

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi saat ini sudah sangat berkembang pesat di dunia. Teknologi pun tak mengenal batasan tempat, ruang, waktu dan untuk siapapun. Tak terkecuali di Indonesia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa pasti sudah mengenal teknologi. *Android* menjadi teknologi yang muncul ditengah masyarakat. Dan sebagian besar masyarakat pun banyak yang menggunakannya. Tak terkecuali para peserta didik di Gerakan Pramuka.

Berdasarkan data pada saat Musyawarah Nasional Pramuka 2013 yang menunjukkan bahwa anggota Pramuka Indonesia tercatat 17.200.595 orang, sementara anggota kepanduan dunia menurut data WOSM 2017 sebanyak 21.842.404 orang (Akhmad Muawal Hasan, 2017). Dan juga Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013 pada Lampiran III, kegiatan Ekstrakurikuler merupakan perangkat operasional (*supplement* dan *complements*) kurikulum yang perlu disusun dan dituangkan dalam rencana kerja tahunan dan kalender pendidikan sekolah. Dalam kurikulum 2013 pelaksanaan Pendidikan Kepramukaan merupakan Ekstrakurikuler wajib di sekolah yang berdampak semakin banyaknya anggota Pramuka saat ini. Hal ini pula yang berdampak pada salah satu Gugus Depan di MAN 1 Jakarta yang saat ini memiliki peningkatan jumlah peserta didik yang semula hanya 20 orang saat ini meningkat menjadi 122 orang.

Pola pembinaan yang berlaku pada Gerakan Pramuka menggunakan pola pembinaan usia dimana ada tingkatan yang harus ditempuh mulai dari Siaga, Penggalang, Penegak dan Pandega. Masing-masing dari tingkatan yang ada juga memiliki sub tingkatan yaitu pada

Siaga terbagi menjadi 3 sub tingkatan yaitu Siaga Mula, Siaga Bantu, dan Siaga Tata. Kemudian Penggalang menjadi 3 sub tingkatan yaitu Penggalang Ramu, Penggalang Rakit, dan Penggalang Terap. Berikutnya Penegak hanya menjadi 2 sub tingkatan yaitu Penegak Bantara dan Penegak Laksana. Dan Pandega yang tidak memiliki sub tingkatan.

Syarat yang digunakan untuk mencapai tingkatan tersebut menggunakan Syarat Kecakapan Umum (SKU). Sedangkan untuk menambah kemampuan dan keterampilan seorang peserta didik maka digunakanlah Syarat Kecakapan Khusus (SKK). Yang mana SKU dan SKK tersebut diisi dan diuji oleh Pembina di Gugus Depan. Ukuran SKU dan SKK umumnya 10 cm x 5 cm, mengingat ukuran SKU dan SKK yang sangat kecil sehingga mudah sekali untuk rusak, basah, bahkan mudah hilang. Tak jarang dalam satu tingkatan bisa berkali kali membeli SKU dan SKK yang baru karena sering hilangnya SKU dan SKK tersebut. Hal tersebut membuat Gugus Depan sudah mulai meninggalkan dan melupakan SKU dan SKK sebagai syarat utama mencapai kecakapan peserta didik.

Mengacu pada latar belakang diatas maka diambil judul Tugas Akhir yaitu **“Aplikasi Syarat Kecakapan Umum (SKU) dan Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Pramuka Untuk Menunjang Kecakapan Berbasis *Android*.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengaplikasikan konsep aplikasi *Android* kedalam sistem Syarat Kecakapan Umum (SKU) dan Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Pramuka?
2. Bagaimana membangun sistem yang dapat melakukan pengujian Syarat Kecakapan Umum (SKU) dan Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Pramuka?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan maka akan ditetapkan ruang lingkup tidak membahas secara meluas, diantaranya hanya pada :

1. Menganalisis proses bisnis yang berjalan pada proses pencapaian SKU dan SKK, dan membuat usulan proses bisnis untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.
2. Merancang aplikasi dengan menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*
3. Membuat aplikasi yang terintegrasi dengan *database* utama, dengan membatasi pembahasan pembuatan aplikasi :
 - a) Pada peserta didik, aplikasi SKU dan SKK yang dibuat hanya menampilkan point SKU dan SKK yang akan diuji oleh Pembina dan yang sudah diuji oleh Pembina
 - b) Pada Pembina, aplikasi SKU dan SKK yang dibuat hanya menampilkan penginputan tanggal diujinya peserta didik dan melakukan verifikasi bahwa peserta

didik sudah diuji terhadap point SKU dan SKK yang ada.

4. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *eXtreme Programming*.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Menghasilkan sistem Syarat Kecakapan Umum (SKU) dan Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Pramuka untuk menunjang kecakapan berbasis *Android* yang dapat mempermudah dan menunjang peserta didik pengujian untuk kenaikan tingkatan dan kecakapan khusus.

1.5. Manfaat

Manfaat yang dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu Peserta Didik dalam melakukan pengujian SKU dan SKK.
2. Memudahkan Pembina dalam menguji SKU dan SKK Peserta Didik dan membantu Pembina dalam melihat perkembangan kecakapan seluruh Peserta Didik.
3. Memudahkan Gugus Depan memiliki database seluruh Peserta Didik beserta perkembangan tingkatan Peserta Didik.

1.6. Metodologi Penelitian

Tahap – tahap yang dilakukan dalam mengerjakan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Survey
Beberapa metode yang akan digunakan dalam pengumpulan data :

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Melakukan observasi dengan melihat dan mengamati bagaimana cara Peserta Didik melakukan pengujian SKU dan SKK kepada Pembina.

b. Wawancara

Data yang berkaitan dengan penelitian diperoleh dari wawancara dengan Pembina di Gugusdepan untuk memperoleh keterangan tentang laporan penjualan dan stok barang perusahaan. Hasil dari wawancara akan digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan proses pengujian SKU dan SKK.

2. Studi Pustaka

Menggunakan beberapa buku, jurnal, artikel, dan website untuk pengambilan data dan teori. Agar penulisan tugas akhir ini menjadi lebih baik.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang penelitian yang dilakukan, maka Tugas Akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang apa yang menjadi latar belakang penulis terkait dalam menyajikan materi yang diteliti, Identifikasi Masalah

yang akan diangkat dalam skripsi ini, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penulisan, dan di bagian akhir Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas landasan teori yang digunakan untuk membahas variabel penelitian. Isi pada kajian pustaka harus memperkuat variabel yang diteliti dan indikator-indikator yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan juga analisis sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi bahasan mengenai pengimplementasian sistem aplikasi yang telah dirancang sebelumnya, dan uji coba terhadap aplikasi yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang dibuat agar dapat terus dikembangkan menjadi lebih baik.