

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang semakin cepat, tidak terkecuali teknologi informasi dan komunikasi, khususnya pada aplikasi *mobile*. *Handphone* yang awalnya hanya sebagai alat komunikasi, kini sudah melebihi fungsi dasarnya. Berbagai macam fitur yang *modern* telah ditanamkan, misalnya saja pengolah gambar dan video, pengolah dokumen, aplikasi jejaring sosial, dan lain sebagainya. Hal ini membuat kegiatan sehari-hari anak pun tak lepas dari *smartphone*.

Definisi pahlawan yang begitu luas, membuat banyak orang mengartikan pahlawan yang secara berbeda-beda. Pahlawan di masa sebelum kemerdekaan diartikan sebagai seseorang yang membela tanah air sepenuh jiwa dan raga serta mengorbankan harta dan nyawanya demi kemerdekaan negara Indonesia tercinta. Dalam pengembangan sikap nasionalisme membutuhkan satu pandangan referensi yang dapat menjadi tumpuan dalam menumbuhkan sikap nasionalisme tersebut, referensi tersebut salah satunya dapat ditemui dalam tokoh pahlawan kemerdekaan yang telah tertulis dalam sejarah peradaban bangsa Indonesia.

Android adalah sistem operasi berbasis linux yang khusus digunakan di berbagai perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Kuis adalah bentuk permainan di mana para pemain (sebagai individu atau dalam tim) berupaya untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Penulis juga menginginkan untuk mengadakan tes kompetensi terhadap siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan dan daya kembang pola pikir siswa. Maka sebagai solusi untuk menggantikan sisten yang *konvensional* dibutuhkan sistem yang baru yang lebih efektif untuk meningkatkan pola pikir siswa.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, saat ini sudah banyak *device* yang diciptakan untuk mempermudah dalam mengakses informasi. Oleh karena itu akan dibuat suatu aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis mobile *android* yang berkembang pesat saat ini.

Sesuai dengan judulnya “**Perancangan Aplikasi Interaktif Mengenal Dan Belajar Nama-Nama Pahlawan Berbasis Android**” penyusun ingin membuat aplikasi tentang sejarah dan biografi pahlawan indonesia yang berisikan materi Sejarah masa revolusi, biografi pahlawan revolusi, sejarah perjuangan nasional, biografi pahlawan nasional.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh penulis maka penulis melakukan perumusan masalah yaitu:

1. Kurangnya media interaktif yang ada dalam memberikan informasi tentang pahlawan Indonesia.
2. Minat belajar anak sangat kurang jika menggunakan media buku.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya dapat diuraikan beberapa masalah-masalah yang akan dicari pemecahannya melalui penulisan Tugas Akhir ini:

1. Merancang aplikasi mengenal sekaligus belajar nama-nama pahlawan Indonesia
2. Merancang aplikasi mengenal nama-nama pahlawan pada *smartphone* berbasis android yang dapat digunakan dengan mudah (*User Friendly*).

I.2.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari agar permasalahan tidak menyimpang dari tujuan maka penulis melakukan batasan masalah dalam pembuatan Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Pada aplikasi ini hanya membahas mengenai Pahlawan Nasional dan Pahlawan Revolusi.
2. Pembuatan aplikasi ini menggunakan tools Adobe Flash CS 6 berbasis android.
3. Aplikasi ini ditujukan untuk anak Sekolah Dasar Kelas 5 .

I.3. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah, sebagai berikut:

1. Mengaplikasikan pembelajaran tentang tokoh pahlawan Indonesia melalui android dengan sistem android.
2. Memberikan informasi kepada siswa sekolah dasar bahwa pentingnya mengenal pahlawan Indonesia.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu anak dalam mengenal dan belajar tokoh pahlawan Indonesia dengan cara yang menarik dan interaktif.
2. Memberikan informasi tentang tokoh pahlawan Indonesia melalui *game* pembelajaran yang unik dan menarik.
3. Meningkatkan minat belajar anak mengenai nama-nama pahlawan Indonesia dengan media android.

I.4.3. Validasi

Validasi aplikasi diperlukan untuk menguji kemampuan aplikasi. Pada sistem ini diperiksa apakah data yang dimasukkan sesuai atau belum. Setiap menu yang ada apakah sesuai dengan tujuan. Gambar dan suara yang dihasilkan aplikasi diperiksa sesuai dengan maksud yang akan disampaikan. Jika program telah diperiksa, diuji coba dan berhasil sesuai tujuan, maka perancangan dan pembuatan aplikasi ini sudah siap untuk diuji coba pada sidang Tugas Akhir.

I.5. Keaslian Penelitian

Perancangan aplikasi interaktif mengenal dan belajar nama-nama pahlawan berbasis android yang penulis buat belum pernah dibuat sebelumnya. Sebagai referensi penulis mengambil dari Publikasi Skripsi Septian Bambang Pujianto yang berjudul “ Rancang Bangun Aplikasi Biografi Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Pada Sistem Operasi android ”.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam tugas akhir ini terdiri dari lima bab dengan perincian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini penulis akan menguraikan secara singkat latar belakang pemilihan judul, ruang lingkup, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan keaslian penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini penulis akan menguraikan tentang konsep serta sekilas tentang software yang digunakan mengenai pembuatan Perancangan Aplikasi Interaktif Mengenal dan Belajar Nama-Nama Pahlawan Berbasis Android.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN PROGRAM

Bab ini penulis akan menguraikan tentang perancangan pembuatan pembelajaran tokoh pahlawan menggunakan *Adobe Flash CS6* serta dasar teori yang dibuat.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Bab ini penulis akan melakukan uji coba terhadap aplikasi yang dikembangkan, memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik, mempersiapkan *hardware / software* yang dibutuhkan untuk melakukan uji coba, serta menentukan kelebihan dan kekurangan dari aplikasi.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari Tugas Akhir.