

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi Mobile saat ini sedang marak dipergunakan oleh masyarakat untuk menunjang kegiatan sehari-hari seperti jual-beli, menyelesaikan pekerjaan kantor maupun belajar. Salah satunya dalam dunia pendidikan, pemanfaatan aplikasi mobile dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik minat belajar para siswa maupun masyarakat awam. Cara belajar dengan memanfaatkan aplikasi mobile ini diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah yang ditimbulkan akibat kurangnya minat untuk belajar para siswa maupun masyarakat awam.

Smartphone yang beredar saat ini yang sedang ramai dipergunakan oleh masyarakat menggunakan beberapa sistem operasi untuk mendukungnya seperti *Windows Mobile*, *Blackberry*, *Iphone*, *Symbian*, dan *Android*. Namun, yang sedang populer dikalangan masyarakat saat ini adalah sistem operasi *Android*. Karena *Android* menggunakan sistem operasi yang *user friendly* dengan kustomisasi cukup mudah. *Android* juga memiliki banyak aplikasi pendukung yang lengkap seperti sosial media, games maupun aplikasi pintar lainnya. Selain itu, *Android* adalah sistem operasi yang bersifat *open source*, sehingga memudahkan para pengembang untuk menciptakan berbagai macam aplikasi.

Mobile mempunyai peranan yang sangat penting dalam dunia informasi, dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan pengguna *smartphone* Android yang semakin banyak serta pengetahuan masyarakat tentang sejarah negara yang tergolong rendah. Sehingga muncul gagasan untuk membuat aplikasi android yang dapat membantu para pengguna baik para pelajar, masyarakat maupun orang awam dalam memahami arti dan sejarah salah satu identitas nasional yaitu bendera negara yang berada di Benua Asia serta dilengkapi dengan gambar dan profil negara tersebut.

Bendera Negara merupakan salah satu identitas nasional, karena bendera merupakan simbol suatu negara agar berbeda dengan negara lain. Setiap bendera negara memiliki arti dan sejarah masing-masing. Pada umumnya masih banyak masyarakat yang minim wawasan tentang bendera-bendera negara yang ada di dunia, khususnya yang berada di Benua Asia yang merupakan benua terbesar di dunia termasuk di dalamnya adalah Negara kita Indonesia.

Dengan adanya pengenalan bendera negara berbasis android, pengguna *smartphone* android dapat terbantu memahami dan mengetahui filosofi bendera negara dengan baik dan benar. Berdasarkan latar belakang diatas maka akan dibuat aplikasi *mobile* dan skripsi dengan judul "*Aplikasi Arti dan Sejarah Bendera Negara di Benua Asia Berbasis Android*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah "Bagaimana merancang dan membuat aplikasi arti dan sejarah bendera negara di Benua Asia pada platform android".

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan aplikasi Android sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya oleh pengguna itu sendiri. Dalam hal memfokuskan pembahasan masalah tersebut, agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penyusun membatasi batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat untuk menampilkan informasi tentang pengenalan bendera negara yang meliputi arti dan sejarah bendera negara serta profil negara yang berada di Benua Asia dalam bentuk aplikasi *mobile* pada platform android.
2. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan bendera negara di Benua Asia dalam bentuk gambar dan detail informasi mengenai arti, sejarah dan profil negara pada platform android.
3. Aplikasi ini berjalan dengan minimal Operation System android 4.0 (Ice Cream Sandwich) keatas.
4. Aplikasi ini dapat diunduh melalui *playstore*.
5. Software yang digunakan Android Studio, Android Sdk, Java Development Kit (Jdk), dan Adobe Photoshop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membangun aplikasi berbasis android yang dapat mempermudah masyarakat khususnya masyarakat awam maupun pelajar dalam mendapatkan informasi tentang bendera negara maupun profil negara di Benua Asia.
2. Merancang dan membuat aplikasi *mobile* interaktif, "*Aplikasi Arti dan Sejarah Bendera Negara di Benua Asia Berbasis Android*", agar pengguna android lebih mudah mengetahui dan mengenal bendera negara khususnya yang berada di Benua Asia dimanapun dan kapanpun tanpa perlu membawa buku.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik
 - a. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengguna *smartphone* yang berbasis Android.
 - b. Penelitian ini diharapkan memberikan khasanah keilmuan di bidang komunikasi yang berbasis Android.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Pengguna Android

Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi alat bantu informasi pada pengguna sistem operasi android dimanapun dan kapanpun tanpa bersusah payah harus membawa buku.

1.6 Metode Penelitian

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan metode beberapa pengumpulan data :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

b. Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku referensi dan dokumen yang relevan.

2. Metode Pengembangan Sistem

System Development Life Cycle (SDLC) merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain. SDLC meliputi fase-fase sebagai berikut :

1. Identifikasi dan Seleksi Proyek

2. Inisiasi dan perencanaan Proyek
3. Tahapan Analisis
4. Tahapan Desain
5. Implementasi
6. Pemeliharaan

1.7 Sistem Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti dan komprehensif mengerti isi dalam skripsi ini secara global dapat dilihat dari sistematika pembahasan skripsi dibawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan dan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi -definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.