BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perubahan zaman ikut mempengaruhi perkembangan teknologi yang mempengaruhi gaya hidup manusia. Berbagai penemuan IPTEK yang didasari atas tuntutan kebutuhan zaman, sedikit banyak telah merubah kebiasaan dan cara pandang manusia. Gaya hidup praktis dan cepat telah menjadi ciri khas gaya hidup manusia modern.

Dalam era globalisasi dimana perkembangan informasi dan komputer semakin pesat, setiap negara termasuk Indonesia harus memacu diri meningkatkan daya saing untuk memenuhi tujuannya. Adapun dampak dari pesatnya perkembangan teknologi di masa sekarang, khususnya dibidang informasi dan komputer membuat segala sesuatu yang sangat sulit ternyata dapat dilakukan dengan mudah dan dalam waktu yang singkat.

Salah satu contoh penerapan kemajuan teknologi adalah di bidang pendidikan (ilmu pengetahuan) dan komputer (*hardware* dan *software*), pada saat ini banyak orang-orang yang menyesuaikan dengan teknologi yang modern. Namun belum semua orang hususnya anak sekolah yang mampu memenuhi kebutuhan akan sistem, hal tersebut dipengaruhi berbagai macam faktor misalnya keterbatasan sumber daya manusia, keterbatasan dana dan sebagainya.

Dalam bidang pendidikan, hususnya pembelajaran tentang Negara Jepang sangatlah penting bagi kita untuk menambah pengetahuan tentang Negara sakura tersebut, karena Jepang merupakan Negara yang tidak terlalu luas namun sekarang menjadi Negara yang mampu mengalahkan Negara-negara lain, hususnya di benua asia.

Dalam bidang komputer hususnya *software* sudah banyak memiliki kemajuan, contohnya seperti aplikasi *mobile* menggunakan program Java. Aplikasi *mobile* diartikan sebagai aplikasi yang diterapkan pada *handphone*.

Handphone merupakan salah satu alat komunikasi yang bisa digunakan oleh setiap orang, baik itu anak-anak maupun yang sudah dewasa, *handphone* akan lebih bermanfaat apabila dijadikan media alat pembelajaran hususnya untuk anak sekolah, yang diharapkan dapat membantu pembelajaran dan lebih efisien dibandingkan dengan cara pembelajaran yang masih manual atau masih menggunakan metode penjelasan langsung dari pengajar.

SMAN 2 Majalengka merupakan sekolah yang sudah sangat mengenal dengan adanya teknologi, namun kenyataannya dalam proses pembelajaran masih banyak menggunakan teori, sehingga murid kurang memahaminya.

Berdasarkan hal diatas, maka saya tertarik untuk membuat suatu aplikasi tentang "APLIKASI PENGENALAN SEKILAS NEGARA JEPANG BERBASIS J2ME DI SMAN 2 MAJALENGKA". Yang akan menjelaskan tentang pengenalan sekilas Negara Jepang yang dihususkan bagi anak sekolah menengah atas dan umumnya bagi semua orang.

1.2.Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang sering dihadapi pada pembelajaran di sekolah adalah sistem pembelajaran yang sangat kurang efektif dikarenakan pengajar yang masih menggunakan cara penyampaian pembelajaran yang masih lama yaitu melakukan penjelasan langsung. Sehingga murid-murid kurang menyerap secara maksimal apa yang di jelaskan oleh pengajar.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun perumusahan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka.
2. Bagaimana Implementasi dari aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka.
3. Bagaimana Evaluasi aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka.

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka.
2. Mengimplementasikan aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka.
3. Mengevaluasi aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka.

1.4.Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang didapat pada penelitian di sekolah yang saya lakukan dapat mengevaluasi sistem pembelajaran yang sedang berjalan dan mengetahui kelemahan dari sistem pembelajaran tersebut. Dengan usulan sistem pembelajaran menggunakan aplikasi *mobile* yang akan diusulkan diharapkan mengurangi permasalahan yang sering ditemui pada sekolah. Selain itu para pengajar tidak akan kesulitan dalam penyampaian materi. Penyampaian materi dilakukan oleh aplikasi. Dengan begitu murid-murid dapat menyerap materi tersebut dengan mudah dan lebih efektif.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Keguanaan akademis yang di dapat pada penelitian ini adalah menambah ilmu pengetahuan yang didapat pada perkuliahan. Selain itu dapat mengetahui permasalahan yang terjadi pada sistem pembelajaran di sekolah. Permasalahan yang

terjadi merupakan pengimplementasian ilmu yang diperoleh pada perkuliahan. Di sisi lain permasalahan yang terjadi dapat menambah kemampuan ilmu *mobile* teknologi dan mengimplementasikan kepada permasalahan yang terjadi selama penelitian. Dengan demikian permasalahan yang terjadi menjadi bekal pada saat saya lulus nanti.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun ditujukan untuk siswa SMAN 2 Majalengka.
2. Aplikasi yang dibangun adalah sebagai acuan untuk pembelajaran tentang Jepang :
   - Asal-usul nenek moyang bangsa Jepang
   - Sejarah (kaisar 1862-sekarang, kimono, samurai dan harakiri, huruf kanji)
   - Musim di Jepang
   - 4 Tempat Wisata yang popular di Jepang
   - 11 Makanan Jepang yang popular di dunia
   - Geografis Jepang
   - 2 Peristiwa besar yang pernah terjadi di Jepang
3. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada ponsel yang mendukung Java.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah J2ME (Java 2 Micro Edition).

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi

Penelitian ini ditujukan untuk SMAN 2 Majalengka yang berlokasi di Jln.Ahmad Yani No.2 Tlp.0233-281049 Fax.0233-284556 Majalengka 45418.

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Tahun 2012																							
	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mengidentifikasi kebutuhan	■	■																						
Membangun prototyping					■	■	■	■																
Evaluasi prototyping									■	■	■	■												
Pemograman (coding)									■	■	■	■	■	■	■	■								
Menguji sistem									■	■	■	■	■	■	■	■								
Evaluasi sistem													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■