1. **PENDAHULUAN**
   1. **Latar Belakang Masalah**

Kebutuhan masyarakat terhadap layanan teknologi informasi termasuk internet semakin tinggi dan bervariatif. Salah satu kebutuhan tersebut adalah teknologi komputer. Teknologi komputer pada saat ini merupakan ilmu yang sangat penting untuk melakukan kegiatan sehari-hari, terutama kegiatan pekerjaan yang sebagian besar atau seluruhnya menggunakan komputer. Namun, untuk sebagian besar masyarakat masih kesulitan untuk memahami istilah-istilah komputer yang berasal dari kata Bahasa Inggris, sehingga menyulitkan untuk menyampaikan informasi mengenai komputer yang mudah dimengerti bagi orang awam dalam bidang komputer.

Selain komputer, internet merupakan suatu hal yang tak kalah penting pada saat ini. Karena untuk mendapatkan informasi yang luas dan lengkap dibutuhkan internet untuk pertukaran data tersebut. Internet sudah menjadi kebutuhan pokok untuk masyarakat modern saat ini, karena dengan internet memudahkan dalam segala hal, termasuk untuk berkomunikasi jarak jauh. Namun, sama halnya dengan informasi mengenai istilah komputer, masih banyak juga istilah-istilah dalam internet yang belum banyak masyarakat ketahui dan kesulitan untuk menghafalnya.

Berdasarkan hasil uraian di atas, Penulis menyimpulkan bahwa komputer dan internet merupakan suatu hal yang sangat penting pada era modern yang menggunakan serba teknologi canggih untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Hampir semua orang menggunakan komputer dan internet. Akan tetapi walaupun hampir semua masyarakat menggunakan komputer dan internet, masih banyak istilah-istilah yang sulit dipahami dan dihafal. Hal ini akan menjadi sangat penting bagi masyarakat dan mahasiswa yang ingin bekerja di bidang IT *(Information Technology).*

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis membuat suatu penulisan yang berjudul “**Aplikasi Kamus Istilah Komputer dan Internet Berbasis Android 3.3**” membahas mengenai aplikasi pencarian informasi atau kamus seputar istilah komputer dan internet. Aplikasi ini mempermudah masyarakat untuk mencari informasi karena berbasis android dengan tampilan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan.

* 1. **Batasan Masalah**

Pembahasan dalam tulisan ini hanya sebatas menampilkan informasi dasar mengenai istilah komputer dan internet. Informasi yang ditampilkan penulis membatasi dengan menampilkan informasi berupa tulisan, tidak disediakan gambar yang berhubungan, dan informasi yang disediakan bekerja hanya satu arah, yaitu dari kata ke penjelasan.

* 1. **Tujuan Penulisan**

Tujuan dari penulisan ini adalah membuat aplikasi berbasis android yang memudahkan masyarakat untuk mencari informasi mengenai istilah komputer dan internet. Dimana kebutuhan informasi tersebut sangat dibutuhkan pada perkembangan zaman teknologi saat ini.

* 1. **Metode Penulisan**

Pada penulisan ini, penulis melakukan tahap-tahap dalam meneliti menggunakan pendekatan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan berupa tahap-tahap yang diterapkan pada Penulisan Ilmiah ini. Berikut adalah tahap-tahap yang akan dilakukan:

1. Menentukan perangkat keras yang dibutuhkan, yaitu Laptop ASUS VivoBook S14, CPU Intel Core i7-8550U Processor, Nvidia GeForce MX150, RAM 8GB, *Harddisk* 1TB, SSD 128GB, dan sistem operasi Windows 10.
2. Menentukan perangkat lunak dan *tools* yang digunakan, yaitu Android Studio 3.3, SQLiteStudio, dan Adobe Illustrator.
3. Melakukan studi pustaka melalui buku, artikel, jurnal, dan internet yang berkaitan dengan penulisan ini.
4. Analisis

Pada tahap ini dilakukan dengan pencarian informasi yang dibutuhkan untuk bahan penulisan dan pembuatan aplikasi ini dari internet berupa jurnal, *e-book,* dan artikel. Selain itu, penulis mencari informasi yaitu istilah apa yang sering digunakan dengan melakukan analisis langsung di sekitar lingkungan penulis.

1. Perancangan

Pada tahap ini menggambarkan proses kerja dan desain user interface dari aplikasi. Perancangan proses kerja aplikasi menggunakan metode model UML (*Unified Modelling Language*) *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*, perancangan database menggunakan SQLite, dan perancangan desain user interface menggunakan Adobe Ilustrator CC 2017.

1. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian terhadap aplikasi yang telah dibuat, penulis akan dapat melihat apakah ada kesalahan atau kekurangan dalam sistem, rancangan, maupun tampilan dari aplikasi yang telah dibuat. Uji coba dilakukan pada perangkat *smartphone* Oppo seri F3, sistem operasi Android 6.0 (Marshmallow, 64 bit), CPU 8 Core ARMv8 *Processor*, dan RAM 4 GB.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Memberikan sedikit gambaran mengenai Penulisan Ilmiah ini. Penulis menguaraikan isi setiap pokok bahasan secara garis besar dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

1. PENDAHULUAN

Menjelaskan isi dari penulisan ilmiah secara garis besar, terutama sistematika penulisan agar pembaca dapat mempelajari garis besar isi dan mengikuti laporan tersebut dengan mudah.

1. TINJAUAN PUSTAKA

Pada pokok bahasan ini membahas secara teori tentang konsep dasar sistem, serta teori-teori yang mendasari penulisan ini yang dilakukan oleh penulis. Pada penulisan ini, Penulis menggunakan *tools Android Studio 3.3* untuk membuat aplikasi*, SQLiteStudio* untuk database*, Adobe Ilustrator CC 2017* untuk mendesain *user interface.*

1. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada pokok bahasan ini membahas tentang perancangan UML, perancangan database, rancangan antar muka dan langkah-langkah pembuatan aplikasi, serta membahas tentang pengujian aplikasi, pembuatan *ﬁle Android Package* (APK), Instalasi Aplikasi pada perangkat *mobile* berbasis Android dan hal hal lainnya yang berhubungan dengan penerapan program yang digunakan dan penerapan aplikasi pada perangkat *mobile* berbasis Android.

1. PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penulis mengenai penulisan ini dan saran untuk pengembangan aplikasi kamus android ini selanjutnya.