

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Android sebagai system operasi buatan Google menjadi system operasi berbasis *open source* yang memungkinkannya dikembangkan oleh pihak lain secara gratis atau cuma-cuma. Karena kelebihan *android* sebagai system operasi yang *open source* muncul berbagai macam pengembang dan pembuat aplikasi atau juga disebut *developer*. Perkembangan aplikasi telah memberikan sesuatu yang baru terutama dalam bidang informasi.

Berbagai macam informasi dapat dimanfaatkan kedalam sebuah aplikasi, seperti informasi tentang *species* dinosaurus yang sudah punah. Dinosaur sebagai binatang yang sudah punah jutaan tahun yang lalu hanya dapat dilihat di museum ataupun buku yang menjelaskan tentang *species* dinosaurus.

Berbagai macam informasi tentang dinosaurus seperti ukuran tubuh, makanan, dan ilustrasi gambar dinosaurus dapat dimasukkan kedalam sebuah aplikasi berbasis *mobile* agar dapat memudahkan pencarian informasi tentang dinosaurus. Aplikasi berbasis *mobile* tentunya akan lebih praktis dan mudah ketimbang penggunaan buku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana membuat Aplikasi Pengetahuan *Species* Dinosaurus dengan informasi-informasi tentang dinosaurus di dalamnya yang berbasis *android*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi pengetahuan *species* dinosaurus berbasis *android* menggunakan bahasa pemrograman *java*.
- b. Digunakan pada *mobile phone* yang mendukung fasilitas *java* yang bersistem operasi *android*.
- c. Aplikasi ini hanya berjalan pada sistem operasi *android ginger bread* ke atas.
- d. Aplikasi ini hanya mencakup *species* dinosaurus yang sudah jelas informasinya.
- e. Dinosaurus pada konten hanya hidup di zaman Triasik, Kretasius, dan Jurasik
- f. Aplikasi ini dikhususkan bagi usia 7 tahun keatas.
- g. Software yang digunakan Eclipse, Corel Draw dan Adobe Photoshop.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Memuat uraian maksud dari keinginan penulis yang hendak dicapai, maka tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang aplikasi yang dapat berguna dan bermanfaat bagi para penggunanya.
- b. Dapat membuat aplikasi pengetahuan *species* dinosaurus berbasis *android*.
- c. Memudahkan pencarian informasi tentang *species* dinosaurus.

Adapun manfaatnya sebagai berikut:

- a. Menambah ilmu dan pengetahuan tentang *species* dinosaurus.
- b. Menambah imajinasi tentang dinosaurus yang sudah punah.
- c. Menambah minat terhadap dinosaurus.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Studi Literatur

Pada studi literatur di gunakan sumber informasi dinosaurus dari buku Ensiklopedia Dinosaurus dan Binatang Purba

- b. Analisis

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

- c. Perancangan System

Dalam perancangan aplikasi ini menggunakan UML dengan Diagram Activity.

d. Pembuatan Program

Dalam pembuatan program, software yang digunakan adalah Eclipse dan Sqlite.

e. Pengujian Program

Untuk pengujian menggunakan metode blackbox dan whitebox

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun kemudian menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan, bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan.

BAB II : Landasan Teori, bab ini berisikan tentang teori-teori yang menjadi dasar dalam media pembelajaran dan yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III : Analisis dan Perancangan, bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan, bab ini membahas mengenai bagaimana aplikasi digunakan dan memaparkan hasil serta tahapan penelitian, perancangan system, pembuatan program dan pengujian program.

BAB V : Penutup, Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi tersebut.

Daftar Pustaka

