

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi selalu menghasilkan inovasi dan kreatifitas yang selalu berkembang dan semakin mengarah ke arah yang lebih baik serta inovatif. Demikian pula dengan adanya informasi, akan membantu setiap orang untuk bisa menambah wawasan. Teknologi informasi dapat berwujud dalam berbagai sarana, seperti website, CD tutorial, maupun aplikasi. Sehingga akan sangat memudahkan bagi sesiapa saja untuk mendapatkan informasi-informasi yang diinginkan.

Dengan adanya dukungan perangkat Mobile Communication yang semakin canggih saat ini, seperti Smartphone memungkinkan kita dapat mengakses berbagai macam informasi yang ada menjadi lebih portable. Contohnya dalam hal ilmu pengetahuan, untuk memberikan sebuah informasi, maka harus mempunyai sebuah kreatifitas yang bisa membantu masyarakat dalam memahami ilmu pengetahuan yang ada disekitar mereka. salah satunya adalah ilmu pengetahuan tentang hewan reptil. Reptil (binatang melata) adalah kelompok hewan vertebrata yang berdarah dingin dan memiliki sisik yang menutupi tubuhnya. Sekarang ini mereka menghidupi setiap benua kecuali benua antartika. Reptil dikelompokkan dalam beberapa ordo yaitu ordo crocodilia(buaya dan aligator), squamata(kadal dan ular), dan tetudinata(kura-kura dan penyu). Sebagian besar reptil memiliki bahaya bagi manusia. Dan minim nya pengetahuan masyarakat lah yang dikawatirkan. Bila mana tidak mengetahui tentang bahaya

yang akan mengancam maka sangatlah merugikan bagi manusia itu sendiri. Dan untuk mencari data reptile masih menggunakan buku-buku yang tebal dan berat untuk dibawa kemanapun. Mencari di internet juga masih memakan waktu dan selalu menggunakan pulsa atau paket internet yang belum tentu semua orang punya paket internet. Sehingga banyak yang merasa malas untuk mencari di internet. Lebih sering orang ingin hal yang praktis.

Keadaan ini mendorong suatu usaha untuk membuat suatu aplikasi ensiklopedia reptil menggunakan teknologi Android. Hal ini pula yang menjadi latar belakang dalam melakukan penelitian yang di sajikan dalam skripsi yang berjudul **"Pembuatan Aplikasi Droidpedia Tentang Ensiklopedia Hewan Reptil Berbasis Pada Sistem Operasi Android"**

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang didapatkan oleh penulis sebagai salah satu rumusan pada penelitian skripsi ini adalah :

Bagaimana membuat Aplikasi Droidpedia Tentang Ensiklopedia Hewan Reptil Berbasis Pada Sistem Operasi Android?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tetap berada dalam batasan yang diinginkan dan tidak terlampaui jauh melewati batas apa yang akan dibahas dari permasalahan yang sebenarnya, maka dengan ini dilakukan pembatasan masalah dengan ruang lingkup, antara lain :

1. Aplikasi hanya bisa menampilkan seputar informasi tentang reptil.
2. Aplikasi berfokus pada klasifikasi reptil perjenisnya.
3. Aplikasi memiliki fitur pencarian.
4. Aplikasi memiliki fitur update.
5. Aplikasi memiliki fitur kuis.
6. Aplikasi dibuat pada sistem operasi android.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat Aplikasi Droidpedia Tentang Ensiklopedia Hewan Reptil Berbasis Pada Sistem Operasi Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai referensi ilmu pengetahuan tentang hewan reptil dengan berbagai informasi termasuk bahaya yang ditimbulkan sehingga dapat membantu memperluas wawasan masyarakat.
2. Mempermudahkan siapapun yang ingin mempelajari tentang reptil.
3. Sebagai panduan ataupun bisa sebagai pedoman bagi seseorang yang menyukai dan ingin memelihara hewan jenis reptil.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode ini untuk membantu menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini, maka dalam menganalisa masalah penulis menggunakan metode-metode penelitian sebagai berikut :

a. Pengumpulan data

1. Observasi

Melakukan penelitian dengan cara mencari data dan keterangan dengan terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian sebagai bahan penyusunan skripsi.

2. Wawancara

Melakukan tanya jawab pada narasumber. Melibatkan pembicaraan dengan pakar secara langsung guna mencari informasi penelitian.

b. Studi Pustaka (Literatur)

Mengumpulkan data atau bahan referensi yang terdapat pada buku-buku atau literatur dan dari artikel di internet yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab yang disusun sedemikian rupa dengan materi pembahasan yang saling berhubungan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori dasar Ensiklopedia, Konsep Dasar Sistem Informasi, Sejarah Android, Sejarah Eclipse, Unified Modeling Language (UML), Use Case Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, ERD dan SQLite Database Browser.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisa dan perancangan sistem yang meliputi Use Case Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, dan Perancangan Interface (Tampilan).

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan melalui penelitian. Meliputi tahap membuat aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan penelitian serta saran yang bersifat konstruktif untuk mendapat hasil yang lebih baik yang diberikan oleh peneliti.