

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat membantu kita memudahkan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan harus diimbangi dengan tidak melupakan salah satu fungsi esensinya sebagai akses informasi yang valid serta sebagai media pengarsipan digital atas fakta yang belum tercatat maupun terpublikasi. Hal tersebut terbukti ketika penulis ingin mengakses informasi atas bangunan – bangunan yang ada di sekitar kota Medan yang banyak berdiri ditengah kota, di persimpangan jalan maupun sudut – sudut kota yang sering dilalui maupun dilihat oleh masyarakat tanpa mendapatkan informasi yang valid.

Tingginya sikap keapatisan masyarakat terhadap sejarah tercermin dari ketidaktahuan dan kurangnya pengetahuan bangunan bersejarah yang ada disekitar mereka dan bahkan sering dilalui. Masih banyak bangunan bersejarah yang tidak dikenal, tidak terawat, terabaikan dan tidak terpublikasi. Selain itu juga, belum ada buku yang mempublikasikan tentang bangunan bangunan bersejarah yang ada tersebar di Sumatera Utara, baik itu di buku pelajaran sekolah ataupun buku umum. Berdasarkan latar belakang diatas penulis merancang sebuah aplikasi yang menjadi media pembelajaran untuk mengenal bangunan bangunan bersejarah di Sumatera Utara yang dapat diakses dengan media komputer yang representatif dan interaktif oleh khalayak luas.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Didalam kegiatan perancangan ini penulis berhasil melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang ada, adapun hal identifikasi masalah yang telah penulis rangkum adalah sebagai berikut :

1. Minimnya informasi yang mencatat tentang bangunan – bangunan bersejarah yang ada di Sumatera Utara.
2. Belum adanya aplikasi interaktif yang menyajikan informasi tentang bangunan – bangunan bersejarah di Sumatera Utara.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas. Rumusan dari penelitian ini adalah bagaimanakah merancang dan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran yang interaktif tentang bangunan bersejarah di Sumatera Utara berbasis *Macromedia Flash* ?

I.2.3. Batasan Masalah

Agar pokok pembahasan didalam proses perancangan ini tidak meluas, maka penulis melakukan pembatasan terhadap pokok-pokok masalah yang akan dibahas, diantaranya adalah :

1. Aplikasi ini dirancang untuk siswa sekolah dasar kelas 4 – 6 SD.
2. Penulis menampilkan informasi bangunan bersejarah secara garis besar dan usia bangunan minimal 50 Tahun sesuai dengan peraturan Perda.

3. Aplikasi dibangun dengan menggunakan Macromedia Flash.

I.3 Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun beberapa hal yang menjadi tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi yang interaktif sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar tentang pengenalan bangunan bangunan bersejarah di Sumatera Utara.
2. Sebagai dokumentasi atau arsip digital untuk data – data bangunan bersejarah yang belum dikenal atau terpublikasi.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari hasil perancangan aplikasi media pembelajaran tentang bangunan bersejarah ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini membantu siswa sekolah dasar untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang banyaknya bangunan bersejarah yang tersebar di Sumatera Utara.
2. Meningkatkan minat siswa untuk mengunjungi bangunan bersejarah sebagai bagian destinasi wisata sekolah.
3. Membantu siswa meningkatkan kesadaran sejarah daerah sebagai warisan yang harus diketahui, dirawat dan dilestarikan.

I.4. Metode Penelitian

Didalam kegiatan penelitian ini melakukan beberapa kegiatan pengumpulan data dan informasi yang sesuai dengan prosedur metode penelitian, diantaranya:

1. Studi Lapangan (*Field Research*)

Pada metode ini dilakukan kegiatan kunjungan langsung ke lokasi-lokasi tempat berdirinya bangunan bersejarah yang tersebar di Sumatera Utara. Kegiatan pengumpulan data yang dilakukan didalam studi lapangan ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya adalah :

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Melakukan kegiatan studi pustaka untuk memperoleh informasi teknik yang digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran dan pengimplementasiannya, serta data – data bangunan bersejarah dan lain sebagainya yang berhubungan dengan perancangan yang bersumber dari buku, jurnal dan internet.

I. 5. Keaslian Penelitian

Kegiatan penelitian maupun perancangan mengenai Aplikasi Media Pembelajaran Bangunan Bersejarah di Sumatera Utara belum pernah dilakukan sebelumnya. Berikut adalah tabel beberapa jurnal yang memiliki konsep aplikasi yang hampir sama.

Tabel I.1. Keaslian Penelitian

No	Penulis, Tahun, Judul	Hasil Penelitian
1	<p>Ajeng Nina (2014)</p> <p>Judul “Aplikasi Media Pembelajaran Tentang Sejarah – Sejarah Kerajaan di Indonesia”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penulisan yang digunakan adalah metode SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>) yaitu metode yang menjelaskan siklus hidup dengan pengembangan system dalam perancangan dan pembangunan system informasi. 2. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami sejarah – sejarah kerajaan di Indonesia dalam bentuk yang representatif dan menarik.
2	<p>Zulkifli Rusdi (2010)</p> <p>Judul “Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia dengan Metode <i>Computer Assisted Intructions</i> (CAI) “</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian pembelajaran yang sifatnya teoritis kepada para siswa di dalam kelas masih sangat sulit untuk meningkatkan minat dan antusias para siswa untuk mengikutinya, bahkan rasa bosan sering dialami oleh banyak siswa dalam mengikuti mata pelajaran yang sifatnya seperti dimaksud. 2. Metode <i>Computer Assisted Instruction</i> (CAI) sebagai salah satu metode pembelajaran berbasis komputer mampu digunakan sebagai salah satu solusi untuk mendukung pencapaian standar kompetensi silabus kurikulum mata pelajaran yang telah disusun, dimana dengan penerapan metode CAI melalui aplikasi media pembelajaran yang berbasis komputer dapat memberi penekanan pada efektifnya durasi waktu yang pelaksanaan RPP di sekolah.
3	<p>Fauzatul Hasanah, Imran, Hasdin, (2013)</p> <p>Judul “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa pada pokok bahasan peninggalan bangunan bersejarah. 2. Dengan menggunakan media

	Peninggalan Bangunan Bersejarah Pada Siswa Kelas IV ⁴	gambar dapat membantu siswa memahami konsep dasar peninggalan bangunan bersejarah. Penggunaan media gambar dapat merubah siswa untuk berkeaktifitas dan berpikir kongkrit
--	--	---

I.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori – teori yang berkaitan dengan perancangan system, metodologi yang digunakan serta komponen – komponen yang digunakan dalam menyelesaikan sistem yang dirancang.

BAB III : ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini tampilan akhir dari aplikasi yang telah selesai dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta saran-saran untuk pengembangan aplikasi ini dikemudian hari.