

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi informasi memacu meningkatnya inovasi. Teknologi informasi yang terus berkembang sampai saat ini adalah *Mobile Phone*. Salah satu sistem operasi yang digunakan adalah Android, yaitu sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile yang mencakup aplikasi sistem operasi, *middlewere* dan aplikasi. Android SDK menyediakan fitur dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada *platform* Android dengan menggunakan Bahasa pemrograman Java [1].

Handlettering merupakan seni menggambar huruf atau kata yang dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan alat gambar. Perkembangan *handlettering* saat ini semakin berkembang pesat. Sejak tahun 2007, pencarian untuk "*handlettering*" telah meningkat 1.000%. Dengan kemampuan *handlettering*, dapat menjual hampir semua jenis produk, seperti logo *design*, kaos, ataupun karya seni [2].

Aktifitas masyarakat yang semakin padat dan mobilitas tinggi menuntut kebutuhan akan media yang lebih praktis, dalam hal ini media yang dimaksud adalah berbasis *mobile*. Oleh karena itu, penulis termotivasi untuk membuat "Aplikasi Dasar-dasar *Handlettering* untuk Pemula Berbasis Android". Dengan

adanya aplikasi ini diharapkan memudahkan pengguna untuk mempelajari dasar-dasar pembuatan *handlettering*.

1.2 **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat Aplikasi Dasar-dasar *Handlettering* untuk Pemula Berbasis Android?

1.3 **Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung sistem Android minimal versi 2.3.
2. Dalam siklus SDLC *waterfall* aplikasi ini hanya sampai implementasi dan testing.
3. Aplikasi ini hanya memuat dasar-dasar dalam *handlettering*.
4. *Software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini yaitu:
 - a. *Android Studio*.
 - b. *Android SDK (Android Software Development Kit)*.
 - c. *ADT (Android Development Tools)*.
5. Sumber pengetahuan mengacu pada ilmu seorang praktisi *handlettering* Hendry Juanda, yang sudah melakukan kegiatan *handlettering* selama lebih dari 5 tahun.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud

Adapun maksud dari penelitian ini adalah sebagai syarat lulus peneliti dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu para pemula dalam *handlettering* untuk memudahkan mereka mempelajari dasar-dasar dalam *handlettering*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberi pengetahuan baru dan masukan-masukan ilmu baru kepada mahasiswa di lingkungan kampus.
2. Aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media untuk membantu para pemula dalam *handlettering* untuk mempelajari dasar-dasar dalam *handlettering*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan sekumpulan peraturan kegiatan dan prosedur yang digunakan pelaku disiplin ilmu. Metode merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara. Penelitian merupakan penyelidikan yang sistematis dan terorganisir untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data menggunakan Metode Wawancara yaitu menanyakan langsung pengetahuan kepada ahli sekaligus praktisi, bernama Hendry Juanda. Hasil yang diperoleh berupa pengetahuan tentang dasar-dasar membuat karya *handlettering*.

1.6.2 Metode Analisis

Menganalisa data-data hasil wawancara yang sebelumnya telah dikumpulkan.

1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan spesifikasi perangkat lunak untuk membantu proses pengolahan data pada aplikasi yang diusulkan. Perancangan program merupakan pembuatan solusi dari pemecahan kasus atau masalah yang timbul. UML digunakan dalam perancangan aplikasi ini.

1.6.4 Metode Implementasi

Dalam hal ini dilakukan pengimplementasian terhadap apa yang telah dirancang. Penulis menggunakan *software* Android studio dan SQLite manager.

1.6.5 Metode Pengujian

Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat dapat berjalan dengan baik. Penulis menggunakan metode pengujian *white box testing* dan *black box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan perincian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

BAB II : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas tentang gambaran umum penelitian, yaitu analisa dan perancangan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang bagaimana aplikasi digunakan atau berfungsi serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan laporan yang ditulis, dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA