BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat–saat ini sudah sangat berkembang dan mencakup ke berbagai bidang, salah satunya adalah bidang hukum. Saat ini banyak sekali perkembangan teknologi yang sudah dipakai dalam bidang hukum, salah satu contohnya adalah penggunaan teknologi informasi dalam pengambilan keputusan pada pengadilan baik itu merupakan bukti yang berupa rekaman, data transaksi *online* maupun yang lainnya. Peranan lain teknologi dalam bidang hukum yang baru - baru ini direncanakan yaitu pembuatan sistem *online* antara kemenhumkan dengan ditjen imigrasi, untuk mempermudah permohonan cegah atau cabut paspor sehingga tidak ada lagi kebocoran informasi pencegahan tersangka untuk kabur keluar negeri.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini terutama dalam dunia komunikasi. Menyebabkan meningkatkan nilai setiap perangkat elektronik yang dibutuhkan untuk berkomunikasi seperti telepon genggam.

Pada tahun 1990-an telepon genggam hanya dikenal sebagai alat komunikasi, sedangkan saat ini telepon genggam bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi telepon genggam mempunyai manfaat yang lain terutama setelah ditemukannya teknologi *mobile device* atau perangkat yang bergerak.

Pengguna biasanya hanya memanfaatkan telepon genggam sebagai media komunikasi biasa seperti untuk menelepon, SMS, MMS atau EMS. Hal ini tentu tidak memaksimalkan kinerja telepon genggam tersebut. Masih banyak hal yang bisa dilakukan untuk memaksimalkan kinerja telepon genggam misalnya, membuat suatu *tools* (alat bantu) atau program aplikasi yang dapat membantu kehidupan sehari-hari dan di implementasikan pada telepon genggam tersebut.

Perkembangan telepon genggam tersebut menimbulkan munculnya macam *platform* dalam pengembangan aplikasi berbasis *mobile*. Salah satu *platform* baru pada perangkat telepon genggam adalah Android. Android merupakan salah satu sistem operasi yang populer digunakan pada perangkat telepon genggam. Sistem operasi berbasis Linux ini juga bersifat *open source*. Developer aplikasi dapat dengan bebas membuat aplikasi yang dapat memudahkan penggunanya, antara lain aplikasi untuk perkantoran, hiburan, pendidikan dan juga bisnis. Android juga merupakan *platform* yang sangat lengkap baik termasuk ketersediaan *tool* pengembangan, tempat penjualan aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *open source* di dunia. Hal ini menjadikan Android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah perangkat yang ada di dunia.

Untuk pengembangan aplikasi pada perangkat berbasis Android, bahasa pemrograman yang digunakan serta aturannya dapat ditemui pada bahasa pemrograman Java. Bahkan, sebagian besar fitur bahasa pemrograman Java dapat digunakan pada pengembangan aplikasi Android. Salah satu perbedaannya adalah Android menggunakan *virtual machine* yang dibuat secara khusus namanya

Dalvik, supaya dapat mengelola *resources* pada perangkat telepon genggam dengan lebih optimal.

Pada bidang pendidikan banyak aplikasi–aplikasi yang telah dibuat dengan tujuan untuk membantu dalam sistem pembelajaran salah satunya adalah *Mobile Learning*. *Mobile Learning* adalah cara belajar yang belum lama berkembang. Itu terjadi karena perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya menjadi alat komunikasi tetapi berkembang kepada alat pembelajaran. Saat ini telepon genggam ataupun *gadget* lainnya dapat mengakses informasi baik itu melalui *browsing*, *upload*, maupun *download*. Untuk itu pembelajaran *mobile* sangat mungkin terjadi. *Mobile Learning* sudah mulai banyak dilakukan dinegara-negara maju. Pembelajaran *mobile* ini memerlukan koneksi internet yang baik. Untuk itu selain *gadget* yg memenuhi spesifikasi untuk *mobile learning*, dukungan koneksi internet yang baik dari operator adalah hal lain yang mesti dipenuhi. Penelitian pembelajaran menggunakan fasilitas *mobile* telah banyak dilakukan khususnya dinegara-negara maju. Di Indonesia juga mulai berkembang teknik pembelajaran menggunakan *mobile learning*, banyak *website*, sekolah dan juga universitas yang sudah mengubah teknik pembelajarannya menjadi *Mobile Learning.*

Saat ini banyak pelajar yang mendalami bidang hukum ataupun orang-orang yang sudah berada dalam dunia hukum kesulitan untuk memahami istilah-istilah hukum dan juga kesulitan dalam memahami sebuah tindak kriminalitas yang berujung pada penentuan sanksi yang harus diterapkan. Banyak sekali istilah–istilah yang ada dalam dunia hukum sehingga kebanyakan orang sulit untuk menghapalkannya sekaligus sedangkan jika harus membawa kamus hukum

terus menerus akan merepotkan untuk orang itu sendiri dan juga kebanyakan orang tidak mengetahui pasti pasal–pasal yang ada pada kitab undang-undang hukum pidana maupun perdata dikarenakan banyaknya pasal dan hubungan antar pasal pun terkadang sangat membingungkan.

Berkaitan dengan hal itu semua, pada penelitian ini ada rasa ketertarikan untuk merancang perangkat lunak yang mempermudah cara pembelajaran serta dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Sehingga, pada penelitian ini judul yang ditetapkan adalah "**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE-LEARNING ISTILAH HUKUM DAN SANKSI TINDAK KRIMINALITAS BERBASIS ANDROID ".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, maka lingkup permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kebanyakan orang merasa mengetahui istilah hukum dari kamus hukum masih kurang efektif untuk dilakukan dalam sehari-hari.
2. Tidak adanya aplikasi yang memudahkan untuk menghafalkan istilah-istilah hukum dan mengetahui sanksi yang tepat untuk sebuah tindak kriminalitas.

3. Tidak semua orang yang terlibat dalam bidang hukum mengetahui pasal dan ayat yang harus dikenakan pada sebuah tindak kriminalitas.
4. Tidak semua orang yang terlibat dalam bidang hukum mengetahui *Juncto (jo.)* yang harus dikenakan pada sebuah tindak kriminalitas.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun dan merealisasikan aplikasi *mobile-learning* istilah hukum dan sanksi tindak kriminalitas berbasis Android.
2. Bagaimana pengujian aplikasi *mobile-learning* istilah hukum dan sanksi tindak kriminalitas berbasis Android.
3. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi *mobile-learning* istilah hukum dan sanksi tindak kriminalitas berbasis Android.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun suatu aplikasi yang dapat membuat sistem pembelajaran baru yaitu *mobile-learning* istilah hukum dan sanksi tindak kriminalitas dalam sistem operasi Android.

Tujuannya adalah:

1. Untuk Membangun dan Merealisasikan aplikasi *mobile-learning* istilah hukum dan sanksi tindak kriminalitas berbasis Android.

2. Untuk Menguji aplikasi *mobile-learning* istilah hukum dan sanksi tindak kriminalitas berbasis Android sehingga dapat mengetahui kekurangan dari program yang sudah dibangun.
3. Untuk Mengimplementasikan aplikasi *mobile-learning* istilah hukum dan sanksi tindak kriminalitas berbasis Android sehingga dapat mengetahui pendapat pengguna aplikasi tentang kekurangan maupun kelebihannya.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang didapat dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian dapat membantu pengguna yang memerlukan aplikasi *mobile-learning* istilah hukum dan sanksi tindak kriminalitas untuk telepon genggam yang menggunakan *platform* Android.
2. Mempermudah pengguna dalam mempelajari istilah hukum dan sanksi tindak kriminalitas.
3. Aplikasi dapat digunakan dimanapun pengguna berada.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis yang didapat dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian dapat menambah pengetahuan baru untuk penulis.
2. Peneliti dapat mengimplementasikan pengetahuan yang didapat di perkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya dilapangan.

3. Dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain yang mempunyai minat yang sama.

1.5 Batasan Masalah

Agar tujuan penelitian ini tercapai dengan optimal dan terarah, dibutuhkan beberapa pembatasan. Berikut ini batasan masalah yang telah ditetapkan :

1. Aplikasi akan dibangun dan diuji pada emulator Android dan pada perangkat mobile yang menggunakan *platform* Android 2.3 (Gingerbread).
2. Aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman java.
3. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *prototype*.
4. Pada pemodelan perangkat lunak menggunakan pemodelan UML.
5. Aplikasi berisi materi istilah hukum dan sanksi tindak kriminalitas.
6. Bahasan istilah hukum dibatasi 5 per alphabet.
6. Bahasan sanksi tindak kriminalitas dibatasi 10 kasus.

1.6 Waktu Penelitian

Waktu yang dibutuhkan penulis untuk melakukan penelitian adalah selama kurang lebih 4 bulan dimulai dari bulan September 2012 sampai dengan bulan Desember 2012.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

	Rincian Kegiatan	**2012**															
		September				**Oktober**				**November**				**Desember**			
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1	Pengumpulan Data																
	Study Literatur																
2	Analisis Sistem																
	Analisis kebutuhan																
	Analisis Solusi																
3	Perancangan Sistem																
	Pembuatan UML																
	Pembuatan Kasus																
4	Pengembangan Sistem																
	Identifikasi																
	Membuat																
	Menguji *Prototype*																
	Memperbaiki																
	Mengembangkan																