BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era grobalisasi ini perkembangan teknologi khususnya komputer begitu pesat karena hampir memasuki semua lapisan kehidupan masyarakat. Saat ini komputer sudah menjadi barang yang tidak aneh lagi bagi masyarakat. Hal ini terbukti dengan berkurangnya pekerjaan yang manual dan mulai digantikan oleh komputer, baik itu pekerjaan yang sederhana sampai proyek-proyek yang besar dan komplek.

Program-program komputer yang sudah beredar masih perlu dikembangkan dan ditingkatkan lagi keefektifitasannya. Selain itu didalam mensosialisasikan program tersebut, khususnya komputer dibutuhkan kesadaran dari pihak-pihak terkait untuk membuat program-program aplikasi yang bisa mempermudah masyarakat pada umumnya, dalam hal ini adalah kebutuhan informasi mengenai dunia binatang.

Pembuatan aplikasi pengenalan binatang ini bertujuan untuk mengenalkan ihwal binatang, pengetahuan akan ilmu binatang serta hal-hal lain yang berkaitan dengan binatang. Selain itu juga bisa dijadikan sebagai sarana bermain bagi anak-anak.

Mengingat begitu pentingnya kreatifitas dan perkembangan intelegensia anak-anak, maka berdasarkan latar belakang diatas akan dibuat sebuah perangkat lunak yang bisa memberikan informasi mengenai binatang dengan menggunakan bahasa pemrograman Borland Delphi 5.0.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah akan membuat program aplikasi mengenai pengenalan binatang. Adapun tujuannya untuk memudahkan masyarakat terutama kepada anak-anak dalam mencari informasi mengenai binatang secara cepat dan efisien, seta diselingi dengan permainan tentang pengatahuan binatang.

1.3. Metode Pengumpulan Data

1. Penelitian kepustakaan

   Penelitian kepustakaan ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengkaji dan menelaah berbagai bahan bacaan untuk memperoleh data secara teoritis yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Penelitian lapangan

   Penelitian lapangan adalah suatu cara yang dilakukan dengan mengumpulkan data dengan mendatangi obyek yang sedang diteliti melalui wawancara dan observasi.

   a. Wawancara

      Suatu kegiatan tanya jawab langsung dengan pihak yang sedang diteliti.

   b. Observasi

      Suatu kegiatan yang dilakukan dengan jalan melihat dan memperhatikan secara langsung obyek yang sedang diteliti.

1.4. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka pembatasan masalahnya adalah pada " PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BINATANG DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN BORLAND DELPHI 5.0 ". Adapun permasalahan yang akan dibahas meliputi :

1. Edit data binatang
2. Penambahan data binatang
3. Pencarian data binatang
4. Penghapusan data binatang
5. Latihan

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai isi laporan tugas akhir ini, maka sistematika penulisannya adalah sebagai berikut : Bab pertama yaitu pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, pembatasan masalah dan sistematika penulisan laporan. Pada bab dua yaitu tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang berhubungan dengan pembuatan tugas akhir meliputi pengertian aplikasi, alasan pemilihan program, sejarah Borland Delphi, dan perbandingan antara interpreter dengan compiler. Pada bab tiga yaitu teknik desain, dijelaskan mengenai desain pemrograman, bab empat membahas teknik program yang meliputi menu utama, form burung, form ikan, form mamalia, form reptil dan amfibi, pencarian

binatang serta form latihan. Pada bab lima dibahas mengenai aplikasi program, yaitu cara menggunakan program, dan bab enam adalah kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan tugas akhir.