

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Android merupakan salah satu *platform mobile* yang sangat populer dan banyak dikembangkan pada saat ini. *Platform* Android disediakan melalui lisensi *open source* sehingga pengembang dapat dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi.<sup>1</sup> Sekarang begitu banyak *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android. Dengan banyaknya pengguna *smartphone* berbasis Android, kebutuhan akan aplikasi pun semakin meningkat. Jenis Aplikasi Android sangat bervariasi mulai dari aplikasi edukasi, *game*, *web*, media sosial, dan beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi Android berupa panduan merupakan salah satu aplikasi edukasi yang mencakup ruang lingkup pendidikan, meliputi penyajian sebuah materi maupun tutorial untuk mempermudah seseorang dalam belajar secara otodidak dan membuat kegiatan belajar menjadi efektif.

*Manga* (komik Jepang) saat ini sangat banyak digemari oleh banyak pecinta komik tidak hanya di negara Jepang sendiri namun merambah sampai di negara-negara lain termasuk di Indonesia. Gaya menggambar *manga* dengan karakter yang sederhana namun memiliki karakteristik yang kuat membuat kalangan pecinta manga tertarik untuk belajar menggambar *manga*. Dengan banyaknya peminat yang ingin belajar menggambar *manga*, maka dibutuhkan sebuah panduan yang dapat memberikan pembelajaran kepada *Mangaka* (orang

---

<sup>1</sup> Nazaruddin Safaat H, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, (Bandung: Informatika, 2011), hal 3

yang menggambar manga) pemula tentang teknik menggambar *manga*. Dari beberapa panduan teknik menggambar *manga* pada saat ini masih banyak dikemas dalam bentuk buku maupun sebuah tutorial yang harus dicari di *internet*. Namun dengan membuat sebuah panduan yang dapat digunakan langsung pada perangkat *mobile* dirasa lebih efektif dan memberikan banyak kemudahan kepada *mangaka* pemula dalam belajar teknik menggambar *manga*.

Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mencoba merancang sebuah panduan teknik menggambar *manga* berbasis Android menggunakan aplikasi pemrograman App Inventor yang akan menampilkan materi dan panduan menggambar *manga* untuk memudahkan *mangaka* pemula dalam belajar berbagai teknik menggambar *manga*.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis akan menyusun skripsi dengan pembahasan tentang pembuatan aplikasi panduan teknik menggambar *manga* berbasis Android yang berjudul **“Aplikasi Teknik Menggambar Manga Berbasis Android Menggunakan App Inventor”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi berbasis Android yang memudahkan *mangaka* pemula dalam belajar berbagai teknik menggambar *manga*?
2. Bagaimana membuat aplikasi panduan berbasis Android menggunakan App Inventor?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis memberikan beberapa batasan masalah meliputi :

1. Aplikasi ini berisi materi panduan teknik menggambar *manga* dengan bahasan meliputi: *manga*, sketsa, ekspresi, bayangan, *coloring*, dan ditambah fitur *Paint Manga*.
2. Pembuatan aplikasi ini ditujukan untuk tingkat pengguna pemula.
3. Aplikasi ini dirancang pada *platform* Android khususnya untuk resolusi layar selebar 7inch (hdpi), modus layar *landscape only* dengan versi Android 4.0.4.
4. *Software* yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah: App Inventor, CorelDRAW X6, dan Adobe Photoshop CS3.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata I Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Membantu *mangaka* pemula dalam mempelajari teknik menggambar *manga* dengan mudah.
3. Mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* dalam mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis tentang bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi *mobile* berbasis Android.
2. Memberikan panduan teknik menggambar *manga* bagi *mangaka* pemula dalam belajar menggambar *manga*.
3. Sebagai *alternative* untuk mempelajari dan menguasai berbagai teknik menggambar *manga* melalui perangkat *mobile* Android.

## 1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan berbagai metode yang berguna dalam pencarian fakta dan pengumpulan data sebagai berikut :

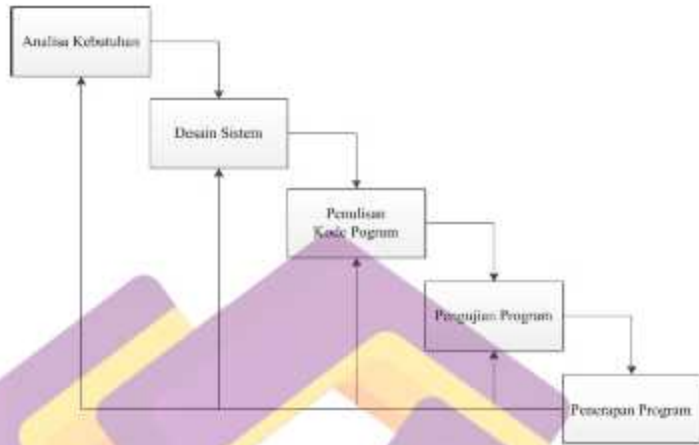
### 1.6.1 Pengumpulan Data

1. Kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang berhubungan dengan isi penelitian sebagai acuan referensi.

### 1.6.2 Pembangunan Perangkat Lunak

1. Pembangunan sistem navigasi ini menggunakan metodologi *Waterfall* seperti pada gambar dibawah ini :



**Gambar 1.1** Metode Waterfall

## 2. Eksperimental

Metode ini dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan *emulator* Android dalam App Inventor dan *tablet smartphone* Android.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dan metode penulisan laporan bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada penyusunan laporan skripsi perancangan aplikasi 'Teknik Menggambar Manga' berbasis Android menggunakan App Inventor adalah sebagai berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian yang digunakan.



## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang berbagai macam konsep dasar pembuatan aplikasi *mobile* dan teori-teori yang berasal dari buku atau modul *literature internet* yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi *mobile* panduan 'Teknik Menggambar *Manga*' berbasis Android.

Dalam pembahasan landasan teori yaitu diantaranya adalah definisi aplikasi, definisi manga, definisi android, definisi UML (*Unified Modeling Language*), dan perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan membahas tentang analisis permasalahan yang ada, kebutuhan yang diperlukan sistem Android dan perancangan komponen-komponen pada perancangan aplikasi 'Teknik Menggambar *Manga*' berbasis Android.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang implementasi dan pembahasan pada hasil akhir pembuatan aplikasi 'Teknik Menggambar *Manga*' berbasis Android.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan tentang pembuatan aplikasi 'Teknik Menggambar *Manga*' berbasis Android, dan saran untuk memicu perbaikan penelitian dimasa mendatang agar mendapatkan hasil yang lebih baik.