

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia terdiri dari berbagai ras suku bangsa setiap suku bangsa memiliki budaya dan agama yang berbeda. Hal tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Salah satunya adalah rendahnya rasa nasionalisme bangsa Indonesia. Padahal rasa nasionalisme atau cinta tanah air itu sangat penting sekali bagi bangsa Indonesia untuk bisa menjadi bangsa yang maju, bangsa yang modern, bangsa yang aman dan damai, adil dan sejahtera.

Situasi ini berbeda dengan sejarah bangsa Indonesia di masa kemerdekaan. Nasionalisme bangsa Indonesia pada masa tersebut membung tinggi. Dimana pejuang terdahulu bersatu diatas perbedaan demi membebaskan diri dari tirani penjajah bisa terwujud jika ada rasa nasionalisme yang tinggi di masyarakat Indonesia. Terbukti tokoh-tokoh bangsa bisa memproklamasikan kemerdekaan Republik Indonesia diatas kebhinnekaan. Pentingnya mempelajari 'Sejarah Kemerdekaan Indonesia' dalam menanamkan kembali rasa cinta tanah air inilah, maka perlu terobosan yang sesuai era modern seperti sekarang ini yaitu sebuah aplikasi *mobile* android yang membahas 'Sejarah Kemerdekaan Indonesia'.

Dengan banyaknya *user smartphone* android dan keleluasaan dalam pengembangan aplikasinya hal ini merupakan tantangan tersendiri dalam menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran 'Sejarah Kemerdekaan Indonesia'

yang mengandung nilai- nilai nasionalisme khususnya bagi *user* perangkat *mobile* Android. Aplikasi ini membahas 'Sejarah Kemerdekaan Indonesia' beserta tokoh-tokoh proklamasi beserta *video* dan soal-soal terkait 'Sejarah Kemerdekaan Indonesia'. Dari kesimpulan diatas penulis berinisiatif untuk membangun aplikasi berbasis android yang berjudul **"APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS ANDROID"**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana membuat Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia berbasis Android menggunakan eclipse?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Sejarah yang dibahas dalam aplikasi ini yaitu sejarah tentang persiapan kemerdekaan Indonesia yang meliputi akhir penjajahan belanda hingga proklamasi kemerdekaan.
2. Pembahasan hanya berfokus pada pembuatan 'Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia'.
3. Target *user* aplikasi ini adalah *user smartphone* android yang meliputi pelajar, mahasiswa atau umum.
4. Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia meliputi:

- a. Pembuatan gambar- gambar yang dibutuhkan pada pembuatan aplikasi.
  - b. Penentuan menu tombol:
    - Kronologi.
    - Tokoh.
    - Quis.
    - Tentang.
5. Software yang digunakan :
- a. Corel Draw X5.
  - b. Adobe Photoshop CS5.
  - c. Microsoft Windows 7.
  - d. Eclipse.
  - e. Java.

Kegiatan diluar cakupan diatas tidak dibahas dalam pembuatan Aplikasi ini.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Stratal Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Membangun sebuah aplikasi yang bersifat edukasi dan menanamkan nasionalisme.

3. Menghasilkan sebuah Aplikasi berkualitas yang kembali membuka wawasan sejarah kemerdekaan bangsa Indonesia yang dapat dijalankan di mobile android.
4. Menembangkan media pembelajaran sejarah pada user *smartphone*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Membantu menerapkan ilmu dan teori – teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi yang di buat, untuk mengasah kemampuan dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Mengasah kreatifitas dalam menyusun Aplikasi, sehingga dapat menghasilkan suatu Aplikasi yang berkualitas.
3. Membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi, khususnya yang menunjang pembuatan aplikasi.
4. Memberikan wawasan pada generasi *gadgets* android tentang sejarah berdirinya bangsa Indonesia.
5. Menambah keragaman pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta
6. Memberikan informasi tentang bagaimana cara membuat Aplikasi Android.
7. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang khususnya di bidang aplikasi android.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, sebagai usaha dalam memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya sebuah metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Maka dari itu penulis mengembangkan beberapa metode yang digunakan dalam penelitian skripsi ini yaitu sebagai berikut :

### 1. Metode Kepustakaan

Yaitu penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka, penulis menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain buku-buku referensi, *journal*, *website*.

### 2. Metode Eksperimental

Melakukan uji coba aplikasi, apakah aplikasi yang dibuat bisa dimainkan sesuai dengan rancangan yang ada.

### 3. Metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*)

Adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan berbagai macam konsep dasar pembuatan aplikasi *mobile* dan teori-teori yang berasal dari buku atau modul *literature internet* yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan dan pembangunan “aplikasi *mobile* pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia berbasis Android”.

### BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang identifikasi permasalahan yang ada, analisis kebutuhan yang diperlukan pada pembuatan Aplikasi, serta perancangan komponen – komponen yang menyusun Aplikasi.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang proses pembuatan Aplikasi.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun, sebagai acuan perbaikan untuk penelitian dengan hasil yang lebih baik di masa mendatang.

