

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sistem operasi android adalah sebuah sistem operasi yang ditujukan untuk perangkat *mobile* seperti *Smartphone* dan Tablet. Sistem operasi ini bisa dibilang fenomenal karena semenjak pertama kali rilis pada september 2007 sampai dengan sekarang, Androis OS sudah mencapai kesuksesan yang sangat pesat bahkan sekarang ini sudah menguasai pasar teknologi *mobile* melebihi produk-produk yang sebelumnya termasuk Iphone.

Perkembangan teknologi turut mempengaruhi perkembangan inovasi di bidang ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi yang diciptakan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah sebuah media pembelajaran yang membantu pelajar dan masyarakat umum untuk belajar sejarah serta bertambah maju dan luas tidak hanya dalam belajarnya tetapi sekaligus paham dan mampu dalam mengikuti proses perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Sejarah adalah pengetahuan tentang dimensi ruang-waktu perjalanan negeri ini, dengan sikap menghargai jasa para pahlawan yang telah meletakkan pondasi bangunan negara Indonesia beserta segala bentuk warisan sejarah, baik benda maupun takbenda. Sehingga terbentuk pola pikir untuk sadar akan sejarah. Melalui pengamatan terhadap kondisi sosial-budaya dan sejumlah warisan sejarah yang bisa dijumpai saat ini, pengguna diajak mengarungi garis waktu mundur ke masa lampau saat terjadinya peristiwa yang melandasi terbentuknya

peradaban yang melatarbelakangi kondisi sosial-budaya dan warisan sejarah tersebut.

Untuk memudahkan serta memberikan informasi kepada *user* dengan cepat tanpa terbatas ruang dan waktu. Aplikasi dalam bentuk *mobile* dirasakan lebih efisien dalam penggunaannya, praktis dan mudah dipelajari karena aplikasi tersebut di implementasikan pada *Smartphone*. Atas dasar itulah penulis membuat *Aplikasi Pembelajaran Sejarah Persebaran Agama dan Kerajaan di Indonesia “Kacha” Berbasis Android*. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada *user* bagaimana persebaran agama yang terjadi di Indonesia, kerajaan-kerajaan yang pernah berjaya serta peninggalan-peninggalannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu **“bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi pembelajaran sejarah persebaran agama dan kerajaan di Indonesia ‘Kacha’ berbasis android”**.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyajian informasi pada *Aplikasi Pembelajaran Sejarah Persebaran Agama dan Kerajaan di Indonesia “Kacha” berbasis Android* diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih fokus, terarah, dan tidak melebar, maka penulis memberikan batasan-batasan pembahasan masalah yaitu :

1. Aplikasi ini menyajikan informasi sejarah persebaran agama dan kerajaan di Indonesia meliputi persebaran agama, kerajaan-kerajaan

beserta peninggalannya yang dilengkapi *text to speech*, latihan soal, dan lokasi kerajaan berupa maps

2. Aplikasi ini dibuat untuk siswa SMK dan sederajat serta untuk umum yang ingin mengetahui dan mempelajari tentang sejarah persebaran agama dan kerajaan di Indonesia
3. Desain aplikasi ini meliputi Menu Persebaran Agama, Menu kerajaan, Menu Latihan Soal, Menu Bantuan, dan Menu Tentang
4. Aplikasi ini dapat dijalankan pada Android versi 2.3 (*Gingerbread*) dan versi setelahnya
5. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini Eclipse Juno dan Android SDK, Adobe Photoshop, Visual Paradigm.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi *mobile* yang dapat membantu *user* dalam memperoleh informasi tentang sejarah persebaran agama dan kerajaan di Indonesia.
2. Menerapkan ilmu teknologi informasi sebagai media informasi yang menambah wawasan dalam bidang pendidikan khususnya Sejarah.
3. Memberikan suatu jenis media pembelajaran yaitu berupa aplikasi sejarah persebaran agama dan kerajaan di Indonesia “Kacha” yang mudah dipahami dan disertai dengan informasi lokasi kerajaan dengan menampilkannya melalui *maps*.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan mencari info dari sumber data. Menjelaskan beberapa materi yang tidak tertulis dibuku guna melengkapi penelitian.

2. Metode Studi Pustaka

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan dari buku atau literatur-literatur seputar sejarah persebaran agama dan kerajaan di Indonesia.

1.5.2. Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan untuk membangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Persebaran Agama dan Kerajaan di Indonesia “Kacha” ini adalah model analisis SWOT dengan tujuan agar aplikasi yang akan dibangun dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

1.5.3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk membangun Aplikasi Pembelajaran ini menggunakan rancangan *Unified Modelling Language (UML)*, yang berisi *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

1.5.4. Metode Pengembangan

Proses pengembangan Aplikasi Pembelajaran Sejarah ini dilakukan melalui beberapa langkah. Langkah-langkahnya yaitu Implementasi Fungsi, Implementasi Kebutuhan Antarmuka, Implementasi Tampilan.

1.5.5. Metode Testing

Metode testing dilakukan dengan menggunakan metode *white-box testing* dan *black-box testing* sebagai perbaikan dan pengukuran kualitas Aplikasi Pembelajaran yang akan dibangun, dengan mencari kemungkinan kesalahan atau *error* yang ada pada program untuk selanjutnya dilakukan evaluasi dan memperbaiki kesalahan yang terjadi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi *mobile* yang dibuat, pemaparan mengenai pembelajaran sejarah persebaran agama dan

kerajaan di Indonesia “Kacha”. Dalam bab ini juga mencantumkan semua teori yang berhubungan dengan semua proses rekayasa sistem.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, merancang isi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan dan saran yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat maupun mengembangkan aplikasi Android OS.

DAFTAR PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang daftar pustaka dari literatur-literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi ini.