

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi pada mulanya adalah alat hiburan dan alat penyampaian pesan-pesan penerangan, bukan didesain untuk sarana pembelajaran. Banyak para ahli melihat potensi yang besar dan luas pada media ini untuk digunakan sebagai sarana dalam penyampaian pesan-pesan pembelajaran.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang digunakan. Dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan suatu media. Syaiful Bahri (1995:136) menjelaskan didalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu di ucapkan melalui kata-kata atau kalimat.

Penggunaan Sistem Operasi pada telepon seluler merubah fungsi dasarnya, tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi. Fitur yang ditanamkan pun semakin banyak, seperti pengolah gambar dan video, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Telepon seluler pun dapat diinstal berbagai macam aplikasi layaknya komputer.

Android merupakan sistem operasi *mobile* yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya yang berkembang dewasa ini. Sistem operasi lainnya seperti Windows Mobile, I-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi yang juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan diatas perangkat *hardware*

yang ada. Android sebagai Sistem Operasi berbasis linux yang dapat digunakan di berbagai perangkat *mobile*.

Berdasarkan berita dari KOMPAS.com (Minggu, 6 Mei 2012) perangkat Samsung dan platform Google Android mengalami peningkatan pengguna dalam tiga bulan terakhir (Desember 2011 hingga Maret 2012). Temuan ini merupakan hasil penelitian dari ComScore Mobilens yang diumumkan pada Selasa (3/4/2012). Riset dilakukan terhadap 234 juta pengguna ponsel berusia diatas 13 tahun di Amerika Serikat. Hasilnya, pengguna platform Google Android meningkat dari 47,3 persen menjadi 51 persen. Sedangkan platform Apple naik dari 29,6 persen menjadi 30,7 persen.

Dengan terus meningkatnya pengguna telepon seluler yang menggunakan sistem operasi android, membuktikan bahwa telepon seluler seakan sudah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat. Beragam aplikasi dan permainan telah banyak berjalan dalam telepon seluler. Kemudahan pengoperasian dan sifatnya yang fleksibel, menjadi alasan pemilihan telepon seluler sebagai salah satu pengembangan aplikasi.

Indonesia mempunyai suku bangsa dan budaya yang beranekaragam dan berbeda dengan negara-negara lainnya. Budaya lokal yang dimiliki Indonesia berbeda-beda pada setiap daerah. Tiap daerah memiliki ciri khas budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, dan juga senjata adat. Keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia merupakan identitas dari negara Indonesia. Suku bangsa dan budaya yang beranekaragam harus tetap dijaga serta diwarisi dengan baik agar tetap kokoh.

Kesadaran masyarakat untuk menjaga warisan budaya sekarang ini semakin berkurang. Masyarakat zaman sekarang lebih memilih dan terpengaruh budaya asing yang lebih praktis dan sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk itu, pengenalan tentang keanekaragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, harus ditanamkan sejak dini. Dengan menjaga baik warisan budaya, Indonesia akan dipandang sebagai negara yang mempertahankan identitas negara dan menghargai warisan leluhurnya.

Atas beberapa dasar itulah penulis memilih mengangkat permasalahan tentang perancangan aplikasi media pembelajaran untuk membantu mempermudah dalam pengenalan keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Aplikasi ini diharapkan mampu menerapkan sistem belajar sambil bermain yang efektif untuk proses pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu: Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif untuk perangkat *mobile* dan difokuskan pada pengenalan keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?.

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya mengenalkan pada beberapa suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, dan senjata adat, sedangkan materi pembelajaran secara mendetail tidak disajikan.

2. Aplikasi ini dikhususkan bagi anak-anak dengan usia 7-12 tahun atau anak dijenjang sekolah dasar.
3. Materi yang disajikan berdasarkan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kurikulum SD (Sekolah Dasar) kelas lima.
4. Aplikasi ini berisi materi pengenalan keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dan latihan-latihan.
5. Perangkat *mobile* harus menggunakan OS android.
6. Sistem yang dianalisis dan dirancang berbasis android.
7. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi ini adalah:
 - a. Program Editor : Google App Inventor Beta
 - b. Java Version : Java 6
 - c. Emulator Platform : App Inventor Emulator
 - d. Database : TinyDb App Inventor

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
2. Menciptakan sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama di perkuliahan dan membandingkan dengan kenyataan yang ada di kehidupan sehari-hari.

4. Agar aplikasi ini dapat diterapkan sebagai sarana pengenalan keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia baik dengan atau tanpa guru.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai alat bantu dalam pengajaran pengenalan keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia ataupun digunakan secara mandiri (tanpa guru) oleh anak karena perancangan aplikasi yang praktis dan user friendly, serta membuat belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena dirancang melalui sarana yang berbeda.

1.5. Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa langkah-langkah sebagai berikut

1. Studi Pustaka/Literature

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis melakukan studi pustaka/literature yaitu studi yang dilakukan dengan cara mencari dan membaca literature tentang android, data-data yang berhubungan dan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan aplikasi ini, langkah awal yang dilakukan adalah membuat desain sistem secara keseluruhan. Setelah diperoleh desain secara keseluruhan, maka setiap item diperjelas dengan detail-detail proses, beserta target yang akan dicapai pada tiap-tiap proses.

3. Pembuatan Aplikasi

Sistematika pembuatan perangkat lunak, disesuaikan dengan design yang telah ditentukan pada tahap perancangan. Tahapan ini meliputi coding, serta implementasi terhadap hasil-hasil yang diperoleh dari referensi.

4. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi menggunakan dua perangkat keras. Yaitu pada PC dan *handphone*. Pengujian pada PC dilakukan dengan menggunakan emulator pada App Inventor, sedangkan pengujian menggunakan *handphone* dilakukan dengan *handphone* berbasis android, Samsung Galaxy Young GT-S5360

5. Analisa Hasil

Dari hasil pengujian bisa diperoleh data-data yang diperlukan untuk mengetahui seberapa sukses aplikasi berjalan sesuai dengan perancangan system yang dibuat. Dan dapat memberikan saran untuk pengembangan system pada aplikasi ini.

1.6. Sistematika penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi terbagi atas lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi dan model matematis yang berkaitan langsung dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisis masalah, perancangan system secara umum dan perancangan tampilan secara rinci.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi program, uji coba, dan pembahasan hasil pengujian program dengan hasil keluaran.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini merupakan bab terakhir dari system penulisan skripsi yang didalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.

Daftar Pustaka

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan sebagai landasan selama pembuatan Proyek Akhir.