

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi manusia dapat dengan mudah mendapatkan informasi serta dapat dengan mudah melakukan kegiatan sehari-hari dengan bantuan dari teknologi yang ada. Teknologi telah membawa manusia melihat lebih jauh kepada dunia luar, membuka wawasan berfikir, serta membangun sebuah kreativitas untuk menciptakan hal-hal baru.

Menurut Rusman dkk (2012:78, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Grfindo Persada), Teknologi adalah semacam perpanjangan tangan manusia untuk dapat memanfaatkan alam dan sesuatu yang ada di sekelilingnya secara lebih maksimal. Dengan demikian, secara sederhana teknologi bertujuan untuk mempermudah pemenuhan kebutuhan manusia. Kemajuan teknologi telah memberikan sumber (resources) informasi dan komunikasi yang amat luas dari apa yang telah dimiliki manusia. Meskipun peranan informasi dalam beberapa dekade kurang mendapat perhatian, namun sesungguhnya kebutuhan akan informasi dan komunikasi itu merupakan hal yang tidak kalah pentingnya dari kebutuhan sandang dan pangan manusia. Seperti teknologi *mobile* yang sekarang ini telah berkembang dengan pesat, salah satunya yaitu perangkat *mobile* yang memiliki sistem operasi Android merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang dibanding teknologi lainnya. Dengan adanya beragam aplikasi dengan bermacam-macam fungsi dan banyaknya pengguna teknologi

mobile yang memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai alat bantu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran materi sejarah banyak yang membahas tentang apa yang terjadi pada masa lampau. Materi sejarah ini dapat membantu masyarakat umum mempelajari dan memahami sejarah terutama pada sejarah tentang kerajaan islam di Indonesia, karena dengan memahami sejarah, masyarakat bisa mengetahui peninggalan-peninggalan apa saja yang ada di Indonesia. Dan potensi budaya Indonesia diharapkan mampu melestarikan serta mengembangkan nilai-nilai luhur yang beragam sebagai ciri khas suatu bangsa. Di Indonesia terdapat beberapa wilayah yang telah berdiri kerajaan kerajaan Islam. Wilayah tersebut meliputi wilayah Sumatera, Papua, Maluku, Jawa dan Sulawesi. Dengan hasil survey yang sudah dilakukan melalui metode kuesioner tertutup dan dengan seiring berkembang nya zaman 52,3% masyarakat mulai lupa tentang sejarah kerajaan islam di Nusantara. Dan 79,5% survey mengatakan benar mengenai kurangnya sarana media dalam menyediakan informasi sejarah kerajaan islam di Nusantara dengan jumlah 44 responden.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas penulis tertarik untuk merancang suatu aplikasi yang dapat memperkenalkan kembali tentang sejarah berdirinya kerajaan islam di Nusantara kepada masyarakat Indonesia serta dapat meningkatkan mutu pendidikan tentang sejarah terutama mengenai sejarah kerajaan islam Nusantara dengan cara merancang suatu aplikasi berbasis *mobile* dengan judul **“Perancangan Aplikasi Pengenalan Sejarah Berdirinya Kerajaan Islam Di Nusantara Berbasis Android”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan penelitian, yaitu ”Bagaimana merancang sebuah aplikasi pengenalan sejarah berdirinya kerajaan islam di Nusantara berbasis android?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dari perancangan aplikasi pengenalan sejarah kerajaan islam nusantara ini adalah sebagai berikut:

1. Analisa kebutuhan dan perancangan sistem menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan menggunakan *Metode Waterfall*
2. Aplikasi dirancang menggunakan Software Android Studio
3. Aplikasi ini menampilkan sejarah kerajaan islam yang ada di seluruh Nusantara, menampilkan peninggalan-peninggalan kerajaan, video sejarah kerajaan islam.
4. Aplikasi ini dapat berjalan di Android 4.1 (Jelly Bean) atau lebih tinggi
5. Database yang digunakan adalah Firebase

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Untuk menganalisis permasalahan-permasalahan terhadap pengetahuan masyarakat tentang sejarah berdirinya kerajaan islam di Nusantara.

2. Untuk merancang aplikasi pengenalan sejarah dalam berdirinya kerajaan-kerajaan islam di Nusantara berbasis Android.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengguna, memudahkan masyarakat dalam memahami sejarah kerajaan-kerajaan islam di indonesia yang ada di masa lampau dengan sarana informasi yang lebih praktis dan mudah untuk dipahami.
2. Bagi penulis, dapat belajar menganalisis mulai dari perancangan sampai mengimplementasikan suatu bentuk dalam membangun aplikasi android untuk kepentingan masyarakat.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini diuraikan dalam enam bab yang sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi pengenalan sejarah kerajaan islam di Nusantara berbasis android.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat tentang cara pelaksanaan penelitian yang mencakup bagaimana teknik pengumpulan data, analisis data, pendekatan yang digunakan serta alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam penelitian tersebut.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta rancangan pengembangan *system*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang uji coba terhadap program yang meliputi hasil implementasi, pengujian sistem atau perangkat lunak dan analisis yang dicapai oleh sistem atau perangkat lunak serta hal-hal yang merupakan kelebihan dan kekurangan sistem ini.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan hasil dengan hasil tersebut.