

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan zaman mendorong para ahli khususnya dalam bidang teknologi mengembangkan teknologi yang dapat mempermudah pekerjaan manusia. Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memunculkan beberapa produk teknologi yang sangat modern. Salah satu produk teknologi yang saat ini telah digunakan oleh masyarakat disegala kalangan maupun usia adalah ponsel. Saat ini ponsel dalam penggunaannya tidak hanya terbatas sebagai alat komunikasi. Ponsel yang kini juga lebih sering dikenal dengan smartphone menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan tersebut diawali sejak Nokia mengeluarkan ponsel dengan teknologi Symbian OS, kemudian disusul Apple dengan Ipad dan Iphone, serta tiga pendatang baru Blackberry, Windows Phone dan Android. Hingga kini smartphone berbasis Android merupakan sebuah produk yang teknologinya paling berkembang pesat dikarenakan Google selaku pendiri dan pengembang sistem operasi Android memperbolehkan semua pihak untuk mengembangkan aplikasi dari sistem operasi Android. Sehingga sekarang ini sebagian besar masyarakat khususnya para pelajar memiliki ponsel dengan sistem operasi Android

Hal ini berakibat banyak pelajar yang kurang memiliki wawasan tentang sejarah kerajaan di Indonesia sehingga sekarang ini peninggalan kerajaan-kerajaan yang sekarang dijadikan objek wisata berupa candi dan bangunan bersejarah lainnya menjadi tempat yang kurang menarik untuk dikunjungi bagi

para pelajar tersebut. Karena para pelajar tersebut lebih tertarik untuk bermain dengan game dan gadget mereka.

Oleh karena itu penulis mengambil judul **Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan di Indonesia Berbasis Android**. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya untuk siswa Sekolah Dasar (SD) kelas V (Lima) dan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII (Tujuh) yang ingin belajar mengenai sejarah kerajaan di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka diperoleh rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi mobile sebagai media pembelajaran sejarah kerajaan di Indonesia ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka untuk memfokuskan pembahasan diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah media pembelajaran tentang sejarah kerajaan di Indonesia.
2. Aplikasi berbasis Android ini meliputi empat menu yaitu :
 - Menu utama.

- Menu sejarah kerajaan yang meliputi wilayah, masa jaya, nama raja yang pernah berkuasa serta lokasi kerajaan.
 - Menu bantuan atau panduan.
 - Menu tentang.
3. Software yang digunakan Eclipse Juno, Android SDK, ADT dan Adobe Illustrator CS3.
 4. Aplikasi ini dapat dijalankan pada Android versi 2.3 (Gingerbread) ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika “STMIK Amikom Yogyakarta”.
2. Membangun aplikasi berbasis android yang nantinya bisa bermanfaat dalam membantu masyarakat yang ingin belajar sejarah kerajaan di Indonesia.
3. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang sejarah kerajaan di Indonesia khususnya untuk siswa Sekolah Dasar (SD) kelas V (Lima) dan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII (Tujuh)

4. Menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang pemrograman mobile khususnya pada perancangan aplikasi media pembelajaran berbasis mobile.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya untuk siswa Sekolah Dasar (SD) kelas V (Lima) dan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII (Tujuh) tentang sejarah kerajaan di Indonesia beserta lokasi kerajaan tersebut.
2. Dapat memberikan gambaran mengenai pemrograman mobile khususnya pada pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis mobile.

1.6 Metode Penelitian

Langkah – langkah yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Metode yang akan dipakai adalah sebagai berikut :

- a. Studi Pustaka

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan dari buku maupun literatur seputar sejarah kerajaan di Indonesia.

- b. Browsing atau Internet

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan dari suatu website seputar sejarah kerajaan di Indonesia.

2. Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan di Indonesia

Langkah – langkah yang diambil dalam perancangan aplikasi adalah sebagai berikut :

- a. Perancangan Fungsi.
- b. Perancangan Kebutuhan Antarmuka.
- c. Perancangan Tampilan.

3. Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan di Indonesia

Langkah – langkah yang diambil dalam pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut :

- a. Implementasi Fungsi.
- b. Implementasi Kebutuhan Antarmuka.
- c. Implementasi Tampilan.

4. Pengujian Aplikasi

Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di Indonesia sudah berjalan baik dan bisa digunakan oleh *user* atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang hal-hal yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan aplikasi mobile berbasis Android dan penjelasan mengenai informasi tentang sejarah kerajaan di Indonesia mulai dari awal berdiri sampai keruntuhannya serta lokasi dari kerajaan tersebut.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini juga akan dibahas mengenai perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, merancang isi dan merancang grafik.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di Indonesia ini, serta beberapa saran yang berguna bagi penulis maupun pihak lain yang berminat membuat atau mengembangkan aplikasi mobile berbasis Android.

