

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rendahnya nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme dalam diri setiap individu masyarakat Indonesia adalah sebagai akibat dari kurangnya pemahaman akan sejarah bangsa. Berbicara tentang sejarah bangsa pastinya tidak terlepas dari peran para pejuang yang sangat gigih dalam mempertahankan bangsa dan negaranya. Saat ini minoritas masyarakat Indonesia, baik kalangan orang dewasa maupun anak-anak sekalipun kurang mengenal dengan baik pahlawan dari negaranya. Mempelajari sejarah pahlawan adalah hal yang penting untuk dilakukan terutama pada anak, mengingat pendidikan sejarah dan pendidikan budi pekerti erat kaitannya dalam pembentukan sikap dan perilaku pada masing-masing anak. Pengenalan tentang pahlawan sejatinya sudah mulai diajarkan pada anak saat masih duduk di bangku sekolah dasar (SD). Pentingnya mempelajari sejarah pahlawan adalah sebagai wujud dalam menghargai jasa-jasa para pahlawan yang telah membela bangsa dan negara. Hal ini sesuai dengan ungkapan Bung Karno bahwa, “Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa pahlawannya”. Selain itu dengan mempelajari sejarah dari tokoh pahlawan dapat meningkatkan jiwa nasionalisme dan patriotisme dalam diri setiap individu masyarakat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran, atau pejuang yang gagah dan berani [1]. Dalam UU. NO. 20 Tahun 2009 dalam

pasal 1 ayat 4 menjelaskan tentang pengertian pahlawan nasional. Pahlawan nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah sekarang yang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) atau yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia [2]. Dari pengertian diatas maka sebagai warga negara Indonesia, mengenal dan mempelajari sejarah para pahlawan adalah hal yang wajib dilakukan terutama pada anak-anak karena tercantum dalam Silabus Pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pegetahuan Sosial (IPS) kelas V (lima) semester dua yang didalamnya terdapat Standar Kompetensi tentang Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan.

Namun metode yang digunakan sebagai media pengenalannya masih ada yang bersifat konvensional yaitu disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran dikelas dan membaca buku yang membahas tentang pahlawan. Metode yang digunakan cenderung membosankan sehingga mengurangi daya tarik masyarakat, khususnya anak-anak dalam mempelajari sejarah dari tokoh pahlawan. Anak-anak cenderung lebih menyukai hal-hal yang bersifat menarik dan interaktif. Disinilah peranan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu menarik minat anak dalam belajar, terutama dalam mempelajari hal-hal yang kurang diminati seperti sejarah.

Seiring kemajuan dalam perkembangan teknologi informasi dimanfaatkan para komunitas *developer* untuk membuat perangkat yang dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dunia pendidikan juga tidak luput dari dampak perkembangan tersebut. Sudah banyak perangkat yang diciptakan dalam dunia pendidikan untuk mempermudah dalam mendapatkan informasi. Salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan perangkat yang berbasis android. Android menjadi salah satu sistem operasi yang populer dan banyak digunakan karena memiliki peminat yang tinggi.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh IDC Worldwide Mobile Phone Tracker pada kuartal pertama (Q1) tahun 2017 (Top Four Operating System, Shipments, and Market Share, Q1 2017) tentang pangsa pasar operating system mobile dengan presentase dominasi Android 85.0%, IOS 14.7%, Windows Phone 0.1% dan OS lainnya sebesar 0.1% di seluruh dunia [3]. Dengan presentase android yang sangat besar menjadikan peluang bagi para *developer* untuk membuat aplikasi berbasis android. Kelebihan android yang *open source* memudahkan para pengembang aplikasi dalam mengembangkan secara legal tanpa memerlukan sebuah lisensi. Dan juga kemudahan dalam pendistribusian dan publikasi aplikasi android juga sangat mudah karena android memiliki market place yaitu *playstore* sehingga aplikasi dapat dengan mudah diunduh oleh para pengguna.

Dari uraian diatas, maka penulis akan membuat sebuah aplikasi “HERO-X” Berbasis Android Sebagai Pendukung dalam Mempelajari Tokoh Pahlawan Nasional di Indonesia. Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan dapat menarik minat masyarakat utamanya anak-anak dalam mempelajari sejarah dari tokoh

pahlawan dan sebagai jalur alternatif dalam menambah pengetahuan dan wawasan tentang pahlawan dengan memanfaatkan dan mengoptimalkan penggunaan teknologi yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah Bagaimana merancang dan membuat aplikasi “HERO-X” berbasis android sebagai sarana informasi dan edukasi yang simple dan mudah untuk digunakan oleh pengguna dalam mempelajari pahlawan ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya akan menampilkan tokoh pahlawan nasional berjumlah 161 beserta sejarahnya sesuai dengan sumber yang didapat dari Buku Kumpulan Pahlawan Indonesia Terlengkap.
2. Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan usia, utamanya untuk anak sekolah dasar kelas lima.
3. Aplikasi ini dapat berjalan pada sistem operasi Android dengan versi minimal Android 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
4. Pembuatan aplikasi dengan menggunakan *tools* Android Studio IDE dan *database* MySQL dan SQLite.
5. Web server yang digunakan hanya untuk *admin/maker* dalam melakukan CRUD pada *database*.

6. Pada fitur *searching*, pencarian dilakukan dengan memasukkan nama pahlawan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi berbasis android yang dapat mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi pahlawan tanpa adanya batasan ruang dan waktu.
2. Untuk menarik minat pengguna dalam menambah pengetahuan dan wawasan tentang tokoh pahlawan dengan menggunakan media yang simple, praktis dan mudah digunakan.
3. Menumbuhkan jiwa nasionalisme dan patriotisme pada masyarakat Indonesia terutama pada anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Untuk membantu penulis dalam meningkatkan pengetahuan, memperluas wawasan dan sebagai ajang untuk mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah diperoleh pada saat duduk dibangku perkuliahan.

2. Bagi Pengguna

- a. Membantu pengguna dalam mendapatkan informasi tentang tokoh pahlawan dengan mudah melalui perangkat yang bersifat *portable* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
- b. Memudahkan pengguna dalam mempelajari sejarah dari para tokoh pahlawan Indonesia dengan tetap mengikuti trend teknologi saat ini.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara atau alur kerja yang digunakan dalam melakukan penelitian, sehingga proses penelitian dalam berjalan dengan baik. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode atau cara yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data sesuai dengan topik penelitian yang dibahas. Adapun beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang didalamnya memuat konsep-konsep teoritis yang diperoleh dari berbagai macam sumber seperti buku, jurnal, karya ilmiah, serta data-data yang dari internet yang dapat dijadikan sebagai sumber rujukan dalam mendapatkan data dan informasi.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur kepada pihak-pihak yang dijadikan sebagai narasumber dengan cara mengajukan tanya jawab langsung kepada narasumber yang dapat memberikan informasi sesuai dengan topik yang dibahas dalam penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis adalah cara yang digunakan untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi. Adapun metode analisis yang digunakan penulis adalah sebagai berikut.

1. Analisis Masalah

Analisis yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang terjadi. Analisis masalah yang digunakan penulis adalah analisis SWOT yang terdiri dari kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), kesempatan (*opportunity*), dan ancaman (*threats*).

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan yang dibutuhkan dalam membangun atau mengembangkan aplikasi yang dibuat, terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

3. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem adalah analisis yang digunakan untuk menentukan kelayakan sistem yang akan dibuat terdiri dari analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan operasional, analisis kelayakan hukum dan analisis kelayakan ekonomi.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah UML (*Unified Modeling Language*) yaitu suatu metode pemodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek. Diagram UML yang digunakan penulis terdiri dari empat yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan digunakan untuk mengembangkan sistem dalam sebuah penelitian sehingga dapat memenuhi kebutuhan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) alur hidup klasik (*classic life cycle*). Dalam model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* adalah metode yang dilakukan dalam menguji fungsionalitas aplikasi dan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan yang terjadi. Metode *testing* yang digunakan metode *White-box testing* dan *Black-box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan dan penulisan laporan skripsi dibutuhkan sistematika penulisan agar mempermudah dalam penyusunannya. Sistematika penulisan yang digunakan penulis dibagi menjadi lima bab. Adapun sistematika penulisan pada laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengembangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep teoritis yang melandasi penelitian berupa tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam penelitian yang dijadikan sebagai referensi dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem berupa analisis sistem yang membahas tentang gambaran umum sistem, analisis kebutuhan yang membahas tentang spesifikasi yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi, dan perancangan *interface* dari aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL

Bab ini berisi tentang tahapan implementasi dan hasil aplikasi berupa implementasi dari hasil perancangan/penelitian yang diimplementasikan kedalam kode program dan hasil aplikasi berupa gambaran antar muka sistem yang sudah jadi dan cara kerja dari sistem.

BAB V PENUTUP**DAFTAR PUSTAKA**