

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Teknologi yang modern saat ini kita ketahui bahwa banyak fasilitas yang dapat digunakan dalam memperoleh informasi secara lebih mudah dan efektif dengan memanfaatkan sistem operasi yang berkembang antara lain *mobile phone* dan *smartphone*. Salah satu sistem operasi yang digunakan untuk *mobile phone* dan *smartphone* antara lain *Andorid*. Keunggulan utama *Android* adalah gratis dan *open source*, yang membuat *smartphone*. Salah satu sistem operasi yang digunakan untuk *mibile phone* dan *smartphone* antara lain *Android*. Keunggulan utama *android* adalah gratis dan *open source*, yang membantu *smartphone android* dijual lebih murah dan banyak digunakan dikalangan masyarakat. Sejalan berjalannya perkembangan teknologi yang ada di sekarang ini, kita dituntun pula untuk beradaptasi dengan perkembangan tersebut, sehingga sumber daya manusia (SDM) harus berkembang pula.

Desain grafis dan periklanan adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam disain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. disain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (disain). Sebanagai sebuah ilmu, desain grafis dan periklanan memiliki istilah istilah yang harus di ketahui untuk lebih mengenal dalam ilmu desain grafis dan periklanan.

Dengan adanya system oprasi *android* semakin banyak yang dapat mendukung dan membantu dalam penyelesaian masalah, salah satunya adalah untuk menterjemahkan istilah, karena selama ini penerjemah bahasa atau istilah yang beredar di masyarakat masih bersifat umum dalam bentuk buku sehingga dirasakan kurang praktis dan

sedikit menyulitkan bagi pengguna dalam melakukan penerjemahan bahasa atau istilah tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu sistem aplikasi penerjemah istilah yang berbasis *Android*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu bagi pengguna nya dalam pencarian istilah.

Berdasarkan permasalahan di atas memunculkan gagasan untuk penulisan mengambil judul penelitian **Pencarian Data Pada Kamus *Desain grafis dan periklanan Menggunakan Metode *Sequential* berbasis *Android**** Untuk membantu dan memudahkan mahasiswa maupun masyarakat umum untuk mengetahui serta memahami tentang istilah dalam desain grafis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka permasalahan yang akan diselesaikan adalah merancang sebuah kamus istilah desain grafis dan periklanan berbasis *android* serta dapat mengaplikasikannya pada *smardphone* dengan baik dan sesuai dengan tujuan.

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup yang ada dalam penelien sebagai berikut:

### **1.3.1 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian di lakukan selama 3 bulan yaitu terhitung pada tanggal 28 Juni 2017 hingga 28 Agustus 2017.

### **1.3.2 Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di Radar TV Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Sultan Agung No.18 Kedaton,, Kota Bandar Lampung, Lampung 35124.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan Masalah yang ada dalam penelitian sebagai berikut:

1. Penyampaian kamus ini lebih ditekankan untuk mencari istilah dalam desain grafis dan periklanan.
2. Aplikasi di gunakan pada sistem operasi *Adroid 4.0 (Kitkat)*.

#### **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun suatu aplikasi kamus berbasis *android* yang dapat digunakan untuk mempermudah mencari istilah dalam desain grafis agar dapat digunakan secara umum sehingga mampu memberikan kemudahan bagi pengguna

##### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Meberikan serta menyebarkan pengetahuan dan pemahaman tentang ilmu desain grafis.
2. Memudahkan pengguna dalam pencarian istilah desain grafis secara tepat dan cepat.
3. Memudahkan bagi pengguna dalam mempelajari dasar dari ilmu desain grafis dan periklanan. memahami arti dari istilah-istilah dalam desain grafis dan periklanan tersebut

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan dalam memberikan gambaran secara utuh penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

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

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang ditanyakan dalam perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam merancang dan membuat aplikasi.

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang desain aplikasi yang baru.

### **BAB V. SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari aplikasi yang telah dikembangkan dan saran-saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.