

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dampak negatif dari perkembangan teknologi mengakibatkan pudarnya kesadaran masyarakat akan pentingnya nilai sejarah dan kebudayaan. Padahal sejarah dan kebudayaan Indonesia yang telah ada ribuan tahun lalu tak ternilai harganya. Hal ini dikarenakan teknologi yang ada sama sekali tidak menyentuh aspek sejarah dan kebudayaan Indonesia, sehingga semakin lama semakin terlupakan. Seharusnya daya tarik dari teknologi juga dibuat untuk melestarikan sejarah dan budaya yang ada. Salah satunya melalui bentuk aplikasi. aplikasi merupakan salah satu bentuk penyampaian sebuah cerita yang paling interaktif dan simpel. Oleh karena itu akan lebih baik apabila aplikasi dibuat dengan latar belakang sejarah Indonesia untuk meningkatkan daya tarik masyarakat serta melestarikan sejarah yang ada.

Besarnya pasar smartphone saat ini menjadi sebuah peluang untuk mengingatkan kembali betapa menariknya budaya dan sejarah Indonesia. aplikasi yang akan dirancang dalam skripsi ini adalah Aplikasi **"History Of Indonesia"** berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan. Bagaimana membangun dan merealisasikan suatu aplikasi pada platform Android yang dapat digunakan di berbagai kalangan terutama pelajar ataupun umum untuk informasi dan pengetahuan tentang sejarah Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. aplikasi yang dapat digunakan membantu orang-orang yang ingin lebih mengenal sejarah Indonesia khususnya pada saat era kemerdekaan (tahun 1945 – 1959)
2. Aplikasi ini hanya untuk sistem operasi android.
3. Aplikasi ini untuk Smartphone Android minimal versi 2.2 (Froyo) ke atas.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pengerjaan skripsi ini adalah membangun sebuah program aplikasi “history of Indonesia” pada Sistem Operasi Android yang dapat digunakan dimanapun dan siapapun dengan memanfaatkan aplikasi yang terinstall di smartphone.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer.
 - b. Sebagai sarana implementasi dari hasil pembelajaran pada jurusan Sistem Informasi di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Diharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan sejarah indonesia dari sebuah aplikasi Android.
2. Bagi Masyarakat

Aplikasi diharapkan dapat menambah wawasan dalam hal sejarah Indonesia

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi ini dan menyusun laporan skripsi ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data (Data Gathering)

Mencari dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi "history of Indonesia"

2. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan seperti mempelajari buku-buku referensi yang berhubungan dengan Android dan sejarah Indonesia untuk membantu dalam pembuatan Aplikasi ini. Selain itu juga mempelajari web-web referensi seputar hal yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

3. Merancang dan Mengimplementasi

Merancang dan mengimplementasi Aplikasi yang akan dikembangkan agar sesuai dengan yang diharapkan.

1.7. Sistematika Penulisan Laporan

Secara garis besar materi laporan skripsi ini terbagi dalam beberapa bab yang tersusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori yang berhubungan dengan judul skripsi ini, seperti sejarah bangsa Indonesia, software yang di pakai, dan hal-hal terkait mengenai Android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisa aplikasi “history of Indonesia” dan perancangan yang dilakukan untuk membangun aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan bentuk implementasi aplikasi beserta pengujiannya.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi tersebut.

