

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi dan pesatnya perkembangan perangkat bergerak atau *mobile device* menjadikan hampir setiap orang saat ini membutuhkannya. Salah satu perangkat mobile yang paling pesat adalah *smart phone* berbasis Android. Android sistem operasi berbasis linux dapat digunakan diberbagai perangkat *mobile*, serta memiliki dukungan yang tinggi dari komunitas-komunitas *open source* di dunia, sehingga Android dapat terus berkembang pesat mulai dari teknologi hingga dari segi jumlah *device* yang ada dunia.

Semakin banyaknya pengguna *smartphone* Android dengan fasilitas sebagai media informasi, terdapat berbagai macam aplikasi yang dapat ditemukan di *Playstore*, salah satunya adalah Ensiklopedia. Ensiklopedia adalah serangkaian buku yang menghimpun keterangan atau sebuah uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni maupun pengetahuan, yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu. Maka di era yang semakin maju seiring dengan perkembangan *smartphone*, Ensiklopedia tentu tidak cukup hanya berbentuk buku saja, dibutuhkan bentuk Ensiklopedia yang lebih mudah dan praktis untuk digunakan, maka dibutuhkan Ensiklopedia berbentuk aplikasi.

Aplikasi Android ini dirancang berdasarkan pengamatan dimana kebanyakan orang menggunakan *smartphone* berbasis Android, *mobile* ini

terinspirasi oleh perkembangan teknologi yang dimana pengguna membutuhkan aplikasi yang mudah di gunakan dimanapun. Sedangkan aplikasi ini memilih tema tentang tokoh-tokoh penemu karena penulis ingin membantu pengguna terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa untuk mengetahui tentang bagaimana awal teknologi saat ditemukan, yaitu penemuan teknologi yang memegang peranan mengubah arah sejarah dunia. Sehingga pengguna akan lebih tahu tentang jasa mereka dengan temuan-temuannya yang sudah dikembangkan sebegitu maju seperti saat ini. Maka dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengguna dapat memperoleh informasi secara mudah, dengan adanya teknologi Android telah dimungkinkan untuk membuat Aplikasi Ensiklopedia Tokoh-Tokoh Penemu di Dunia Sebagai Media Informasi Berbasis Android.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis terdorong untuk membuat aplikasi yang dapat membantu pengguna mendapatkan informasi serta mencari profil biodata para tokoh-tokoh penemu di dunia dengan lengkap, oleh karna itu diperlukan perancangan dengan judul **"Aplikasi Ensiklopedia Tokoh-Tokoh Penemu di Dunia Sebagai Media Informasi Berbasis Android"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian diatas terdapat permasalahan utama yaitu "bagaimana merancang aplikasi ensiklopedia profil tokoh-tokoh penemu di dunia berbasis android dapat memberikan informasi tentang profil dan biodata lengkap dari tokoh-tokoh penemu di dunia?"

1.3 Batasan Masalah

Dengan informasi yang dapat diberikan aplikasi ini memerlukan batasan-batasan masalah untuk dapat membatasi agar topik pembahasan dapat terfokus kearah yang diharapkan, maka terdapat batasan-batasan masalah yaitu.

1. Aplikasi ini memberikan informasi utama tentang profil atau biodata lengkap 35 tokoh penemu di dunia.
2. Aplikasi ini dapat digunakan oleh berbagai kalangan pengguna sebagai media informasi untuk memberikan informasi tentang 35 tokoh-tokoh penemu di dunia.
3. Perangkat yang digunakan sistem operasi Android untuk dapat menjalankan aplikasi ini adalah dengan minimal versi yang dibutuhkan yaitu versi 2,3 (Gingerbread) keatas.
4. Software untuk merancang aplikasi ini menggunakan Eclipse dan Android SDK.
5. Aplikasi akan dipublish menggunakan *Playstore*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat aplikasi ensiklopedia tokoh-tokoh penemu di dunia sebagai media informasi.
2. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 (S1) di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini yaitu:

1. Memberikan informasi serta membantu mempermudah pengguna *smartphone* yang membutuhkan informasi mengenai tokoh-tokoh penemu di dunia.
2. Sebagai referensi ilmu pengetahuan tentang tokoh-tokoh penemu di dunia beserta profil biodatanya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Kepustakaan

Dengan metode kepastakaan penulis menggunakan pengumpulan data melalui mencari referensi buku yang memuat informasi mengenai profil tokoh-tokoh penemu di dunia.

1.6.1.2 Metode Kearsipan

Metode yang dilakukan dengan cara meneliti data-data yang diperoleh dari arsip-arsip untuk mendapatkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan data tokoh-tokoh penemu di dunia.

1.6.2 Metode Pengembangan

1.6.2.1 Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*)

Metode SDLC atau pengembangan sistem siklus hidup ini memiliki enam langkah yang bersifat urut (skuenial), maka bila digambarkan urutannya

mirip seperti 'Air Terjun', sehingga beberapa buku menyebutnya juga sebagai 'Waterfall'

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Analisis sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.
2. Perancangan sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.
3. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan.
4. Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.
5. Implementasi dan pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan sistem yang telah dibuat.
6. Pemeliharaan sistem, yaitu melakukan pemeliharaan untuk mengantisipasi terjadinya kerusakan pada sistem, selain itu informasi dapat disajikan secara berkala dan dapat selalu diperbaharui isinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan penulisan dalam penyusunan skripsi meliputi beberapa bab dan isi bab-bab tersebut sebagai berikut:

BAB I**: PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan untuk penulisan skripsi.

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* dan ERD.

BAB III**: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab analisi dan perancangan memperlihatkan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV**: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memberikan hasil tahapan penelitian dari analisis, implementasi desain, desain, dan hasil testing serta implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari penelitian serta saran dan kritik untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada aplikasi.

