

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Hewan atau disebut juga dengan binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan Animalia atau metazoa, adalah salah satu dari berbagai makhluk hidup di bumi. Sebutan lainnya adalah fauna dan margasatwa atau satwa saja.

Vertebrata adalah subfilum dari Chordata, mencakup semua hewan yang memiliki tulang belakang yang tersusun dari vertebra. Vertebrata adalah subfilum terbesar dari Chordata. Ke dalam vertebrata dapat dimasukkan semua jenis ikan, amfibia, reptil, burung, serta hewan menyusui.

Taksonomi merupakan cabang dari ilmu biologi yaitu ilmu yang mempelajari tentang pengklasifikasian berbagai jenis makhluk hidup. Pengetahuan tentang ilmu biologi maupun taksonomi umumnya telah diajarkan pada siswa SMP dan SMA. Metode belajar yang ada saat ini umumnya hanya melalui peran pengajar atau seorang guru yang melalui buku-buku ilmu pengetahuan mungkin sudah tidak begitu efektif bahkan kurang diminati bagi pelajar atau umumnya.

Melainkan harus diakui bahwa tugas penting seorang guru adalah membelajarkan peserta didiknya dengan menggunakan alat bantu media dan menjalankan metode yang cocok untuk bahan yang diajarkan. Oleh karena dilakukan secara terencana dan bertujuan, maka seharusnya penggunaan metode mengajar yang tepat, pelibatan media atau alat peraga yang diperlukan dan menunjang proses pembelajaran.[1]

Dan semakin berkembangnya ilmu informasi dan teknologi komunikasi telah mengubah cara dan gaya hidup masyarakat dalam kegiatan sehari-hari untuk mendapatkan cara yang lebih mudah ataupun praktis.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis membuat Perancangan Aplikasi Taksonomi Hewan Vertebrata Berbasis Android, sebagai salah satu pilihan media belajar yang mudah digunakan agar masyarakat khususnya para pelajar dapat lebih mengenal tentang dunia hewan dan klasifikasinya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat Aplikasi Perancangan Aplikasi Taksonomi Hewan Vertebrata Berbasis Android yang dapat digunakan sebagai media belajar untuk pelajar maupun masyarakat umum?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, dalam skripsi ini penulis membatasinya pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dikhususkan untuk membahas tentang hewan vertebrata atau hewan bertulang belakang.
2. Aplikasi akan menampilkan Informasi data taksonomi ilmiah hewan vertebrata.
3. Hewan vertebrata yang dimaksud yaitu pengelompokannya ada lima kelas yaitu pisces, amphibi, reptilia, aves dan mamalia.

4. Aplikasi ini dapat menampilkan beberapa contoh spesies hewan vertebrata atau hewan bertulang belakang
5. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Eclipse

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada “Perancangan Aplikasi Taksonomi Hewan Vertebrata Berbasis Android” ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi berbasis android yang dapat menjelaskan dasar-dasar pengelompokan dunia hewan vertebrata sebagai sarana media belajar.
2. Membantu masyarakat umum dan khususnya pelajar yang ingin mempelajari dunia hewan vertebrata dengan media yang lebih masa kini.
3. Turut serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memberikan kontribusi untuk mengenalkan dunia hewan vertebrata melalui teknologi smartphone.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi dan pembuatan laporan skripsi “Perancangan Aplikasi Taksonomi Hewan Vertebrata Berbasis Android” adalah:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data sebagai pendukung dalam perancangan aplikasi dan penulisan laporan skripsi

1.5.2 Metode Analisa Data

Metode yang digunakan untuk menganalisa data-data dan informasi yang telah diperoleh untuk diidentifikasi dan ditindak lanjuti untuk membuat rekomendasi dan solusi perancangan sistem aplikasi

1.5.3 Metode Eksperimental

Metode yang digunakan untuk merealisasikan perancangan aplikasi dengan melakukan percobaan membangun aplikasi dengan tahapan analisis, desain, dan perancangan sistem.

1.5.4 Metode Pengujian

Metode yang digunakan untuk menguji coba aplikasi yang telah dibuat untuk diamati sehingga hasil akhir aplikasi sesuai dengan rancangan seperti yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini disusun dalam format 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, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, , metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, identifikasi masalah , analisis kelayakan, UML, dan rancangan tampilan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas proses implentasi yang dihasilkan dari bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan dari skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

