

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang smartphone saat ini, hampir semua manusia menggunakan alat komunikasi. Fungsi smartphone saat ini tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga banyak fungsi lain seperti browsing, social media, bermain games dan belajar serta fungsi-fungsi lainnya. Saat ini smartphone diproduksi oleh berbagai macam produsen baik lokal maupun internasional. Dan smartphone juga memiliki sistem operasi yang berbeda-beda dari Symbian, Blackberry OS, IOS, Android. Dari semuanya ini, smartphone yang menggunakan sistem operasi Android jadi yang paling ramai dipasaran. Perkembangan teknologi smartphone tersebut juga memiliki andil dalam mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu bidang yang terpengaruh adanya perkembangan teknologi smartphone adalah dibidang pendidikan.

Smartphone dalam dunia pendidikan, memiliki peranan salah satunya sebagai media pembelajaran pengganti buku konvensional. Pembelajaran Berbasis Android adalah sebuah media elektronik yang menyajikan materi-materi belajar bagi masyarakat umum yang berbentuk simulatif yang dibuat semenarik mungkin agar pengguna dapat mudah menangkap dan memahami isi yang disampaikan dari pembelajaran ini yang dijalankan oleh Device Android. Pembelajaran mengenai perkembangbiakan burung perkutut akan mengenalkan ciri-ciri jenis burung

perkutut yang berkualitas mengenai perawatan yang baik, kandang yang sesuai, proses hidup burung perkutut & pemberian makanan yang tepat dari mulai bertelur sampai burung perkutut akan dewasa. Mengembangbiakkan burung perkutut sama halnya seperti beternak burung-burung yang lain, dimana dalam proses beternak membutuhkan kepiawaian dalam menentukan indukan yang baik dan berkualitas. Burung perkutut yang memiliki kualitas suara dan berirama yang merdu menjadi tujuan semua penangkar burung, oleh sebab itu para penangkar harus mengetahui terlebih dahulu ciri-ciri fisik burung perkutut yang baik.

Pembuatan & perancangan aplikasi pembelajaran berbasis android mengenai perkembangbiakan burung perkutut ini bertujuan untuk membuat pembelajaran perkembangbiakan burung perkutut berbasis android. Aplikasi ini dibuat untuk dapat mempelajari serta memahami materi pembelajaran tentang perkembangbiakan burung perkutut karena burung ini juga terbelang golongan burung mahal & juga elegan, maka sangatlah menarik apabila kita lebih melestarikannya. Latar belakang tersebut yang membuat penulis tertarik untuk pembuatan & perancangan aplikasi pembelajaran berbasis android mengenai perkembangbiakan burung perkutut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan. Bagaimana merancang & membuat aplikasi pembelajaran berbasis android mengenai perkembangbiakan burung perkutut.?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan tidak melebar, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran perkembangbiakan burung perkutut akan mengenalkan ciri-ciri jenis burung perkutut yang berkualitas mengenai perawatan yang baik, kandang yang sesuai, proses hidup burung perkutut & pemberian makanan yang tepat dari mulai bertelur sampai burung perkutut akan dewasa.
2. Pembelajaran ini ditujukan untuk kalangan masyarakat umum terutama yang akan mengembangbiakkan burung perkutut.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan penelitian ini adalah :

1. Mempermudah dalam melakukan pencarian tentang cara mengembangbiakkan burung perkutut.
2. Memberikan alternatif pembelajaran secara digital untuk membantu kalangan masyarakat umum terutama yang akan mengembangbiakkan burung perkutut. Agar minat untuk mengetahui perkembangbiakan burung perkutut dalam hal ciri-ciri jenis burung perkutut yang berkualitas mengenai perawatan yang baik, kandang yang sesuai, proses hidup burung perkutut & pemberian makanan yang tepat dari mulai bertelur sampai burung perkutut akan dewasa.
3. Menambah wawasan mengenai perkembangbiakan burung perkutut yang terbilang golongan burung mahal & juga elegan, maka perlu pembelajaran untuk melestarikannya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Penulis

- a. Menambah wawasan penulis dalam dunia animasi serta dapat menjadi wadah bagi penulis untuk menuangkan segala kreativitasnya dibidang aplikasi berbasis android ini.
- b. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan berkreaitivitas dengan perkembangan dunia komputer dan teknologi disaat ini.
- c. Mengembangkan opini penulis untuk selalu percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam penyusunan skripsi.

2. Manfaat Bagi Masyarakat Umum

- a. Memudahkan kalangan masyarakat umum untuk memahami perkembangbiakan burung perkutut, serta proses kehidupan burung perkutut ini dengan membantu pihak kalangan masyarakat umum dalam menyampaikan materi dengan tampilan yang lebih menarik dari sekedar membaca buku.
- b. Menambah wawasan mengenai perkembangbiakan burung perkutut yang terbilang golongan burung mahal & juga elegan, maka perlu pembelajaran untuk melestarikannya.
- c. Membuat suatu media edukasi yang dapat juga digunakan sebagai bahan hiburan yang mengandung ilmu pengetahuan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Metode Pustaka

Penulis melakukan pengkajian kembali isi-isi yang relevan (review of related literature) dengan penelitian yang sedang dikerjakan. Sebuah studi yang dibuat dengan membaca banyak buku, majalah, artikel, jurnal penelitian dan sumber lainnya akan mempermudah peneliti dalam merumuskan kerangka konsep penelitian.

2. Metode Observasi

Penulis melakukan metode observasi agar aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu dari sebuah fenomena yang didasari pada pengetahuan yang mana dalam mendapatkan informasi-informasi tadi harus objektif, nyata serta dapat dipertanggung jawabkan.

3. Metode Wawancara

Penulis melakukan konsultasi dengan pihak-pihak yang terkait untuk dimintai keterangan, antara lain : peternak burung perkutut & masyarakat umum terutama yang akan mengembangbiakkan burung perkutut. Agar minat untuk mengetahui perkembangbiakan burung perkutut dalam hal, ciri-ciri jenis burung perkutut yang berkualitas mengenai perawatan yang baik, kandang yang sesuai, proses hidup burung perkutut & pemberian makanan yang tepat dari mulai bertelur sampai burung perkutut akan dewasa.

1.6.2 Pengembangan Sistem Menggunakan Metode MDLC (*Multimedia Develop Life Cycle*)

Pengembangan multimedia agar dapat dimasukkan dalam pembelajaran harus melalui tahapan-tahapan yang terancang dengan baik dan teratur agar produk multimedia yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan tepat digunakan dalam pembelajaran. Metode pengembangan multimedia menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahap, yaitu :

1. *Concept* (Konsep)

Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.

2. *Design* (Desain/Rancangan)

Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.

3. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi)

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.

4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan)

Waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi-materi sefta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.

5. *Testing* (Uji Coba)

Setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara massal.

6. *Distribution* (Menyebarkan Luaskan)

Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, download, ataupun media yang lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal – hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tinjauan pustaka atau referensi penelitian sebelumnya dan memaparkan teori yang berhubungan dengan pembelajaran perkembangbiakan burung perkutut, edukasi, perancangan & pembuatan aplikasi berbasis android beserta elemen-elemennya serta uraian mengenai Sistem Operasi Android.

BAB III Analisa & Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang analisa kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, tahapan produksi analisa kebutuhan sistem Perancangan & Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Mengenai Perkembangbiakan Burung Perkutut.

BAB IV Implementasi & Pembahasan

Bab ini berisikan uraian tentang pembahasan proses Pembelajaran Berbasis Android Mengenai Perkembangbiakan Burung Perkutut.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan untuk menyimpulkan hasil penelitian dan saran.