

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi saat ini kebutuhan informasi yang efektif dan efisien sangatlah penting. Di dunia ilmu informatika pada dewasa ini berkembang dengan pesat sekali sejalan dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, oleh sebab itu, tidaklah mengherankan apabila orang-orang awam yang baru mengetahui maupun yang sudah mengetahui ilmu informatika belum tentu tahu semua istilah-istilah informatika baik yang sudah ada maupun istilah-istilah informatika yang baru.

Walaupun demikian, sampai saat sudah ada banyak istilah-istilah yang dibukukan dalam bentuk buku kamus. Tetapi malah makin menyulitkan penggunaannya karena harus mencari istilah dan penjelasannya dengan cara manual. Hal ini mengakibatkan informasi yang didapatkan kurang efektif dan efisien. Oleh karena itu maka dibuatlah aplikasi “**Kamus Istilah Informatika**”.

Dengan peranan aplikasi ini adalah agar dapat mencari istilah-istilah dalam kamus istilah informatika lebih cepat, mempermudah melihat penjelasan dari suatu istilah sehingga tidak usah mencari daftar istilah dari buku kamus.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan membuat penyempurnaan dengan mengambil judul “**Pembuatan Aplikasi Kamus Istilah Informatika**” yang diharapkan akan berguna sebagai bahan pembelajaran, diskusi, dan mengasah wawasan diri di bidang informatika. Aplikasi ini dibuat atau ditujukan untuk

pelajar, mahasiswa dan yang memerlukan aplikasi ini dalam mempermudah mencari istilah dan penjelasannya yang kurang di pahami.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan apa yang telah diuraikan diatas, bahwa dapat diidentifikasi masalah yang ada untuk merancang dan membuat suatu aplikasi harus bisa mencari istilah informatika dan penjelasanya dengan cepat dan mudah. Tidak seperti di buku kamus yang ada, pada aplikasi ini tidak perlu mencari satu per satu halaman dari buku untuk mencari istilah informatika dan penjelasanya. Hanya dengan menuliskan istilah informatika di tempat yang sudah tersedia, nantinya sistem aplikasi ini akan mencarinya dengan cepat dan mudah. Dan setelah itu dapat memakai fitur lain untuk mencetak istilah informatika dan penjelasanya yang sudah dicari.

Selain itu dapat melakukan penambahan istilah informatika dan penjelasanya dengan cara menambahkannya pada tempat yang tersedia. Dan secara tidak langsung aplikasi ini dapat memberikan informasi yang sangat penting bagi penggunanya. Dengan demikian aplikasi ini dapat difungsikan sebagaimana mestinya dan berguna untuk para penggunanya.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan-batasan pembahasan ini dihubungkan dengan masalah yang diuraikan pada identifikasi masalah diatas adalah:

1. Mampu mencari istilah informatika dan penjelasannya sesuai kebutuhan.

2. Mampu mencari istilah singkatan informatika dan penjelasannya sesuai kebutuhan.
3. Mencetak istilah informatika dan penjelasannya dengan keseluruhan ataupun dengan memilih istilah informatika yang ingin dicetak maksimal 10 istilah yang akan dicetak.
4. Mencetak istilah singkatan informatika dan penjelasannya dengan keseluruhan ataupun dengan memilih istilah singkatan informatika yang ingin dicetak maksimal 10 istilah singkatan yang akan dicetak.
5. Fitur penambahan istilah informatika dan penjelasannya di aplikasi ini.
6. Fitur penambahan istilah singkatan informatika dan penjelasannya di aplikasi ini.
7. Fitur-fitur video tutorial yang mendukung kepada pengetahuan informatika untuk memberikan pembelajaran lebih.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan**

Maksud dan Tujuan dari perancangan dan pembuatan aplikasi ini merupakan kamus yang dirancang dan dibuat secara terkomputerisasi yang dapat mempermudah mencari istilah informatika dan penjelasannya, penambahan istilah informatika dan penjelasannya yang baru dengan cepat dan mudah mencarinya, dan dapat dicetak sesuai istilah informatika dan penjelasannya yang telah dicari sebelumnya.

Dengan aplikasi ini semua yang berhubungan dengan pengetahuan informatika akan senantiasa tersampaikan. Selain pencarian istilah informatika

dan penjelasannya, dapat juga menggunakan fitur lain yaitu menyediakan video tutorial yang mendukung pembelajaran yang lebih kepada pengguna.

### **1.5. Metode Penelitian Literatur**

Metode Penelitian Literatur yang digunakan, yaitu:

#### **1. Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori literatur, mencari data dan informasi di internet serta buku-buku yang berhubungan dengan merancang dan membuat aplikasi ini.

#### **2. Studi Lapangan**

Studi lapangan dilakukan untuk mendapatkan data-data dan keterangan-keterangan yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

Studi lapangan ini meliputi:

- **Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada orang-orang yang sedang mempelajari istilah informatika.

- **Observasi**

Penelitian dilakukan dengan mengamati secara langsung bagaimana proses pembelajaran bagi yang mencari istilah informatika dari sumber-sumber yang ada.

### 3. Studi Komparasi

Untuk menghasilkan suatu aplikasi kamus istilah informatika berbasis komputer maka akan melakukan studi perbandingan terhadap sistem yang ada pada internet maupun yang sudah ada.

## 1.6. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah metode *Waterfall* (*air terjun*), *Waterfall* adalah sebuah proses pengembangan aplikasi yang sistematis dan sekuensial yang terdiri dari tahapan sebagai berikut :

### 1. Analisa Kebutuhan (*Analisis*)

Dilihat dari tujuannya bahwa pengguna langsung dapat menggunakan tanpa harus berkonsultasi dahulu. Di sisi lain bisa terjadi hal-hal yang mungkin terjadi, maka dari itu permasalahan tersebut harus bisa dipahami oleh *user*.

### 2. Perancangan (*Design*)

Perancangan aplikasi merupakan proses yang menggambarkan fungsi dari aplikasi dan langsung dapat digunakan di komputer yang berbeda.

### 3. Pengkodean (*Coding*)

Coding merupakan perancangan yang harus ditranslasikan kedalam bentuk bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Dan pengkodean ini dilakukan secara rinci dan dapat dikerjakan secara mekanis. Dari tahap ini, coding harus dituliskan ke program secara rinci pada setiap modulnya.



## **1.8. Sistematika Pembahasan**

Laporan ini terdiri dari lima bab, penulis menambahkan beberapa lampiran yang berhubungan dengan bab-bab sebelumnya. Pembahasan dari laporan ini dijabarkan sebagai berikut :

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian literatur, metode pengembangan aplikasi, rencana kegiatan, dan sistematika pembahasan.

### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan membahas tentang teori-teori yang digunakan sebagai dasar pendukung dari penulisan proposal untuk pembuatan aplikasi, baik yang berkaitan langsung dengan masalah yang dibahas maupun yang hanya berfungsi sebagai penunjang dari masalah yang sedang dibahas.

### **3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Berisikan analisa kebutuhan dan perancangan aplikasi yang akan dibangun.

### **4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Dalam bab ini akan dibuat suatu implementasi aplikasi yang telah dirancang dan pengujian aplikasi yang telah dikembangkan.

### **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan kesimpulan dari penulisan laporan tugas akhir dan saran-saran yang berkaitan dengan penulisan laporan.