BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kebutuhan aplikasi dalam berbagai bidang semakin meningkat, sehingga manusia dituntut agar dapat mengikuti perkembangannya. Perkembangan komunikasi massa seiring dengan perkembangan teknologi *hardware* seperti televisi dan telepon seluler (*handphone*). Pada zaman yang modern sekarang sebagian besar orang sudah banyak yang menggunakan telepon cerdas atau yang sering disebut *smartphone*, karena kegunaan *smartphone* yang lebih canggih dari *handphone* biasa. *Smartphone* dapat dikategorikan sebagai sebuah komputer kecil yang bisa mengolah data, melakukan *browsing* dll. *Smartphone* saat ini sudah menjadi sebuah barang dengan tingkatan kebutuhan yang tinggi. *Smartphone* penting bagi sebagian orang, dalam upaya menunjang produktivitas kerja mereka.

Belum ada kesepakatan dalam industri, mengenai apa yang membuat telepon menjadi "pintar", dan pengertian dari telepon pintar itu pun berubah seiring waktu. Menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS, *"Telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental: bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan"*. Sebuah kesimpulan dapat ditarik dari kalimat tersebut yaitu bahwa *smartphone* bisa digunakan dimana saja dan bisa dibawa kemana saja, berbeda dengan komputer (*personal computer*) ataupun computer jinjing atau *laptop* yang ukurannya lebih besar. Kelebihan utama *smartphone* yaitu kemampuan atas akses internet yang cepat dan canggih, dapat menunjang aktivitas orang dalam

melakukan interaksi sosial melalui fitur-fitur jejaring sosial atau *social networking*.

Perkembangan perangkat *Smartphone* saat ini cukup pesat yang diikuti dengan perkembangan dari *operating system* atau sistem operasi dari *smartphone* itu sendiri. Sistem operasi *smartphone* merupakan perangkat lunak sistem yang bertugas untuk melakukan kontrol dan manajemen perangkat keras serta operasi-operasi dasar sistem. Sistem operasi *smartphone* tidak bisa digolongkan sebagai *software* karena sistem operasi *smartphone* tidak tergantung *software* lain, artinya sistem operasi *smartphone* berkaitan langsung dengan *hardware smartphone* tersebut. Sistem operasi yang perkembangannya sangat menonjol saat ini yaitu system operasi "*Android*", dimana didalamnya terdapat fitur canggih yang memanjakan para penggunanya, memungkinkan pengembang mengembangkan aplikasi-aplikasi untuk sistem operasi *"Android"*. Salah satu kelebihan sistem operasi *android* yang tidak ada pada sistem operasi lain yaitu sifatnya yang *open source*, sehingga bisa dikembangkan oleh siapapun.

Kepopuleran sistem operasi "Android" turut menarik perhatian para pengembang software untuk mengembangkan aplikasi-aplikasi pendukung sistem operasi "Android" tersebut. Para pengembang software mengembangkan berbagai macam aplikasi yang menarik bagi pengguna sistem operasi "Android", seperti aplikasi-aplikasi permainan, aplikasi social networking, aplikasi musik, film, foto dan media hiburan lainnya. Aplikasi-aplikasi permainan, social networking dan aplikasi terkait media hiburan tampak cukup mendominasi aplikasi yang beredar

pada sistem operasi “Android”. Sangat sedikit bahkan dapat dihitung dengan jari, aplikasi-aplikasi yang terkait dengan informasi mengenai sejarah dan budaya.

Atas pengamatan tersebut, maka penulis coba mengangkat dan mengembangkan aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang informasi sejarah dan budaya, dalam hal ini Penulis coba mengangkat sejarah perkembangan agama Kristen Protestan pada masyarakat salah satu suku di Sumatera Utara yaitu suku Batak Toba. Latar belakang penulis yang berasal dari Sumatera Utara turut mendukung dalam pengembangan aplikasi tersebut.

Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memilki beberapa suku, salah satunya Suku Batak. Suku Batak merupakan suku terbesar dan suku asli di Sumatera Utara. Suku Batak terbagi menjadi 5 (lima) bagian yang didasarkan oleh wilayah dan bahasa yang berbeda diantara suku Batak Toba terebut. Suku Batak Toba awalnya tidak memiliki agama selain keyakinannya pada roh-roh leluhur yang di kenal dengan istilah “parmalim”, hingga pada akhirnya suku Batak Toba beragama Kristen Protestan walau penuh dengan banyak rintangan.

Sejarah Kekeristenan di Indonesia merupakan bagian dari Sejarah Kekeristenan se-Dunia. Berawal dari Palestina, Asia, Timur Tengah, hingga merambat ke Dunia Barat, kembali ke Asia dan kini hadir di setiap pelosok bumi. Firman Tuhan yang nyata dalam diri Tuhan Yesus Kristus telah diterima manusia dari berbagai etnis, bangsa dan bahasa, termasuk di Indonesia, secara khusus di Tanah Batak. Sejarah Kekristenan Protestan di Tanah Batak merupakan salah satu bukti sejarah dari peristiwa yang terjadi dimasa lampau, berbagai

peradaban dan peristiwa yang terjadi di Tanah Batak meninggalkan berbagai informasi baik secara lisan maupun tertulis. Berbagai peninggalan pada zaman dahulu merupakan salah satu bukti adanya peradaban dan peristiwa yang telah terjadi sehingga dapat dijadikan sebuah bukti dari sejarah yang nyata.

Melalui informasi yang diperoleh dari Gr. Hotler Sitompul, S.PAK., Pimpinan Jemaat Gereja HKBP Balige, penulis mengetahui bahwa banyak masyarakat suku Batak Toba yang mengetahui Sejarah Kekristenan Protestan, namun yang mengetahui sejarah tersebut hanya masyarakat Suku Batak Toba yang hidup pada masa dahulu. Pada zaman sekarang, masyarakat suku Batak Toba telah mengalami perkembangan pesat, namun masih ada suku Batak Toba di pedesan yang kurang memiliki informasi secara detail tentang Sejarah Kristen Protestan. Sebab itu, para pelayan di Gereja sangat berperan penting dalam menjelaskan perkembangan Sejarah Kekristenan Protestan.

Penyebab kurang berminatnya masyarakat atau generasi muda dalam mengetahui Sejarah Kekristenan tersebut karena terlalu dianggap biasa dan juga karena banyaknya informasi-informasi yang lebih enak untuk diketahui dan mudah diserap, misalnya gosip-gosip artis atau dari informasi lainnya tanpa adanya kontrol yang baik, hal tersebut yang membuat sejarah kekristen seolah terabaikan. Informasi mengenai sejarah kekristenen di Tanah Batak saat ini sebagian besar dalam bentuk buku-buku.

Buku merupakan media yang umum digunakan dalam memberikan informasi, namun media seperti buku memiliki fisik yang mudah rusak dan kurang interaktif dalam menyampaikan informasi, karena media informasi seperti

buku hanya dapat dibaca. Selain itu menurut riset *Computer Technology Research (CTR)* seseorang mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat, maka berdasarkan riset tersebut, informasi sejarah yang disampaikan melalui media informasi seperti buku masih kurang maksimal karena informasi yang disampaikan hanya melalui membaca.

Seiring berkembangnya teknologi, maka kini informasi dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi mobile. Aplikasi *mobile* salah satunya dengan memanfaatkan *smartphone* yang memiliki sistem operasi "Android", yang menjadi alternatif untuk menginformasikan kembali Sejarah Kristen Protestan di Tanah Batak Toba kepada seluruh kalangan, tidak hanya kepada masyarakat Tanah Batak.

Berdasarkan hal uraian tersebut di atas, penulis mempunyai gagasan untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam penelitian yang berjudul **"Aplikasi Sejarah Kristen Protestan Di Tanah Batak Toba Berbasis Mobile Android",** sehingga mempermudah pengguna dalam mempelajari dan mengetahui kembali informasi Sejarah Kekristenan Protestan di Tanah Batak secara garis besar, tentunya hal ini menjadi keuntungan bagi pengguna karena pengguna dapat membacanya dimanapun, kapanpun dan mudah diingat seluruh kalangan serta menambah pengetahuan.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Sangat sedikit aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai sejarah kepada masyarakat
2. Kurangnya minat masyarakat serta generasi muda suku Batak Toba terutama yang memeluk agama Kristen Protestan dalam mengetahui Sejarah Kekristenan di daerahnya.
3. Perlunya aplikasi *mobile* yang dapat memicu minat pengguna untuk mengetahui sejarah Kristen Protestan di Tanah Batak Toba kepada semua kalangan, tidak hanya kepada masyarakat Tanah Batak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi sejarah Kristen Protestan di Tanah Batak Toba berbasis *mobile* Android dalam penyampaian informasi sejarah Kristen Protestan, dan informasi lain mengenai tanah Batak Toba.

2. Bagaimana masyarakat seluruh kalangan, tidak hanya kepada masyarakat Tanah Batak, dapat tertarik untuk mengetahui Sejarah Kristen Protestan di Tanah Batak Toba.
3. Bagaimana implementasi pada aplikasi sejarah Kristen Protestan di Tanah Batak Toba yang dibuat sehingga dapat mempermudah semua kalangan untuk mengakses informasi sejarah kristen protestan di tanah batak toba.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan perancangan Aplikasi Sejarah Kristen Protestan di Tanah Batak Toba Berbasis *Mobile* Android.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mengimplementasikan kemampuan dan keahlian dibidang komputer.
2. Membantu generasi muda untuk lebih mengetahui sejarah Kristen Protestan di tanah Batak Toba yang bernilai pendidikan.
3. Untuk membuat Aplikasi yang lebih bermanfaat bagi masyarakat Indonesia khususnya masyarakat di tanah Batak Toba.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Untuk merancang aplikasi yang terkait sejarah.
2. Untuk merancang aplikasi sejarah Kristen Protestan di tanah Batak Toba, agar mudah untuk digunakan pada *platform* Android yang dapat memberi

kemudahan dalam penyampaian informasi sejarah Kristen Protestan, dan informasi lain mengenai tanah Batak Toba.

3. Untuk mengetahui pengujian aplikasi sejarah Kristen Protestan di tanah Batak Toba yang telah dibuat.
4. Untuk mengimplementasikan aplikasi sejarah Kristen Protestan di tanah Batak Toba yang dibuat, sehingga dapat menarik minat masyarakat umum untuk lebih mengetahui sejarah Kristen Protestan di tanah Batak Toba.
5. Untuk memanfaatkan kemajuan teknologi *mobile* khususnya *platform* Android yang sedang populer di masyarakat Indonesia.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan, penulis mengharapkan nantinya akan berguna baik dari sisi kegunaan praktiks maupun dari kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Aplikasi sejarah Kristen Protestan ini nantinya dapat berguna bagi masyarakat, khususnya bagi generasi muda Batak Toba yang ingin lebih mengetahui tentang sejarah Kristen Protestan di tanah Batak Toba.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis, tentu saja dapat memberikan pengetahuan bagi berbagai pihak dari hasil penelitian ini, diantaranya :

1. Bagi Penulis

   Dapat menambah wawasan dan pemahaman untuk meningkatkan pengetahuan mengenai teori maupun praktek, menganalisa dan melatih daya pikir dalam pengambilan keputusan dari permasalahan yang ada di

dalam perkembangan teknologi, dan dalam membuat aplikasi *mobile* menggunakan bahasa pemograman java.

2. Bagi Peneliti Lain

   Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain dan meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti terutama yang berhubungan dengan teknologi informasi, dan dapat mengaplikasikannya langsung di lapangan.

3. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

   Dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung dalam sejarah agama yang ada, dan diharapkan dapat menjadi perbandingan antara teori yaitu ilmu sistem informasi dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan atau praktek, sehingga akan lebih memajukan ilmu yang sudah ada.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilaksanakan agar dalam perancangan sistem yang dihasilkan tidak terlalu meluas dan agar terarah, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup dari permasalahan tersebut. Batasan masalah tersebut terdiri dari :

1. Aplikasi sejarah ini terdiri dari menu sejarah, galeri, video, quiz, keterangan dan tentang.
2. Aplikasi sejarah ini hanya memiliki informasi yang berisi teks, gambar, audio, video serta fitur tambahan berupa *maps*.
3. Pada fitur tambahan maps hanya menampilkan lokasi penyebaran sejarah kristen protestan di tanah batak toba.

4. Aplikasi sejarah ini hanya meliputi informasi sejarah Kristen Protestan di tanah Batak Toba dan informasi tentang suku Batak Toba.
5. Data yang ditampilkan hanya berupa sampel sehingga tidak semua data dapat ditampilkan.
6. Dibutuhkan koneksi internet untuk mengakses *maps*.
7. Kelemahan pada *maps* ketika koneksi internet pada *smartphone* atau *tablet* yang digunakan pengguna aplikasi tidak stabil maka aplikasi akan berhenti secara paksa (*force close*).
8. Tools pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu IDE Eclipse Juno.
9. Aplikasi yang dibangun hanya dapat berjalan pada *handphone* atau *tablet* android yang dilengkapi *operating system* 2.2 (*froyo*) atau lebih.
10. Pemodelan sistem menggunakan *Object Oriented Programing* dengan *Unified Modeling Language.*

1.6 Waktu Penelitian

Berikut adalah tabel pelaksanaan penelitian :

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Tahapan Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2013											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan Pemakai												
	a. Observasi	■	■										
	b. Wawancara	■	■										
	c. Studi Pustaka	■	■										
2.	Membuat Analisis Sistem												
	a. Analisis Kebutuhan		■	■									
	b. Analisis Solusi		■	■	■								
3.	Perancangan Sistem												
	a. Pembuatan UML			■	■	■							
	b. Pembuatan Kasus			■	■	■							
4.	Membuat *Prototype*												
	a. Memperlajari Data				■	■	■	■					
	b. Merancang Interface					■	■	■	■				
	c. *Coding* Aplikasi						■	■	■	■	■	■	■
	d. Menerapkan Aplikasi							■	■	■	■	■	■
	e. Uji Coba Aplikasi							■	■	■	■	■	■
6.	Pengujian *Prototype*												
	a. Menguji *prototype*								■	■	■	■	■
	b. Implementasi dan Maentenance								■	■	■	■	■