

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia.

Pahlawan Kemerdekaan Nasional adalah Pahlawan yang ikut serta dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia baik secara langsung dengan perang maupun secara tidak langsung dengan memberikan informasi kepada para pejuang, melalui perundingan sampai merumuskan teks proklamasi.

Pahlawan Proklamator adalah Pahlawan yang memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Pahlawan Kebangkitan Nasional adalah Masa dimana Bangkitnya Rasa dan Semangat Persatuan, Kesatuan, dan Nasionalisme serta kesadaran untuk memperjuangkan kemerdekaan Republik Indonesia, yang sebelumnya tidak pernah muncul selama penjajahan Belanda dan Jepang. Masa ini di tandai dengan dua peristiwa penting yaitu berdirinya Boedi Oetomo ( 20 Mei 1908 ) dan ikrar Sumpah Pemuda ( 28 Oktober 1928).

Pahlawan Revolusi adalah gelar yang diberikan kepada sejumlah perwira militer yang gugur dalam tragedi Gerakan 30 September yang terjadi di Jakarta dan Yogyakarta pada tanggal 30 September 1965.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, saat ini sudah banyak *device* yang diciptakan untuk mempermudah dalam mengakses informasi. Sistem informasi tentang sejarah para pahlawan Indonesia saat ini masih banyak didominasi buku. Oleh karena itu akan dibuat suatu aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis mobile *android*.

Aplikasi ini akan membahas tentang materi sejarah dan biografi pahlawan revolusi dan pahlawan nasional Indonesia karena saat ini banyak siswa kurang memahami sejarah dari tokoh – tokoh pahlawan yang telah berjuang demi bangsa dan negara. Sehingga diharapkan aplikasi ini dapat menarik minat pengguna untuk mempelajari materi yang ada di dalamnya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka solusi yang diambil tema untuk penelitian tugas akhir kali ini yaitu “*Aplikasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Android*” berisikan materi biografi pahlawan revolusi, biografi- pahlawan nasional, video tentang sejarah nasional dan latihan soal dari materi tentang pahlawan nasional Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yaitu bagaimana merancang dan membuat *Aplikasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Android* yaitu pengenalan sejarah dan biografi pahlawan nasional Indonesia yang menarik dan menyenangkan.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan dalam penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi ini digunakan untuk umum.
2. Aplikasi ini berisi tentang sejarah singkat dan biodata pahlawan nasional Indonesia.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Tools Adobe Flash CS6* dengan bahasa pemrograman *actionscript 3.0 Adobe Air For Android* untuk dijalankan pada *mobile smartphone android* yang didukung dengan *Adobe Air*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini yaitu

1. Merancang sarana alternatif pembelajaran tentang pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia.
2. Membuat Aplikasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia berbasis android.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan aplikasi ini sebagai pembelajaran alternatif bagi pengguna dalam memahami tentang tokoh-tokoh Pahlawan Nasional Indonesia yang menarik dan mudah digunakan.
2. Diharapkan aplikasi ini dapat menarik minat pengguna dan mempermudah dalam mempelajari tentang tokoh-tokoh Pahlawan Nasional Indonesia.

### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia dengan menggunakan versi Luther-Sutopo (Sutopo, 2010), tahapan metode luther-sutopo yaitu Konsep, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pemasangan Elemen Multimedia, Pengujian dan Distribusi.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam membuat laporan penelitian tugas akhir ini yaitu sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan gambaran secara garis besar tentang isi laporan, yang didalamnya memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai teori teori yang berkaitan dengan isi laporan tugas akhir ini dan aplikasi media pembelajaran yang dibuat.

### **BAB III METODOLOGI**

Bab ini membahas tentang metode yang di gunakan dalam pengembangan sistem, sumber dan teknik pengumpulan data, serta langkah-langkah penyelesaian dan pembuatan aplikasi selama melakukan penelitian tugas akhir ini.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memuat uraian tentang hasil dan bagaimana hasil tersebut dicapai dari setiap aktivitas yang dilakukan selama penelitian. Hasil dapat berupa hasil explorasi, rekomendasi perbaikan, pengembangan sistem atau pembuatan perangkat lunak, dan lain-lain. Pembahasan memuat pembahasan hasil aktivitas yang diperoleh selama melakukan penelitian.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari pembahasan masalah dan saran-saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.