

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat ditunjang dengan penemuan dan inovasi telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia. Semakin banyak hal dan aspek dalam kehidupan yang menggunakan teknologi informasi untuk menjalankan segala aktivitasnya.

Contoh pesatnya perkembangan teknologi informasi adalah perkembangan dari *smartphone* dan *mobile phone* yang semakin canggih yang telah menyebabkan perubahan besar pada kebiasaan pengguna kedua *device* tadi. Perubahan tersebut adalah pada penggunaan dari kedua *device* tadi yang pada awalnya hanya digunakan untuk keperluan telepon, pesan singkat, pesan elektronik dan *browsing* menuju pada penggunaan yang mulai menunjang kegiatan sehari hari, baik itu untuk keperluan hiburan. Hal ini berimbas pada meningkatnya kebutuhan *user* untuk mempelajari sebuah media pembelajaran yang disajikan didalam aplikasi yang ada didalam *smartphone*.

Dalam mengenal dan mempelajari tentang biografi pahlawan nasional Indonesia, masyarakat masih menggunakan media pembelajaran yang berupa buku ataupun melalui *website* yang harus terhubung ke media internet. Kenyataannya, media pembelajaran seperti buku ini kurang diminati oleh masyarakat, baik itu dari anak-anak maupun kalangan dewasa. karena bentuk dan modelnya masih sama dengan model-model yang dahulu dan juga masih kurang efisien karena harus membawa banyak buku yang bisa saja merepotkan bagi

masyarakat. Begitu juga dengan media website yang mengharuskan untuk terhubung ke jaringan internet, padahal tidak semua tempat memiliki jaringan internet yang bagus dan kita harus membayar untuk membuka sebuah *website*. Dengan demikian, perlu adanya sebuah aplikasi pembelajaran baru yang mudah untuk dibawa dan tanpa harus terhubung ke jaringan internet.

Dari uraian diatas, maka perlu adanya sebuah aplikasi pembelajaran lain yang mampu menumbuhkan kembali minat belajar pada masyarakat dalam mempelajari dan mengenal tokoh-tokoh Pahlawan Indonesia. Dengan melihat perkembangan teknologi mobile yang pesat seperti saat ini khususnya pada perkembangan mobile yang memiliki sistem operasi android, maka bisa dimanfaatkan untuk mengatasi masalah tersebut. Hal ini disebabkan karena android sendiri merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat mobile seperti smartphone yang memiliki tawaran fasilitas-fasilitas menarik seperti *market*, *maps*, dan *e-mail*. Sehingga memang menarik untuk menggunakan android, dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan. Dengan demikian, untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka penulis memiliki inisiatif untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android dengan tampilan yang *simple* tapi *elegant* dan menarik serta bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang pahlawan dan lagu nasional Republik Indonesia. Untuk itu, dalam pembuatan skripsi ini penulis tertarik untuk mengambil judul “Biografi Pahlawan Nasional dan Lagu Nasional Berbasis Android”.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka terjadi pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi Biografi Pahlawan dan Lagu Nasional yang dapat bermanfaat untuk masyarakat?
2. Bagaimana membuat Aplikasi Biografi Pahlawan dan Lagu Nasional yang dapat digunakan dengan tampilan yang menarik, *up to date*, relevan, akurat dan simpel?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah:

1. Aplikasi dibuat pada *platform* android sehingga dimungkinkan hanya dapat berjalan di *smartphone / mobile device* berbasis android.
2. Sistem operasi android yang digunakan minimal versi 2.2 (*froyo*)
3. Aplikasi ini hanya menggunakan *singletouch screen*.
4. Hanya digunakan oleh satu *user*.
5. Tokoh pahlawan yang dipilih adalah tokoh yang tercatat sebagai pahlawan nasional.

Software yang digunakan

Dalam pembuatan aplikasi ini *Software* yang digunakan dalam proses perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. *Ecliepse* yang dijadikan sebagai ide dan pembuatan *coding*.
2. *Adobe Master Collection* yang digunakan untuk mendesain tampilan aplikasi
3. *Java* untuk mengkompilasi aplikasi android
4. *SDK (Software Developmebt Kit)* yang dijadikan sebagai alat bantu dalam mengembangkan aplikasi yang berjalan pada *platform* android

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam pembuatan aplikasi “Biografi Pahlawan dan Lagu Nasional Indonesia” berbasis android ini adalah:

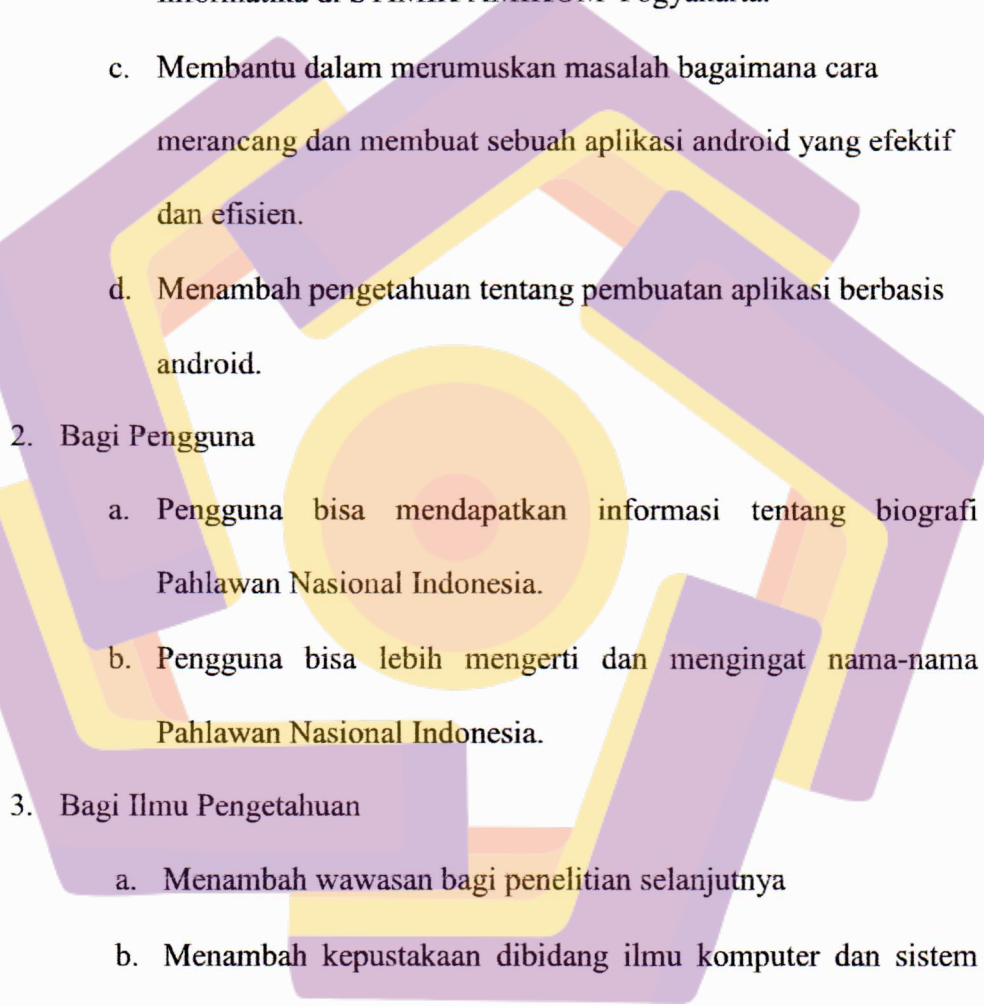
1. Merancang dan menciptakan sebuah aplikasi berbasis android yang bermanfaat untuk masyarakat .
2. Membangun sebuah aplikasi “Biografi Pahlawan dan Lagu Nasional Indonesia” berbasis android yang mudah digunakan dengan tampilan yang *simple* dan menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang didapat dari penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. Bagi Penulis



- 
- a. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Sebagai sarana untuk mengimplementasikan dan mengembangkan hasil pembelajaran pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Membantu dalam merumuskan masalah bagaimana cara merancang dan membuat sebuah aplikasi android yang efektif dan efisien.
 - d. Menambah pengetahuan tentang pembuatan aplikasi berbasis android.
2. Bagi Pengguna
 - a. Pengguna bisa mendapatkan informasi tentang biografi Pahlawan Nasional Indonesia.
 - b. Pengguna bisa lebih mengerti dan mengingat nama-nama Pahlawan Nasional Indonesia.
3. Bagi Ilmu Pengetahuan
 - a. Menambah wawasan bagi penelitian selanjutnya
 - b. Menambah kepustakaan dibidang ilmu komputer dan sistem informasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode adalah suatu cara yang atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Adapun metode yang digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemukan adalah:

1. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat dan up to date maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

a. Metode Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, informasi melalui internet atau referensi lain yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dan diteliti.

b. Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan penelitian atau pengamatan langsung di lapangan terhadap permasalahan yang akan diteliti dan dibahas. Tujuannya agar informasi yang diperoleh semakin lengkap dan akurat.

2. Analisis Data

Penulis melakukan analisa data terhadap data-data dan informasi-informasi yang diperoleh menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, threath*). Tujuannya adalah untuk menghasilkan suatu gambaran permasalahan yang dihadapi sehingga bisa menghasilkan penanganan atau solusi yang tepat dan akurat terhadap permasalahan tersebut.

3. Desain Sistem

Tahapan ini berisikan sebuah gambaran umum dari sistem yang kemudian dterapkan kedalam desain sistem. Desain sistem yang dibuat yaitu:



- a. Desain sistem dan desain database yang didesain dengan bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*)
 - b. Desain antarmuka sistem.
4. Implementasi

Tahapan ini berisikan tentang pengimplementasian dari sebuah perancangan dan desain yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan inilah akan tercipta sebuah aplikasi “Biografi Pahlawan Nasional dan Lagu Nasional” berbasis android.

5. Pengujian

Pada tahapan ini bisa dilihat apakah aplikasi sudah bisa berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini dibagi menjadi 5 bab. Bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bagian ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berasal dari studi literature yang berasal dari internet dan buku. Dimana studi literature tersebut,

saya jadikan acuan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi mobile Biografi Pahlawan Nasional dan Lagu Nasional Indonesia berbasis Android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisa kebutuhan system, meliputi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan sebagai sarana untuk mempermudah pembuatan aplikasi mobile Biografi Pahlawan Nasional dan Lagu Nasional Indonesia berbasis Android. Selain itu pada bab ini juga dijelaskan mengenai rule perancangan system.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara pembuatan dan penggunaan aplikasi mobile Biografi Pahlawan Nasional dan Lagu Nasional Indonesia berbasis Android. Serta pembahasan mengenai aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

