

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cukup pesat berpengaruh kepada kehidupan manusia. Hal ini mempengaruhi gaya hidup yang meningkat dikarenakan perkembangan teknologi. Salah satu produk teknologi yang mampu mendukung manusia untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yaitu *smartphone*. *Smartphone* sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang tidak bisa lepas dari masyarakat. Pada perkembangan *smartphone* saat ini sudah dikembangkan beberapa sistem operasi, seperti *Android*, *IOS*, *Windows Phone*, *Symbian*, dan *Blackberry OS*. Hal tersebut memungkinkan pengguna untuk mempelajari ilmu pengetahuan.

Ilmu pengetahuan yang memuat beberapa objek yang disertai dengan keterangan dan informasi yang menyeluruh dan lengkap yang berhubungan mengenai objek yang dibahas disebut dengan ensiklopedia. Ensiklopedia membahas dan menjelaskan suatu objek secara rinci yang memudahkan manusia untuk mengetahui suatu ilmu pengetahuan. Ensiklopedia sendiri kebanyakan masih dalam bentuk buku atau serangkaian buku yang dapat ditemukan di perpustakaan atau taman baca di sekitar masyarakat. Ketertarikan masyarakat dalam membaca buku semakin lama semakin berkurang.

Perkembangan salah satu teknologi *smartphone* saat ini menyediakan aplikasi yang membantu masyarakat yang kurang tertarik dengan buku yang berada. Aplikasi mobile ensiklopedia berbasis android adalah salah satu contoh perkembangan teknologi yang dibuat untuk memudahkan masyarakat dalam membaca ilmu pengetahuan yang ada di ensiklopedia. Dengan adanya aplikasi mobile ensiklopedia masyarakat menjadi tertarik kembali untuk membaca.

Masih sedikitnya aplikasi ensiklopedia di Google Play Store, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“APLIKASI ENSIKLOPEDIA IKAN AIR TAWAR BERBASIS ANDROID”**. Dengan adanya aplikasi ensiklopedia berbasis android ini diharapkan dapat memudahkan membaca tanpa harus membawa buku dan minat masyarakat untuk membaca kembali lagi serta memperluas wawasan dalam ilmu pengetahuan. Dan menambah referensi aplikasi ensiklopedia yang ada di Google Play Store.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi permasalahan yang dapat dijadikan penelitian, diantaranya:

1. Bagaimana proses membangun aplikasi ensiklopedia ikan air tawar yang mudah digunakan menggunakan teknologi android.
2. Belum adanya **“APLIKASI ENSIKLOPEDIA IKAN AIR TAWAR BERBASIS ANDROID”** di Google Play Store.

1.3 BATASAN MASALAH

Ensiklopedia yang banyak beredar saat ini masih berbentuk buku yang sangat besar. Hal tersebut yang menyebabkan banyak masyarakat yang berkurang minatnya untuk membaca. Berdasarkan identifikasi masalah penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan aplikasi android yang hanya berisi ensiklopedia tentang ikan air tawar.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari pembuatan "Aplikasi Ensiklopedia Ikan Air Tawar Berbasis Android" adalah:

1. Menghasilkan aplikasi ensiklopedia berbasis android.
2. Memberikan tambahan data tambahan yang lebih lengkap dari aplikasi ensiklopedia lain yang ada di *PlayStore*.
3. Memudahkan pembaca dalam mencari informasi tentang ikan air tawar.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Pengguna

Aplikasi Ensiklopedia Ikan Air Tawar Berbasis Android ini dapat menambah wawasan dan minat membaca oleh masyarakat.

2. Bagi Peneliti

Pengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari selama ini di perkuliahan serta sebagai wujud penerapan ilmu pengetahuan yang berguna.

1.6 METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti dalam pembuatan Tugas Akhir ini antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data berdasarkan buku ensiklopedia ikan air tawar karya Darti Satyani Lesmana.

1.6.2 Metode Analisis

Peneliti mengetik kurang lebih 300 jenis ikan yang ada pada buku ensiklopedia ikan air tawar yang nantinya akan digunakan di aplikasi ensiklopedia ikan air tawar berbasis android.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan dilakukan dengan membuat rancangan program menggunakan Bahasa *Java* menggunakan aplikasi android studio, merancang interface dengan *Corel Draw*.

1.6.4 Eksperimentasi

Melakukan uji coba ke beberapa *Smartphone* berbasis *android* untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan atau tidak serta mengetahui kekurangan dari aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 bab, yaitu sebagai berikut ini:

BAB I. - PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. – LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teoriteori yang mendasari pembuatan aplikasi ensiklopedia ikan air tawar berbasis android, berupa definisi-definisi system operasi dan aplikasi yang digunakan dalam aplikasi yang akan dibangun.

BAB III. – GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi hal-hal yang akan dicapai dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB IV. – PEMBAHASAN

Bab ini membahas rancangan, proses pembuatan, dan hasil dari awal pengerjaan sampai hasil akhir.

BAB V. – PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat dan dapat digunakan untuk dikembangkan menjadi aplikasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN