

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi pada saat ini melaju dengan sangat pesat, hal ini dapat kita rasakan baik secara langsung maupun tidak langsung. Perkembangan ini dapat mempengaruhi aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu perkembangan Teknologi yang nampak jelas adalah dibagian Android. Pada saat ini Android adalah salah satu daripada pemanfaatan teknologi yang banyak digunakan oleh Masyarakat Indonesia. Sehubungan dengan majunya berbagai ide daripada pembuatan Aplikasi Android maka bertambahlah berbagai jenis Aplikasi Android yang tercipta. Tidak hanya Aplikasi Android untuk kepentingan pribadi, namun Aplikasi Android dalam hal pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam Teknologi Masa kini, dimana Aplikasi pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar daripada anak - anak maupun remaja – remaja masa kini.

Permasalahan yang dapat diambil oleh peneliti kembali lagi pada bagian proposal Skripsi. Dimana pengenalan akan Suku Batak belum sepenuhnya dapat diterima oleh anak - anak maupun remaja masa kini, hal ini dapat dilihat pada bagian detail - detail daripada Suku Batak tersebut baik dalam bidang Adat, Tradisi dan Tuturkata yang ada pada masing – masing daerah Suku Batak tersebut. Kita tahu bahwa daerah Suku Batak di Sumatera Utara sangatlah luas,

yang dapat dikatakan bahwa lain daerah maka lain pula adat, tradisi, dan Tutur kata yang dilakukan pada masing – masing daerah.

Pada saat ini Pengenalan akan suku Batak sudah sangat minim. Hal ini sangat disayangkan mengingat suku batak adalah salah satu daripada beberapa sub kesukuan diIndonesia. Indonesia yang kaya akan suku dan khas daripada masing masing daerah yang mana apabila dibiarkan, bisa jadi Tradisi, adat, dan tutur kata yang ada pada suku Batak dapat hilang seiring perkembangan Zaman.

Remaja pada saat ini umumnya sudah banyak memiliki Smartphone Android. Tidak hanya remaja yang duduk dibangku SMA, SMK, ataupun SMP bahkan anak anak yang duduk dibangku SD juga sudah kebanyakan memiliki Smartphone Android yang tergolong ke dalam Ponsel pintar nan canggih. Selama ini pemahaman ataupun pengenalan akan suku Batak sangat minim. Hal ini dapat dilihat pada Remaja yang bersekolah di kota – kota besar yang umumnya memiliki Marga ataupun berdarah Batak tidak mengenal akan sukunya. Tingginya minat Remaja akan Ponsel pintar dapat mengurangi minat remaja dimasa sekarang dalam mempelajari ataupun mengenali suku Batak dan tanpa disadari hal itu sangat merugikan generasi penerus di Indonesia dimana dalam menambah wawasan akan suku batak sangatlah penting mengingat suku batak adalah salah satu warisan nenek moyang yang terdahulu.

Oleh karena itu pada tugas akhir (Skripsi) ini penulis tertarik untuk membuat sebuah **“Rancang bangun Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Suku Adat Batak Berbasis Android”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun hal-hal yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tidak semua generasi mengenal suku adat batak maka perlu memperkenalkan suku adat batak berbasis android.
2. Belum ada aplikasi pengenalan suku batak yaitu alat musik, suku batak dan adat batak berbasis android.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, ada beberapa hal yang menjadi rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana cara memperkenalkan aplikasi pembelajaran Suku batak berbasis android
2. Bagaimana cara merancang aplikasi pembelajaran Suku batak berbasis android

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Data yang diperlukan dalam perancangan sistem adalah data suku adat batak.
2. Data input adalah data alat musik, data adat, data suku dan data soal.
3. Data output adalah data nilai jawaban.

4. Perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*)
5. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu, PHP, Java dan database Mysql

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui suku batak terciptanya aplikasi berbasis android yang dapat menjadi refrensi pengenalan untuk sejarah maupun budaya batak agar pengguna aplikasi dapat mengetahui sejarah-sejarah dari Suku batak
2. Untuk Menghasilkan aplikasi pembelajaran Suku batak berbasis android.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membantu memudahkan dalam hal pengenalan Suku batak
2. Dapat menjadi informasi penting dalam pengenalan suku adat batak dan dapat melestarikan Suku batak
3. Dapat memberi pengetahuan bagi penulis tentang bagaimana cara membuat aplikasi berbasis android yang interaktif

I.4. Metodologi Penelitian

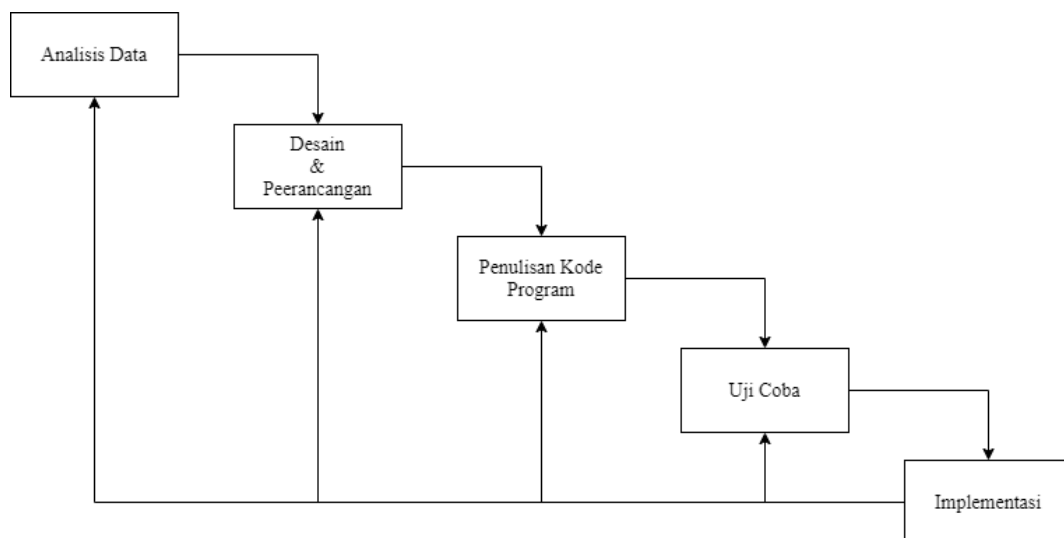
Didalam proses perancangan aplikasi ini diterapkan metode penelitian yang mendukung didalam proses perancangan, diantaranya adalah :

I.4.1. Studi kepustakaan (*Library Reseearch*)

Melakukan kegiatan studi pustaka baik dari media internet, jurnal, buku – buku yang berhubungan dengan kegiatan perancangan sebuah aplikasi, seperti dasar – dasar membangun sebuah aplikasi berbasis *Android*.

I.4.2. Metode Perancangan Aplikasi

Adapun prosedur pembangunan aplikasi yang saya lakukan adalah menggunakan metode *waterfall* seperti yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar I.1. Metode Pengembangan *Waterfall*

- a. **Analisis Data**, pada tahap ini dilakukan proses pemecahan masalah yang sedang diteliti, dan solusi yang ditawarkan berdasarkan data yang ada. Pada tahap ini Penulis Mencari data Melalui Jurnal Jurnal Agar Dapat Menentukan Desain Dan standart yang tepat Untuk Membuat Suatu Aplikasi.

- b. **Desain dan Perancangan**, pada tahap ini penulis melakukan perancangan dasar pada aplikasi yang akan dibangun yaitu dengan menggunakan UML, UML yang digunakan untuk merancang aplikasi ini yaitu, *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, dan juga melakukan *Desain User Interface*.
- c. **Penulisan Kode Program**, pada tahap ini dilakukan proses penulisan kode program untuk menjalankan algoritma pada aplikasi nantinya. Karena aplikasi ini dijalankan di *android*, maka tools yang penulis gunakan untuk menuliskan kode program yaitu, *Eclipse* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*.
- d. **Uji Coba**, pada tahap ini setelah aplikasi selesai dirancang dan dibangun, aplikasi ini akan diuji coba dengan menggunakan metode *Black Box*. Metode *Black Box* merupakan metode pengujian aplikasi yang dilakukan dengan mengecek apakah aplikasi sudah berjalan sesuai dengan yang diinginkan atau belum.
- e. **Implementasi**, pada tahap ini aplikasi telah selesai dirancang, diuji coba, dan siap digunakan.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun kontribusi yang diberikan pada penelitian yang dilaksanakan adalah berupa :

1. Aplikasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menyenangkan

2. Aplikasi dapat dijadikan sebagai salah satu pembanding atau rujukan untuk penelitian yang akan mendatang.

I.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, kontribusi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan aplikasi yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk perancangan Aplikasi

Pembelajaran suku adat batak Berbasis Android agar bisa menjadi lebih baik lagi.