

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangatlah berkembang dengan pesatnya. Kini apapun informasi yang ingin kita dapatkan bisa didapat dengan mudah. Arus informasi yang ada begitu luar biasa. Dalam melakukan pengaksesan informasi kebanyakan orang menggunakan media *handphone* atau *mobile phone*. Pengguna *mobile phone* di dunia jumlahnya akan terus bertambah setiap harinya. Hal ini diakibatkan karena fungsi dari *mobile phone* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Dibandingkan dengan komputer PC/Laptop, penggunaan media *mobile phone* lebih praktis karena dengan ukuran yang kecil dan mudah dibawa akan memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mencari suatu informasi yang di inginkan dengan cepat dan mudah. Salah satu sistem operasi *mobile* yang paling populer saat ini adalah sistem *mobile android*.

Keunggulan dari sistem operasi ini adalah *open-source*, sehingga siapa saja bisa menjadi developer aplikasi berbasis Android tersebut. Dengan sistem operasi Android ini, ponsel juga bisa melakukan multitasking layaknya komputer PC .

Dampak negatif dari perkembangan teknologi mengakibatkan pudarnya kesadaran masyarakat akan pentingnya nilai sejarah. Hal ini dikarenakan teknologi yang ada sama sekali tidak menyentuh aspek sejarah di Indonesia, sehingga semakin lama semakin terlupakan. Seharusnya daya tarik dari teknologi

juga dimanfaatkan untuk melestarikan sejarah yang ada. Karena negara yang besar adalah negara yang menghargai sejarah bangsanya. Salah satu pembahasan dalam pendidikan sejarah yaitu mengenai sejarah anggota kabinet Indonesia. Karena bentuk pemerintahan di Indonesia menganut sistem pemerintahan presidensial sehingga presiden akan membentuk kabinet pemerintahan untuk mengatur jalannya pemerintahan. Untuk dapat memberikan manfaat teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan sejarah maka media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan para anggota kabinet beserta sejarahnya.

Besarnya pasar *smartphone* saat ini menjadi sebuah peluang untuk mengingatkan kembali betapa menariknya sejarah kabinet – kabinet di Indonesia. Aplikasi yang akan dirancang dalam skripsi ini adalah Aplikasi Pejabat Negara pada Kabinet Pemerintahan Indonesia sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Setelah melihat latar belakang yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

Bagaimana membangun aplikasi media pembelajaran yang mampu memberikan informasi mengenai anggota kabinet-kabinet di Indonesia ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi sangat luas sesuai fungsi penerapan dibidang masing-masing. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat terarah dan dapat sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis melakukan pembatasan permasalahan pada :

1. Aplikasi berbasis *mobile* android minimal android 2.3 (Gingerbread).
2. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Java dengan Eclipse.
3. Aplikasi ini dibuat untuk memberikan informasi mengenai anggota kabinet yang pernah terbentuk di Indonesia beserta mini biografi para pejabat yang ada pada kabinet tersebut.
4. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan umum dan khususnya para pelajar.
5. *Software* yang digunakan adalah Eclipse, *Java Development Kit* (JDK), *Software Development Kit* (SDK Android), *Android Development Tools* (ADT).

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di dapatkan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membantu para pelajar untuk belajar sejarah anggota kabinet di Indonesia.
3. Tujuan dari pembuatan perancangan sistem aplikasi mengenai anggota kabinet-kabinet Indonesia berbasis android adalah untuk menghasilkan suatu perangkat lunak berbasis *mobile* aplikasi android yang mampu :

- a) Memberikan pembelajaran agar seluruh orang dapat mengenal para mantan maupun pejabat negara yang masih aktif dalam kabinet pemerintahan Indonesia dengan lebih baik lagi.
- b) Memberikan pengetahuan yang diharapkan dapat membuat masyarakat Indonesia pada umumnya dan para pelajar pada khususnya dapat lebih mencintai lagi akan Negara Indonesia.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis:
  - a. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau pembelajaran penulisan tugas akhir atau skripsi mengenai perancangan aplikasi android.
  - b. Menambah pengetahuan mengenai android dan dapat memperkaya khususnya aplikasi *mobile* android.
  - c. Menambah koleksi buku penelitian tugas akhir dan skripsi di perpustakaan STMIK amikom Yogyakarta.
2. Manfaat Praktis:
  - a. Dapat membuat dan merancang media pembelajaran yang member informasi mengenai sejarah anggota kabinet pemerintahan Indonesia yang berbasis pada sistem operasi *mobile* android.
  - b. Mempermudah masyarakat untuk mengetahui sejarah anggota kabinet di Indonesia beserta biografi mengenai pejabat negara pada kabinet.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah :

### 1. Tahap Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung. Data-data tersebut diambil menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

#### a. Metode *Download* Data

Suatu pengumpulan data atau file-file dengan cara mengunduh data yang dibutuhkan dari berbagai website dengan sumber yang jelas dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

#### b. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat dan penelitian yang dilakukan.

### 2. Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap data-data dan informasi yang telah diperoleh sebelumnya.

### 3. Metode Merancang dan Implementasi Aplikasi

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam *Mobile android*.

### 4. Tahap Evaluasi

Aplikasi yang telah selesai dibangun perlu untuk dievaluasi untuk menguji dan menemukan kesalahannya. Hal ini dilakukan karena suatu aplikasi belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya. Dalam evaluasi akan ditemukan bagian-bagian yang harus dikoreksi dan dilakukan perbaikan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini digunakan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan kumpulan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang digunakan dalam penyusunan skripsi yang juga berhubungan dalam perancangan aplikasi yang akan dibuat.

**BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisa yang dilakukan terhadap penelitian yang dilakukan serta perancangan aplikasi yang akan dibuat.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisi tentang hasil-hasil dari tahapan aplikasi yang dirancang, mulai dari analisa, desain, hasil testing dan implementasinya.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian dan saran yang didapatkan dari penulisan ini.