

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak lepas dengan adanya berbagai macam makhluk hidup lainnya yang berada di alam semesta seperti hewan, dimana itu semua terdapat dan bisa kita pelajari dalam dunia biologi. Pengenalan makhluk hidup hewan sangatlah penting bagi dunia pembelajaran maupun dunia kehidupan. Pengenalan-pengenalan hewan atau disebut Ensiklopedia hewan yang mempelajari tentang ciri-ciri, gambar, dan penjelasannya lainnya tentang hewan.

Ensiklopedia adalah sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara komprehensif dan cepat dipahami serta dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku (<https://id.wikipedia.org/wiki/Ensiklopedia>).

Ensiklopedia memberikan penjelasan secara mendalam dari yang kita cari yang pada umumnya tercetak dalam bentuk buku yang tebal dan berat untuk dibawa kemana-mana membuat orang semakin kurang berminat untuk mempelajarinya. Mempelajari ensiklopedia dalam pencarian membutuhkan waktu yang lama dengan membuka lembar perlembar buku.

Perkembangan teknologi *gadget* yang saat ini menyebabkan banyak masyarakat terutama anak usia sekolah mengalami perubahan dalam belajar. Khususnya dalam hal ini tentang pembelajaran ensiklopedia hewan langka anak – anak usia sekolah kurang berminat membaca dan membawa buku yang cukup tebal. Diera modern saat ini gadget diharapkan menjadi alat bantu dalam aktifitas ataupun pembelajaran anak usia sekolah.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, dan memanfaatkan perkembangan teknologi penulis ingin membuat aplikasi ensiklopedia hewan langka berbasis mobile atau mobile android. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penulis mengambil judul skripsi “**Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Hewan Langka Berbasis Android**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu, Bagaimana Merancang aplikasi ensiklopedia hewan Langka berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan diteliti dibatasi agar penelitian terfokus pada tujuan yang ingin dicapai. Batasan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Aplikasi Ensiklopedia hewan ini dikhususkan untuk hewan langka terdapat informasi tentang hewan, gambar, dan keterangan lainnya.
2. Aplikasi ini menggunakan metode *sequential search* dalam pencarian.

3. Aplikasi ini dijalankan pada handphone yang didukung dengan sistem berbasis operasi android.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membuat ensiklopedia hewan langka berbasis android.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dibangunnya “Aplikasi Ensiklopedia Hewan langka Berbasis Android”.

- a. Menambah pengetahuan informasi tentang hewan terutama hewan-hewan langka.
- b. Mempermudah pencarian dalam mengetahui hewan langka.
- c. Alat bantu dalam pembelajaran.
- d. Bersifat *portable*, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama *mobile* aktif.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun susunan penulisan laporan ini, penyusunannya diuraikan dalam beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian, yang terdiri dari Aplikasi Ensiklopedia Hewan Langka Berbasis Android.

BAB III : METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang analisa sistem berjalan, usulan analisa, metode pengumpulan data, metode pendekatan sistem dan kerangka berpikir. Pada bab ini juga Menjelaskan desain perancangan aplikasi yang akan di buat.

BAB IV : HASIL DAN IMPLEMENTASI

Menjelaskan hasil penelitian dan implementasi pada aplikasi ensiklopedia hewan langka berbasis android.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan jawaban dari rumusan masalah dan hipotesis, yang disusun berdasarkan hasil analisis dan pembahasan.