

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini pertumbuhan arus informasi terasa demikian cepat, teknologi elektronika pun semakin canggih. Sehingga mulai saat ini dan selajnutnya manusia dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi tersebut agar tidak ketinggalan dalam era globalisasi sekarang saat ini.

Perkembangan telepon dan seluler baik dari segi teknologi maupun modelnya memang mengalami perkembangan yang sangat pesat, teknologi perangkat lunak telah menambah fungsi sebuah ponsel, dari sekedar telepon dan SMS, kini *mobile application* merupakan aplikasi yang dapat berjalan di ponsel dan dapat dijadikan sebagai bentuk dari media belajar, hiburan ataupun sebagai media informasi bersifat *moveable*.

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat mobile yang paling pesat adalah *smartphone* berbasis android, dimana hampir setiap orang memilikinya. Android sistem operasi berbasis linux dapat digunakan diberbagai perangkat mobile. Hingga saat ini Android terus berkembang baik secara sistem maupun aplikasinya.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya dengan keanekaragaman flora dan fauna. Pada masing-masing provinsi terdapat flora dan fauna yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Flora dan Fauna tersebut menjadi identitas provinsi di Indonesia. Dalam upaya untuk memperkenalkan keanekaragaman jenis

Flora dan Fauna di Indonesia dengan memanfaatkan teknologi komputer, maka di hadirkan suatu aplikasi mobile berbentuk kamus untuk mempermudah mencari informasi tentang jenis flora dan fauna di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis terdorong untuk membuat suatu aplikasi untuk mempermudah pengenalan flora dan fauna di Indonesia yaitu "*Perancangan Aplikasi Kamus Flora dan Fauna Indonesia berbasis Android*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah yang telah dijelaskan diatas maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana merancang sebuah aplikasi kamus flora dan fauna Indonesia berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih menfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi kamus flora fauna ini. Dimana untuk materi yang disajikan yang termuat dalam aplikasi ini terbatas pada :

a. Ruang Lingkup Penelitian:

1. Teknologi Android
2. Aplikasi kamus ini dilengkapi dengan informasi tentang flora dan fauna Indonesia.
3. Pencarian nama flora atau fauna dilakukan dengan menggunakan media searching.

4. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung *Android OS* minimal versi 2.3
5. Aplikasi ini hanya membahas kamus flora dan fauna Indonesia seperti gambar, informasi flora dan fauna yang ada di Indonesia.

b. **Software yang dipergunakan:**

1. Script Editor : Eclipse Indigo
2. Android SDK Version : Android SDK R10

1.4 Tujuan Penelitian

Disamping sebagai persyaratan untuk kelulusan program Strara-1 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, kegiatan ini juga bertujuan untuk :

1. Menerapkan ilmu selama belajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Memperdalam pengetahuan terutama pada software yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi ini.
3. Memberikan informasi atau pengetahuan sebagai media edukasi berbasis aplikasi mobile android.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis harapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat :

1. Bagi penulis
Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang penerapan sistem informasi dalam bidang penyampaian informasi, khususnya yang berbasiskan Aplikasi Mobile Android.

2. Bagi Masyarakat

Software penyampaian informasi berbasis Andoid ini semoga bermanfaat dan dapat digunakan oleh masyarakat luas.

3. Bagi ilmu pengetahuan

Penulisan ini dapat menambah kepustakaan dibidang ilmu computer berdasarkan penerapan yang ada dalam kenyataan, dan pihak lain sebagai masukan di dalam pengembangan wawasan ilmu pengetahuan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang baik dan relevan dengan aplikasi yang akan dibangun maka digunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya adalah :

a. Metode Kapustakaan

Yaitu pengumpulan data yang menjuk pada buku-buku yang bersumber atau yang tersedia dipustakaaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan Skripsi ini yang dimaksudkan untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

b. Metode Sampling

Pengumpulan data dengan mempelajari, mencoba serta menguji aplikasi yang telah ada, dengan mencoba latihan-latihan yang ada pada buku, serta dengan mempelajari cd tutorial.

c. Metode Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian Skripsi untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program Skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai konsep dasar teori yang berhubungan dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, serta penjelasan mengenai software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dan bab ini juga akan dibahas tentang perancangan dari aplikasi ini yang akan dibuat, yaitu merancang konsep, dan merancang isi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, penggunaan sistem, pemeliharaan sistem, dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk mengembangkan / membuat aplikasin *android OS*.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku – buku ataupun sumber – sumber yang menjadi referensi / acuan dalam penyusunan skripsi ini

