

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sudah banyak sekali ponsel yang beralih fungsi tidak hanya sebagai alat komunikasi saja namun banyak fungsi lain yang terdapat didalam sebuah ponsel. Ada beberapa jenis ponsel yang sedang berkembang pesat saat ini salah satunya yaitu ponsel yang berbasis *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsinya yang menyerupai piranti komputer. Paling populer untuk saat ini yaitu *smartphone* dengan Sistem Operasi Android.

Android adalah sistem operasi yang berbasis linux untuk perangkat telepon genggam seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan untuk segala macam bidang. Salah satunya bidang pembelajaran sandi pada pramuka, lebih khususnya jenis sandi *Semaphore*.

Agar dapat lebih dipahami dan sekaligus diminati oleh kaum muda untuk dapat ikut berpartisipasi di dalamnya dan

sekaligus dapat menjawab tantangan dan permasalahan yang dihadapi secara internal dan eksternal Gerakan Pramuka, maka akan di kembangkan aplikasi sandi semaphore berbasis android.

Aplikasi yang akan dikembangkan diperuntukkan bagi *pramuka tingkat siaga*, agar dapat membantu belajar sehari-hari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis Android yang dapat digunakan untuk mempermudah pengguna *smartphone* Android untuk dapat mempelajari gerakan sandi semaphore lebih mudah dan lebih cepat.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Menggunakan Java.
2. *Device* yang digunakan adalah *smartphone* berbasis android.
3. Dapat menampilkan gambar sandi semaphore.

4. Dapat menampilkan teks dan gambar tentang belajar sandi semaphore.
5. Dapat menampilkan soal-soal latihan secara acak.
6. Mempermudah pengguna untuk belajar sandi semaphore.
7. Memberikan informasi sejarah pramuka.
8. Memberikan informasi lagu-lagu pramuka.
9. Menampilkan informasi penggunaan aplikasi dan pembuat aplikasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem pembelajaran tentang sandi semaphore yang dipelajari dalam pramuka.