BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi memudahkan pengunanya untuk mengakses informasi-informasi terutama yang dianggap penting dalam kehidupan mereka. Saat ini TI dibuat dengan memperhatikan faktor *user friendly*. Dengan demikian siapa pun pemakai teknologi informasi, dari berbagai lapisan masyarakat, dapat ikut memanfaatkan teknologi untuk mempermudah kehidupan mereka.

Katalog merupakan salah satu cabang dari teknologi informasi. Katalog merupakan sebuah daftar dari koleksi yang disusun secara sistematis sehingga diharapkan nantinya memungkinkan para pengguna dapat mengetahui dengan mudah koleksi apa yang dimiliki dan dimana koleksi tersebut dapat ditemukan. Katalog dianggap sebagai teknologi yang tepat dan efisien untuk menyampaikan informasi.

Dengan banyaknya penggemar anjing yang memiliki pengetahuan minim mengenai berbagai jenis anjing ras yang ada serta informasi yang bersangkutan, maka diharapkan adanya sebuah alat bantu yang dapat membantu mengolah data-data yang lengkap menjadi sebuah informasi yang dapat berguna dalam membantu memberikan pengetahuan mengenai anjing ras lebih lanjut terhadap para penggemar anjing ras.

Oleh karena itu, untuk mempermudah pemilihan jenis hewan anjing ras sebagai peliharaan maka diperlukan suatu katalog yang dibuat untuk memberikan suatu informasi tentang beraneka ragam jenis anjing ras yang populer dan informasi yang lebih lanjut mengenai hewan

tersebut. Perangkat lunak katalog hewan peliharaan anjing ras berbasis multimedia ini dibuat agar pengguna dapat lebih mudah dalam mengakses suatu informasi tentang jenis hewan peliharaan anjing dan dibuat dengan memperhatikan faktor kemudahan bagi pengguna dan dikemas secara menarik dengan menggunakan teknologi multimedia, sehingga pengguna lebih tertarik didalam menggali informasi tentang berbagai macam jenis anjing yang ada serta apa saja yang dibutuhkan dalam pemeliharaan hewan anjing tersebut serta mengetahui kegunaan hewan tersebut bagi pemiliknya.

Diharapkan nantinya perangkat lunak ini dapat menyediakan informasi yang dapat digunakan oleh pengguna khususnya pecinta anjing untuk mendapatkan keterangan tentang berbagai macam jenis anjing ras yang populer serta apa saja yang dibutuhkan dalam pemeliharaan hewan tersebut sesuai dengan kriteria yang ada.

I.2 Rumusan Masalah

Masalah-masalah yang timbul dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun perangkat lunak katalog hewan anjing ras populer berbasis multimedia yang dapat menjadi sumber informasi bagi pengguna?
2. Bagaimana membuat perangkat lunak yang menarik dan *user friendly* serta interaktif dengan menggunakan elemen-elemen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) sehingga mudah

diakses dan dimengerti oleh pengguna dengan baik.

I.3 Batasan Masalah

Mengingat begitu besarnya cakupan untuk pembangunan perangkat lunak katalog hewan anjing ras populer berbasis multimedia, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menampilkan informasi kategori anjing, jenis anjing, serta tips dalam memberikan perawatan terhadap anjing.
2. Perangkat lunak katalog hewan anjing ras berbasis multimedia ini dibangun dengan menggunakan Microsoft Visual Basic. NET 2003, Macromedia Flash dan SQL Server 2000 sebagai basis datanya.
3. Elemen multimedia yang akan digunakan dalam menyajikan katalog hewan anjing ras berbasis multimedia ini adalah teks, gambar, suara, animasi dan video.

I.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, maka tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Membangun perangkat lunak katalog hewan anjing ras populer berbasis multimedia yang dapat menjadi sumber informasi.
2. Membuat perangkat lunak yang menarik dan *user friendly* serta interaktif dengan menggunakan elemen-elemen multimedia (teks, gambar, suara,

animasi, video) sehingga mudah diakses dan dimengerti oleh pengguna dengan baik.

I.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Metode Studi Pustaka

   Metode studi pustaka dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari referensi yang dapat mendukung untuk pembentukan aplikasi yang akan dibuat dengan melalui buku dan artikel yang terkait.

2. Metode Pembangunan Aplikasi

   Langkah-langkah dari metode ini yaitu:

   a. Analisis

      Menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat dan dituangkan dalam dokumen SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak).

   b. Perancangan

      Merancang aplikasi berdasarkan hasil analisis yang ada dan dituangkan dalam dokumen DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak).

   c. Pengkodean

      Mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam software yang bersangkutan.

d. Pengujian

Menguji aplikasi yang telah dibuat pada langkah pengkodean dan dituangkan dalam dokumen PDHUPL (Perancangan, Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak).

I.6 Sistematika Penulisan

Dokumen tugas akhir terdiri atas lima bab yaitu:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

   Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode yang digunakan, dan sistematika penulisan laporan.

2. **BAB II LANDASAN TEORI**

   Pada bab ini akan diuraikan mengenai dasar teori yang akan digunakan dalam merancang dan membuat perangkat lunak yang ada sebagai pedoman dalam pengerjaan tugas akhir.

3. **BAB III ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK**

   Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan desain dalam membangun aplikasi katalog hewan anjing ras populer berbasis multimedia, serta deskripsi mengenai kebutuhan aplikasi ini.

4. **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

   Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan aplikasi, serta hasil pengujian terhadap aplikasi.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.