

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di dunia ini sangat berpengaruh bagi teknologi informasi, *smartphone* salah satunya. *Smartphone* adalah mobile versi terbaru yang mempunyai fitur- fitur yang lebih smart dari ponsel sebelumnya, dan mempunyai spesifikasi *hardware* dan *software* yang lebih canggih.

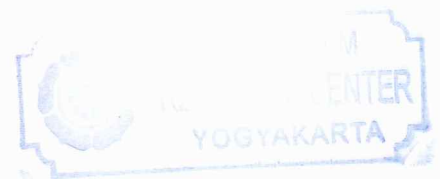
Munculnya berbagai macam aplikasi- aplikasi baru dalam telepon selular / *handphone*. Android adalah sistem operasi open source berbasis linux yang dikembangkan oleh google. Aplikasi android dikembangkan dalam bahasa pemrograman java dengan menggunakan pengembangan perangkat lunak android(SDK).

Merajut merupakan metode membuat kain, pakaian atau perlengkapan busana dari benang rajut<sup>2</sup>. Rajutan saat ini menjadi tren untuk para wanita yang ingin mengembangkan rasa keingintahuannya untuk belajar merajut.

Dengan adanya aplikasi yang akan dikembangkan ini, maka akan membantu pengguna untuk dapat berkreasi dengan hasil rajutannya sendiri, sehingga dapat mengurangi pengeluaran biaya yang lebih mahal untuk membeli aksesoris rajutan yang sudah jadi.

---

<sup>2</sup> “Merajut”, id.wikipedia.org/wiki/Merajut



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah Bagaimana membuat aplikasi teknik merajut yang dapat membantu memenuhi kebutuhan pengguna untuk mengetahui lebih dalam berbagai macam teknik merajut dengan pola-pola yang mudah dimengerti.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul dan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan. Pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai panduan yang akan menampilkan pola-pola rajut dan dapat melihat demo sederhana cara merajut.
2. Aplikasi ini memiliki lingkupan pembahasan sebatas pada masalah teknik merajut.
3. Aplikasi ini berbasis Android dengan menggunakan software Eclipse.
4. Perangkat mobile yang digunakan adalah smart phone atau tablet PC ber-platform Android.
5. Aplikasi ini berjalan pada sistem mobile android minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
6. Aplikasi ini terdapat 11 video tutorial teknik merajut.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan aplikasi teknik merajut ini untuk memberikan wawasan keterampilan merajut lebih dalam dengan memberikan pola-pola sederhana sebagai media pembelajaran bagi pengguna aplikasi ini. Dan selain itu tujuan penelitian ini sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Pengguna dapat belajar merajut dengan mudah dengan adanya penyajian pola-pola rajut sederhana.
2. Pengguna dapat mengisi waktu luang dengan merajut tanpa membuang waktu dengan percuma.
3. Mempermudah pengguna untuk mencari tips dan pola-pola rajut sebagai pencarian yang efektif.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Adapun metode penelitian yang penulis lakukan sebagai penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data referensi yang akan digunakan berupa buku referensi dan internet.

## 2. Implementasi

Metode ini dilakukan dengan cara membuat aplikasi dan mengimplementasikan kedalam *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android.

## 3. Pengujian Aplikasi

Tahapan ini untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat masih terdapat kesalahan atau *error* saat program dijalankan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar- dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

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

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar – dasar teori yang digunakan.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis system, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, dan juga menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi

