

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan bagian dari kehidupan manusia yang terjadi secara kronologis dan benar-benar terjadi pada masa lampau dengan didukung bukti-bukti yang nyata. Ilmu sejarah merupakan ilmu yang diajarkan didunia pendidikan di Indonesia, dari tingkat SD hingga perguruan tinggi. Indonesia memiliki banyak sejarah seperti masa kerajaan, masa penjajahan, masuknya Islam ke Indonesia, sejarah terbentuknya sebuah provinsi dan masih banyak lagi.

Dengan perkembangan teknologi pada saat ini sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia seperti penyampaian informasi yang dapat dilakuakn secara digital tanpa harus menggunakan kertas. Dengan pemanfaatan perkembangan teknologi mampu meningkatkan efisiensi waktu, biaya dan tenaga serta mempermudah dan mempercepat pekerjaan manusia. Salah satu budang teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah bidang komunikasi.

Perusahaan penyedia layanan komunikasi selalu melakukan berbagai inovasi untuk mendukung komunikasi seperti telepon genggam. Selain dapat digunakan sebagai alat komunikasi teknologi telepon genggan juga menyediakan layanan seperti hiburan dan mudah untuk dibawa kemana-mana. Telepon genggam sekarang ini sudah mencapai pada *smartphone* yang mampu bekerja menggunakan sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi penegmbang aplikasi.

Sistem operasi Android merupakan salah satu sistem operasi yang berkembang dewasa ini di tengah masyarakat, sebagai sistem operasi berbasis linux terdapat keunggulan dari sistem operasi ini antara lain menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang yang ingin menciptakan aplikasi mereka sendiri. Dulu kepemilikan *handphone* sangatlah minim, hanya orang-orang tertentu saja yang memiliki *handphone* untuk mendukung dan memperlancar bisnis dengan rekan kerjanya. Tapi sekarang ini bukan hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki *handphone*, akan tetapi kalangan menengah kebawahpun juga dapat memilikinya.

Bukan hanya orang dewasa yang dapat menggunakan *handphone* namun anak-anak juga sudah mahir menggunakannya, salah satunya adalah siswa. Hampir semua siswa saat ini memiliki *handphone*. Namun kebanyakan mereka menggunakan *handphone* hanya sekedar untuk bermain saja. Sebenarnya mereka dapat menggunakan *handphone* terutama *smartphone* untuk membantu dalam belajar untuk mempelajari pelajaran sekolah seperti pelajaran sejarah.

Sejarah terbagi menjadi empat ruang lingkup seperti sejarah sebagai peristiwa, sejarah sebagai kisah, sejarah sebagai ilmu dan sejarah sebagai seni. Dalam sebuah buku Sejarah 34 Provinsi Indonesia masuk dalam sejarah sebagai peristiwa, karena menyampaikan informasi yang menyangkut peristiwa itu sendiri.

Dengan digitalisasi Sejarah 34 Provinsi Indonesia akan mempermudah pembaca seperti palajar atau mahasiswa untuk membaca sejarah provinsi di

Indonesia tanpa harus membawa buku kemana-mana, cukup menggunakan ponsel *smartphone*, pembaca dapat membaca sejarah provinsi yang ingin diketahui.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin merancang sebuah aplikasi sejarah-sejarah per provinsi di Indonesia berbasis Android, dengan tujuan meringkas buku berjudul Sejarah 34 Provinsi Indonesia dan mempermudah pembaca agar tidak perlu membawa buku kemana-mana.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana merancang aplikasi Sejarah 34 Provinsi Indonesia berbasis Android, untuk mempermudah pembaca?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang bertujuan untuk mempermudah pengerjaan dan agar lebih terarah, maka batasan-batasan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat berjalan di ponsel berbasis Android.
2. Aplikasi Sejarah 34 Provinsi Indonesia berjalan secara *offline*.
3. Aplikasi Sejarah 34 Provinsi Hanya dapat berjalan dalam mode display portrait.
4. Informasi yang disajikan hanya sejarah, geografi dan istilah dalam sejarah.
5. Hanya dapat dioperasikan pada android os minimal 2.2
6. Kuis pada aplikasi Sejarah 34 Provinsi hanya menggunakan waktu dan validasi jawaban.

7. Kuis pada aplikasi Sejarah 34 Provinsi tidak menggunakan nilai.
8. Validasi jawaban error ditampilkan satu persatu.
9. Kuis tidak menggunakan database untuk menyimpan datanya.
10. Kontak menggunakan fitur SMS.
11. Jenis *font* mengikuti pengaturan pada *smartphone*.
12. Pemanggilan database menggunakan *plugin* (*android-sqlite-asset-helper.jar*).

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan aplikasi pengenalan Sejarah 34 Provinsi dan penyusunan skripsi ini adalah:

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program strata satu TI dalam informatika dan komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi Sejarah 34 Provinsi Indonesia berbasis android.
3. Mempermudah pembaca untuk mencari sejarah provinsi Indonesia tanpa harus membawa buku kemana-mana ataupun mencari diinternet.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat yang diharap dari pembuatan aplikasi Sejarah 34 Provinsi ini adalah:

1. Memberikan informasi sejarah dan geografi provinsi-provinsi di Indonesia.
2. Membantu pembaca untuk mengetahui sejarah provinsi tanpa harus melakukan pencarian diinternet.
3. Memudahkan dalam pencarian sejarah provinsi di Indonesia.

## 1.6 Metode Penelitian

Metodologi pelaksanaan yang dilakukan selama membuat skripsi ini meliputi: pengumpulan data, analisis sistem, perancangan, pemrograman, uji coba dan implementasi serta Dokumentasi.

### 1. Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah observasi, yaitu mengumpulkan referensi baik dari buku, internet, maupun sumber lain.

### 2. Analisis Sistem

Melakukan analisis terhadap permasalahan bagaimana aplikasi Sejarah 34 Provinsi Indonesia dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna *smartphone* berbasis android.

### 3. Perancangan

Proses perancangan disesuaikan dengan kebutuhan kegunaan aplikasi pengenalan Sejarah 34 Provinsi Indonesia, sehingga tujuan pembangunan aplikasi ini dapat tercapai.

### 4. Pemrograman

Implementasi pada tahap ini dilakukan pembuatan program aplikasi Sejarah 34 Provinsi Indonesia menggunakan Eclipse.

### 5. Uji coba dan implementasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap aplikasi sejarah provinsi, apakah sudah dapat berjalan sesuai fungsinya. Aplikasi yang telah melalui uji coba dan berhasil diimplementasikan pada *smartphone* berbasis android.



## 6. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai implementasi dan penarikan kesimpulan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat untuk memberi gambaran mengenai penulisan dalam skripsi ini pada setiap bab.

Adapun sistematika penulisan ini adalah:

#### **BAB I Pendahuluan**

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

#### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan mengenai beberapa teori yang dijadikan landasan berpikir dalam membangun aplikasi yang dibuat. Terdiri dari teori umum yaitu teori yang bersangkutan dengan aplikasi, perancangan, dan teori yang berkaitan dengan objek penelitian

#### **BAB III Analis Sistem dan Perancangan Sistem**

Bab ini menjelaskan mengenai analisis terhadap permasalahan yang muncul dan penyelesaiannya serta menjelaskan rancangan umum dari aplikasi yang akan dibangun.

#### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun tentang perancangan antarmuka serta menjelaskan cara kerja sistem yang dibangun.

#### **BAB V Penutup**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari perumusan masalah yang telah disampaikan serta berisi saran yang mambanun pengembangan diri.

