

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini berkembang semakin cepat, tidak terkecuali teknologi informasi dan komunikasi, khususnya pada aplikasi *mobile*. *Handphone* yang awalnya hanya sebagai alat komunikasi, kini sudah melebihi fungsi dasarnya. Berbagai macam fitur yang *modern* telah ditanamkan, misalnya saja pengolah gambar dan video, pengolah dokumen, aplikasi jejaring sosial, dan lain sebagainya. Semua ini tak lepas dari penggunaan sistem operasi pada *handphone* yang kini perkembangannya begitu pesat. Layaknya pada komputer, kini *handphone* pun bisa diinstal berbagai macam aplikasi yang diinginkan. *Handphone* sudah berevolusi menjadi *smartphone*.

Bahkan dewasa ini, anak-anak pun sudah tak asing lagi dengan sebuah benda yang bernama *smartphone*, baik itu yang bersistem operasi Blackberry, Android, maupun iOS. Hal ini membuat kegiatan sehari-hari anak pun tak lepas dari *smartphone*, dan inputan yang diterima anak pun semakin bervariasi. Dampak buruknya adalah, waktu belajar anak banyak teralihkan oleh *smartphone*, sehingga anak malas untuk beralih dari *smartphone*-nya menuju buku pelajaran.

Android adalah sistem operasi berbasis linux yang khusus digunakan di berbagai perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi

mereka sendiri. Hingga saat ini, Android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya.

Oleh karena itu penulis mengambil judul “Ensiklopedia Pahlawan Nasional Indonesia sebagai Sarana Informasi dan Edukasi Berbasis Android”, sehingga memberikan alternatif pilihan untuk mencari suatu referensi data-data pahlawan nasional Indonesia serta sebagai media edukasi dan informasi melalui *smartphone* Android yang dapat diakses di mana saja serta kapan saja oleh siapa saja.

1.2 Rumusan Masalah

Menilik dari latar belakang masalah yang dituliskan di atas, maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana membangun aplikasi ensiklopedia pahlawan nasional Indonesia berbasis Android yang bisa digunakan sebagai alternatif pilihan pengganti ensiklopedia pahlawan nasional berupa *text book*, serta sebagai sarana edukasi dan informasi bagi anak-anak dan umum?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya kesimpangsiuran dan kesalahpahaman dalam penyusunan skripsi ini, maka penulis membatasi masalah-masalah yang akan dibahas. Diantaranya adalah:

1. Aplikasi ini dibuat untuk menampilkan informasi pahlawan nasional Indonesia.

2. Aplikasi ini hanya sebatas menampilkan pahlawan nasional Indonesia dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis Android.
3. Aplikasi ini berisi nama pahlawan, gelar pahlawan, foto/gambar pahlawan, biodata pahlawan, biografi pahlawan, serta soal latihan tentang kepahlawanan.
4. Seusai mengerjakan latihan soal, aplikasi ini dapat menampilkan nama user, waktu pengerjaan user, dan poin user, tanpa menampilkan evaluasi jawaban.
5. Aplikasi ini tidak dikenakan biaya karena untuk menjalankan aplikasi ini tidak harus terkoneksi dengan internet.
6. Merancang aplikasi Android yang dapat menampilkan kumpulan pengetahuan pahlawan nasional Indonesia.
7. Daftar pahlawan yang ditampilkan di aplikasi bersumberkan dari situs *website* resmi Kementerian Sosial Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari disusunnya skripsi dengan judul “Ensiklopedia Pahlawan Nasional Indonesia sebagai Sarana Informasi dan Edukasi Berbasis Android” ini adalah:

1. Menghasilkan suatu aplikasi yang bisa digunakan dan dimanfaatkan sebagai sarana belajar atau sumber informasi tentang pahlawan-pahlawan nasional Indonesia.

2. Mempermudah pengguna dalam belajar tentang pahlawan nasional Indonesia kapanpun dan dimanapun tanpa perlu membawa buku ensiklopedia pahlawan nasional Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan bisa diperoleh dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ensiklopedia pahlawan nasional Indonesia ini bersifat gratis. Semua orang bisa menginstalnya di *smartphone* masing-masing, karena aplikasi ini adalah sebagai media yang memberikan informasi berupa pengetahuan kepahlawanan Indonesia kepada anak-anak dan masyarakat umum agar dapat belajar dengan mudah tanpa dibatasi oleh ketidakadaannya buku ensiklopedia yang dibawa.
2. Memberi fasilitas aplikasi yang berguna kepada para pengguna aplikasi nantinya untuk mengoptimalkan penggunaan *smartphone* sebagai sarana informasi dan edukasi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam membangun aplikasi “Ensiklopedia Pahlawan Nasional Indonesia sebagai Sarana Informasi dan Edukasi Berbasis Android” ini, penulis menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)*, yang fase-fasenya meliputi:

1. *Requirement* / eksplorasi kebutuhan pengguna

2. Analisis sistem
3. *Design* / perancangan
4. Implementasi
5. Pemeliharaan

Sedangkan untuk pengumpulan data, penulis menggunakan metode:

1. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang dipakai untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis melalui buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan.

2. Metode *Study Literatur*

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada, seperti dengan mengunjungi situs-situs *website* yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang diambil, yaitu memanfaatkan fasilitas internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah para pembaca dalam memahami isi penulisan skripsi ini, peneliti perlu mengemukakan sistematika penulisannya. Adapun sistematika penulisannya adalah berikut ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat

penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan yang dipakai dalam menyusun skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjabarkan teori-teori dalam berbagai aspek yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi ataupun model matematis yang berkaitan langsung dengan ilmu maupun masalah yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjabarkan tinjauan umum analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem secara umum, dan perancangan tampilan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memaparkan hasil program dari tahap penelitian lebih lanjut mengenai implementasi program ke dalam *smartphone*, uji coba aplikasi, dan pembahasan hasil pengujian program dengan hasil output.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi. Di dalam bab ini memuat kesimpulan serta saran aplikasi.