

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah merupakan sesuatu yang tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Sejarah secara etimologi berasal dari bahasa Arab yaitu *Shajarah-Syajaratun* yang artinya pohon. Akan tetapi secara garis besar, di Indonesia sejarah berarti asal-usul, silsilah, riwayat, dan apabila dibuat skema akan menyerupai pohon dengan ranting, cabang, serta daun. Dengan penjelasan di atas pengertian sejarah bermakna sebagai pertumbuhan ataupun perkembangan dari pohon, dimana sejarah adalah sebagai akarnya. Sejarah sangat berperan aktif dalam kehidupan manusia yang pernah terjadi di masa lampau, agar generasi setiap manusia tidak kehilangan referensinya untuk hidup di masa depan. Apabila ditelaah secara umum manfaat sejarah itu untuk mengetahui hal-hal di masa lalu yang bersifat menunjang berbagai pengetahuan, seperti situs sejarah yang ditemukan atau dibuat untuk mengenang kembali perjuangan para pejuang di masa lampau.

Situs sejarah biasanya ditentukan berdasarkan *survey* suatu daerah. Ahli arkeologi mempelajari peninggalan-peninggalan yang berupa benda untuk menggambarkan dan menerangkan perilaku manusia. Jadi situs sejarah adalah tempat dimana terdapat informasi tentang peninggalan-peninggalan bersejarah. Di Negara Indonesia khususnya Kota Bekasi, ada beberapa situs sejarah yang tersebar di seluruh wilayah. Benda-benda peninggalan yang memiliki nilai sejarah tinggi sudah sepatutnya untuk dilestarikan. Pelestarian benda bersejarah akan berdampak pada kemajuan daerah khususnya dalam bidang pariwisata.

Namun, saat ini situs sejarah di Kota Bekasi dipandang sebelah mata oleh masyarakat sekitar. Informasi yang disajikan kurang luas tentang sejarah dan budaya Kota Bekasi, sehingga kesadaran masyarakat Bekasi untuk menjaga peninggalan bersejarah sangat minim. Kota Bekasi sendiri memiliki banyak peninggalan sejarah, namun kurangnya rasa kepedulian masyarakat mengakibatkan kerusakan di beberapa tugu dan monumen, ada yang terkena

vandalisme akibat tidak dirawat oleh masyarakat maupun generasi saat ini. Hanya minoritas yang memiliki minat untuk mengetahui sejarah daerahnya. Banyak yang lebih senang dengan hiburan atau bahkan barang-barang dengan teknologi canggih. Mereka terlena dan terbawa arus tak ingin mengetahui sejarah daerahnya. Bahkan untuk orang tua yang memiliki anak sekolah pun tidak mengajarkan kepada anaknya tentang sejarah, hanya berfikir sudah diajarkan di sekolah. Akan tetapi dengan minimnya informasi yang diberikan di sekolah karena keterbatasan waktu sehingga informasi yang diberikan tentang sejarah kepada anak di sekolah menjadi minim. Citra kota Bekasi yang saat ini dikenal oleh masyarakat adalah kota Industri dibandingkan kota Patriot.

Media informasi yang masih sedikit menyebabkan kekurangannya penyebaran informasi mengenai sejarah Kota Bekasi. Bahkan ketika penulis melakukan observasi buku sejarah Bekasi di Perpustakaan daerah Bekasi yang dikelola pemerintah kota hanya ada satu buku, sehingga perancangan aplikasi *game* edukasi ini dapat memudahkan target untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah Bekasi secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem pembelajaran yang menyenangkan yang dapat menarik minat orang-orang dengan tetap mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Dalam media pembelajaran sendiri terdapat media yang menggunakan basis multimedia. Basis multimedia dipilih karena pada era ini multimedia sudah menjadi *trend* di seluruh kalangan. Masyarakat tidak bisa lepas dengan multimedia setiap waktu dan selalu berhubungan dengan multimedia. Bahkan untuk orang tua jaman sekarang, sudah memberikan teknologi multimedia sejak dini kepada anak – anak di bawah umur.

Hal ini merupakan kesempatan yang bagus bagi penulis untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang mudah diakses kapan saja. Namun pemilihan media pembelajaran yang akan diciptakan yang cocok haruslah diperhitungkan agar dapat menarik pengguna dan peminat. Alasan penulis memilih telepon pintar sebagai media pembelajaran karena lebih hemat biaya dan mudah untuk diakses semua orang. Dan ini merupakan kesempatan penulis untuk menciptakan aplikasi *game* berbasis ponsel pintar yang diharap aplikasi *game* tersebut dapat membantu masyarakat khususnya masyarakat sekitar Kota Bekasi dikarenakan belum adanya *game* yang membahas tentang sejarah Kota Bekasi .

Game edukasi merupakan salah satu jenis *game* yang diminati banyak orang karena selain sebagai sarana hiburan, *game* edukasi juga bertujuan untuk menarik minat belajar seseorang terhadap materi pelajaran tertentu, sehingga seseorang lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. (Arif Rahman, 2013). *Game* edukasi yang akan dirancang berupa *game* kuis interaktif, di mana akan ada berbagai pertanyaan yang membahas tentang sejarah Kota Bekasi dan tingkat kesulitan tiap soal pun akan berbeda-beda. Berdasarkan latar belakang ini, maka penulis ingin membangun sebuah Animasi Interaktif Pengenalan Situs Bersejarah Kota Bekasi Berbasis Android yang mampu memberikan sistem pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar mendukung pelestarian situs bersejarah yang ada di Kota Bekasi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman masyarakat sekitar tentang pengetahuan sejarah dikarenakan keterbatasan media yang kurang memadai.
2. Kurangnya kesadaran masyarakat Bekasi terhadap situs peninggalan bersejarah.
3. Belum adanya media Aplikasi *game* yang membahas situs sejarah Bekasi.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun Aplikasi *game* sebagai sarana hiburan dan alternatif pembelajaran dalam mempelajari situs peninggalan sejarah di Kota Bekasi.

1.4. Batasan Masalah

Pada perancangan dan pembuatan Aplikasi *game* edukasi Situs Peninggalan Bersejarah Kota Bekasi Berbasis Android ini diberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini menampilkan dan mengenalkan situs sejarah peninggalan di Kota Bekasi.
2. Perancangan dan pembuatan aplikasi ini berbasis android.
3. Untuk usia diatas 7 (tujuh) tahun.

1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun Aplikasi *game* edukasi sebagai media sarana hiburan dan alternatif pembelajaran dalam mengenal situs peninggalan bersejarah di Kota Bekasi.

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah.

1. Sebagai sarana hiburan dan memperkenalkan situs peninggalan bersejarah di Kota Bekasi.
2. Sebagai media aplikasi dalam mempelajari situs peninggalan bersejarah di Kota Bekasi.
3. Menambah pengetahuan dalam mengenal situs peninggalan bersejarah di Kota Bekasi.

1.6. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan untuk pengambilan data ini adalah dengan menggunakan:

1. **Pengamatan (Observasi)** teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung pada obyek penelitian, yaitu situs-situs bersejarah di sekitar bekasi.
2. **Metode Angket (Kuesioner)** merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.
3. **Studi Pustaka** yaitu teknik pengumpulan data dengan mencari, membaca, mencatat dan mengumpulkan bahan-bahan dari literatur yang terdapat dalam perpustakaan, media cetak, internet serta data-data lainnya yang relevan dengan masalah yang di teliti.

4. **Wawancara** yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melalui proses tanya jawab (wawancara) dengan pihak-pihak yang terkait langsung dengan penelitian, yaitu pegiat sejarah dan sejarawan bekasi.

1.6.1. Metode Pengembangan Sistem

Untuk mengembangkan *game* edukasi ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem XP (*Extreme Programming*). Adapun tahapan-tahapan dari XP adalah sebagai berikut:

a. Planning (Perencanaan)

Tahapan ini dimulai dengan mendengarkan kumpulan kebutuhan aktifitas suatu sistem yang memungkinkan pengguna memahami proses bisnis untuk sistem dan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fitur utama, fungsionalitas dan keluaran yang diinginkan. Dalam perancangan aplikasi *game* edukasi berbasis android dalam mendukung anak untuk belajar tentang peninggalan bersejarah di Kota Bekasi pada tahapan ini dimulai dari mengidentifikasi permasalahan yang timbul pada sistem yang sedang berjalan, kemudian dilakukan analisa kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibangun.

b. Design (Perancangan)

Pada tahapan perancangan dilakukan pembuatan pemodelan sistem berdasarkan hasil analisa kebutuhan yang didapatkan. Selain itu dibuatkan juga pemodelan basis data untuk menggambarkan hubungan antar data. Pemodelan sistem yang digunakan yaitu *Unified Modelling Language* (UML) yang terdiri dari beberapa diagram antara lain *Use-Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

c. Coding (Pengkodean)

Tahapan ini merupakan implementasi dari perancangan model sistem yang telah dibuat kedalam kode program yang menghasilkan prototipe dari perangkat lunak. Dalam perancangan aplikasi *game* edukasi berbasis android mendukung anak untuk belajar tentang peninggalan bersejarah di Kota Bekasi menggunakan bahasa pemrograman Java.

d. *Testing* (Pengujian)

Pada tahapan ini ditentukan oleh pengguna sistem dan berfokus pada fitur dan fungsionalitas dari keseluruhan sistem kemudian ditinjau oleh pengguna sistem. Metode yang digunakan dalam melakukan pengujian terhadap aplikasi *game* edukasi berbasis android mendukung anak untuk belajar tentang peninggalan bersejarah di Kota Bekasi adalah *Black-Box Testing* dengan melakukan pengujian terhadap masukan dan keluaran yang dihasilkan sistem.

1.7. Sistematika Penulisan

Tujuan pembuatan sistematika penulisan adalah untuk mempermudah penulis dalam penyusunan laporan kerja praktek. Adapun sistematika penulisan terdiri dari

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori yang akan dipaparkan sebagai acuan dari perancangan system yang akan dibuat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, terdiri dari objek penelitian, kerangka penelitian, Analisis Sistem yang berjalan, Analisa Usula Sistem dan sebagainya.

BAB VI PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan tentang proses perancangan system, serta perangkat keras dan perangkat lunak yan dibutuhkan dalam membangun sistem. Bab ini juga melakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat untuk mengetahui apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis membahas mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang berhubungan dengan penyesunan skripsi.