

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi saat ini sudah semakin canggih, hampir di setiap aktifitas manusia membutuhkan media informasi untuk berbagai pengetahuan. Ponsel pintar adalah suatu alat pendukung manusia dalam menjalankan aktifitasnya. Saat ini, teknologi ponsel pintar banyak mengalami perkembangan. Dalam penggunaan teknologi, ponsel pintar dapat meningkatkan kemudahan berbagai pengetahuan, terutama ponsel pintar yang berbasis Android.

Android sendiri merupakan Sistem Operasi untuk perangkat *mobile* yang berbasis linux dan bersifat terbuka atau *opensource* dengan lisensi GNU yang dimiliki oleh Google.

Jagung manis merupakan salah satu komoditas sayuran paling populer di Amerika Serikat dan Kanada. Konsumsi jagung manis mengalami peningkatan di Asia, Eropa dan Amerika Latin serta banyak negara lain termasuk Indonesia. Di Indonesia, jagung manis mulai dikenal sejak tahun 1970-an.

Jagung manis sering juga menjadi bahan baku berbagai masakan dan produk olahan, misalnya kue, roti, sayur sop, sayur asam, perkedel, susu, sirup, dan bahan baku pembuat permen, topping pizza dan masih banyak lagi kegunaan dari jagung manis.

Dari permasalahan diatas, diperlukan adanya sebuah panduan cara membudidayakan tanaman jagung manis yang baik dan benar, dan dapat diakses

dengan mudah melalui perangkat Aplikasi *mobile* sehingga bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Aplikasi panduan budidaya yang saya buat ini tentang “**Budidaya Jagung Manis** ” merupakan aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel pintar berbasis Android.

Dengan adanya Aplikasi ini diharapkan masyarakat pengguna ponsel pintar berbasis Android yang ingin mencoba menanam jagung manis dapat mempelajari cara membudidayakan jagung manis dari penanaman sampai panen dengan mudah, kapan saja dan dimana saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan keterangan di atas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana Membangun Aplikasi Panduan Budidaya Jagung Manis Berbasis Android Sebagai Media Informasi yang bersifat panduan dari proses penanaman Jagung Manis hingga panen sehingga dapat membantu pengguna untuk melakukan budidaya secara praktis.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang di tentukan.

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai panduan dan akan menampilkan gambar dan penjelasan sesuai yang dianjurkan dari buku.
2. Aplikasi ini untuk ponsel pintar Android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari membangun aplikasi “Budidaya Jagung Manis” berbasis Android adalah :

- a. Untuk membangun sebuah aplikasi panduan singkat tentang budidaya tanaman jagung manis yang dapat digunakan oleh para pengguna ponsel pintar berbasis Android.
- b. Untuk mempelajari lebih dalam tentang bagaimana cara membudidayakan Jagung Manis yang baik dan benar.
- c. Untuk memperdalam pengetahuan tentang sistem Android yang bersifat *opensource* dan nantinya bisa menjadi referensi jika ingin membuat aplikasi lain sehingga aplikasi selanjutnya bisa menjadi lebih bagus dan bermanfaat bagi penggunanya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian Sekripsi ini adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.
 - b. Sebagai implementasi dari beberapa ilmu yang sudah didapatkan di STMIK Amikom Yogyakarta.
 - c. Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pemrograman aplikasi berbasis Android.
2. Bagi Masyarakat

Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sebuah pengetahuan bagi para pemula yang ingin bercocok tanam dan ingin membudidayakan tanaman Jagung Manis.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Diharapkan dapat menambah kepustakaan di bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi khususnya dalam Teknologi perangkat *Mobile* dan dapat digunakan sebagai Media Informasi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan Aplikasi Budidaya Jagung Manis ini, penulis menggunakan dua buah metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat, relevan, dan tepat waktu bagi pengguna aplikasi ini. Kedua metode itu antara lain sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Dalam metode ini penulis mengumpulkan informasi dan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang dapat digunakan menjadi referensi sebagai materi utama dalam aplikasi ini.

2. Metode Eksperimental

Dalam metode ini akan dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan emulator Android dalam Eclipse dan perangkat ponsel pintar berbasis Android.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, masing masing bab akan diurutkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan Skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan kedalam perangkat ponsel pintar, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.