

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini tidak terlepas dari era globalisasi, yang telah banyak menunjukkan kemajuan berbagai sektor yang sangat begitu pesat. Khususnya dibidang teknologi informatika, *software* menjadi salah satu ajang para pengembang untuk berlomba-lomba mengembangkan aplikasi yang dapat membantu manusia dalam kehidupan. Berbagai aplikasi yang beredar saat ini terdiri dari berbagai macam platform operasi sistem dan bahasa pemrograman, yang memiliki fungsi sendiri, seperti aplikasi berfungsi sebagai media pembelajaran, hiburan, permainan dan lain-lain.

Dengan demikian perkembangan yang ada pada *software* memunculkan perangkat yang menunjang dalam penggunaan yaitu *smartphone*. Dengan berbagai jenis merk *smartphone* memiliki beberapa sistem operasi yang mendukung salah satunya android. Sistem operasi android menyediakan *platform* terbuka untuk para pengembang dibebaskan mengembangkan atau menciptakan aplikasi mereka sendiri. Pengembang aplikasi dimudahkan dalam memasarkan aplikasinya, karena *google* menyediakan tempat aplikasi-aplikasi operasi sistem android yaitu *google play store*.

Penggunaan *smartphone* khususnya yang bersistem operasi android di indonesia sangatlah tinggi. Sisi *negatif* dari tingginya penggunaan *smartphone* android adalah terdapat banyak Mahasiswa lebih tertarik untuk bermain *game* yang

menonjolkan *action* yang kurang edukatif, pada *smartphone* mereka. Mahasiswa yang bisa dikatakan sebagai golongan terdidik, karena mampu mengenyam pendidikan tinggi. Predikat tersebut tentunya dapat diartikan bahwa mahasiswa merupakan kaum intelektual, yang mempunyai basis keilmuan yang kuat sesuai jurusan yang diambil masing-masing mahasiswa.

Namun hingga sekarang masih terdengar banyak suara mahasiswa yang tak peduli dengan politik sosial, padahal menjadi konsumsi mereka sehari-hari, baik dari berita maupun di kehidupan lingkungannya. Mahasiswa yang kurang memahami wawasan politik sosial cenderung akan mengalami ketidakpedulian dan kesulitan menghadapi situasi sulit yang menuntut mereka berpikir keras. Sebagai mahasiswa hendaknya kita merubah *mindset* idealis dan realistis, demi menciptakan politik lingkungan yang bersih dan membawa dampak positif bagi masyarakat. Karena politik sosial sangatlah penting bagi mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa wajib dalam menjaga keutuhan NKRI.

Oleh karena itu edukasi mengenai pengetahuan politik sosial sangat perlu dilakukan, dengan alasan minat mahasiswa yang tinggi terhadap permainan *smartphone*, untuk mengatasinya diperlukan pengombinasian antara pembelajaran politik sosial dan permainan *smartphone*. Maka dengan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan aplikasi quiz pengetahuan politik berbasis android. Yang diharapkan lewat aplikasi tersebut mahasiswa pengguna *smartphone* android dapat memperoleh wawasan baru mengenai pengetahuan politik sosial, ataupun mengadu pengetahuannya, dengan memainkan permainan dimanapun dan kapanpun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka bisa dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana membangun sebuah aplikasi quiz untuk pengetahuan politik berbasis android dan dapat dijalankan di *smartphone* android.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang menjadi pedoman atau panduan quiz pengetahuan politik, penulis membatasi atau memfokuskan masalah yang berkaitan dengan pemecahan masalah yaitu:

1. Aplikasi Quiz untuk Pengetahuan Politik berbasis Android berbentuk apk bisa digunakan dengan normal dan lancar di *smarthpone*
2. Materi soal kuis yang di batasi, hanya bersangkutan tentang soal politik, yaitu sosial, budaya, sejarah dan negara
3. Quiz pengetahuan politik berbasis andorid menggunakan metode SDLC
4. Sistem Operasi Android yang bisa menggunakannya adalah Versi 4.0.3 (*Ice Cream Sandwich*) keatasnya.
5. Pengguna mengisikan identitas diri berupa nama dan umur pada *pop-up* identitas
6. Dalam penyimpanan nilai, pengguna ditampilkan dengan fitur peringkat (*highscore*)
7. Aplikasi ini bersifat *offline*, dapat dimainkan tanpa menggunakan sambungan internet.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Dalam bab ini peneliti melakukan penjabaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian tugas akhir (skripsi) ini adalah penulis mampu mengembangkan ilmu yang didapat dari perkuliahan dengan mengimplentasikanya didalam merancang dan membuat suatu aplikasi android, yang memberikan solusi untuk pengguna *smartphone* dalam mempelajari pengetahuan politik sosial.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan politik sosial, yang dimiliki pengguna aplikasi ini.
2. Untuk membantu memberikan pengetahuan politik sosial kepada pengguna *smartphone* agar lebih peduli terhadap politik sosial di lingkungannya.
3. Mempermudah seseorang pengguna mempelajari pengetahuan politik sosial, yang bisa dilakukan dimana saja menggunakan perangkat *smartphone*.
4. Untuk membuat aplikasi yang simple dan bermanfaat yaitu Aplikasi Pengetahuan Politik Berbasis Android.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian di dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yang bertujuan mempermudah dalam melakukan analisa, penulisan dan pengembangan aplikasi, berikut ini yang merupakan sarat tugas akhir adalah metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu proses atau cara yang digunakan untuk pengumpulan data primer yang mendukung pengembangan aplikasi quiz pengetahuan politik berbasis android, berikut metode yang digunakan dalam penelitian adalah :

1. Metode Wawancara (*Interview*) merupakan metode teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung kepada seseorang yang lebih mengerti dengan topik yang diambil.
2. Metode Studi Kepustakaan merupakan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada, baik dari buku-buku, karya tulis dan lain sebagainya yang ada kaitanya dengan penelitian
3. Metode Kearsipan merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari sekolah yang bersangkutan dalam bentuk dokumen

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan sistem aplikasi pengetahuan politik, menggunakan metode SDLC dengan metode *Waterfall*, yang memiliki tahapan-tahapan pengembangan sistem yaitu *planning, anaysis, desaig, implemntasion, testing, maintenance*.

1. Rencana (*Planning*)

Pada tahapan ini melakukan perancangan sistem, yang dilakukan adalah menentukan output yang dibutuhkan meliputi fitur utama dan fungsionalitasnya. Proses perencanaan memberikan masukan yang berarti kepada pengembang kebutuhan yang harus sesuai dengan keinginan pengguna, perancangan dapat dilakukan apabila sudah memenuhi kriteria yang ditentukan.

2. Analisis (*Analysis*)

Analisis sistem adalah tahap dimana dilakukan aktivitas dalam pengembangan sistem. Analisis sistem menentukan studi literatur suatu kasus yang bisa ditangani oleh sistem yang kemudian kasus tersebut dimodelkan dengan sistem yang menentukan mengklasifikasi masalah, peluang dan solusi yang diterapkan kasus tersebut.

3. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan proses selanjutnya setelah dilakukan suatu analisis. Pada tahapan ini, *feture* dan operasi-operasi pada

sistem dideskripsikan secara detail. Maka setelah didapatkan gambaran konsep-konsep sistem digambarkan menggunakan UML, dan merancang *user interface* adalah bagian penting dari desain.

4. Implementasi (*Implementasion*)

Tahapan ini mengimplementasikan rancangan dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini melakukan penulisan kode program istem yang akan dibuat. Membuat database sesuai dengan skema rancangan. Dan pembuatan aplikasi sesuai desain sistem yang telah ditentukan tahapan sebelumnya

5. Uji Coba (*Testing*)

Pada tahap uji coba ini akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan menggunakan standar tahap pengetesan sistem. Dalam melakukan pengujian menggunakan white box dan black box.

6. Pengelolaan (*Maintenance*)

Tahapan ini merupakan pemeliharaan sistem yang dilakukan menjaga sistem tetap mampu beroperasi dengan normal atau secara benar, melalui kemampuan sistem dalam mengadaptasikan diri sesuai dengan kebutuhan

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika didalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab yang bertujuan memberikan gambaran yang akan menjelaskan penelitian ini secara baik dan benar melalui hasil yang telah diperoleh antara lain :

Bab I : Pendahuluan

Bab pendahuluan mengenai materi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan

Bab II : Landasan Teori

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa deinisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga tentang komponen yang digunakan untuk membuat aplikasi atau untuk keperluan penelitian

Bab III : Analisis Dan Perancangan

Bab ini membahas mengenai analisis masalah yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti, analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem dan analisis kelayakan sistem

Bab IV : Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini merupakan implementasi dan analisis hasil uji coba program yang akan memaparkan hasil analisis desain, hasil testing dan implemntasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif maupun statistis

Bab V : Penutup

Bab ini merupakan kesimpulan, saran dan kekurangan. yang berisikan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang diberikan diperoleh penulis, yang diharapkan bermanfaat untuk pengembang pembuatan program aplikasi

