

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2011) media adalah semua bentuk medium yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan dapat tersampaikan kepada pendengar.

Media pembelajaran memiliki cakupan yang luas, yaitu termasuk manusia, materi yang membangun suatu kondisi yang membuat pembelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dari penjelasan diatas bisa dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan elemen yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran yang interaktif. Dimana pada aplikasi yang telah dibuat, terdapat unsur multimedia interaktif seperti desain aplikasi yang menarik, konten dengan pembahasan yang mudah dipahami yang diharapkan dapat menarik minat para pembelajar untuk lebih giat dalam memahami pola kalimat.

#### **2.2 *Mobile Learning***

Buku referensi sebagai acuan yang bersifat umum dengan menggunakan kertas akan sangat tebal dan bersifat tidak praktis. Maka, *Information Communication and Tecnology* (ICT) dalam era digital dengan teknologi yang sudah maju perlu dimanfaatkan untuk efisiensi dan percepatan informasi.

Teknologi informasi berkaitan dengan proses, penggunaannya sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah semua hal yang berhubungan dengan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lain (Fadhli, 2013).

Keberadaan *Mobile Learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan alat elektronik pribadi yang dapat dipergunakan dimanapun dan kapanpun dibutuhkan dan pengguna mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara langsung.

### **2.2.1 *Mobile Learning* Sebagai Media Pembelajaran**

*Mobile Learning* merupakan wujud dari pengembangan multimedia interaktif. Kehadiran *mobile Learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada pembelajar untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun (Wirawan, 2011).

### **2.2.2 Penggunaan *Smartphone* dalam *Mobile Learning***

Dewasa ini, *smartphone* sudah sangat mudah ditemui diberbagai lapisan masyarakat. Di Negara-negara maju dan yang sedang berkembang *smartphone* tidak hanya digunakan sebagai perangkat untuk berkomunikasi saja. Tetapi penggunaan *smartphone* digunakan juga dalam proses pembelajaran. Hal ini guna meningkatkan kualitas materi pembelajaran dan menarik minat para pembelajar. *Smartphone* yang sangat canggih dan mendukung aplikasi seperti komputer dapat dengan mudah mengolah berbagai macam jenis multimedia interaktif. Tentu saja

hal ini akan sangat cocok jika *smartphone* digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran sesuai dengan konsep *Mobile Learning*. *Smartphone* yang akan digunakan adalah *smartphone* berbasis sistem operasi *android*.

### **2.3 Sistem Operasi**

Sistem operasi merupakan sebuah perangkat lunak yang menghubungkan pengguna kepada perangkat. Ada berbagai macam sistem operasi, baik untuk perangkat keras komputer ( *desktop* ) ataupun perangkat lunak ( *Mobile Learning* ). Sistem operasi yang akan digunakan adalah perangkat komputasi ringan. Sistem operasi yang dipilih adalah sistem operasi *android* buatan google, karena sistem operasi tersebut sangat lumrah dikalangan pemakai *smartphone*.

Sistem operasi merupakan sebuah penghubung antara pengguna computer ( *user* ) dengan perangkat keras komputer. Sebelum ada sistem operasi, orang hanya menggunakan sinyal analog dan sinyal digital. Seiring dengan berkembangnya pengetahuan dan teknologi, pada saat ini terdapat banyak sistem operasi dengan masing-masing keunggulannya (Ibam, 2002).

#### **2.3.1 Android**

*Android* adalah sistem operasi berbasis LINUX yang di disain untuk perangkat *Mobile Learning* seperti contohnya ponsel. *Android* di rilis pada tahun 2007 dan perangkat pertama yang menggunakan ini hadir pada tahun 2008. Sistem Operasi pada *Android* menggunakan *Kernel Linux*, Sehingga pengembang memungkinkan untuk memodifikasi aplikasi seperti Java juga C/C++ (Nasser, 2015).

Karena *android* memungkinkan penggunaanya untuk memodifikasi aplikasi, maka akan sangat cocok bila *smartphone* menggunakan sistem *android*. Hal ini tentu saja akan mempermudah *android* masuk kedalam ruang pendidikan.

## **2.4 Adobe**

Dalam pembuatan aplikasi kamus pariwisata *日本 GO!* menggunakan *software* dari keluarga *Adobe*. Yaitu *Adobe Flash* dan *Adobe Photoshop*. Masing-masing *software* tersebut mempunyai kegunaan yang berbeda.

### **2.4.1 Unity**

Unity merupakan sebuah *software* yang dibuat oleh Unity Technologies yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan aplikasi atau situs web bahkan untuk game yang interaktif dan dinamis. Unity menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin menarik dengan menggunakan fitur *Flash*.

*Flash* dibuat dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya, Selain itu *software* ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi *logo*, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs website atau blog ,tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi website lainnya (Tanya, 2002).

Proses pembuatan layout, pembuatan karakter serta pembuatan animasi semuanya dibuat dengan sistem *Unity*. Karena *Unity* hanya beroperasi untuk pembuatan *design* saja, maka dibutuhkan kode atau script untuk menjalankan setiap animasi yang ada sehingga semua konsep *design* yang ada dapat bergerak sesuai perintah. Kode yang dipakai ada *Action Script 3* untuk *Unity*.

*Action script* memungkinkan pengembang untuk membuat film/animasi dengan mudah tanpa mengetahui rumus komputer yang terlalu rumit. Penggunaan *Action script* yaitu untuk memberikan perintah didalam animasi flash. seperti mengontrol navigasi, berinteraksi dengan sumber eksternal serta menyesuaikan tampilan antarmuka secara dinamis (Tanya, 2002).

Setelah konsep *design* selesai, maka diperlukan kode atau script agar *design* yang kita buat bisa memberikan animasi seperti pergerakan karakter serta navigasi antar karakter. Karena bila kita mengerjakan hanya sebatas *design* saja, maka animasi yang sudah kita konsep sedemikian rupa tidak bisa berjalan.

#### **2.4.2 Adobe Photoshop CS6**

*Adobe Photoshop* adalah salah satu software untuk mengolah foto ataupun gambar, *Software* ini digunakan sebagai software pendukung karena *Adobe Flash* memiliki keterbatasan fitur *editing* atau prosesi gambar. Maka pada saat pembuatan tampilan, tombol dan modifikasi gambar *Adobe Photoshop* diperlukan.

## **2.5 *Pariwisata***

### **2.5.1 *Pengertian Pariwisata***

Menurut Meyers (2009) pariwisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati olahraga atau istirahat, menunaikan tugas, berziarah dan lain-lain.

Selanjutnya menurut Kodhyat (1998) pariwisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh semntara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau libur serta tujuan-tujuan lainnya.

### **2.5.2 *Sifat Pariwisata***

Pada umumnya terdapat tiga sifat pariwisata, yaitu:

1. *To Informative* (memberikan informasi).
2. *To Educate* (memberikan pemahaman).
3. *To Entertain* (menghibur).

Pariwisata yang bermanfaat adalah pariwisata yang dapat memberikan tiga unsur tersebut kepada wisatawan. Selain itu, Ross (1993) dalam bukunya "*Psikologi Pariwisata*" mengatakan bahwa terdapat beberapa motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan perjalanan. Motivasi tersebut terbagi dalam

4 (*empat*) kategori yaitu motivasi fisik, motivasi budaya, motivasi pribadi, motivasi status dan martabat.

### **2.5.3 *Pariwisata Kota Bandung***

Kota Bandung dikenal sebagai salah satu destinasi wisata unggulan Provinsi Jawa Barat, nasional, bahkan internasional. Perkembangan pariwisata Kota Bandung ditopang oleh ketersediaan dan variasi produk wisata perkotaan dalam bentuk berbagai fitur kota, baik elemen primer maupun sekunder, seperti pengetahuan, sejarah, budaya, *heritage*, kuliner, belanja, dan lain sebagainya. Sejalan dengan fungsi Bandung sebagai ibukota provinsi Jawa Barat dan kota jasa, produk pariwisata *MICE* (*Meeting, Incentive, Conference, Exhibition*), serta wisata berbasis pendidikan (*knowledge-based tourism*) juga menjadi unggulan utama. Dalam lingkup nasional, sejak tahun 2011 kota Bandung telah ditetapkan sebagai salah satu Kawasan Pengembangan Pariwisata Nasional (KPPN) dan Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) di Provinsi Jawa Barat (KPPN Bandung Kota dan sekitarnya) dan merupakan bagian dari Destinasi Pariwisata Nasional (DPN Bandung-Ciwidey dan sekitarnya). Pentingnya Kota Bandung sebagai destinasi wisata unggulan diperkuat juga berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh situs *Fastbooking.com* di akhir 2014. Pada tingkat dunia, Kota Bandung menduduki posisi ke-21 destinasi wisata terpopuler/terfavorit didunia. Penentuan peringkat ini berdasarkan dari hasil penghitungan likes yang diklik oleh pengguna Facebook pada satu lokasi wisata (<http://portal.bandung.go.id>). Keunggulan Kota Bandung juga berasal dari tingkat kenyamanan dan kelayakhunian kota. Hasil survey *Most*

*Liveable Cities Index (MLCI)* yang dilakukan oleh Ikatan Ahli Perencana (IAP) untuk yang ketiga kalinya (di tahun 2014) memberikan *benchmark* bagi para pengambil kebijakan mengenai tingkat kelayakhunian kota. Indeks ini merupakan “*snapshot*” yang sederhana dan actual mengenai persepsi warga kota yang menunjukkan tingkat kenyamanan sebuah kota berdasarkan persepsi warga yang hidup sehari-hari di kota tersebut (<http://portal.bandung.go.id>).

Kota Bandung pun dinobatkan sebagai ibukota Asia Afrika pada bulan April lalu oleh para delegasi konferensi Asia Afrika tahun 2015. Bandung dipilih karena memiliki sejarah panjang dalam menginspirasi negara-negara di kedua benua tersebut dalam memperoleh kemerdekaan dan pengakuan dari dunia luar. Bandung dikenal sebagai wilayah atau daerah yang ada di dataran tinggi yang dikelilingi oleh pegunungan, menjadikannya sebagai kawasan yang memiliki suhu udara yang sangat sejuk, bahkan di beberapa bagian wilayahnya, seperti di kawasan wisata alam Lembang, masih memiliki iklim udara yang sangat dingin sekali. Sehingga bagi para wisatawan luar daerah seperti warga Jakarta atau tempat tinggalnya memiliki suhu udara yang panas, menjadikan Bandung sebagai salah satu surga tujuan berlibur populer dan favorit ketika akhir pekan apalagi saat waktu liburan tiba hanya untuk *refreshing* atau rileksasi dari kepenatan rutinitas kerja. Khusus bagi warga Jakarta dan sekitarnya seperti Tangerang, Depok dan juga Bekasi, dengan banyaknya tempat wisata di Bandung yang wajib dikunjungi, seolah dipermudah dengan adanya akses jalan tol yang menghubungkan Bandung dengan kota Jakarta, yakni tol CIPULARANG. Selain mempermudah akses menuju Bandung, jalan tol ini juga mampu mengurangi waktu tempuh sehingga jarak tempuh dari kota Jakarta



ke Bandung yang sebelumnya membutuhkan waktu empat jam, dengan adanya jalan tol CIPULARANG, hanya cukup membutuhkan waktu tak lebih dari dua jam, maka warga Jakarta dan sekitarnya sudah bisa sampai di berbagai tempat wisata di Bandung yang terkenal dan menarik (tempatwisatadibandung.info, 2015).