna tidak dapat mengupdate atau menghapus data pada database.
4. Aplikasi ini untuk *smartphone* android minimal versi 2.2 (Froyo).
5. Aplikasi ini hanya mendukung pada *smartphone* dengan layar 320x480 , dan 480x800.
6. Aplikasi ini bersifat *offline*.
7. Beberapa *software/tools* yang digunakan oleh peneliti yaitu :
 - Eclipse Luna
 - JDK
 - ADT (*Android Development Tools*)

- SQLite

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah : “Merancang aplikasi kamus tulang pada manusia berbasis android”.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah :

A. Bagi Penulis

1. Memberikan pengetahuan tentang anatomi tulang pada manusia.
2. Memperluas wawasan *programming* dalam merancang sebuah aplikasi android.
3. Dapat berguna bagi penelitian berikutnya.

B. Bagi Pengguna Android

1. Mempermudah dalam mempelajari istilah dan gambar pada tulang manusia.
2. Dapat digunakan oleh pengguna *smartphone* dengan spesifikasi minimum 2.2 (Froyo) ke atas.
3. Mempercepat dalam melakukan pencarian istilah dan arti dari tulang karena bersifat *offline* atau tidak terhubung dengan internet.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi peneliti melakukan beberapa metode penelitian agar data yang diperoleh akurat dan relevan. Metode yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan sistem agar dalam mengimplementasi rancangan data yang dikumpulkan sesuai dengan sistem yang akan dibuat. Dalam hal ini penulis akan menggunakan metode studi pustaka.

1.6.1.1 Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data referensi yang akan digunakan berupa buku referensi, dokumen yang relevan serta data yang berasal dari internet.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi kamus tulang pada manusia dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam *smartphone*. Dalam membantu merancang aplikasi peneliti menggunakan model UML.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika Penelitian berisi tentang deskripsi dan uraian tiap-tiap bab secara singkat pada skripsi yang dibuat oleh peneliti.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi deskripsi mengenai latar belakang mengapa peneliti merancang aplikasi kamus tulang pada manusia. Rumusan masalah berisi tentang rumusan dari latar belakang yang telah disebutkan. Maksud dan tujuan penelitian,

batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penelitian peneliti dalam menyusun skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai referensi tulisan ilmiah dan teori yang digunakan peneliti sebagai tinjauan pustaka.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dan rancangan yang dibutuhkan dalam sistem yang dibuat. Pada analisis penulis akan melakukan analisis dengan metode SWOT, sedangkan pada rancangan penulis akan menggunakan UML sebagai alat bantu merancang sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL PROGRAM

Bab ini berisi tentang tahap-tahap penelitian program dan implementasi dari masing-masing tampilan dan pembahasan mengenai pembuatan database, serta uji coba program dengan white box dan black box.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil program serta pembahasan yang berasal dari penelitian yang telah dilakukan dan saran penulis terhadap penelitian yang perlu dikembangkan.

DAFTAR PUSAKA

LAMPIRAN