

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini turut mempengaruhi teknologi yang berkaitan dengan *smartphone*. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah *smartphone* dengan OS Android. Teknologi tersebut sudah digunakan oleh berbagai kalangan dari berbagai macam usia. Dikutip dari [Ubergizmo.com](http://Ubergizmo.com) bahwa pengguna Android sudah menyentuh angka 1,4 miliar. Sundar Pichai, CEO Google mengatakan bahwa Android menjadi pilihan banyak orang karena dilengkapi oleh berbagai fitur dan ditunjang oleh Google Play Store.

Banyak fitur dan aplikasi yang memudahkan pengguna dalam melakukan aktifitas yang ditunjang oleh *smartphone* berbasis Android yang dia miliki. Kebutuhan aplikasi untuk *smartphone* berbasis Android untuk berbagai keperluan masih cukup tinggi. Salah satu kalangan yang membutuhkan fasilitas dari aplikasi tersebut adalah penghobi burung.

Banyak di antara penghobi burung yang menggunakan *smartphone* Android. Di luar kecintaan terhadap hobinya, penghobi burung juga memiliki aktifitas lain dan tidak memiliki banyak waktu untuk mencari informasi yang membantu hobinya. Oleh karena itu mereka membutuhkan aplikasi pada *smartphone* Android yang dapat membantu memberikan informasi tentang perawatan burung dan suara *mastering* yang sangat dibutuhkan oleh penghobi burung tersebut.

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis akan merancang sebuah aplikasi mobile berbasis android untuk semua orang khususnya penghobi burung ocehan sebagai pendukung dalam informasi seputar burung ocehan. Aplikasi ini berisi tentang nama burung, suara burung, dan tips merawatnya. Aplikasi tersebut tentu akan sangat membantu bagi pecinta burung.

Dengan pembuatan aplikasi ini agar dapat membantu penghobi burung khususnya bagi pemula agar tidak bingung dalam merawat burung okehannya. Selain itu penulis juga akan mencoba membuat aplikasi menggunakan Game Maker Studio. Software tersebut biasanya digunakan untuk membuat game pada *operating system* android, IOS dan Windows. Namun dengan fasilitas dan tool yang disediakan serta source code dan bahasa pemrograman yang mudah dipelajari dan memiliki banyak referensi di internet, penulis mencoba melakukan *develop* dengan *software* tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil rumusan :  
Bagaimana membuat sebuah aplikasi tutorial perawatan dan pelatihan burung berbasis android ?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan yang ada maka dibatasi permasalahan tersebut dengan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat untuk semua orang khususnya untuk penggemar burung ocehan.
2. Aplikasi ini hanya berisi tentang informasi tentang burung, suara kicauan, galeri burung, tips perawatannya.
3. Aplikasi yang dibuat hanya dapat digunakan pada smartphone berbasis Android.
4. Jenis burung yang ditampilkan: kenari, ciblek, betet, murai batu, love bird, kacer, kolibri, pleci.
5. Dalam perancangan dan proses pembuatan aplikasi menggunakan *User Interface* (UI) yang terdapat pada *software* pembuatnya.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang dapat dicapai adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi Tutorial Perawatan dan Pelatihan Burung Berbasis Android.
2. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terhadap penghobi burung untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap. Selain melakukan wawancara, penulis juga mencari sumber data yang berasal dari buku literatur, E-book, serta

artikel-artikel yang terdapat di berbagai website tentang teknik memelihara burung, informasi tentang burung serta informasi lainnya yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

### **1.5.2 Metode Pengembangan SDLC**

SDLC merupakan metode pengembangan sistem yang paling tua. SDLC memiliki 5 fase dalam penerapannya, yaitu fase *project planning*, *analysis*, *design*, *implementation* dan *support*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan, sistematika penulisan pada skripsi adalah sebagai berikut :

### **1.6.1 BAB I : PENDAHULUAN**

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

### **1.6.2 BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang membahas tentang teori-teori pendukung yang berhubungan dengan perancangan penelitian.

### **1.6.3 BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan kelayakan, analisis operasional dan perancangan aplikasi yang akan dibuat

### **1.6.4 BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi dan pengujian

### **1.6.5 BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan oleh penulis tentang penelitian.

