

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di dalam bidang teknologi informasi yang sangat pesat telah membawa pengaruh besar terhadap kemajuan perangkat teknologi informasi yang sangat maju. Salah satu perangkat teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan adalah ponsel atau telpon genggam. Perkembangan ponsel juga sangat pesat hingga saat ini lebih dikenal dengan sebutan smartphone, bermula dari smartphone bersistem operasi Symbian, Ipod, Iphone, Blackberry, Windows Phone dan Android. Hingga saat ini Smartphone berbasis Android adalah smartphone yang perkembangannya teknologinya paling pesat dan paling diminati karena merupakan smartphone yang menggunakan sistem operasi Open Source.

Seiring majunya teknologi, sekarang di pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pelajaran zaman prasejarah dan manusia purba sudah mulai di kesampingkan dari pada mata pelajaran lainnya, padahal dengan mempelajarinya kita dapat mengetahui nenek moyang manusia di Indonesia dan evolusinya. Hal itu berakibat banyak pelajar yang kurang bahkan tidak mengetahui tentang zaman prasejarah di Indonesia sehingga sekarang ini museum prasejarah menjadi tempat yang kurang menarik untuk dikunjungi. Karena anak-anak lebih tertarik untuk bermain dengan game dan gadget mereka.

Android yang merupakan sistem operasi yang open source sehingga Google sebagai pemilik dan pengembang Android memperbolehkan semua pihak

untuk dapat mengembangkan aplikasi secara legal menggunakan sistem operasi Android. Oleh saat itu penulis mengambil judul **Perancangan Media Pembelajaran Zaman Prasejarah dan Manusia Purba Di Indonesia Berbasis Android**. Aplikasi ini dibuat memiliki tujuan supaya masyarakat Indonesia terutama para pelajar Sekolah Dasar (SD) dan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk memudahkan dalam mempelajari mata pelajaran zaman prasejarah dan manusia purba. Aplikasi ini dibuat meliputi masa periodisasi, jenis manusia purba, corak kehidupan prasejarah dan hasil kebudayaannya. Diharapkan dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini para pelajar mengetahui apa saja yang menjadi peninggalan di zaman prasejarah dulu dimana belum dikenal adanya tulisan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah, Bagaimana cara untuk membuat aplikasi pada Android untuk para pelajar dalam mempelajari zaman prasejarah dan manusia purba di Indonesia?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan bahasan, penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu :

1. Aplikasi media pembelajaran ini hanya dibuat untuk sistem operasi berbasis Android.

2. Materi yang dibahas hanya mencakup tentang zaman prasejarah dan manusia purba di Indonesia saja.
3. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah Eclipse, Corel.
4. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi Android versi 2.2 ke atas.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan perancangan aplikasi media penelitian dapat dibagi menjadi :

1. Merancang media pembelajaran zaman prasejarah dan manusia purba untuk pelajar tingkat Sekolah Dasar (SD) dan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).
2. Mengemas informasi zaman prasejarah dan manusia purba ke dalam bentuk yang menarik sehingga membuat pelajar senang untuk mempelajarinya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan pelajar tingkat Sekolah Dasar (SD) dan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk mempelajari zaman prasejarah dan manusia purba.
2. Dapat menumbuhkan sikap kepada pelajar untuk menghargai dan menjaga kelestarian peninggalan-peninggalan zaman prasejarah dan manusia purba.

## 1.6 Metode penelitian

Untuk memperoleh informasi atau data yang relevan dan akurat sehingga data yang diperoleh objektif sebagai sumber dalam perancangan media pembelajaran digunakan pengumpulan data sebagai berikut :

### 1. Pengumpulan Data

#### a. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang berkaitan dengan zaman prasejarah dan manusia purba yang telah ada untuk dijadikan sebagai referensi maupun pembanding.

#### b. Metode Browsing

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan dari suatu website seputar zaman prasejarah dan manusia purba di Indonesia.

### 2. Analisis

Tujuan dari analisis sistem adalah untuk menentukan masalah upaya untuk memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa sitem, maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi.

### 3. Desain

System design menguraikan layar layout, aturan bisnis, proses diagram dan dokumentasi lainnya. Hasil dari tahap ini akan menjelaskan sistem baru sebagai kumpulan modul atau subsistem.

#### 4. Implementasi (Build and Coding)

Pada tahapan ini dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang telah dilakukan. Sehingga pada tahap ini menghasilkan suatu perangkat lunak (software).

#### 5. Testing/Pengujian

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian untuk menguji tingkat kehandalan perangkat lunak yang telah dibangun. Hal ini dilakukan untuk memastikan kehandalan software.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi nbeberapa bab yaitu sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

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

#### BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang sistem operasi Android, bahasa pemrograman yang digunakan serta tahap-tahapan perancangan media pembelajaran ini.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang zaman prasejarah, manusia

purba dan evolusinya serta menganalisis perancangan aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan dasar metode analisis SDLC.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Merupakan bab yang akan dijelaskan tentang perancangan aplikasi, serta implementasi hasil perancangan aplikasi untuk simulasi.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis berkaitan dengan hasil penelitian yang dibuat agar dapat bermanfaat bagi penulis dan lainnya sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

#### DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini membuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

#### LAMPIRAN