

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam masa globalisasi teknologi informasi dan komunikasi yang demikian cepat berkembang, kebanyakan masyarakat modern sudah malas untuk membaca koran ataupun media cetak yang lainnya seperti majalah dan tabloid. Masyarakat cenderung lebih memilih internet atau sistem komputerisasi sebagai sarana bersosialisasi, berbisnis, belajar, dan bahkan untuk mencari lowongan pekerjaan. Semakin pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini terutama dalam dunia komunikasi menyebabkan meningkatkan nilai setiap perangkat elektronik yang dibutuhkan untuk berkomunikasi seperti telepon genggam.

Pengguna biasanya hanya memanfaatkan telepon genggam sebagai media komunikasi biasa seperti untuk menelepon, SMS, MMS atau EMS. Hal ini tentu tidak memaksimalkan kinerja telepon genggam tersebut. Masih banyak hal yang bisa dilakukan untuk memaksimalkan kinerja telepon genggam misalnya, membuat suatu *tools* (alat bantu) atau program aplikasi yang dapat membantu dan diimplementasikan pada telepon genggam tersebut.

Perkembangan telepon genggam tersebut menimbulkan munculnya macam *platform* dalam pengembangan aplikasi berbasis mobile. Salah satu *platform* baru pada perangkat telepon genggam adalah Android. Android merupakan salah satu sistem operasi yang populer digunakan pada perangkat telepon genggam.

Sistem operasi berbasis linux ini juga bersifat *open source*. Dahulu aplikasi pada perangkat seluler hanya dapat dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan – perusahaan telekomunikasi itu sendiri. Tapi sekarang dengan adanya standar bahasa pemrograman *Java ME (Java Micro Edition)*, semua orang dapat membuat dan mengembangkan aplikasi – aplikasi yang diinginkan untuk sebuah perangkat bergerak. Android juga merupakan *platform* yang sangat lengkap baik termasuk ketersediaan tools pengembangan, tempat penjualan aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *open sources* di dunia. Hal ini menjadikan android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah perangkat yang ada di dunia.

Dari 364 atau 365 hari dalam satu tahun dalam kalender masehi, memiliki beberapa hari penting yang harus diketahui. Ada hari-hari penting bagi sebuah Negara (Nasional) dan ada juga hari-hari penting dunia (internasional), namun tanpa disadari tidak sedikit orang yang tidak tahu hari-hari bersejarah di dunia, baik yang sering dilihat atau di dengar. Dalam aplikasi ini berisi tentang hari-hari bersejarah dalam satu tahun yang sering dilihat dan di dengar di sekitar kita yang terdiri atas aspek peristiwa, kelahiran, meninggal, peringatan. Namun keterbatasan waktu dan tempat membuat kita susah untuk mendapatkan informasi tentang hari-hari bersejarah yang ada di dunia.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas. Penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi hari-hari bersejarah berbasis android. Oleh karena itu, penulis memilih topik ini untuk Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“Perancangan**

Aplikasi Hari-hari Bersejarah di Dunia sebagai Media Pendidikan Berbasis Android.”

1.2 Rumusan Masalah

Semakin berkembangnya teknologi pada umumnya, tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

Bagaimana membangun sebuah aplikasi mobile berbasis android yang dapat memberikan informasi seputar hari – hari bersejarah di dunia?

1.3 Batasan Masalah

Agar tujuan perancangan aplikasi pada tugas akhir ini tercapai dengan optimal dan terarah, dibutuhkan beberapa batasan. Berikut ini batasan masalah yang telah ditetapkan :

1. Aplikasi akan dibangun dan diuji pada emulator Android dan pada perangkat mobile yang ber-platform Android.
2. Aplikasi berbasis android ini menyediakan fitur kuis dengan soal berupa teks *multiple choice* yang diambil secara acak dari database aplikasi.
3. Aplikasi ini berisi hari – hari bersejarah dan penjelasan tentang hari bersejarah tersebut dengan menggunakan sistem tulisan alfabet.
4. Aplikasi dibuat dengan menggunakan Eclipse Juno.
5. Media pendidikan untuk siswa Sekolah Dasar (SD) maupun Sekolah Menengah Pertama (SMP).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan Aplikasi Hari – hari Bersejarah di Dunia ini adalah :

1. Membuat suatu aplikasi pengetahuan sebagai media pendidikan hari bersejarah di dunia berbasis android bagi yang membutuhkan informasi dan pengetahuan mengenai seputar hari – hari bersejarah di dunia.
2. Menghasilkan aplikasi yang bermanfaat bagi setiap orang yang bisa digunakan dimanapun.
3. Ikut berpartisipasi dalam meramaikan pasar industri teknologi saat ini yang banyak berkecimpung pada aplikasi mobile.
4. Untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat skripsi “Perancangan Aplikasi Hari – hari Bersejarah di Dunia sebagai Media Pendidikan Berbasis Android” ini antara lain :

1. Untuk memaksimalkan perkembangan teknologi informasi di tetapkan pada *smartphone* berbasis sistem operasi Android.
2. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis serta dapat lebih memahami lebih dalam, khususnya dalam hal pembuatan dan pengembangan aplikasi sehingga kelak dapat digunakan baik dalam teori maupun prakteknya.

3. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media untuk memperoleh informasi atau pengetahuan seputar hari – hari bersejarah dan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya hari – hari bersejarah.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini diantaranya :

1. Studi Literatur

Pengumpulan berbagai macam informasi berkaitan topik yang dibahas meliputi seputar hari – hari bersejarah di dunia dan penetapannya pada *smartphone* Android.

2. Analisis Sistem

Menerapkan hasil studi literatur untuk menentukan metode yang akan dipakai serta menganalisis cara kerja aplikasi yang akan dibuat untuk mempermudah proses perancangan.

3. Perancangan Sistem

Melakukan perancangan sistem yang akan dibuat, mengacu pada hasil analisis terhadap studi literatur yang telah dilakukan.

4. Pemrograman

Implementasi pada tahap ini dilakukan pembuatan program untuk menjalankan sistem aplikasi hari – hari bersejarah di Dunia Berbasis Android menggunakan bahasa pemrograman java.

5. Implementasi dan Pengujian

Membangun sistem aplikasi yang sudah dirancang serta bertahap dan melakukan pengujian pada tiap tahapan pembangunan sistem aplikasi untuk mengetahui adanya bug dan error yang mungkin terjadi.

6. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dalam aplikasi hari – hari bersejarah di Dunia.

1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini sajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian kerangka penulisan dalam penelitian meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas hal-hal yang berhubungan dengan perancangan aplikasi mobile dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem yang meliputi kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini juga menjelaskan mengenai perancangan yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai implementasi dan pembahasan meliputi memproduksi sistem, pengujian sistem dan implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran-saran yang berguna bagi penulis maupun pihak yang akan mengembangkan untuk kesempurnaan aplikasi.

