

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Android merupakan sebuah platform teknologi *mobile* yang sudah populer sekarang ini. Platform tersebut merupakan platform terbesar yang digunakan lebih dari 190 negara di seluruh dunia. Kemudahan mengakses, inovasi yang terus berkembang dengan cepat, kerjasama yang global dan banyaknya aplikasi tersedia membuat Android lebih diminati daripada platform lain. [1]

Pramuka di Indonesia merupakan suatu kegiatan ekstrakurikuler wajib yang dikenalkan kepada siswa-siswi sekolah di Indonesia semenjak sekolah dasar. Gerakan pramuka bertujuan untuk membentuk setiap anggota Pramuka agar memiliki pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa [2]. Namun seiring dengan adanya globalisasi dan kemajuan teknologi, ketertarikan akan kegiatan Pramuka mulai menurun. Para siswa lebih memilih untuk bermain di dalam rumah dengan *gadget*-nya, atau pergi ke tempat hiburan. Selain itu, beberapa faktor lain juga mempengaruhi minat siswa terhadap Pramuka yang berkurang seperti pembina yang dirasa kurang bisa mengemas pramuka menjadi ekskul yang menarik bagi para murid.

SDN 2 Grendeng adalah Sekolah Dasar Negeri di Kelurahan Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara, bertempat di wilayah dekat dengan Universitas Jenderal Soedirman (Unsoed) Purwokerto. SDN 2 Grendeng memiliki beberapa ekstrakurikuler, salah satunya adalah Pramuka. Kegiatan Pramuka di SD N 2 Grendeng sudah biasa dilaksanakan setiap hari Jumat dan diluar jam sekolah, biasanya pada sore hari. Anggota Pramuka juga berasal dari siswa-siswi SD yang berusia 7-12 tahun. Pramuka di SD N 2 Grendeng juga sudah sering mengirim barang putra dan putri untuk mengikuti kegiatan Jambore, acara pesta siaga, lomba cerdas cermat pramuka dan upacara memperingati hari Pramuka dan berbagai acara lain yang menyangkut kegiatan Pramuka.

Permasalahan yang sama dengan yang sudah diterangkan sebelumnya juga terjadi di SD N 2 Grendeng, terutama dalam hal pembina yang masih kurang menguasai kepramukaan. Sekolah juga sudah sering mengundang racana dari UKM Pramuka dari Unsoed, namun ketersediaan kakak-kakak pembina dari UKM tersebut masih belum bisa dipastikan karena semua masih bergantung pada kesibukan pembina-pembina dari UKM tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan suatu alternatif pengajaran dalam kegiatan Pramuka yaitu salah satunya adalah buku saku Pramuka berbasis Android yang dapat digunakan oleh pembina pramuka di SDN 2 Grendeng untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kegiatan pramuka sehingga siswa-siswi menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pramuka. Dengan adanya, aplikasi ini diharapkan dapat membantu pembina dalam mengajar siswa-siswi Pramuka dan kegiatan Pramuka di SDN 2 Grendeng menjadi lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana merancang aplikasi buku saku Pramuka berbasis Android guna membantu kegiatan Pramuka di SD Negeri 2 Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara?

1.3 Batasan Masalah

Skripsi ini menakan pada analisis dan perancangan aplikasi buku saku untuk kegiatan Pramuka. Adapun batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian penulis yaitu SD Negeri 2 Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara.
2. Aplikasi buku saku ini hanya untuk kegiatan Pramuka di tingkat Sekolah Dasar.
3. Aplikasi buku saku ini berupa CD Interaktif yang dapat diakses di laptop / PC dan aplikasi Android.
4. Informasi yang disajikan mencakup tentang Janji Pramuka (Dwi Satya, Tri Satya), Moral Pramuka (Dwi Darma, Dasa Darma), Kode Bentuk Barisan, Morse, Semaphore, Sandi-sandi, dan tali-temali.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang aplikasi buku saku untuk kegiatan

ekstrakurikuler Pramuka di SDN 2 Grendeng Kecamatan Purwokerto Utara, sehingga proses pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka dapat lebih baik, menarik dan interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pelaksanaan kegiatan Pramuka di SDN 2 Grendeng baik untuk pembina maupun untuk anggota Pramuka.
- b. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat mempunyai manfaat besar dalam bidang kepramukaan di Sekolah Dasar pada umumnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasar teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori multimedia serta software yang akan digunakan dalam perancangan.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum tentang objek masalah, perancangan aplikasi serta analisis yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan aplikasi yang sudah dilakukan, *testing* program serta hasil *testing* dan implementasinya.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

