

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Era globalisasi saat ini sangat dipengaruhi oleh keadaan teknologi suatu bangsa. Jika kita bangsa Indonesia masih menggunakan teknologi-teknologi yang primitif maka sudah dapat dipastikan kita akan selalu tertinggal dari bangsa lain. Karena teknologi disesuaikan dengan kebutuhan praktek kerja.

Banyak kasus tentang pendaki yang hilang khususnya digunung. Pada Maret 2013, tujuh pemuda pecinta alam asal Kota Pagaralam, Sumatera Selatan. Satu orang dikabarkan hilang setelah setengah jam dipuncak. Tim SAR menemukan korban sudah tak bernyawa di dasar kawah dalam kondisi tubuh mengambang di permukaan air kawah. Viva.co.id (3/2013).

Pada Mei 2016, Dua pendaki hilang digunung Semeru. Supyadi (26), warga Blok 4 Tegal Lempuyangan (16), pelajar warga Desa Bojong Kulon, Kecamatan Susukan, Kabupaten Cirebon. Liputan6.com, Malang (5/2016)

Pada Desember 2016, sebanyak 17 orang mahasiswa Bina Nusantara (Binus) yang sebelumnya dinyatakan hilang dikawasan Gunung Mas, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Satu orang ditemukan dalam keadaan meninggal dunia. Para mahasiswa ini diketahui masuk ke kawasan Taman Nasional Gunung Gede-Pangrango. Mereka masuk melalui kawasan Gunung Mas, Kabupaten Bogor. DetikNews.com (12/2016).

Dan tak kalah ganasnya gunung kerinci terhadap siapa saja yang meremehkannya, pada 1983 Delapan orang pendaki asal luar daerah yang hilang dan tewas digunung kerinci, Korban pertama adalah Adi Permana. Dia terjun bebas ke dalam jurang, dan baru berhasil ditemukan tim SAR dalam kondisi sudah meninggal. Pada 1991 seorang pendaki seorang pendaki yang bernama Yuda Shantika juga dinyatakan hilang, hingga saat ini jenazah tidak berhasil ditemukan. Pada 1997, Dua pendaki yakni Dadang dan Nanang juga dinyatakan hilang. Ratusan personel TNI saat itu ikut diterjunkan melakukan pencarian. Namun hasilnya tetap nihil, hingga saat ini mereka menghilang tanpa meninggalkan jejak. Setahun kemudian (1998), seorang pendaki asing asal Swis juga hilang di puncak Kerinci. Lagi-lagi jenazahnya tidak berhasil ditemukan. Pada 2003, tiga pendaki asal Jakarta Utara, Wiwin, Tedi, dan Aloysius, juga hilang. Namun, pencarian membuahkan hasil. Ketiga pendaki tersebut berhasil ditemukan, namun sayang kondisinya sudah menjadi mayat. Pada desember 2015, setiawan maulana, pendaki asal bekasi, sudah 16 hari dinyatakan hilang. Tidak mau kecolongan seperti tahun-tahun sebelumnya, semua potensi SAR yang ada dikerahkan melakukan pencarian. Namun tidak membuahkan hasil, sampai detik ini jasad Setiawan Maulana belum juga ditemukan. Tribun Jambi (01/2016). Dan masih banyak lagi kasus orang hilang lainnya dan tidak sedikit yang berujung kematian.

Pengetahuan mengenai survival seringkali disinggung sedikit saja, itupun hanya diselipkan pada materi ruangan saat pendidikan dasar di ruangan untuk anggota baru pada organisasi pecinta alam, setelah itu barulah di adakan praktek saat pendidikan di lapangan. Belum ada pembahasan yang mendetail mengenai

survival, hasilnya masih banyak penggiat alam bebas yang tersesat di hutan bahkan tidak sedikit pula yang meninggal dan tidak di temukan. Oleh karena itu di perlukan solusi yang dapat menyelesaikan masalah tersebut.

Dengan adanya buku, pengguna dapat mencari informasi mengenai pengetahuan yang mereka cari. Hal ini tentu saja cukup menyita waktu dan kurang efisien. Apalagi mengingat harga buku – buku relatif mahal, ukurannya lebih tebal dan berat, dan juga memerlukan waktu yang cukup lama karena harus memeriksa daftar isi atau index terlebih dahulu sebelum menemukan informasi yang dibutuhkan. Alasan - alasan itulah yang menyebabkan pengguna malas membaca buku.

Menurut Cherizta (2013) “Media digital (digital media), media elektronik yang digunakan untuk menyimpan, memancarkan serta menerima informasi yang terdigitalisasi”.

Dukungan dari gambar, audio dan video dalam aplikasi ini diharapkan dapat membuat seseorang menjadi lebih mengerti penjelasan yang diberikan dan diharapkan dapat menarik perhatian pengguna untuk belajar survival.

Dari hasil wawancara kepada beberapa anggota pecinta alam dikota Jambi, dapat disimpulkan bahwa belajar dengan menggunakan buku cukup membosankan dan banyak pula yang malas untuk membaca buku, sehingga aplikasi tutorial survival ini sangat diperlukan untuk media ajar kepada anggota mengingat pentingnya ilmu survival dalam kepecinta alaman.

Dengan latar belakang tersebut maka penulis mengangkat tema ini kedalam skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi Tutorial Survival Berbasis *Android*”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Masalah yang di peroleh dari kondisi pengetahuan yang penulis rumuskan dalam skripsi ini adalah bagaimana merancang aplikasi tutorial survival berbasis *android* dengan menggunakan adobe flash?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar judul penelitian, maka penulis menerapkan batasan masalah yang akan di bahas penelitian ini meliputi:

1. Aplikasi yang dirancang merupakan aplikasi survival tentang cara membuat bivak, cara menyalakan api, cara mencari air, cara mencari makanan, cara membuat kapak, cara membuat panah, cara membuat tombak lempar, cara membuat arang, cara membuat, kain, cara membuat batu lempar.
2. Aplikasi ini digunakan untuk Pecinta Alam
3. Perancangan aplikasi survival menggunakan software adobe flash berbasis *android*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisa aplikasi survival yang ada
2. Untuk merancang aplikasi survival berbasis multimedia menggunakan adobe flash yang bisa memperjelas suatu informasi yang ingin disampaikan kepada pengguna.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini maka informasi yang didapatkan akan lebih cepat.
2. Menambah wawasan masyarakat terhadap alternatif media pengetahuan yang menarik dan bermanfaat.
3. Tersedianya informasi dan bahan referensi tentang survival.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memudahkan dalam pemahaman isi laporan kerja praktek ini adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori dan penjelasan makna yang di ambil dari beberapa sumber yang berhubungan dengan penelitian seperti pengertian dari sistem informasi, apa itu alat bantu dalam pengembangan sitem dll.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian Bab ini membahas tentang kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem, metode pengumpulan data dan alat bantu pembuatan program.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini berisi tentang gambaran umum rancangan sistem survival Jambi . Analisa kebutuhan sistem, rancangan struktur data rancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat yang dikembangkan dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran yang terkait dengan pemanfaatan hasil penelitian dan pengembangan kearah yang lebih baik lagi.