

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berperan penting memberikan kontribusi bagi kehidupan manusia. Manusia dapat dengan mudah melakukan kegiatan sehari-hari dengan bantuan dari teknologi yang telah ada. Teknologi membawa manusia melihat lebih jauh dunia luar, membuka wawasan berfikir, serta membangun sebuah kreativitas untuk menciptakan hal-hal baru.

Salah satu teknologi yang kini berkembang sangat pesat adalah teknologi *gadget* yang berupa telepon selular, *smartphone*, dan komputer tablet yang menggunakan sistem operasi *Android*. *Android* bersifat *open source* dan dipakai sebagai sistem operasi di beberapa produk *smartphone* dan komputer tablet di dunia, hal ini membuat sistem komputerisasi berupa sejumlah aplikasi semakin mudah di dapatkan dan digunakan oleh semua kalangan, khususnya pengguna *gadget*. Hal ini berkaitan dengan pekerjaan, hobi dan kebiasaan yang biasanya dilakukan secara manual.

Menggambar adalah suatu ketrampilan yang masih sering menggunakan cara manual dalam prakteknya, seperti menggunakan media kertas dan pensil. Sehingga memakan lebih banyak waktu dan biaya. Penyimpanan data yang hanya menggunakan lembaran kertas menyebabkan data tersebut tidak tersimpan atau terdokumentasikan dengan baik.

Dengan dukungan sistem berbasis komputerisasi membangun aplikasi menggambar dapat direalisasikan dan dijalankan didalam *gadget*, sehingga menciptakan cara kerja yang sebelumnya manual dapat berubah menjadi lebih efisien, efektif, dan berdaya guna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi :

Bagaimana membangun media menggambar berbasis Android yang mudah digunakan khususnya untuk pengguna *gadget* ?

1.3 Batasan Masalah

Pemanfaatan aplikasi menggambar saat ini dapat digunakan dalam berbagai bidang dengan cakupan yang luas, oleh karena itu perlu batasan masalah yang jelas. Adapun batasan masalah :

1. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash Professional CS6 dan Action Script 3.0.
2. Program penyimpanan berupa gambar file ekstensi *.jpg.
3. Aplikasi ini dapat dijalankan mulai dari versi Android 2.3 keatas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini :

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi D3, Jurusan Teknologi Informatika pada Sekolah Tinggi Management Informatika dan Komputer STMIK Amikom Yogyakarta.

2. Mempermudah pengguna gadget menuangkan imajinasi mereka dalam bidang menggambar.
3. Melakukan pembelajaran edukasi dengan pemanfaatan teknologi informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini :

1. Bagi Mahasiswa
Menerapkan ilmu yang berhubungan dengan pemrograman dan multimedia yang telah diperoleh untuk pengembangan sistem aplikasi.
2. Bagi pengguna *gadget*
Membantu mempermudah proses kreatifitas menggambar, meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah.

1. Metode Pengamatan (Observasi)
Metode ini dilaksanakan dengan mengamati, melihat langsung dan mencatat sistem yang sedang berjalan saat ini untuk mendapatkan data secara umum.
2. Metode Kepustakaan
Metode kepustakaan adalah metode penelitian dengan sumber-sumber perpustakaan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan landasan teori yang memadai dalam penyusunan tugas akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam 5 bab. Pada tiap – tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan pelaksanaan penelitian.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, konsep, dan dasar teori yang mendukung dalam pelaksanaan penelitian.

BAB III Gambaran Umum

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum dari Aplikasi Menggambar Berbasis Android.

BAB IV Pembahasan

Membahas tentang cara membangun aplikasi menggambar Android menggunakan Adobe Flash Professional CS6.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan Tugas Akhir secara keseluruhan serta saran dan kritik untuk pengembangan hasil penelitian lebih lanjut.

1.8 Rencana Kegiatan

Dalam pembuatan program aplikasi ini, diperkirakan akan membutuhkan waktu selama 3,5 bulan. Uraian dari rencana kegiatan dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Susunan Rencana Kegiatan

NO	KEGIATAN	Oktober 2012				November 2012				Desember 2012				Januari 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Data																
2.	Analisis Desain Rancangan																
3.	Pembuatan Aplikasi																
4.	Uji Coba Aplikasi																
5.	Revisi Konsep, Desain Rancangan, Code Program																
6.	Penyusunan Laporan TA																