

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terkait

Haryanto Eko. (2004: 17) mengatakan kata furniture berasal dari bahasa Prancis furniture yang artinya perabotan rumah tangga. Furniture mempunyai asal kata furnir yang artinya furnish atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan furniture punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dseterusnya. Dalam kata lain, mebel atau furniture adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir[3].

Ahsan Prasetyo (2015), Ensiklopedia computer digital berbasis multimedia. Penulis membahas bagaimana caranya menghasilkan produk ensiklopedia digital istilah computer berbasis multimedia yang layak dengan memenuhi aspek functionality, usability, maintainability, dan portability. Sehingga aplikasi dapat member kemudahan kepada pengguna dalam mempelajari dan memahami istilah computer melalui visualisasi materi yang menarik dan materi yang akurat[4].

Apriyani (2015), Dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Gambar teknik Berbasis software bantu di SMK Binawiyata Sragen Kelas X Paket Keahlian Teknik Otomasi Industri*” Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi individu tak terkecuali dalam bidang keahlian teknik otomasi industri, banyak keterbatasan dalam pembelajaran tersebut. Guru menggunakan media *Camtasia Recorder* yang termasuk media perekam. Dimana *Camtasia Recorder* adalah media yang digunakan untuk merekam layar pada computer kemudian diubah dan diedit menjadi video pembelajaran. Media tersebut tidak bersifat interaktif sehingga menjadikan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Apabila siswa ingin mengulang bagian yang kurang jelas, siswa sedikit kesulitan karena video tersebut terus memutar tanpa adanya tanda atau batasan-batasan materi secara detail. Metode ceramah juga digunakan guru saat terjadi tanya jawab didalam kelas. Terlebih lagi saat materi yang disampaikan oleh video dari

Camtasia Recorder tersebut ada yang tidak/kurang jelas. Guru mengulangi penjelasan sehingga waktu yang diperlukan juga lebih banyak lagi. Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kurang optimal padahal sudah didukung sarana penyampaian yang cukup memadai. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Director mx 2004* berisi navigasi-navigasi yang menuntut siswa aktif dalam berjalannya penyampaian materi didalam media tersebut. Dengan kelancaran penyampaian dan pemahaman materi tersebut, waktu yang diperlukan juga semakin efisien sehingga alokasi waktu bisa dioptimalkan pada ketrampilan menggambar siswa di kelas. Dapat disimpulkan dari 100% siswa pada ujicoba skala kecil menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dalam kategori baik sebagai media pembelajaran. Adapun 26.92% siswa pada ujicoba kelompok besar/lapangan menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interkatif dalam kategori sangat baik. Sedangkan 73.08% siswa menilai produk dalam kategori baik sebagai media pembelajaran[5].

Istiqomah (2015), Penulis ingin mengembangkan aplikasi mobile ensiklopedia fisika yang berbasis smartpone android mengintegrasikan-interkoneksi antara makna Al-qur'an dengan konsep ilmu fisika khususnya materi alat-alat optic. Sehingga para siswa bisa belajar dua ilmu tersebut dengan mudah dengan satu wadah[6].

2.2. Mebel

Kata mebel dalam bahasa Inggris diterjemahkan menjadi furniture. Istilah mebel” digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam interior arsitektural. Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu meubel, atau bahasa Jerman yaitu mobil. Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya [7].

Mebel juga merupakan salah satu produk kayu olahan yang pertumbuhannya amat pesat dalam beberapa dekade terakhir ini adalah produk

mebel. Berawal dari pekerjaan rumah tangga, produk mebel kini telah menjadi industri yang cukup besar dengan tingkat penyerapan tenaga kerja terdidik yang tidak sedikit. Produk jenis ini secara prinsip dibagi dalam dua kategori yaitu mebel untuk taman (garden) dan interior dalam rumah [8].

2.3. Katalog

Katalog berasal dari bahasa latin “catalogus” yang berarti daftar, dalam pengertian umum katalog diartikan sebagai daftar nama-nama, judul dan barang-barang. Dalam sejarah kepustakawanan, katalogisasi atau pengkatalogan (cataloguing, catalogieseren) merupakan keterampilan yang sudah dimiliki sejak berabad-abad lamanya, sebagai senarai inventaris[9].

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2001) : katalog merupakan secarik kartu, daftar atau buku yang memuat nama benda atau informasi tertentu yang ingin disampaikan, disusun secara berurutan, teratur dan alfabetis: kartu membantu memudahkan orang mencari buku di perpustakaan; berkas katalog yang dibuat pada slip kertas yang diikat di jilid berkas untuk memungkinkan adanya penyisipan bahan baru yang tepat susunannya. Katalog juga merupakan gambaran dari fisik sebuah dokumen. Hasil pokok dari kegiatan katalogisasi adalah penyusunan dari bahan pustaka dan pemeliharaan katalog yang memberikan akses utama kepada koleksi[10].

2.5. Android

Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat software untuk ponsel/smartphone. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan hardware, software, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.[11]

Android menyediakan platform terbuka/open source bagi para pengembang sehingga menjadikan sistem operasi ini sangat digemari di pasaran. Sebagian besar vendor smartphone yang diproduksi adalah berbasis Android. Hal ini juga yang menjadikan banyak pengembang mulai mengembangkan aplikasi berbasis Android dan memiliki berbagai versi sebagai berikut :

1. Produk awal (2007 – 2008)

Sekitar September 2007 sebuah studi melaporkan bahwa Google mengajukan hak paten aplikasi telepon seluler (akhirnya Google mengenalkan Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja *Android*, yaitu *ARM Holdings*, *Atheros Communications*, diproduksi oleh *Asustek Computer Inc*, *Garmin Ltd*, *Softbank*, *Sony Ericsson*, *Toshiba Corp*, dan *Vodafone Group Plc*. Seiring pembentukan *Open Handset Alliance*, OHA mengumumkan produk perdana mereka, yaitu *Android*, perangkat bergerak (*mobile*) yang merupakan modifikasi kernel Linux 2.6. Sejak *Android* dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru. Telepon pertama yang memakai sistem operasi *Android* adalah HTC Dream, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Pada penghujung tahun 2009 diperkirakan di dunia ini paling sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan *Android*.

2. *Android* versi 1.1

Pada 9 Maret 2009, Google merilis *Android* versi 1.1. *Android* versi ini dilengkapi dengan pembaruan estetis pada aplikasi, jam alarm, *voice search* (pencarian suara), pengiriman pesan dengan Gmail, dan notifikasi email.

3. *Android* versi 1.5 (*Cupcake*)

Pada pertengahan Mei 2009, Google kembali merilis telepon seluler dengan menggunakan *Android* dan SDK (*Software Development Kit*) dengan versi 1.5 (*Cupcake*). Terdapat beberapa pembaruan termasuk juga penambahan beberapa fitur dalam seluler versi ini yakni kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke youtube dan gambar ke Picasa langsung dari telepon, dukungan *Bluetooth A2DP*, kemampuan terhubung secara

otomatis ke *headset* Bluetooth, animasi layar, dan keyboard pada layar yang dapat disesuaikan dengan sistem.

4. *Android* versi 1.6 (*Donut*)

Donut (versi 1.6) dirilis pada September dengan menampilkan proses pencarian yang lebih baik dibanding sebelumnya, penggunaan baterai indikator dan kontrol applet VPN. Fitur lainnya, yaitu:

- a. Galeri yang memungkinkan pengguna untuk memilih foto yang akan dihapus, seperti kamera, camcorder.
- b. Galeri yang dintegrasikan, seperti CDMA / EVDO, 802.1x, VPN, Gestures
- c. Text-to-speech *engine* atau kemampuan dial kontak
- d. Teknologi *Text to Change Speech* (tidak tersedia pada semua ponsel; perlu resolusi VWGA).

5. *Android* versi 2.0/2.1 (*Eclair*)

Pada 3 Desember 2009 kembali diluncurkan ponsel *Android* dengan versi 2.0/2.1 (*Eclair*), perubahan yang dilakukan adalah pengoptimalan *hardware*, peningkatan Google Maps 3.1.2, perubahan UI dengan browser baru dan dukungan HTML5, daftar kontak yang baru, dukungan flash untuk kamera 3,2 MP, *digital Zoom*, dan *Bluetooth* 2.1. Untuk bergerak cepat dalam persaingan perangkat generasi berikut, Google melakukan investasi dengan mengadakan kompetisi aplikasi mobile terbaik (*killer apps* - aplikasi unggulan). Kompetisi ini berhadiah \$25,000 bagi setiap pengembang aplikasi terpilih. Kompetisi diadakan selama dua tahap yang tiap tahapnya dipilih 50 aplikasi terbaik.

Dengan semakin berkembangnya dan semakin bertambahnya jumlah *handset Android*, semakin banyak pihak ketiga yang berminat untuk menyalurkan aplikasi mereka kepada sistem operasi *Android*. Aplikasi terkenal yang diubah ke dalam sistem operasi *Android* adalah *Shazam*, *Backgrounds*, dan *WeatherBug*. Sistem operasi *Android* dalam situs Internet juga dianggap penting untuk menciptakan aplikasi *Android* asli, contohnya oleh MySpace dan Facebook.

6. *Android* versi 2.2 (*Froyo: Frozen Yoghurt*)

Pada 20 Mei 2010, *Android* versi 2.2 (*Froyo*) diluncurkan. Perubahan-perubahan umumnya terhadap versi-versi sebelumnya antara lain dukungan Adobe Flash 10.1, kecepatan kinerja dan aplikasi 2 sampai 5 kali lebih cepat, integrasi *V8 JavaScript engine* yang dipakai Google Chrome yang mempercepat kemampuan *rendering* pada browser, pemasangan aplikasi dalam SD Card, kemampuan Wifi Hotspot portabel, dan kemampuan *auto update* dalam aplikasi *Android Market*.

7. *Android* versi 2.3 (*Gingerbread*)

Pada 6 Desember 2010, *Android* versi 2.3 (*Gingerbread*) diluncurkan. Perubahan-perubahan umum yang didapat dari *Android* versi ini antara lain peningkatan kemampuan permainan (*gaming*), peningkatan fungsi *copy paste*, layar antar muka (*User Interface*) didesain ulang, dukungan format video VP8 dan WebM, efek audio baru (*reverb, equalization, headphone virtualization, dan bass boost*), dukungan kemampuan *Near Field Communication* (*NFC*), dan dukungan jumlah kamera yang lebih dari satu.

8. *Android* versi 3.0/3.1 (*Honeycomb*)

Android Honeycomb dirancang khusus untuk tablet. *Android* versi ini mendukung ukuran layar yang lebih besar. *User Interface* pada *Honeycomb* juga berbeda karena sudah didesain untuk tablet. *Honeycomb* juga mendukung multi prosesor dan juga akselerasi perangkat keras (*hardware*) untuk grafis. Tablet pertama yang dibuat dengan menjalankan *Honeycomb* adalah Motorola Xoom. Perangkat tablet dengan *platform Android 3.0* akan segera hadir di Indonesia. Perangkat tersebut bernama *Eee Pad Transformer* produksi dari Asus. Rencana masuk pasar Indonesia pada Mei 2011.

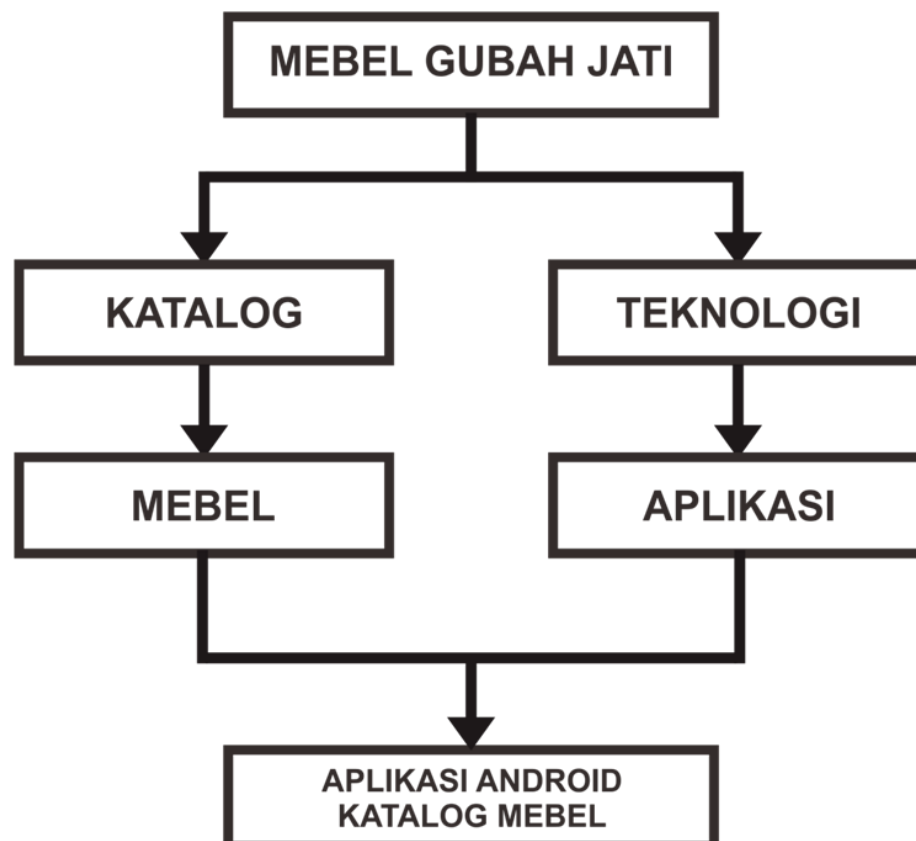
9. *Android* versi 4.0 (*ICS :Ice Cream Sandwich*)

Diumumkan pada tanggal 19 Oktober 2011, membawa fitur *Honeycomb* untuk *smartphone* dan menambahkan fitur baru termasuk membuka kunci dengan pengenalan wajah, jaringan data pemantauan penggunaan dan kontrol, terpadu

kontak jaringan sosial, perangkat tambahan fotografi, mencari email secara *offline*, dan berbagi informasi dengan menggunakan NFC. Android Studio

Android studio merupakan sebuah Integrated Development Environment (IDE) untuk platform Android. Android Studio ini diumumkan pada tanggal 16 Mei 2013 pada Konferensi Google I/O oleh Produk Manajer Google, Ellie Powers. Android studio bersifat free dibawah Apache License 2.0. Android Studio awalnya dimulai dengan versi 0.1 pada bulan mei 2013, Kemudian dibuat versi beta 0.8 yang dirilis pada bulan juni 2014. Yang paling stabil dirilis pada bulan Desember 2014, dimulai dari versi 1.0. Berbasiskan JetBrains' IntelliJ IDEA, Studio di desain khusus untuk Android Development. Ini sudah bisa di download untuk Windows, Mac OS X, dan Linux.

2.6. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran