

BAB I

Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Pramuka merupakan salah satu hal yang penting dalam sebuah Kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan di sekolah, baik mulai dari sekolah dasar sampai sekolah perguruan tinggi masih. Dikarenakan para siswa / mahasiswa (pengguna) tersebut masih belum memiliki Aplikasi pramuka berbasis android pada perangkat yang mobile. Pemilihan Android sebagai dasar dari aplikasi ini dikarenakan bahwa bahasa pemrogramannya bersifat Open Source dan legal.

Tetapi pada saat ini pramuka masih menggunakan buku panduan (SAKU). Berdasarkan hal tersebut untuk membantu kegiatan pramuka, digunakan Android sebagai basis dari aplikasi ini, serta dengan bahasa pemrograman java. Agar dalam pembuatan aplikasi ini bisa sesuai dengan kebutuhan yang ada, dikarenakan aplikasi ini bisa membantu para siswa / mahasiswa (pengguna) dalam mengikuti kegiatan pramuka dengan cepat dan mudah.

Media pembelajaran pramuka ini di design dengan semenarik mungkin, agar pengguna dapat dengan mudah atau mengerti cara menggunakannya. Dalam aplikasi ini sudah terdapat latihan soal dan tutorial kegiatan pramuka. Dalam latihan soal para pengguna akan diberi soal tentang pramuka mengenai sandi morse, a/n kode, dan smapor, serta juga terdapat tutorial dalam mengaplikasikan sandi morse, a/n kode, dan smapor dalam kegiatan pramuka menggunakan aplikasi ini. Aplikasi ini di bangun agar siswa / mahasiswa (pengguna) dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan, sebab sampai saat ini para siswa / mahasiswa (pengguna) yang menggunakan buku panduan (SAKU) hanya sebagai syarat dan tidak di baca.

I.2 Permasalahan

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka akan diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada yaitu :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran pramuka.
2. Bagaimana design User Interface media pembelajaran pramuka.

I.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang dapat terjadi, maka permasalahan tersebut akan dibatasi antara lain :

1. Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna yang mengikuti kegiatan pramuka.
2. Kriteria-kriteria yang diberikan berupa data dari buku panduan pramuka (SAKU).
3. Media pembelajaran pramuka ini menggunakan Eclipse (Java) untuk membuat tampilannya.
4. Pada aplikasi ini hanya terdapat 3 menu pramuka yang meliputi semapor, morse, dan a/n kode.

I.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah media pembelajaran pramuka.

Sedangkan Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Membuat media pembelajaran pramuka.
2. Aplikasi yang dibuat dapat membantu Siswa/Mahasiswa (pengguna) dalam mengikuti kegiatan pramuka.

1.1. Metode Penelitian

Metode Pelaksanaan Program penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Observasi dan Pengumpulan Data (*Data Collecting*)
Pada tahap ini dilakukan survey dan wawancara di bagian kesiswaan di SDN Jung Cang Cang 2 Pamekasan.
- b. Studi Literatur

Studi literatur dilaksanakan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari segala macam informasi yang berhubungan dengan Aplikasi Pramuka.

c. Perancangan Sistem

Dalam tahap ini akan dibuat rancangan perangkat lunak yang akan dibangun meliputi perancangan arsitektur sistem, perancangan data, perancangan antarmuka.

d. Pembuatan Sistem

Pembuatan sistem yang sesuai dengan perancangan sistem.

e. Implementasi dan Pengujian

Pada tahap ini dihasilkan uji coba dan beberapa *revisi*, jika terjadi kekurangan dan kesalahan terhadap sistem yang telah selesai dibuat dan diharapkan sistem tersebut mengalami segala macam uji coba sehingga menghasilkan *output* yang diharapkan.

f. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan dilakukan setelah semua kegiatan selesai dikerjakan. Laporan disusun berdasarkan data yang diperoleh, survei dan observasi, pembelajaran materi, perancangan dan pembuatan sistem, serta implementasi dan pengujian.

1.2. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab sedemikian rupa sehingga antara bab satu dengan bab lainnya dapat saling melengkapi dan berhubungan, sistematika penyusunan tersebut yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah dari tugas akhir ini sehingga dapat menjelaskan secara rinci dari judul yang dipakai. Selain itu juga berisi perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi, sistematika, pembahasan dan manfaat penelitian.

BAB II : TEORI PENUNJANG

Pada bab ini memuat konsep dan teori pembelajaran yang menjadi landasan pembuatan tugas akhir ini.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini diuraikan secara rinci desain atau rancangandari aplikasi hasil penelitian tugas akhir ini.

BAB IV : IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi bagaimana implementasi dari aplikasi yang telah dibuat berdasarkan desai dan perancangan sistem yang dibuat sebelumnya, serta uji coba pada program yang telah dibuat.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang simpulan dan saran. Bagiansimpulan berisikan kesimpulan yang diambil dan bagiansaran berisikan saran-saran yang diberikan untukpengembangan sistem selanjutnya agar lebih baik dansempurna.