

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini yang sangatlah pesat. Salah satunya yaitu *mobile phone* atau yang biasa dikenal sebagai *handphone*. *Handphone* merupakan perangkat elektronik sangat dekat dengan masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi membuat peralatan mobile ini mampu memberikan dan menyajikan informasi kepada masyarakat. Walaupun penyajiannya hanya sebatas layar, namun *mobile phone* cukup efisien bagi penggunaanya dimana mobilitasnya sangat tinggi dan terjangkau di semua kalangan masyarakat.

Bagi masyarakat sekarang ini yang kurang mengenal flora dan fauna, adanya peralatan mobile ini diharapkan mampu membantu mereka dalam mencari informasi flora dan fauna. Dalam hal ini peneliti mengangkat tentang informasi flora dan fauna yang ada di dunia ini. Dimana masyarakat masih sangat awan mengenai flora dan fauna yang langka.

Dengan adanya aplikasi ini masyarakat, terutama orang tua dan guru TK bisa mengajarkan kepada anak-anak mereka untuk lebih mengenal flora dan fauna pada umumnya. Karena kesibukan orang tua sekarang ini, mereka tidak mempunyai waktu untuk membimbing anaknya. Sehingga anak kurang pengetahuannya terhadap flora dan fauna.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis bermaksud membuat sebuah aplikasi pengenalan dan pembelajaran tentang flora fauna untuk anak TK yang berbasis Mobile Android. Oleh karena itu, penulis memilih topik untuk Tugas Akhir dengan judul “Aplikasi pembelajaran dan pengenalan flora dan fauna untuk anak TK berbasis Android”.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah bagaimana merancang dan membuat sistem informasi yang memiliki unsur pendidikan, mudah dipelajari dan dipahami oleh anak TK dan masyarakat luas yang mampu memberikan informasi tentang flora dan fauna yang berada di sekitar mereka.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam aplikasi “Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Flora dan Fauna Berbasis Android” adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini bisa berjalan di platform/OS Android 2.3 (*gingerbread*) sampai dengan platform/OS Android 4.2 (*jellybean*).
2. Aplikasi ini menampilkan flora dan fauna beserta suara dan namanya.
3. Aplikasi ini hanya memuat flora dan fauna yang di hidup di Indonesia.
4. Flora yang ada di aplikasi ini hanya buah-buahan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi mobile ini adalah Membuat aplikasi yang mampu memberikan pengetahuan tambahan tentang flora dan fauna kepada anak TK.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1) Bagi pengguna

Aplikasi ini bisa membantu anak TK untuk mengenal flora dan fauna yang ada di dunia ini.

2) Bagi penulis

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah penulis dapat menerapkan bahasa pemrograman yang selama ini dipelajari dalam perkuliahan.

1.6. Sistematika Penulisan

Pada bagian ini terdiri dari lima bagian pokok pembahasan, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan. Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.