

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Teknologi *smartphone* khususnya *Android*, menyajikan banyak kebutuhan manusia akan informasi dan hiburan. Ponsel kini seakan menjadi kebutuhan primer dan bukan lagi barang mewah.

Teknologi *smartphone Android* merupakan *Operating System (OS)* yang digunakan untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Hal ini memberikan kemudahan bagi orang yang ingin membuat aplikasinya sendiri, sehingga banyak orang berlomba-lomba untuk membuat aplikasi untuk *Android*. Secara global, perkembangan pengguna *Android* di Indonesia juga bertambah cukup cepat hingga 40 persen per tahun. Hingga pada kuartal ketiga 2013 ini, sebanyak 81.3 persen *smartphone Android* telah berhasil mengalahkan *platform* *mobile* lainnya seperti *iOS*, *BlackBerry*, ataupun *Windows Phone*.

Kura Kura Brazil merupakan salah satu reptil yang dapat dijadikan peluang bisnis dikarenakan banyaknya minat masyarakat untuk dijadikan hewan peliharaan. Peternakan kura kura di Banjar Patroman merupakan salah satu peternakan kura kura Brazil yang melihat peluang bisnis menjanjikan dari pembudidayaan kura kura Brazil dikarenakan banyaknya minat masyarakat namun banyak orang yang belum

mengetahui cara pemeliharaan dan pembudidayaan kura kura brazil, oleh karena itu perlu sebuah media informasi untuk menambah wawasan masyarakat cara pemeliharaan dan pembudidayaan kura kura Brazil.

Maka dari itu perlu di buatnya aplikasi informasi multimedia interaktif tentang cara pemeliharaan dan budidaya kura kura Brazil serta simulasi tata cara *Breeding* kura kura, agar bertambah nya para pembudidaya kura kura Brazil di masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Pembudidayaan Kura Kura Brazil berbasis Sistem Operasi Android (RES Lovers) dengan menggunakan *Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)*?
2. Bagaimana membuat sarana untuk memberikan informasi cara pemeliharaan dan budidaya kura kura Brazil yang dapat diakses di mana saja?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Menjelaskan jenis-jenis makanan, penyakit, jenis kelamin, dan umur kura kura Brazil.
2. Ditampilkan dalam resolusi 480x800 pixel.

3. Aplikasi ini untuk Android minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
4. Membuat simulasi Pemberian pakan dan pembuatan inkubator manual.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Pembudidayaan Kura Kura Brazil bernasis Sistem Operasi Android (RES Lovers).
2. Menambah wawasan tentang cara pemeliharaan dan pembudidayaan kura kura Brazil.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Masyarakat dapat mengetahui cara pemeliharaan dan budidaya kura kura Brazil.
2. Sebagai informasi untuk dijadikan peluang usaha.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi, merupakan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi mengenai cara pemeliharaan dan budidaya kura kura brazil.
2. Wawancara, adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara menanyakan kepada narasumber yang berpengalaman dalam pembudidayaan kura kura brazil dan narasumber yang berhubungan dengan aplikasi yang akan penulis buat.
3. Studi pustaka dari berbagai buku tentang pembudidayaan kura kura brazil dan buku-buku yang berhubungan dengan aplikasi yang akan penulis buat.

1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:

a. Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan berbagai data dan materi tentang pemeliharaan dan pembudidayaan kura kura brazil.

b. Perancangan

Merancang dan membuat Diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*) sebagai media perancangan sistem. Membuat rancangan tampilan antarmuka (*interface*).

c. Implementasi

Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam aplikasi. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

d. Pengujian

Tahapan akhir dalam pembuatan aplikasi ini adalah tahapan pengujian. Pengujian ini bisa dilakukan dengan mengujikannya ke beberapa *user*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan, sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan secara singkat tentang Kura kura Brazil, yang kemudian akan dimasukkan kedalam aplikasi yang dibuat, mengetahui elemen-elemen apa saja yang ada di dalam aplikasi ini, serta menjelaskan secara singkat tentang apa saja komponen multimedia yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III GAMBARAN UMUM

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai metode yang dipakai untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasi multimedia interaktif untuk pembudidayaan kura-kura Brazil berikut dengan simulasinya. Pada bagian implementasi perangkat lunak membahas mengenai batasan implementasi aplikasi yang akan dibangun serta membuat konsep antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan memuat uraian tentang hasil dan pembahasan aplikasi. Yang bertujuan untuk pengujian terhadap aplikasi apakah sudah berjalan atau belum. Selain itu di dalam bab ini juga akan membahas tentang kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi yang dibuat serta solusi yang harus diberikan terhadap kekurangan aplikasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian kesimpulan akan memuat simpulan-simpulan yang merupakan rangkuman dari analisis kinerja aplikasi yang sudah dikerjakan sebelumnya. Sedangkan untuk saran berisi mengenai saran-saran yang perlu diperhatikan berdasar keterbatasan yang ditemukan dan pendapat-pendapat yang dibuat selama pengembangan perangkat lunak. Guna mendapatkan hasil yang baik untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.