

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah Negara yang besar yang terdiri dari kepulauan, Negara Indonesia terdapat 33 provinsi di Indonesia yang masing-masing provinsi diperintah oleh seorang gubernur, provinsi di Indonesia tentunya memiliki keadaan alam yang berbeda, suku daerah yang berbeda, geografis yang berbeda pula, salah satu provinsi yang ada adalah provinsi sumatera utara dengan ibu kota provinsi adalah kota medan dan juga masih banyak provinsi selain sumatera yang memiliki keanekaragaman yang berbeda dengan provinsi sumatera utara.

Provinsi adalah nama sebuah pembagian wilayah administratif di bawah wilayah nasional. Kata ini merupakan kata pungutan dari bahasa Belanda "*provincie*" yang berasal dari bahasa Latin dan pertama kalinya digunakan di Kekaisaran Romawi. Mereka membagi wilayah kekuasaan mereka atas (peringkat kedua dari seluruh kepresidensial setelah kekuasaan presiden) "*provinciae*". Kemungkinan kata ini berasal dari kata "*provincia*", yang berarti daerah kekuasaan. Kemungkinan besar ini terdiri dari kata-kata "*pro*" (di depan) dan "*vincia*" (dihubungkan).

Provinsi di Indonesia Dalam pembagian administratif, Indonesia terdiri atas provinsi, yang dikepalai oleh seorang gubernur. Masing-masing provinsi dibagi atas kabupaten dan kota. Saat ini di Indonesia terdapat 33 provinsi.

Sebelum tahun 2000 Indonesia memiliki 27 provinsi. Namun setelah pada masa Reformasi, banyak provinsi yang dimekarkan menjadi dua bagian yang rata-rata provinsi dengan luas daerah yang cukup besar. Pemekaran yang dilakukan dimaksud agar mendapatkan efisiensi dalam penerapan pemerataan pembangunan. Provinsi (bahasa Indonesia: provinsi atau Propinsi) adalah tingkat tertinggi dari badan pemerintah regional daerah di Indonesia.

Setiap provinsi memiliki pemerintah lokal sendiri, dipimpin oleh seorang gubernur, dan memiliki tubuh legislatif sendiri. Gubernur dan anggota perwakilan lokal dipilih oleh suara terbanyak untuk lima tahun. Dengan Timor Leste memperoleh kemerdekaan, Indonesia saat ini memiliki 33 provinsi, tujuh di antaranya telah diciptakan sejak tahun 1999 (Maluku Utara, Papua Barat, Banten, Kepulauan Bangka-Belitung, Gorontalo, Kepulauan Riau dan Sulawesi Barat) dan lima provinsi telah menerima status khusus: Aceh, untuk penggunaan hukum Syariah sebagai hukum daerah provinsi; daerah Istimewa Yogyakarta, karena diatur dalam sistem monarki kuno; Papua, untuk pelaksanaan pembangunan berkelanjutan; Papua Barat, untuk pemberian implementasi pembangunan berkelanjutan; dan Jakarta Daerah khusus Ibukota. Provinsi dibagi lagi menjadi kabupaten.

Kebutuhan akan informasi mengenai provinsi-provinsi tersebut menjadi salah satu alasan perlu dibuatnya sebuah aplikasi dalam bentuk flash yang menampilkan informasi secara umum dan juga informasi tambahan lainnya yang menjadi informasi dasar dari provinsi yang ada seperti luas wilayah dan jumlah

kabupaten, media informasi seperti buku RPUL sudah ada tetapi dalam bentuk flash belum ada dan itu menjadi dasar penulis mengambil topik tersebut.

Adobe Flash CS6 merupakan software animasi yang biasa digunakan bagi pengembang animasi ataupun game dalam menghasilkan sebuah aplikasi interaktif dengan tampilan yang menarik.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis berinisiatif mengambil judul **“Perancangan Aplikasi Pembelajaran Mengenai Nama-Nama Provinsi di Indonesia”**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Belum adanya sebuah aplikasi flash yang memberikan informasi mengenai provinsi yang ada di indonesia.
2. Sulitnya mendapatkan informasi mengenai provinsi yang ada di indonesia.
3. Perlunya sebuah media aplikasi untuk menampilkan informasi umum mengenai provinsi yang ada di Indonesia.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi flash pembelajaran mengenai provinsi di indonesia?
2. Bagaimana memudahkan menampilkan informasi umum mengenai nama-nama provinsi di indonesia?
3. Bagaimana menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk membuat aplikasi pembelajaran mengenai nama-nama provinsi di indonesia?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya memberikan informasi berupa teks, peta dan gambar 33 provinsi yang ada di indonesia.
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan objek musik, peta, gambar, suara dan teks.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6*.
4. Pemodelan yang digunakan adalah *UML (Unified Modeling Language)*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya suatu aplikasi flash pembelajaran mengenai provinsi di indonesia.
2. Terciptanya sistem aplikasi flash yang memberikan keakuratan informasi mengenai provinsi di Indonesia.

3. Terciptanya suatu aplikasi flash yang mudah digunakan sebagai media penyampaian informasi mengenai provinsi di Indonesia.

I.3.2. Manfaat

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus berguna, maka dari itu manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi yang dibuat dapat digunakan untuk menampilkan informasi umum mengenai provinsi yang ada di Indonesia.
2. Dijadikan salah satu bahan referensi aplikasi berbasis flash untuk media informasi umum.

I.4. Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi (*Observation Research*)

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap beberapa perangkat dan konsep yang akan digunakan dalam membuat tugas akhir ini. Eksplorasi dilakukan pada beberapa perangkat yang akan digunakan untuk membangun sistem dalam tugas akhir ini seperti *Adobe Flash CS6*. Observasi konsep dilakukan dengan cara studi literatur yaitu dengan studi dari berbagai macam buku teks yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Dalam penelitian kepustakaan ini dimaksudkan untuk memperoleh data-data yang sifatnya teoritis yang akan digunakan sebagai bahan perbandingan yang didasarkan pada kutipan buku mengenai sistem.

Adapun tahapan dalam menyelesaikan perancangan aplikasi ini yaitu :

1. Target

Mendapatkan solusi untuk membuat aplikasi mengenai informasi provinsi yang ada di Indonesia.

2. Analisa Kebutuhan

Menganalisa kebutuhan sistem yang sudah ada dan menambahkan yang baru dalam perancangan bila ternyata dibutuhkan. Data yang diperlukan dalam analisa kebutuhan ini adalah data mengenai peta, gambar, teks, dan alamat provinsi di indonesia.

3. Spesifikasi

Adapun spesifikasi dari sistem yang dirancang ini adalah :

- a. Layar LCD 14", Processor Intel(R) Pentium(R) CPU P6200 @ 2.13GHz (2 CPUs), ~2.1GHz.
- b. Memori 2 GB.
- c. Harddisk 320 GB.
- d. Sistem Operasi yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah Sistem Operasi Windows 7.

4. Desain

Adapun desain dari sistem yang dirancang ini adalah :

a. Perancangan program menggunakan metode *UML (Unified Modeling Language)*.

b. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6*.

5. Verifikasi

Merupakan suatu mekanisme yang dilakukan untuk membuat kesesuaian antara perancangan dan kebutuhan sistem dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

6. Validasi Sistem

Validasi sistem yang dilakukan adalah melakukan pengujian sistem secara keseluruhan. Validasi ini dilakukan agar sistem yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan awal yaitu merancang suatu aplikasi mengenai provinsi di Indonesia.

I.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang pemilihan judul, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, lokasi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan bagian yang menjadi tinjauan pustaka yang digunakan dalam memecahkan masalah dan membahas masalah yang ada.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas perancangan sistem yang merupakan tindak lanjut dari sejumlah tahapan analisis, termasuk didalamnya sejumlah pemodelan data dan proses yang dibangun berdasarkan pendekatan terstruktur.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Berisikan tentang tampilan hasil dari sistem yang dirancang baik *interface*, pembahasan hasil serta kelebihan dan kekurangan dari sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan atas apa yang telah dikerjakan kemudian diakhiri dengan saran-saran untuk perbaikan di masa datang.