

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian, *review* aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan aplikasi kuis yang dibangun, serta perbandingan fitur dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

II.1 Tinjauan Pustaka

Mengembangkan aplikasi untuk pengenalan Budaya dan Pariwisata di Kalimantan Barat (BKBP), aplikasi BKBP merupakan aplikasi berbasis multimedia yang diperuntukan bagi umum. Dengan aplikasi ini, diharapkan budaya dan pariwisata yang ada di Kalimantan Barat dapat lebih dikenal luas. Aplikasi ini melibatkan aspek-aspek multimedia, seperti gambar, teks, suara, dan animasi. Aplikasi BKBP ini dibangun dengan menggunakan Macromedia Flash Professional 8.0 dengan bahasa pemrograman ActionScript dan Swift 3.D sebagai tools pembuatan animasi (Messa, 2008).

Mengembangkan aplikasi untuk pembelajaran kebudayaan yang berbasis multimedia, aplikasi ini diberi nama Ayo Belajar Budaya (ABK). Aplikasi ABK merupakan aplikasi pembelajaran yang berbasis multimedia, sehingga didalamnya terdapat elemen-elemen multimedia, seperti suara, teks, gambar dan animasi. penulis membangun menggunakan Macromedia Flash Professional 8.0 yang mempunyai bahasa pemrograman ActionScript. Di dalam aplikasi ABK terdapat 3 menu utama yaitu pembelajaran kebudayaan, game puzzle dan

info. Pada menu belajar, pengguna dapat mengenal budaya-budaya propinsi di Indonesia, sedangkan pada menu game, pengguna dapat bermain puzzle gambar kebudayaan, dan pada menu info, pengguna dapat melihat informasi aplikasi ABK (Albert, 2007).

Menjelaskan tentang aplikasi Indonesia Quiz Pada Perangkat Mobile Berbasis Android 2.3, Seiring berkembang pesatnya kemajuan teknologi, era globalisasi juga berkembang sangat pesat. Budaya asing masuk ke Indonesia secara bebas dan seperti tanpa ada filterisasi. Hal ini membuat masyarakat Indonesia terutama pemuda seakan-akan mulai melupakan budaya bangsanya sendiri dan lebih tertarik terhadap budaya asing. Pengetahuan mayoritas kaum muda mengenai budaya asing pada saat ini dirasakan lebih besar ketimbang pengetahuan mereka mengenai budaya bangsanya sendiri. Dari permasalahan ini, penulis bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi pada smartphone berbasis Android yang bernama Indonesia Quiz untuk menantang serta menambah wawasan dan pengetahuan pengguna aplikasi tersebut mengenai Indonesia, terutama mengenai sejarah, budaya, dan geografi Indonesia. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan XML (*Extensible Markup Language*) pada platform Android. Pada aplikasi Indonesia Quiz ini terdapat kuis yang berupa pilihan ganda yang dapat dicoba oleh pengguna. Terdapat tiga pilihan jenis pertanyaan yang dapat pengguna pilih, yaitu pertanyaan mengenai sejarah Indonesia, pertanyaan mengenai budaya Indonesia, atau pertanyaan mengenai geografi Indonesia. Fitur lain yang terdapat pada aplikasi ini adalah fitur *High Scores*, yaitu fitur yang

dapat menampilkan lima skor tertinggi yang pengguna berhasil dapatkan ketika menyelesaikan kuis. Setelah pengguna menyelesaikan kuis, terdapat juga pembahasan kuis yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan pengguna aplikasi tersebut sehingga menjadikan aplikasi ini sebagai salah satu aplikasi media pembelajaran (Hartary Amrin, 2012).

Membuat sebuah aplikasi *Game Cerdas Cermat* yang berjalan pada *Smartphone* Android. Seperti umumnya kuis cerdas cermat, dalam *game* ini ada unsur kompetisinya (dalam menu *multiplayer*) sehingga permainan menjadi lebih menarik serta para pemain dapat dengan serius mengerjakan soal yang diberikan. Soal-soal yang muncul berkaitan dengan pengetahuan disekitar kita. Aplikasi mobile ini dikembangkan pada *platform* android dengan *tools Eclipse Juno* dan bahasa pemrograman *Java*. Aplikasi ini nantinya diharapkan akan dapat menghibur penggunanya serta dapat memberikan pelajaran-pelajaran berharga berupa pengetahuan yang ada disekitar kita (Perdana, 2013).

Teknologi yang berkembang pesat pada saat ini dapat memberikan efek positif bagi anak-anak. Beberapa efek positif yang didapat dari teknologi yaitu, sebagai media permainan edukatif dan media pembelajaran bagi anak-anak dengan membangun sebuah aplikasi pembelajaran. Aplikasi pembelajaran yang dibangun oleh penulis adalah aplikasi untuk mengenali/mempelajari tokoh-tokoh pahlawan nasional. Pada aplikasi ini diberikan juga informasi mengenai museum bersejarah, lagu kebangsaan, dan pancasila. Aplikasi ini dijalankan pada perangkat mobile Android, media yang digunakan

adalah mobile karena harganya yang terjangkau serta dapat dioperasikan kapanpun dan dimanapun. Aplikasi mobile ini dikembangkan pada platform android dengan tools Eclipse dan bahasa pemrograman Java. Aplikasi ini dilengkapi unsur multimedia didalamnya agar pengguna menjadi tertarik (Raharjo, 2013).

Membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Budaya Nasional Indonesia untuk Siswa SD, Ide awal dari project ini berasal dari keprihatinan kami atas kebudayaan asing yang banyak masuk ke Indonesia sehingga membuat para generasi muda sangat mudah melupakan budaya miliknya sendiri. Sebenarnya kebudayaan yang kita miliki sangatlah banyak dan unik. Awalnya kami memang tidak begitu mengerti tentang apa saja macam budaya yang ada di Indonesia. membuat aplikasi pembelajaran yang dibuat dari Software Flash CS 3 dengan konten-konten yang interaktif dan mengajak siswa untuk belajar dengan menyenangkan. Konten Pembelajaran dibagi menjadi 3 Inti yaitu Materi, Kuis, dan Game interaktif. Kami ingin menjadikan pembelajaran ini menarik. Maka dari itu, kami memberikan Kuis dan Game di dalamnya. Kuis dan Game juga bertemakan kebudayaan. Kuis berisi soal-soal mengenai materi budaya yang telah dijelaskan sebelumnya. Sedangkan Game dibagi menjadi 2 yaitu Game Mencocokkan Baju Adat dan Game Tebak Lagu (Palupi, 2010).

Kebudayaan Cina merupakan salah satu kebudayaan yang memiliki berbagai macam peraturan yang kompleks, diantaranya pada saat melakukan sembahyang, ritual maupun acara hari raya. Tujuan dari penelitian ini

untuk menyampaikan informasi kebudayaan Cina yang dapat dimengerti oleh semua orang. Aplikasi ini menggunakan sistem operasi Android dan pembuatannya menggunakan Eclipse. Metodologi yang digunakan yaitu metode Waterfall, Metode penelitian yang digunakan yaitu Use Case sebagai syarat kebutuhan membuat aplikasi, kemudian menggunakan diagram aktivitas dan diagram sequence. Hasil dari penelitian yaitu aplikasi dapat menampilkan informasi kebudayaan Cina dengan baik untuk jenis ponsel android 2.3 ke-atas, Sehingga aplikasi dapat menyampaikan informasi kebudayaan dengan cukup menarik (Arifin, 2013).

Tabel 2.1. Tabel Pembandingan

No .	Item Pembandingan	Yulia messa (2008)	Hartary Amrin (2012)	Adhi Perdana (2013)	Henry Arifin (2013)	Felix Wisnu (2013)
1	Topik	Pembangunan aplikasi pengenalan Budaya dan Pariwisata di Kalimantan Barat	Pembangunan aplikasi Indonesia Quiz Pada Perangkat Mobile Berbasis Android	Pembangunan aplikasi game cerdas cermat berbasis Android	Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya Cina Berbasis Sistem Operasi Android	Pembangunan Aplikasi <i>mobile kuis multiplayer</i> tentang budaya Indonesia memanfaatkan bluetooth dan near field communication
2	Dapat berjalan di piranti Windows Phone 8	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
3	Pengaksesan membutuhkan koneksi internet	Tidak	Tidak	Ya, untuk <i>multiplayer</i> .	Tidak	Ya, untuk <i>login</i> , unggah skor, menampilkan skor tertinggi dan terhubung dengan sosial

						media.
4	Dapat terhubung ke sosial media	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
5	Menggunakan aspek multimedia	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
6	Dapat bermain <i>multiplayer</i>	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya