# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Gerakan Pramuka adalah badan non pemerintah, yang berusaha membantu pemerintah dan masyarakat, dalam membangun masyarakat dan bangsanya, khususnya di bidang pendidikan, melalui kegiatan kepramukaan dengan menggunakan prinsip dasar metode pendidikan Kepramukaan. Agar semua perangkat kerja pemerintah dan seluruh anggota masyarakat menyadari bahwa Gerakan Pramuka adalah milik masyarakat, dan ikut berperan dalam pembentukan pribadi anak atau pemuda itu, maka perlu disampaikan informasi dan penerangan kepada semua pihak, tentang segala hal yang berkaitan dengan pendidikan Kepramukaan itu. [1]

Pada dasarnya banyak sekali aplikasi yang saat ini muncul di *playstore* android, salah satunya aplikasi tentang buku saku pramuka. Aplikasi Buku Saku Pramuka sifatnya memberikan informasi atau materi dan gambar yang diberikan tidak bergerak sedangkan kegiatan pramuka selalu ada latihan praktek dalam mempelajari kegiatan praktek kepramukaan seperti praktek semaphore, morse, simpul, dll. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan terhadap anggota pramuka di SMPN 2 Cibeber diperoleh kesimpulan bahwa hal yang menjadi kendala saat ini yaitu 60% siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami materi yang ada didalam aplikasi maupun dalam buku panduan pramuka/buku saku pramuka.

Dalam menunjang pembelajaran dalam kegiatan pramuka, maka dibutuhkan fasilitas pendukung untuk mengembangkan aplikasi yang sudah ada menjadi aplikasi yang lebih menarik lagi dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari tentang pramuka. Fasilitas pendukung dalam menunjang proses pembelajaran kepramukaan seperti penggunaan alat pramuka berupa simulasi sebagai sarana atau alat bantu dalam melengkapi kegiatan pramuka yang ada di SMPN 2 Cibeber, dengan menggunakan media elektronik berbasis *mobile* sebagai

sarana belajar alternatif bagi siswa, agar siswa lebih mudah dalam menggunakannya.

Dari uraian tersebut, maka perlu adanya aplikasi media pembelajaran panduan pramuka berupa simulasi yang berbeda dari buku saku pramuka pada umumnya. Dengan menggunakan teknologi *mobile*, maka setiap pengguna dapat mengakses aplikasi panduan pramuka dimanapun pengguna berada, sehingga memungkinkan untuk belajar mengenai kepramukaan akan lebih mudah dimanapun saat ada waktu luang atau saat sedang menjalankan kegiatan kepramukaan. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu "*Aplikasi Media Pembelajaran Panduan Pramuka"* dan akan diterapkan di *SMP Negeri 2 Cibeber*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dirumuskan masalah bagaimana membangun Aplikasi Media Pembelajaran Panduan Pramuka di SMP Negeri 2 Cibeber Berbasis Mobile.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun Aplikasi Media Pembelajaran Panduan Pramuka di SMP Negeri 2 Cibeber Berbasis Mobile.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam peneniltian ini adalah :

1. Membantu siswa dalam memahami materi tentang pramuka
2. Mempermudah siswa dalam mempelajari praktek pramuka berupa simulasi semaphore, morse dan simpul

## 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat batasan masalah agar ruang lingkup penelitian skripsi ini jelas. Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah tingkatan kelompok pramuka penggalang
2. Pada aplikasi ini materi yang dibahas adalah mempelajari buku panduan pramuka / buku saku pramuka

3. Simulasi yang dibangun meliputi simulasi semaphore, simpul/tali temali dan morse
4. Aplikasi yang akan dibangun menggunakan *platform* android.
5. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada *smartphone* yang mendukung *tochscreen*.
6. Fitur yang terdapat di aplikasi pembelajaran ini adalah :
   a. Materi Pramuka
   b. Simulasi
   c. Test Kemampuan
7. Bahasa yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *Action Script 3*.
8. Metode analisis perancangan yang digunakan adalah analisis perancangan dan pengembangan perangkat lunak berorientasi obyek, dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*).

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang dibutuhkan dan berusaha menggambarkan serta menginterpretasi objek yang sesuai dengan fakta secara sistematis, faktual dan akurat. Metodologi penelitian memiliki dua metode, yaitu metode pengumpulan data dan pengembangan perangkat lunak.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data dengan mempelajari berbagai literatur, seperti buku-buku, *e-book* dan *paper* yang berkaitan dengan kegiatan pramuka.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara atau tanya jawab secara langsung dengan bapak Budi Adiyanto, S.Pd.MG selaku pembina pramuka di SMP Negeri 2 Cibeber

c. Observasi

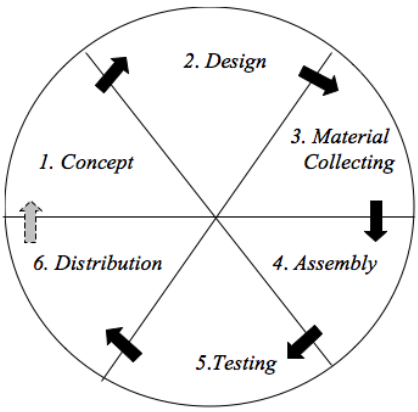
Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati proses kegiatan pramuka di SMPN 2 Cibeber.

d. Kuesioner

Pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan kepada anggota pramuka SMPN 2 Cibeber dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diterapkan pada aplikasi pembelajaran.

### 1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini menggunakan metode pengembangan multimedia seperti pada gambar 1.1. Metode pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan [4].




**Gambar 1.1 Metode Pengembangan Multimedia [2]**

Tahapan dari metode pengembangan multimedia adalah sebagai berikut:

*1. Concept*

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa target pengguna program. Selain itu menentukan macam aplikasi seperti presentasi, interaktif dan simulasi. Tujuan dibangunnya aplikasi pembelajaran ini adalah untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sulit dipahami dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pramuka.

*2. Design*

Pada tahap ini dilakukan penentuan spesifikasi mengenai arsitektur program yang akan dibangun untuk dapat memahami gambaran yang akan terlihat, bagaimana penyusunnya, dan karakteristik lainnya dengan menggambarkan pemodelan fungsionalnya menggunakan UML (*Unified Modeling Language* serta kebutuhan material atau bahan untuk membangun aplikasi pembelajaran panduan pramuka.

*3. Material Collecting*

Tahap ini adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dalam pembangunan aplikasi pembelajaran panduan pramuka, mulai dari pengumpulan buku atau jurnal yang berkaitan dengan aplikasi pembelajaran yang akan dibuat.

*4. Assembly*

Tahap pembuatan merupakan proses dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan proses c*oding* atau pengkodean, yang merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman *action script* dan *xml* sebagai tempat penyimpanan data soal.

*5. Testing*

Setelah selesai tahap *assembly* maka akan dilakukan *testing* berupa pengujian *black box* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

*6. Distribution*

Tahap terakhir dari pembangunan aplikasi pembelajaran panduan pramuka adalah distribusi, yaitu aplikasi akan didistribusikan kepada siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pramuka baik di kelas maupun di rumah masing-masing.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan, sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bab yang menguraikan tentang secara singkat latar belakang permasalahan, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang profil, visi misi, logo SMP Negeri 2 Cibeber dan teori-teori yang melandasi pembangunan aplikasi pembelajaran panduan pramuka dan *tools* yang digunakan.

**BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis masalah kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu bab ini juga berisi perancangan sistem untuk membangun aplikasi pembelajaran panduan pramuka.

**BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisi implementasi dari hasil analisis dan perancangan aplikasi pembelajaran panduan pramuka, disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi tersebut yang dilakukan pada anggota pramuka, sehingga diketahui apakah aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

**BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan tentang penulisan penelitian dari pembahasan masalah dan juga berisi saran untuk pengembangan dan penyempurnaan aplikasi pembelajaran panduan pramuka kedepannya.