

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat dapat membantu manusia untuk memenuhi kebutuhan ditinjau dari berbagai aspek seperti kemudahan, efisiensi waktu, efektifitas kerja dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengolah dan untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Salah satu perkembangan yang sangat penting dan membantu dibidang pengolahan citra. Perkembangan dapat dilihat pada perangkat keras seperti tersedianya *smartphone* dengan kecepatan proses tinggi sehingga dapat mengolah citra secara visual agar terlihat lebih baik. Sedangkan ditinjau dari perangkat lunak, tersedianya berbagai perangkat lunak sebagai tools untuk olah gambar untuk berbagai tujuan. Disamping itu teknik pengolahan data juga mengalami perkembangan yaitu dengan ditemukannya berbagai metode pengolahan data citra untuk berbagai kebutuhan maupun menggunakan *tools* yang telah disediakan oleh pengembang perangkat lunak.

Penggunaan *tools* tentu saja sangat membantu dalam mengembangkan perangkat lunak. Salah satunya adalah penggunaan *Aviary SDK (Software Development Kit)* untuk membangun sebuah aplikasi *edit* foto pada *smartphone*.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pada skripsi ini akan dibangun sebuah “**Aplikasi Foto *Editor* Berbasis Android Menggunakan *Aviary SDK*.**”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun hal-hal yang menjadi identifikasi masalah aplikasi ini adalah :

1. Banyak aplikasi *editor* yang memiliki fitur *editing* yang kurang lengkap seperti fitur splash.
2. Tidak banyak *tools* yang tersedia dalam mengembangkan aplikasi *edit* foto pada perangkat *smartphone*.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berikut penulisan masalah yang akan dicari pemecahannya melalui penulisan skripsi ini, antara lain :

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi foto *editor* berbasis android menggunakan Aviary SDK ?
2. Bagaimana penggunaan bahasa pemrograman dalam membangun aplikasi pada perangkat *mobile* berbasis android ?
3. Bagaimana penggunaan *tools* Aviary SDK ?

I.2.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini dibatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menggunakan *tools* Aviary SDK.
2. Aplikasi pada perangkat *mobile* menggunakan bahasa pemrograman JAVA.
3. Aplikasi ini dibuat sebagai *tools* untuk melakukan *edit* foto pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi android.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi *edit* foto yang dapat digunakan pada *smartphone* dengan sistem operasi android.
2. Melakukan analisa dari hasil pengujian aplikasi.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Sebagai bentuk realisasi teori-teori yang diterima menjadi sebuah aplikasi.
2. Dapat digunakan sebagai *tools* untuk *edit* foto pada *smartphone* dengan sistem operasi android.
3. Sebagai referensi bagi pembaca yang ingin membuat aplikasi *edit* foto dengan penambahan fitur yang berbeda.

I.4. Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang dilakukan dalam Pembuatan Aplikasi Foto *Editor* Berbasis Android adalah :

- a. Studi Literatur, dengan cara mempelajari buku-buku acuan dan literatur yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi.
- b. Pengamatan, yaitu pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara menganalisa aplikasi *edit* foto yang sudah ada.

- c. Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan orang yang menggunakan aplikasi *edit* foto.
- d. Searching, yaitu penulis mencari data-data yang mendukung penulisan skripsi melalui internet.

I.5. Keaslian Penelitian

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu :

Tabel I.1. Tabel Perbandingan Penelitian

No	Peneliti	Judul	Sistem Yang Lama	Sistem Yang Baru
1	Ahmad Oriza Sahputra, dkk., 2012.	Aplikasi <i>Photo Editor</i> Berbasis <i>Web</i> (Picfiix) Sebagai Alternatif Aplikasi Berbasis <i>Desktop</i>	<i>Aplikasi</i> yang dibuat berbasis <i>Web</i>	Aplikasi yang dibuat berbasis Android
2	Siti Hajar, Fiftin Noviyanto, 2013.	Membangun Image Editor Online Yang Terhubung Dengan Facebook Api	Aplikasi Yang Dibuat Online	Aplikasi Yang Dibuat Offline

I.6. Pengujian / Uji Coba Sistem yang Dirancang

Dilakukan untuk mengetahui apakah pekerjaan pemrograman dalam pembuatan aplikasi telah dilakukan secara benar sehingga menghasilkan fungsi-fungsi yang dikehendaki. Pengujian juga dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan dan kelemahan program aplikasi yang dibuat untuk sebisa mungkin dilakukan penyempurnaan.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan aplikasi yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk Pembuatan Aplikasi Foto *Editor* Berbasis Android.