

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berperan penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya digunakan pada pekerjaan, tetapi juga digunakan untuk mendapatkan informasi yang kita butuhkan. Smartphone adalah salah satunya teknologi yang terus berkembang dengan menggunakan sistem operasi. Salah satu sistem operasi smartphone adalah Android. Android, sistem operasi open source berbasis linux dalam bahasa pemrograman java yang dikembangkan oleh Google. Smartphone berbasis android tidak hanya digunakan sebagai kegiatan sehari-hari tetapi juga sebagai media informasi yang sangat memudahkan dan membantu kita untuk mendapatkan informasi dengan cepat saat kita butuhkan kapanpun dan dimanapun, seperti kamus yang dapat membantu kita saat kita ingin mengetahui suatu arti atau pengertian tertentu.

Kempo adalah salah satu cabang olahraga bela diri dari jepang yang dulunya mata pelajaran olahraga dan beladiri bagi calon-calon biksu yang sekarang sudah banyak masyarakat luas yang ingin mempelajari salah satu beladiri ini, dan untuk membantu dalam mempelajari beladiri kempo ini agar lebih mudah maka diperlukan pembuatan kamus kempo berbasis *mobile*. Dengan menggunakan konsep *mobile*, maka kamus kempo ini dapat di gunakan oleh banyak orang karena sudah banyak pengguna smartphone saat ini. Pembuatan kamus kempo ini di khususkan untuk masyarakat atau pengguna yang ingin

mengetahui arti atau istilah-istilah yang ada di salah satu cabang olahraga bela diri kempo. Dengan adanya aplikasi kamus kempo ini semoga dapat menambah wawasan tentang seni bela diri kempo, khususnya para pengguna yang ingin mencari istilah-istilah, arti, maupun informasi tentang kempo.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu bagaimana melakukan pembuatan kamus kempo berbasis *mobile* untuk dapat menampilkan informasi yang dibutuhkan dan siap digunakan.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

- Aplikasi ini kompetibel dengan Smartphone Android minimum versi 4.0 (Ice Cream Sandwich).
- Fasilitas yang disajikan yaitu tentang daftar direktori kamus, *about*, dan admin.

Sebagai software pendukung dalam perancangan *aplikasi* ini penulis menggunakan Eclipse, SQLite Manager, Adobe Collection Photoshop CS 5, XAMPP dan Adobe Collection Dreamweaver CS 5.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dan Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membuat aplikasi kamus kempo berbasis *mobile* yang dapat membantu pengguna yang ingin mencari dan mendapatkan informasi tentang istilah-istilah pada cabang olahraga bela diri kempo.

#### 1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul "Pembuatan Kamus Kempo Berbasis *Mobile*" ini sebagai berikut :

##### 1. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam pembuatan laporan skripsi ini, maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

##### a. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan penulis bersumber dari literatur (buku-buku pendukung) dan referensi lain baik dari media cetak maupun elektronik yang berkaitan dengan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

##### b. Metode Observasi

Metode ini merupakan observasi bagaimana membuat aplikasi kamus berbasis *mobile* serta mengamati aplikasi kamus yang sudah ada sebagai bahan referensi.

##### 2. Metode Analisis

Pada tahap analisis aplikasi kamus kempo berbasis *mobile* ini penulis menggunakan analisis SWOT (Strength, Weaknes, Opportunity, Threat).

Analisis SWOT adalah metode perancangan strategis yang digunakan untuk menganalisis dan evaluasi pada aplikasi ini.

### 3. Metode Perancangan

Metode ini dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya. Mulai dari konsep, perancangan desain, dan selanjutnya pembuatan aplikasi. Pada metode perancangan penulis menggunakan Unified Modeling Language (UML).

### 4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan dalam perancangan aplikasi ini terdiri dari konsep kamus, perancangan (desain), pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian (testing).

### 5. Metode Testing

Metode testing pada aplikasi ini menggunakan Black box testing. pengujian Black box testing berfokus pada keperluan dari aplikasi ini. tes dilakukan untuk memastikan bahwa semua program berjalan dengan baik.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan pembuatan aplikasi. Pada bab ini juga berisi tentang *tools/software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil dari tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, implementasi desain, uji coba dan implementasinya.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari penelitian pembuatan Aplikasi Kamus Kempo Berbasis *Mobile* serta saran untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi guna pengembangan lebih lanjut.