



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki 34 provinsi, dengan masing-masing ibu kota memiliki *Landmark* sebagai penanda ciri khas kota tersebut. Adapun *Landmark* merupakan suatu bangunan yang menjadi ciri khas di setiap daerah maupun kota-kota di Indonesia, yang mana perlu untuk dilestarikan dan diketahui oleh masyarakat khususnya para pelajar sejak di bangku sekolah dasar. Sebagai contoh ibu kota Provinsi DKI Jakarta yang mana *landmark* dari kota tersebut adalah Tugu Monas sebagai penanda bahwa itu adalah kota Jakarta. (Adnan Shafry Ari Purnama Aji, 2021).

Permasalahan yang terjadi saat ini ialah belum berkembangnya teknologi multimedia interaktif, yang mampu mendukung sekolah dasar untuk proses belajar mengajar pengenalan dari setiap *icon* ibu kota yang memiliki sejarah sekaligus sebagai media informasi yang ada pada bangunan *landmark* seluruh provinsi di Indonesia untuk menambah pengetahuan siswa. Oleh karenanya, semakin besar peluang ketidaktahuan para pelajar mengenai sejarah *landmark* di Indonesia karena hampir keseluruhan *icon* dari *landmark* ibu kota memiliki sejarah yang penting untuk diketahui. Bahkan tidak semua bagi siswa mengetahui bagaimana bentuk asli *icon* dari bangunan *landmark* atau bangunan bersejarah yang ada di Indonesia. Hal tersebutlah yang membuat para siswa masih sangat sulit memahami apa-apa saja *landmark* yang ada di berbagai kota di Indonesia.

Dengan permasalahan di atas penulis akan membuat sebuah aplikasi media pembelajaran yang interaktif yang akan memudahkan siswa ataupun guru untuk lebih mengenal bangunan *landmark* Indonesia dan pengetahuan khususnya sejarah dan lokasi tentang bangunan *landmark* tersebut. Oleh karena itu di butuh kan suatu media yang menggabungkan antara gambar, suara, sebagai media pembelajaran berupa aplikasi informasi yang dapat membantu permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang bangun aplikasi media pembelajaran yang interaktif pengenalan *landmark* seluruh provinsi di indonesia berbasis *Android* dengan menggunakan *web* sebagai *server* untuk melakukan pengelolaan data *Landmark* dan menggunakan *Android* sebagai wadah untuk penyajian informasi, dengan menampilkan *landmark* ibu kota di 34 provinsi dan menambahkan fitur kuis, penulis berupaya membangun aplikasi semenarik mungkin dan *user friendly*. Sehingga akan mudah di pahami dan mudah di gunakan bagi siswa. Aplikasi juga di harapkan dapat mengevaluasi seberapa mengertinya siswa tentang *landmark* seluruh provinsi di indonesia setelah mempelajarinya.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul skripsi yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis *Android*”**. Adapun hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Pembelajaran Pengenalan *landmark* Seluruh Provinsi di Indonesia untuk peyajian informasi menggunakan *software Android Studio* dan *web server*, dengan pangkalan data atau *database MySQL* yang akan dibangun menjadi *web server* serta *software* bantuan

seperti *Adobe Photoshop CC* yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan siswa-siswi mengenai *Landmark* seluruh provinsi di indonesia.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya media pembelajaran pengenalan *landmark* di seluruh provinsi indonesia pada sekolah dasar.
2. Minimnya pengetahuan siswa-siswi sekolah dasar di indonesia tentang *Landmark* ibu kota di seluruh provinsi.

I.2.2 Rumusan Masalah

Dengan mengetahui identifikasi masalah di atas maka perumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran pengenalan *landmark* di seluruh provinsi indonesia pada sekolah dasar berbasis *Android* untuk penyajian informasi dan merancang *web server* untuk sebagai pengelolaan data informasi?
2. Bagaimana menyajikan informasi yang tepat guna dalam aplikasi interaktif pembelajaran sehingga mampu menambah pengetahuan siswa di sekolah dasar tentang *Landmark* ibu kota di seluruh provinsi Indonesia?

I.2.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam membangun sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dirancang menggunakan perangkat lunak *Android Studio* sebagai tampilan untuk pengguna atau user, dan berfungsi sebagai tempat untuk penyajian informasi.
2. Input aplikasi ini berupa data-data pembelajaran pengenalan landmark seluruh provinsi di indonesia.
3. Output aplikasi ini berupa informasi pembelajaran interaktif.
4. Penelitian ini hanya membahas 34 Provinsi di Indonesia pada setiap kategori Bangunan *Landmark*.
5. Pada tampilan admin akan menggunakan *Web Server*, dan berfungsi sebagai pengelola data aplikasi pengenalan *landmark* seluruh provinsi di indonesia.
6. *Database* yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Database MySQL*
7. Pembuatan Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *Java*.
8. Perancangan Aplikasi ini menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Dengan mengetahui rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi interaktif tentang pengenalan *landmark* seluruh Provinsi di Indonesia menggunakan *software Android Studio* dan *database MySQL*

2. Memberikan wawasan baru kepada guru terhadap kecanggihan teknologi yang mampu memudahkan siswa-siswi sekolah dasar untuk lebih mengenal bangunan *landmark* Indonesia.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian skripsi ini sebagai berikut :

1. Memberikan pengetahuan bagi siswa-siswi pada sekolah dasar terhadap sebuah aplikasi interaktif pengenalan *landmark* seluruh Provinsi di Indonesia.
2. Dengan terciptanya aplikasi pengenalan *landmark* seluruh Provinsi di Indonesia berbasis *Android* menjadi media pembelajaran yang menarik untuk siswa-siswi.

I.4. Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini adapun beberapa cara untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa metode-metode yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data adalah :

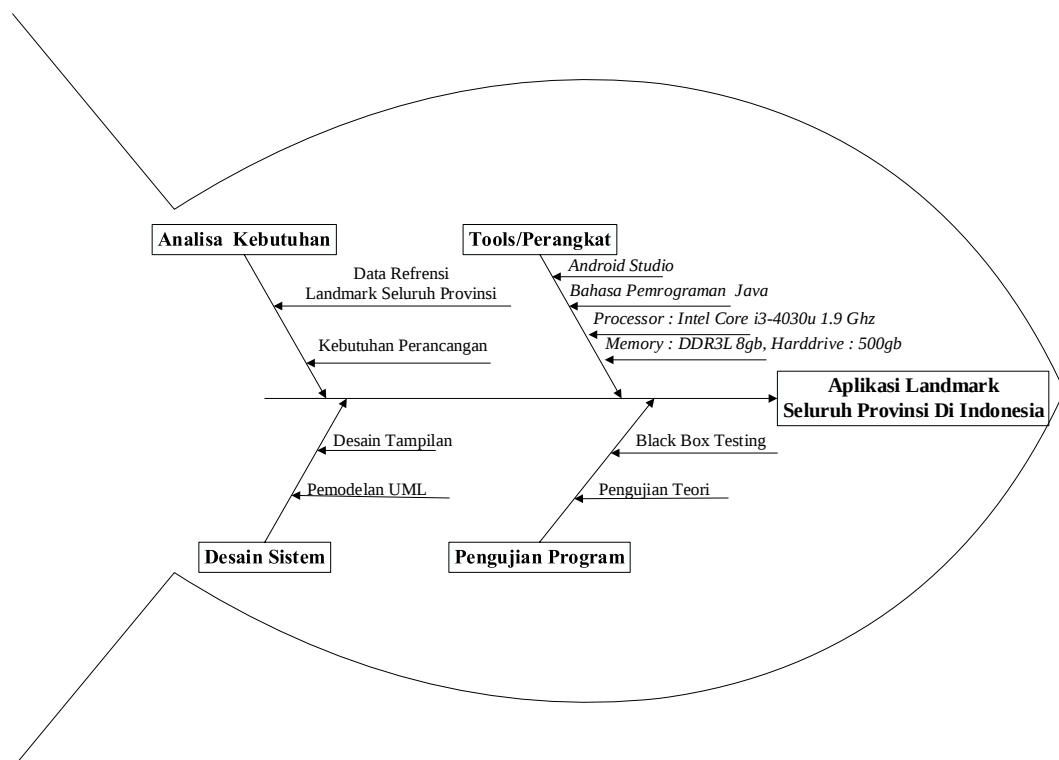
a. Pengamatan (*observasi*)

Dalam metode ini penulis juga melakukan pengamatan untuk mengumpulkan data umum dan informasi dengan melihat serta mengamati kegiatan secara langsung yang berhubungan dengan guru sekolah dasar dalam mempelajari materi serta pengetahuan siswa-siswi dalam mengetahui nama bangunan *landmark* di seluruh provinsi indonesia.

b. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Yang dimaksud studi kepustakaan ialah segala usaha yang dimiliki oleh penelitian untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan sedang diteliti. Dengan cara mempelajari buku-buku acuan dan literatur seperti karangan-karangan ilmiah, tesis dan desertasi yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi.

Didalam penelitian ini terdapat beberapa alur penelitian untuk menampilkan sebuah gambaran sistem yang akan dibangun nanti, hasil akhir (*final outcome*) yang akan ditemui dan kemungkinan penyebabnya (*cause*) telah penulis gambarkan dalam bentuk *Fishbone Diagram* (*Diagram Tulang Ikan*). Adapun *diagram Fishbone* yang menunjukan hasil akhir dan beberapa penyebabnya dari apa yang dilaksanakan pada penelitian ini, dapat dilihat pada Gambar I.1.



Gambar I.1. *Diagram Fishbone* Prosedur Perancangan

Keterangan dari model *Fishbone Diagram* pada Gambar I.1 yang penulis rancang tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan adalah melakukan pengumpulan data teori yang akan dilakukan untuk menjadi sumber bahasan dari permasalahan yang diangkat, dalam hal ini mengumpulkan data referensi mengenai *Landmark* Seluruh Provinsi di Indonesia. Kebutuhan perancangan yaitu memeriksa hal yang diperlukan untuk perancangan sistem berupa perangkat lunak (*software*) yaitu *Android Studio*, dan *Adobe Photoshop CC* yang digunakan untuk merancang aplikasi *Landmark* Seluruh Provinsi di Indonesia untuk perangkat android dan perangkat keras (*hardware*) seperti laptop yang digunakan sebagai wadah untuk membangun aplikasi.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini akan dirancang sebuah tampilan desain dari perancangan aplikasi *Landmark* Seluruh Provinsi di Indonesia berbasis *android*. Bagaimana desain yang akan digunakan pada *interface* (antar muka) perangkat berbasis *android* setelah dilakukan perancangan desain, serta merancang desain sistem menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Selanjutnya implementasi dari pemodelan yang telah ditentukan dari aplikasi *Landmark* Seluruh Provinsi di Indonesia berbasis android, dirancang kedalam bahasa pemrograman.

3. Tools/Perangkat

Pada tahapan proses ini perancangan aplikasi *Landmark* Seluruh Provinsi di Indonesia berbasis *android* dituangkan kedalam aplikasi *Android Studio*, yang

dimana bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah bahasa pemrograman *Java*. Aplikasi akan mulai dibangun menggunakan perangkat lunak (*software*) *Android Studio* dan menggunakan basis data *MySQL* untuk menghasilkan aplikasi yang telah sesuai dengan perancangan, serta seluruh fungsi dari *interface* yang terdapat pada perancangan akan disesuaikan dengan aplikasi.

4. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan proses ini akan dilakukan pengujian terhadap *landmark* seluruh provinsi di Indonesia berbasis *android* secara *Black Box Testing*, yaitu pengujian fungsional. Pengujian fungsional akan dilakukan dengan tujuan mengetahui bahwa aplikasi yang telah dirancang dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Serta pengujian teori yang akan dilaksanakan untuk membahas teori yang sudah dibuat oleh penulis.

5. Hasil Akhir Aplikasi *Landmark*

Pada tahap terakhir ini akan diambil beberapa kesimpulan dari aplikasi *landmark* seluruh provinsi di Indonesia berbasis *android* yang telah dirancang, seperti apa saja kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *landmark* ini. Sehingga akan menghasilkan kesimpulan yang berguna untuk menambahkan fungsi-fungsi tertentu lainnya sesuai dengan kebutuhan didalam aplikasi ini.

I.5. Kontribusi Penelitian

Kontribusi yang diharapkan dapat terlihat pada pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Edryanto, dkk, 2020) dengan judul “Perancangan Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Landmark Asia Tenggara Berbasis *Android* Pada Sdn 139/Iv Jambi” Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem aplikasi Media Pembelajaran pengenalan *landmark* negara-negara Asia Tenggara berbasis *android* pada SD Negeri 139/IV Kota Jambi. Selain itu aplikasi pengenalan landmark Asia Tenggara ini dapat menjadi sarana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan minat dari para siswa dalam belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Adi Jaya Kurniawan, dkk, 2019) dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis *Android*” Penelitian tersebut menghasilkan sebuah aplikasi android yang didalamnya Aplikasi pengenalan budaya ini telah membantu anak dalam memberikan pembelajaran, memperkenalkan dan menambah pengetahuan tentang ragam budaya Indonesia mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik daerah, dan senjata daerah.

Sedangkan penelitian yang saya lakukan dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan *Landmark* Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis *Android*” dapat disimpulkan media pembelajaran berupa aplikasi lebih mengenal bangunan *landmark* Indonesia dan pengetahuan khususnya sejarah dan lokasi tentang bangunan *landmark* tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang bangun aplikasi media pembelajaran yang interaktif pengenalan *landmark* seluruh provinsi di indonesia berbasis *Android* dengan menggunakan *web* sebagai *server* untuk melakukan pengelolaan data *Landmark* dan menggunakan

Android sebagai wadah untuk penyajian informasi, dengan menampilkan *landmark* ibu kota di 34 provinsi dan menambahkan fitur kuis.

1.6. Lokasi Penelitian

Adapun tempat dan lokasi yang menjadi tempat riset penulis lakukan adalah Perguruan Husni Thamrin yang terletak di Jalan Galang Nompr 4a / 14, Pandau Hilir, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara 20232.

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan bagian yang menjadi landasan teori yang digunakan dalam memecahkan masalah dan membahas masalah yang ada. Bab ini membahas konsep sistem informasi, konsep pengolahan informasi, serta sejumlah teori mengenai metode analisi dan metode perencanaan yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab III mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan Skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil perancangannya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk *system*.