BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern saat ini perkembangan teknologi informasi sangatlah berkembang dengan pesat, Kini apapun informasi yang ingin kita dapatkan bisa didapat dengan menggunakan media *mobile phone / handphone*. Terdapat sekitar ratusan juta pengguna *mobile phone* di dunia, jumlah tersebut akan terus bertambah setiap harinya. Hal ini diakibatkan karena fungsi dari *mobile phone* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Dibandingkan dengan komputer *PC*/Laptop, penggunaan media *mobile phone* lebih praktis karena dengan ukuran yang kecil dan mudah dibawa akan memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mencari suatu informasi yang di inginkan dengan cepat dan mudah.Faktanya bahwa setiap orang saat ini sangat tergantung pada teknologi, seperti ketergantungan pada penggunaan komputer dan *mobile phone* dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat dari perkembangan teknologi informasi yang sangat penting adalah penggunaan alat pengolah data yang berfungsi menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara cepat, akurat, relevan, serta tepat sasaran.

Perkembangan teknologi telah memberikan sesuatu yang baru terutama dalam bidang informasi, untuk kemudahan dalam mengakses informasi. Selain pengaruh besar dari perkembangan teknologi menimbulkan cara baru dalam

proses mengetahui pahlawan – pahlawan yang berbakti kepada negara indonesia dengan menggunakan media yang lebih mudah.

Pahlawan sering dikaitkan dengan keberhasilan dalam prestasi gemilang dalam bidang kemiliteran. Pada umumnya pahlawan adalah seseorang yang berbakti kepada masyarakat, negara, bangsa dan atau umat manusia tanpa menyerah dalam mencapai cita-citanya yang mulia, sehingga rela berkorban demi tercapainya tujuan, dengan dilandasi oleh sikap tanpa pamrih pribadi.

Seorang pahlawan bangsa yang dengan sepenuh hati mencintai negara bangsanya sehingga rela berkorban demi kelestarian dan kejayaan bangsa negaranya disebut juga sebagai patriot.

Oleh karena itu,penulis akan membuat suatu aplikasi dalam *mobile phone* yang berkenaan dengan dunia pendidikan,dimana dengan memasukkan *keyword* pada menu pencarian kita dapat menemukan informasi mengenai nama pahlawan nasional berikut dengan jasa-jasa mereka sewaktu zaman kemerdekaan.Hal ini tentu saja memudahkan seseorang terutama pelajar dalam mencari informasi mengenai para pahlawan nasional.

Dari uraian di atas,maka penulis termotivasi untuk merancang dan membangun suatu aplikasi informasi nama pahlawan menggunakan *J2ME*.Bentuk aplikasi ini menyampaikan informasi pengenalan nama pahlawan beserta jasanya dengan menampilkan gambar,dan data dari pahlawan tersebut,dilengkapi dengan menu-menu yang memudahkan seseorang atau pelajar dapat menggunakannya tanpa ada akses internet (offline), hal ini bertujuan agar pengguna akan lebih

mudah untuk mendapatkan informasi dimana saja dan kapan saja tanpa harus mengalami kesulitan.

Mengacu pada latar belakang diatas maka penulis mengangkatnya untuk dijadikan sebagai skripsi dengan judul : **"Aplikasi Nama Pahlawan Indonesia Berbasis J2ME".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah bagaimana aplikasi ini dapat diakses oleh pengguna secara cepat,sehingga memudahkan penyampaian informasinya.Dalam dunia pendidikan sekarang ini sangatlah memerlukan yang namanya Teknologi Informasi,dikarenakan perkembangan yang semakin canggih dan modern mengakibatkan seseorang jangan sampai ketinggalan informasi.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas,penggunaan aplikasi pengenalan nama pahlawan nasional menggunakan *J2ME* ini, maka dapat disimpulkan beberapa masalah yang terjadi,diantaranya adalah :

1. Pencarian informasi tentang nama pahlawan nasional beserta jasanya dengan google yang diakses dari media *PC/Laptop* dan dari buku-buku referensi sejarah dirasa kurang praktis bila di bandingkan dengan pencarian informasi dengan menggunakan *mobile phone.*
2. Masih banyak orang yang belum mengetahui nama-nama pahlawan nasional Indonesia.

3. Pembelajaran melalui media seperti buku kurang cepat di tanggap(cepat bosan).

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah :

1. Bagaimana pencarian informasi nama pahlawan nasional dengan menggunakan *mobile phone* agar lebih praktis?
2. Bagaimana cara seseorang dapat mengenal nama-nama pahlawan nasional beserta jasanya?
3. Media seperti apa yang dapat digunakan agar proses pembelajaran bisa cepat dan praktis?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat aplikasi Pengenalan Nama Pahlawan Nasional menggunakan *J2ME*,dalam *mobile phone* sehingga pelajar/mahasiswa,seorang yang telah bekerja pun dapat ingat selalu terhadap perjuangan para pahlawan terdahulu yang telah memperjuangkan kemerdekaan negara kita ini.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Memberikan informasi khususnya dalam pendidikan mengenai para pahlawan nasional,karena di zaman sekarang mungkin hanya segelintir orang yang tahu dan ingat terhadap nama-nama para pahlawan Negara kita

ini.Membangun aplikasi dalam *mobile phone* agar informasi dapat di akses secara cepat,mudah,dan praktis.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Diharapkan aplikasi yang terdapat pada *mobile phone* yang telah dirancang dan dibangun dapat memberikan suatu informasi yang berguna bagi seseorang yang menggunakan aplikasi ini.Khususnya dapat membantu dalam pendidikan,sehingga kita semua tidak akan lupa terhadap jasa para pahlawan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi penulis sendiri dapat menambah ilmu dan wawasan penerapan ilmu sejarah yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari - hari karena jasa mereka terhadap bangsa dan negara ini sangatlah besar sekali.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Nama Pahlawan Indonesia ini ditulis dengan bahasa pemograman *Java 2 Micro Edition (J2ME).*
2. Digunakan pada *mobile phone* yang mendukung fasilitas *Java*,tetapi bersistem operasi *Symbian*.
3. Data tidak dimasukan semua,hanya sebagai contoh dan bahan uji coba.

4. Aplikasi pembelajaran ini hanya mencakup tentang pengenalan nama pahlawan Indonesia.
5. Cocok digunakan pada layar *mobile phone* dengan ukuran 320 x 240.
6. Informasi pahlawan yang dimasukan yang telah mendapatkan dasar penetapan dari pemerintah.
7. Dibuat menggunakan Java Netbeans 7.0.1 dan Wireless ToolKit (WTK).
8. Aplikasi ini dikhususkan bagi anak sekolah dasar kelas 4 sampai kelas 5.

1.6 Waktu Pembuatan

Waktu penyusunan laporan dan perancangan aplikasi kurang lebih 4 bulan.

Tabel 1.1 Waktu Pembuatan

No	Aktivitas	Waktu			
		September 2012	Oktober 2012	November 2012	Desember 2012
1.	Identifikasi Kebutuhan				
2.	Membuat Prototype				
3.	Menguji Prototype				
4.	Memperbaiki Prototype				
5.	Pembuatan laporan				