

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia tidak lepas dari adanya kegiatan sosial ,baik itu sosial dengan sesama manusia maupun dengan alam. Dari beberapa interaksi tersebut terdapat beberapa nama nama dalam bahasa ilmiah atau bisa disebut dengan istilah istilah yang mana dari istilah tersebut memiliki artinya. Berbagai macam istilah tersebut dapat kita temui dalam beberapa buku kamus , buku tersebut dibuat untuk memudahkan dalam mencari arti dari istilah yang tidak dimengerti.

Seiring dengan perkembangan jaman , beberapa tahun terakhir ini ponsel cerdas sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Salah satu ponsel cerdas itu adalah Android yang mana sistem operasi berbasis mobile ini di kembangkan oleh Google sejak tahun 2012. Sampai saat ini Android telah digunakan oleh sebagian besar pengguna ponsel cerdas di seluruh dunia. Sistem operasi yang berbasis open source ini banyak digunakan oleh pihak developer aplikasi untuk membuat beragam aplikasi yang bermanfaat dan di unggah ke Play Store, ada yang berbayar dan gratis.

Beberapa pelajaran sering kita temukan berbagai istilah istilah asing yang mana sulit untuk diingat. Untuk mencari arti dari istilah

tersebut maka membutuhkan kamus. Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial sendiri di bagi dalam beberapa subsitem mata pelajaran , mata pelajaran itu adalah Ekonomi , Geografi , Sosiologi . Untuk satu mata pelajaran dibutuhkan 1 kamus . Sehingga siswa ataupun guru membutuhkan beberapa buku kamus sekaligus. Dengan adanya beberapa buku tersebut dapat membuat waktu terbuang karena mencari arti dari istilah sesuai urutan abjad.

Disini penulis mencoba memberikan solusi untuk membuat beberapa macam kamus dalam satu aplikasi. Dalam hal ini penulis akan membuat aplikasi dari Android SDK Development.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yang dihadapi yaitu Bagaimana membuat kamus pintar ilmu pengetahuan sosial berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini , agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya , maka dijabarkan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya berjalan dalam Sistem Operasi Android.
2. Isi kamus hanya istilah - istilah umum yang sering digunakan .
3. Aplikasi kamus ini di susun sesuai huruf abjad A sampai dengan Z.

4. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Eclipse, Android Software Development Kit (SDK), Android Development Tools (ADT), Corel Draw.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

a. Adapun maksud dari penelitian ini adalah :

1. Menambah keahlian penulis dalam merancang aplikasi mobile berbasis android.
2. Sebagai media belajar istilah – istilah penting ilmu pengetahuan sosial untuk masyarakat khususnya untuk pelajar.

b. Penelitian ini memiliki tujuan :

1. Menjadikan penelitian ini sebagai lingkungan pembelajaran, Sehingga kelak diharapkan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan aplikasi Kamus Lengkap lain berbasis Android.
2. Menghasilkan aplikasi kamus android pada ponsel pintar untuk mempermudah dalam pencarian istilah asing dalam ilmu pengetahuan sosial.

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Metode Studi Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dengan menganalisa data yang mendukung dalam pembuatan aplikasi pengenalan kamus ilmu pengetahuan sosial berbasis android.

3. Perancangan Sistem

Perancangan aplikasi dan menerapkan hasil analisis berdasarkan rancangan yang dibuat.

4. Testing Sistem

Penerapan dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

5. Uji Coba Sistem

Pengujian kelayakan atau tidaknya sebuah sistem untuk dipergunakan berdasarkan hasil implementasi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas kerangka penulisan dalam penelitian meliputi latar belakang masalah , rumusan masalah, batasan masalah ,tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka , dasar dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan ke dalam perangkat mobile, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang daftar pustaka dan literatur-literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi.

LAMPIRAN

Berisi segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian, Seperti halnya listing program / yang lainnya, jika ada.