

BAB I

PENDAHULUAN

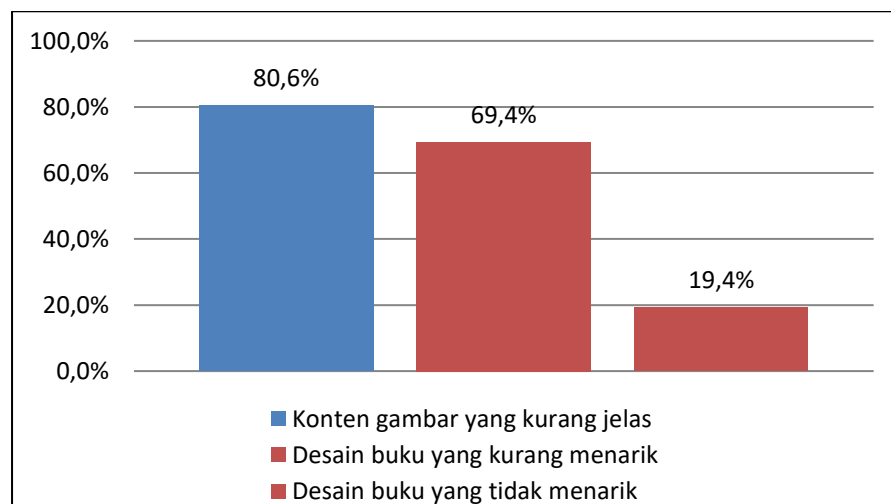
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Kepramukaan sebagai gerakan pendidikan non formal merupakan bagian tak terpisahkan dari sistem pendidikan dalam menyiapkan anak bangsa menjadi kader bangsa yang berkualitas baik moral, maupun fisik dan keterampilan.

Gerakan pramuka yang diresmikan berdirinya pada tanggal 14 Agustus 1961 merupakan gerakan kepanduan nasional Indonesia yang bertujuan menumbuhkan tunas bangsa menjadi generasi yang dapat menjaga keutuhan, persatuan dan kesatuan bangsa, bertanggung jawab serta mampu mengisi kemerdekaan Indonesia. Gerakan pramuka adalah suatu gerakan pendidikan untuk kaum muda, yang bersifat sukarela, nonpolitik, terbuka untuk semua tanpa membedakan ras, suku maupun agama, yang menyelenggarakan kepramukaan melalui suatu system nilai yang didasarkan pada Satya dan Darma Pramuka.

Satya dan Darma Pramuka adalah dasar dari kepramukaan, dalam kegiatan pramuka selain Satya dan Darma juga memerlukan sebuah panduan, salah satunya dituliskan buku saku pramuka, namun buku saku pramuka memiliki beberapa kekurangan, berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada 52 responden yang terdiri dari beberapa pembina dan anggota pramuka, dari beberapa pertanyaan yang diajukan bahwa sebagian besar dari

responden (100%) pernah atau sedang mengikuti kegiatan pramuka dan sebagian besar (69,2%) di antaranya memiliki buku panduan pramuka (buku saku pramuka). Namun (80,6%) diantaranya menganggap gambar yang ada pada buku kurang jelas dan informatif, (69,4%) di antaranya menganggap tampilan atau desain dari buku yang ada kurang menarik, bahkan (19,4%) menganggap tidak menarik.



Gambar 1.1 Grafik Kuesioner

Sedangkan ketika ditanyakan apa kekurangan yang ada pada buku saku pramuka, sebagian besar mengeluhkan kualitas buku yang ada kurang baik.

Dari uraian tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang berbeda dari buku saku pramuka sebagai panduan pada umumnya agar para pembina pramuka dapat memberikan pembelajaran dan menyampaikan materi tentang kepramukaan dengan lebih baik. Selain pembina pramuka, siswa atau anggota juga dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai alat bantu untuk mempelajari tentang apa saja yang diajarkan pada kegiatan

kepramukaan, dengan memanfaatkan teknologi sistem operasi *android* pada *gadget* maupun *smartphone* yang merupakan salah satu barang yang hampir selalu dibawa kemanapun pemiliknya beraktifitas, sehingga pembina dan siswa ataupun anggota lebih tertarik menggunakannya dan memungkinkan untuk belajar mengenai kepramukaan, dimanapun saat ada waktu luang atau saat sedang menjalankan tugas kepramukaan.

Android sendiri merupakan sistem operasi yang berkembang secara pesat dan merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat mobile seperti *gadget* maupun *smartphone*. *Android* merupakan salah satu sistem operasi *mobile* yang sangat populer saat ini. Banyak sekali *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *Android*, baik dari *smartphone* dengan harga murah sampai dengan harga yang mahal. Menurut Emy Setyaningsih dkk (2013 : 6) mengungkapkan “Berdasarkan hasil penelitian firman Analis IDC, jumlah pengguna *Android* di indonesia selama tahun 2012 meningkat dan menguasai 52% *smartphone* yang di pasar Indonesia (republika.co.id, 2012)”. Dengan demikian pembuatan Aplikasi saku pramuka berbasis Android diharapkan akan juga menjadi pegangan untuk pelatih dan pembina pramuka atau pun anggota pramuka, untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas oleh peneliti adalah “Bagaimana membangun aplikasi saku pramuka lengkap sebagai panduan untuk

membantu proses pembelajaran dalam kegiatan kepramukaan berbasis *Android* ?”

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk mempermudah peneliti dalam menyusun laporan skripsi ini dan agar masalah penelitian tidak terlalu luas, maka penulis perlu membatasi permasalahan yang ada. Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

- a. Layanan yang disiapkan pada aplikasi yang akan saya buat ini dapat menampilkan pancasila, materi pramuka, PPPK, simpul pramuka, sandi pramuka, SAKA, Evaluasi, dan tentang.
- b. Aplikasi dijalankan pada *platform* android dengan versi minimal 3.0.0 secara *offline*.
- c. Aplikasi android dibangun dengan *tools Eclipse* dan *Android Development Tools*.
- d. Pembangunan sistem ditekankan pada pembuatan tampilan tatap muka untuk memudahkan pengguna menggunakan aplikasi.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Setiap kegiatan harus memiliki tujuan yang jelas serta harus memiliki manfaat yang dapat dihasilkan dari penelitian, sehingga kegiatan yang dilakukan menjadi terarah dan sesuai dengan yang diharapkan.

1.4.1 Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisa media yang digunakan untuk proses belajar dan mengajar dalam kegiatan pramuka.
2. Untuk merancang sebuah aplikasi panduan pramuka lengkap (saku pramuka) berbasis android yang memberikan informasi tentang pramuka.

1.4.2 Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dengan dibangunnya aplikasi panduan pramuka lengkap (saku pramuka) berbasis android ini akan memudahkan dalam proses belajar dan mengajar tentang keperamukaan dengan lebih baik dan mudah.
2. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pramuka.
3. Aplikasi mobile ini dapat di akses dimanapun, kapanpun, dan siapapun yang ingin belajar tentang keperamukaan dengan lebih mudah.

5.1 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan laporan skripsi ini terdiri dari enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori mengenai definisi-definisi yang melandasai penelitian yang dilakukan antara lain definisi perancangan, Aplikasi, Pramuka, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Flowchart*, *Eclipse*, Android dan Photoshop

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang apa yang akan dilakukan terhadap objek dan hasil analisa, antara lain Analisa Sistem, Perancangan Sistem, Rancangan Interface, dan *Flowchart* yang ditemukan dalam penelitian serta menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dengan penelitian.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai implementasi sistem dari penelitian serta pengujian sistem baik itu kelebihan maupun kekurangan dari sistem.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis dan perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.