

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepramukaan sebagai gerakan pendidikan non formal merupakan bagian tak terpisahkan dari sistem pendidikan dalam menyiapkan anak bangsa menjadi kader bangsa yang berkualitas baik moral, maupun fisik dan keterampilan.

Gerakan pramuka yang diresmikan berdirinya pada tanggal 14 Agustus 1961 merupakan kesinambungan gerakan kepanduan nasional Indonesia yang bertujuan menumbuhkan tunas bangsa menjadi generasi yang dapat menjaga keutuhan, persatuan dan kesatuan bangsa, bertanggung jawab serta mampu mengisi kemerdekaan Indonesia. Gerakan pramuka adalah suatu gerakan pendidikan untuk kaum muda, yang bersifat sukarela, nonpolitik, terbuka untuk semua tanpa membedakan ras, suku maupun agama, yang menyelenggarakan kepramukaan melalui suatu system nilai yang didasarkan pada Satya dan Darma Pramuka. Satya dan Darma Pramuka adalah dasar dari kepramukaan, dalam kegiatan pramuka selain Satya dan Darma juga memerlukan sebuah panduan, salah satunya dituliskan buku saku pramuka, namun buku saku pramuka memiliki beberapa kekurangan yaitu : Konten gambar yang ada di dalamnya kurang jelas, desain yang kurang menarik dan tidak seragam, memiliki kompas namun hanya gambar.

Dari uraian tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang berbeda dari buku saku pramuka sebagai panduan pada umumnya agar para siswa ataupun anggota pramuka dapat belajar dan memahami tentang kepramukaan, dengan memanfaatkan teknologi sistem operasi android pada *gadget* maupun *smartphone* yang merupakan salah satu barang yang hampir selalu dibawa kemanapun pemiliknya beraktifitas, sehingga memungkinkan untuk belajar mengenai kepramukaan, dimanapun saat ada waktu luang atau saat sedang menjalankan tugas kepramukaan. Android sendiri merupakan sistem operasi yang berkembang secara pesat dan merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat mobile seperti *gadget* maupun *smartphone*. Dengan demikian pembuatan Aplikasi Panduan Pramuka Berbasis Android akan lebih mudah diakses sehingga bisa memberikan manfaat bagi siswa ataupun anggota pramuka yang menggunakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang Aplikasi Panduan Pramuka Berbasis Android yang dapat digunakan secara umum dan dapat bermanfaat bagi siswa ataupun anggota pramuka ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi ini dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung sistem operasi Android minimal versi 2.3 .
2. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu Eclipse IDE (*Integrated Development Environment*), *Android Software Development Kit (Android SDK)*, *Android Development Tools (ADT)*.
3. Pembangunan sistem ditekankan pada pembuatan interface untuk memudahkan user menggunakan aplikasi
4. Fitur :
 - a. Materi Pramuka
 - b. Pengenalan Sandi Pramuka
 - c. Kompas berupa simulasi
 - d. Simpul Pramuka beserta animasi
 - e. Mendirikan Tenda beserta animasi
5. Aplikasi dapat berjalan dengan baik jika di jalankan di sony xperia

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Aplikasi Panduan Pramuka sebagai media pembelajaran bagi siswa ataupun anggota pramuka tentang kepramukaan dengan lebih mudah.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya Aplikasi Panduan Pramuka di harap siswa ataupun anggota pramuka menjadi lebih mudah dalam mempelajari tentang kepramukaan di mana pun ingin belajar, dan tidak perlu membeli buku saku pramuka lagi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan Metode Kepustakaan yaitu metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan penelitian.

2. Analisis Data

Menganalisa data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan.

3. Perancangan Program

Sebagai pedoman dalam penulisan program atau kode-kode agar berjalan sesuai rencana.

4. Uji Coba Program

Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat dapat berjalan dengan baik.

5. Evaluasi

Sistem yang telah selesai dibangun perlu adanya evaluasi untuk menemukan kelemahan yang terdapat pada program yang telah

dibangun tadi, yang nantinya bisa digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki program sehingga lebih sempurna.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan perincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas tentang gambaran umum objek penelitian, yaitu analisis dan perancangan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang bagaimana aplikasi digunakan atau berfungsi serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan laporan yang ditulis, dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

