

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi kini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai macam bentuk dari perkembangan teknologi yang semakin canggih ini dapat dilihat pada *handphone*, televisi, dan komputer. *Handphone* yang sudah melekat pada keseharian hidup manusia turut mendukung perkembangan *industry* teknologi. Kini *handphone* pintar atau *smartphone* telah sampai pada saat dimana setiap orang minimal memiliki satu. Saat ini, *smartphone* menggunakan *system* operasi yang bermacam - macam, seperti *iOs*, *PalmOs*, *FirefoxOS*, *Ubuntu*, dan *Android*. Yang paling populer adalah *system* operasi *open source* *Android* buatan *Google*, dimana peluncurannya telah banyak mengalami pengembangan,

Sejalan dengan perkembangan teknologi, pada tahun 2014 untuk pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) / Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) / Madrasah Aliyah (Ma) diteapkan menggunakan Kurikulum 2013. Kurikulum ini menuntut siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Materi referensi pembelajaran berupa buku, internet, dan media lain di kaji sendiri. Kegiatan belajar mengajar dari siswa berupa membuat laporan, presentasi, dan berdiskusi, tapi sedikit tatap muka dengan guru yang hanya menjelaskan sedikit tentang pelajaran. Pelajaran sejarah adalah salah satu

pelajaran yang pembelajarannya tak lepas dari banyak materi bacaan, mulai internet, buku paket, dan lembar kerja siswa (LKS) untuk segala tingkat di sekolah, baik untuk kurikulum terdahulu (2013 dan sebelumnya) maupun sekarang tahun 2015 (KTSP lagi). Salah satu materi dari pelajaran sejarah adalah sejarah kebudayaan islam yang di sebarakan oleh Wali Songo di jawa. Bagi siswa, prioritas untuk pelajaran sejarah kini mulai menurun dengan mata pelajaran lain.

Oleh karena itu, kemajuan teknologi juga harus dibuat untuk memudahkan siswa mempelajari Sejarah khususnya sejarah kebudayaan islam Wali Songo. Salah satunya melalui bentuk aplikasi berupa pengetahuan sejarah Wali Songo dalam bentuk interaktif, dan simpel. Berdasarkan pejelasan diatas, dalam pembuatan skripsi ini penulis mengangkat sebuah judul "**Pembuatan Aplikasi "Sejarah Walisongo" Berbasis Android**" yang nantinya aplikasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu sarana mendapatkan informasi ataupun materi bagi siswa untuk mempelajari sejarah kebudayaan islam yang di sebarakan oleh Wali Songo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka penulis dapat menarik masalah. Yaitu bagaimana membuat Aplikasi "Sejarah Walisongo" Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempertajam pembahasan yang sesuai dengan latar belakang yang telah ditulis diatas, maka penulis akan batasi masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berisi informasi - informasi tentang sejarah Wali Songo beserta soal latihan yang bisa digunakan untuk kurikulum 2013 dan KTSP.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Java dengan Eclipse.
3. Aplikasi ini hanya untuk sistem operasi android.
4. Aplikasi ini untuk Android minimal versi 2.3 (Gingerbread) ke atas.
5. Aplikasi ini offline.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

1. Membuat aplikasi sejarah Wali Songo untuk digunakan siswa tingkat Sekolah Dasar (SD) / Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) / Madrasah Aliyah (Ma) untuk kurikulum 2013 dan KTSP pada system operasi android.
2. Sebagai salah satu referensi pembelajaran siswa tentang sejarah Wali Songo.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian adalah sebagai berikut :

Bagi Peneliti :

- a. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S.Kom.
- b. Untuk memperdalam ilmu yang sudah dipelajari dibangku kuliah.
- c. Mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari dibangku kuliah.

Bagi pengguna:

- a. Dapat mendapatkan informasi – informasi dan latihan soal tentang Wali sejarah Songo.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Metode kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan cara membaca buku, majalah, internet atau sumber data.

- b. Forum Internet

Merupakan metode pengumpulan data melalui media internet, dengan saling bertukar informasi, tanya jawab, atau mencari informasi melalui situs-situs tertentu yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian.

1.6.2 Analisis Data

Pada tahapan ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh menggunakan analisis SWOT untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi. Dari analisis tersebut dihasilkan suatu gambaran kondisi masalah yang dihadapi dapat dievaluasi sehingga menghasilkan penanganan yang tepat terhadap suatu masalah.

1.6.3 Merancang dan Mengimplementasi

Merancang desain dan mengimplementasi Aplikasi Sejarah Wali Songo yang akan dibuat agar sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun dengan rapi sesuai dengan yang penulis harapkan, maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan laporan penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai analisa masalah dan pembuatan aplikasi Sejarah Wali Songo yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang penjelasan bentuk implementasi aplikasi beserta pengujian dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk menambah kesempurnaan aplikasi.