

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ikan predator, atau lebih aslinya adalah ikan berjenis *carnivora* yang sekarang jenis ikan ini sedang trend di kalangan para pecinta ikan hias. Hal ini di karenakan bentuk, warna, maupun cara ikan itu melahap mangsanya. Namun semakin banyak yang memelihara ikan predator saat ini tidak sejalan dengan pengetahuan akan ikan predator, terutama asal usul ikan predator. Terkadang ada *hobbies* yang bosan, lalu membuang ikannya di sungai yang bukan tempat asalnya. Dan efeknya adalah akan merusak ekosistem yang sudah berjalan di sungai itu.

Berkembangannya dunia teknologi yang sangatlah cepat dan selalu memberikan inovasi – inovasi baru yang lebih baik. Salah satunya yaitu teknologi informasi yang dulunya dalam bentuk buku dan jurnal, sekarang berwujud dalam berbagai sarana seperti CD tutorial, website, yang memudahkan siapa saja untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.

Dengan dukungan perangkat *Mobile Communication* yang semakin canggih seperti *Smartphone* yang dapat digunakan mencari berbagai macam informasi menjadi lebih cepat dan portable. Sistem operasi untuk mendukung *smartphone* memiliki beberapa macam, salah satunya adalah sistem operasi *android*. *Android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang bersifat open

source. Kelebihan dari open source itulah yang memberi kesempatan kepada pengembang untuk mengembangkan aplikasi berbasis sistem operasi android.

Melihat perkembangan smartphone berbasis sistem operasi android yang begitu pesat, maka penulis berencana membuat sebuah aplikasi ensiklopedia berbasis android mengenai ikan-ikan predator asli Indonesia. Aplikasi ini nantinya dirancang bagi pengguna yang khususnya para *hobies* ikan predator dengan menampilkan gambar ikan predator asli Indonesia beserta informasi mengenai ikan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat di susun rumusan masalah yaitu bagaimana membuat aplikasi ensiklopedia ikan predator asli Indonesia untuk di gunakan pada sistem operasi android?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap terfokus pada permasalahan, maka batasan masalah yang akan di bahas pada penelitian ini antara lain :

1. Aplikasi ini hanya membahas mengenai ikan predator asli Indonesia.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan teks dan gambar.

3. Aplikasi ini memiliki menu kuis sebagai fitur tambahan untuk mengasah pengetahuan mengenai ikan predator.
4. Aplikasi ini hanya di gunakan pada ponsel berbasis sistem operasi android.
5. Aplikasi ini di buat menggunakan perangkat lunak Android Studio, Android Software Development Kit (SDK), Android Development Tool (ADT).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari pembuatan “Aplikasi Ensiklopedia Ikan Predator Asli Indonesia Berbasis Android” adalah :

1. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menambah keilmuan dan pengetahuan baru yang sesuai dalam bidang teknologi informasi.

Dan sedangkan tujuan dari pembuatan “Aplikasi Ensiklopedia Ikan Predator Asli Indonesia Berbasis Android” adalah :

1. Memberi pengetahuan mengenai macam-macam ikan predator asli Indonesia ke Masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, internet, dan berbagai referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti

2. Analisis

Menganalisis data yang mendukung dalam pembuatan Aplikasi Ensiklopedia Ikan Predator Asli Indonesia Berbasis Android.

3. Perancangan

Perancangan aplikasi dan menerapkan hasil dari analisis berdasarkan rancangan yang dibuat.

4. Implementasi

Penerapan dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

5. Uji Coba

Pengujian layak atau tidaknya aplikasi ini dipergunakan berdasarkan hasil dari implementasi.

1.6 Sistematikan Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai definisi aplikasi, sejarah singkat perkembangan android, tahap pembuatan aplikasi dan software yang digunakan dalam Pembuatan Aplikasi Ensiklopedia Ikan Predator Asli Indonesia Berbasis Android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas analisi dan perancangan terhadap aplikasi yang akan di buat seperti kebutuhan apa saja yang di perlukan seperti konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisi dan perancangan aplikasi yang telah di buat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penulisan yang dilakukan, dimana bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari bab-bab sebelumnya.