

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keanekaragaman jenis tanaman hias di Indonesia sangat berlimpah. Tanaman hias dapat dijumpai, mulai dari bentuk rerumputan dan penutup tanah; herba daun dan bunga; semak dan perdu yang menggerombol; liana yang menjalar, merambat, dan menjuntai berenda-renda; hingga tanaman besar dalam bentuk pohon yang menjulang tinggi. Tanaman hias tersebut bebas dipilih dengan memperhatikan tampilan fisik (ukuran, bentuk, tekstur dan warna) dan persyaratan lingkungan (tanaman membutuhkan cahaya penuh dan tanaman yang tahan naungan). [1]

Di Indonesia sendiri sudah banyak buku yang membahas tentang tanaman hias baik itu buku biasa atau buku jenis ensiklopedia. Informasi taman hias di internet cukup membingungkan karena terdapat banyak jenis tanaman hias dari berbagai family. Sedangkan buku jenis ensiklopedia versi cetak begitu besar. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Agus diketahui bahwa selama berabad-abad, ensiklopedia di terbitkan dalam satu rangkaian buku atau dalam banyak volume. Namun diakhir abad ke-20, ensiklopedia muncul dalam bentuk baru, seperti CD, DVD (digital video diss), dan ensiklopedia di internet. [2]

Berdasarkan gagasan diatas penulis melihat peluang tersebut untuk menyediakan informasi tentang tanaman hias di Indonesia yang mudah didapatkan masyarakat tanpa harus membeli buku ensiklopedia yang sangat besar. Untuk itu

perlu dibuatnya aplikasi *mobile* guna mempermudah masyarakat mendapatkan informasi tentang tanaman hias. Hal ini yang menjadi latar belakang pembuatan aplikasi android yang disajikan dalam bentuk skripsi yang berjudul "Analisis dan Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Tanaman Hias di Indonesia Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi ensiklopedia tentang tanaman hias di Indonesia yang berjalan pada sistem android?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga masalah tetap berada dalam batasan dan tidak meluasnya materi yang telah ditentukan pada penelitian ini, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat berjalan di ponsel berbasis Android.
2. Aplikasi dibuat untuk sistem operasi android minimal versi 4.4 (Kit Kat).
3. Aplikasi meliputi informasi umum berupa nama tanaman, kategori(family) tanaman, gambar dan deskripsi singkat tanaman hias.
4. Aplikasi ini dibuat untuk melakukan pembahasan singkat tentang tanaman hias yang berada di Indonesia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penelitian ini adalah untuk menjawab berbagai masalah yang sudah di rumuskan dan bertujuan merancang pembuatan aplikasi ensiklopedia tanaman hias berbasis android.

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan penulis, khususnya dalam pemrograman dan pengembangan aplikasi berbasis *opensource*.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mempermudah penyajian informasi ensiklopedia tanaman hias di Indonesia.
2. Memberikan informasi seputar tanaman hias yang ada di Indonesia dengan aplikasi mobile berbasis android.
3. Sebagai media edukasi mengenai tanaman hias yang ada di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan beberapa metode untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Dengan cara membaca referensi dari berbagai sumber baik buku dan jurnal yang diperoleh dari perpustakaan, koleksi pribadi dan internet.

2. Observasi

Melakukan observasi pada tempat-tempat penelitian untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

1.5.2 Metode Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan model SDLC *Extreme Programming*. Berikut adalah empat tahapan utama:

1. *Planing*

Langkah ini merupakan langkah perencanaan awal terhadap fungsi atau fitur yang diterapkan pada sistem yang akan dibuat dan didokumentasikan dalam spesifikasi kebutuhan.

2. *Design*

Pada tahapan *design* dalam pengembangan aplikasi ini, bertujuan untuk mengatur pola logika dalam sistem. Aktivitas *design* terjadi secara terus-menerus selama proses pengembangan aplikasi berlangsung.

3. *Coding*

Pada tahapan ini dikembangkan dalam program yang merealisasikan pada tahap sebelumnya. Setiap program yang dibangun diuji untuk fungsionalitasnya. Pada proses coding menerapkan kode program untuk menjalankan setiap fungsi.

4. *Testing*

Pada tahap terakhir ini aplikasi yang sudah siap dipublikasi akan di uji ulang menggunakan tes keseluruhan untuk mendapatkan hasil apakah sudah sesuai yang dibutuhkan atau masih ada revisi yang perlu dilakukan.

1.6 **Sistematika Penulisan**

Gambaran mengenai isi dalam penulisan skripsi ini akan ditulis dengan menguraikan bab demi bab secara global yang dapat dilihat di bawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang kerangka penulisan dalam penelitian yang meliputi latar belakang masalah diambilnya judul skripsi “Analisis dan Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Tanaman Hias di Indonesia Berbasis Android” rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari buku, jurnal dan internet yang akan dijadikan sebagai bahan acuan dalam membuat aplikasi mobile berbasis android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang uraian bagaimana menganalisa dan merancang sebuah program pembuatan aplikasi mobile “Ensiklopedia Tanaman Hias di Indonesia Berbasis Android”.

BAB IV IMPEMELENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang implementasi sistem berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan melalui penelitian. Dengan tahapan pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan penelitian serta saran dari penulis mengenai perbaikan dan pengembangan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.