

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menciptakan *Revolusi Mental* dan *Agent Of Change* yang baik harus dilandasi dengan proses pendidikan yang baik pula. Jalur – jalur pendidikan sendiri terbagi menjadi pendidikan formal, dan non formal. Dengan menggunakan jalur pendidikan yang tepat dapat membantu individu untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi-potensi yang terpendam dalam diri individu.

Kegiatan Pramuka merupakan pendidikan formal yang dapat dijadikan suatu wadah pembinaan dan pengembangan sumber daya generasi muda yang memiliki watak, akhlak dan juga memiliki budi pekerti luhur serta memiliki tanggung jawab. Gerakan Pramuka selaku penyelenggara pendidikan kepramukaan mempunyai peran besar dalam pembentukan kepribadian generasi muda sehingga memiliki pengendalian diri dan kecakapan hidup untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional maupun global.

Banyak sekali kegiatan yang dapat dilakukan oleh setiap anggota pramuka, seperti berkemah, menjelajah, baris berbaris, api unggun, diskusi dan masih banyak lagi kegiatan yang dilakukan untuk membentuk kepribadian yang berkarakter. Kegiatan Pramuka bukan hanya sekedar kegiatan berpetualang saja melainkan juga berisis materi – materi yang nantinya dapat dijadikan sebagai bekal bagi setiap anggota pramuka seperti PPGD (pertolongan pertama pada gawat darurat), Semaphore, Morse dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan sesuai dengan kurikulum kepramukaan.

Kode Semapur adalah sebuah kode komunikasi jarak jauh dengan menggunakan dua buah bendera. Sedangkan Kode Morse atau 'Sandi Morse' adalah sistem representasi huruf, angka, tanda baca dan sinyal dengan menggunakan kode titik dan garis yang disusun mewakili karakter tertentu pada alfabet atau sinyal (pertanda) tertentu.

Sandi pramuka bermanfaat untuk menyampaikan informasi melalui bahasa isyarat, tapi beberapa anggota pramuka merasa sandi morse dan sandi semaphore justru dianggap sulit. Karena untuk menghafal sandi-sandi pramuka itu tidak mudah. Meskipun sudah ada panduan buku Saku Pramuka dan SKU, tapi pembaca yang baru mengenal pramuka khususnya susah memahami, cepat bosan, dan cenderung malas jika hanya belajar dengan panduan buku. Selain itu para anggota pramuka khususnya pada tingkat siaga yang akan melakukan ujian kenaikan tingkat atau pelantikan membutuhkan bantuan seseorang untuk bisa membantu menjadi peraga saat melakukan praktek sandi morse dan sandi semaphore. Untuk itu aplikasi ini diharapkan bisa menjadi solusi dari masalah tersebut.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman java dengan menggunakan aplikasi Android Studio. Output dari program ini adalah aplikasi pembelajaran sandi pramuka berbasis android Dan dalam pembangunan aplikasi ini digunakan alat bantu UML(*Unified Modeling Language*) yang diagram tersebut terdiri dari *usecase diagram*, *activity diagram*, *statechart diagram*, *sequensial diagram*, dan *class diagram*

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diperoleh dari uraian latar belakang di atas adalah bagaimana merancang aplikasi game sandi pramuka berbasis android yang bermanfaat bagi masyarakat umum, terutama anggota pramuka.

Agar mencapai hasil yang diinginkan, maka laporan Tugas Akhir ini memberikan batasan-batasan masalah pada Aplikasi Pembelajaran Sandi Pramuka sebagai berikut :

- a. Menggunakan data informasi tokoh pramuka, sandi semaphore dan sandi morse
- b. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada perangkat mobile yang berbasis android
- c. Aplikasi ini berisi informasi, pembelajaran, dan kuis.

1.3 Tujuan

Berdasarkan semua uraian di atas kemudian muncul tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Adapun tujuan dari Tugas Akhir yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Mendesain Aplikasi pembelajaran sandi pramuka berbasis android
- b. Menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat dan anggota pramuka mempelajari dan memahami sandi morse dan semaphore

1.4 Manfaat

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, antara lain :

- a. Aplikasi dapat membantu pengguna untuk mempermudah dalam mempelajari sandi morse dan sandi semaphore
- b. Memberikan cara belajar yang lebih interaktif dan tidak membosankan
- c. Meningkatkan ketertarikan dan wawasan masyarakat terhadap pramuka