

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu Negara yang telah melawati berbagai masa sejak dari masa pemerintahan belanda sampai pada era reformasi pada saat ini. Lalu lintas dan Angkutan Jalan pun telah melewati berbagai kondisi zaman dibarengi dengan berbagai kemajuan di Bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sampai perubahan pola tingkah laku masyarakat. Tata cara berlalu lintas di jalan diatur dengan peraturan menyangkut arah lalu lintas, prioritas menggunakan jalan, lajur lalu lintas, jalur lalu lintas dan pengendalian arus di persimpangan.

Menurut Martono (2016:50) “Safety riding merupakan perilaku pengendara yang lebih memperhatikan baik itu untuk keamanan, kenyamanan dan kebutuhan terhadap lalu lintas untuk mencegah resiko terjadinya kecelakaan lalu lintas”.

pada sistem pendidikan anak usia dini, umumnya pengetahuan tentang rambu lalu lintas hanya didapat melalui media cetak saja, sehingga pemahaman serta pembelajaran yang didapatpun kurang maksimal dan minat siswa untuk belajar juga rendah, terkadang siswa lebih senang belajar dengan adanya gambar-gambar atau animasi-animasi serta suara yang menarik pada suatu pembelajaran.

Dengan majunya Teknologi Informasi, maka memberikan perubahan pada bidang pendidikan bermunculan juga media pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan motivasi tersendiri pada siswa untuk belajar. Salah satunya dengan memanfaatkan multimedia atau teknologi terpadu berbasis android.

Dan juga perkembangan aplikasi-aplikasi berbasis android semakin melesat jauh dibandingkan aplikasi-aplikasi berbasis lainnya. Diantaranya aplikasi yang menyangkut tentang edukasi ataupun pendidikan, dimana belajar menjadi lebih mudah dan efisien dengan menggunakan perangkat mobile apalagi aplikasi edukasi untuk pembelajaran usia dini tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas menggunakan perangkat android.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut didalam skripsi yang berjudul : **Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android Pada TK BAWAL BAHARI Kamal Muara ”.**

1.2.Maksud dan Tujuan

Maksud yang ingin disampaikan skripsi ini adalah:

1. Membuat rancangan aplikasi edukatif Pengenalan rambu lalu lintas untuk membantu proses pembelajaran dalam pengenalan rambu-rambu di jalan raya terhadap anak TK.
2. Memberikan kemudahan untuk mempelajari rambu lalu lintas dengan menggunakan aplikasi yang berbasis android.
3. Untuk melestarikan dan membangun budaya tertib berlalu lintas sejak usia dini

Sedangkan tujuan dari penulis skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Strata Satu (*SI*) Program Studi Teknik Informatika (*TI*) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Nusa Mandiri (*STMIK NURI*)

1.3. Metode penelitian

1.3.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data-data guna mendukung Penulisan skripsi ini, maka penulis melakukan penelitian dengan cara sebagai berikut :

A. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan melakukan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat yang sebenarnya yaitu pada TK Bawal Bahari Kamal Muara.

B. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara tanya jawab secara langsung pada staf pengajar atau guru, murid-murid dan orang tua di Tk

(Taman kanak_kanak) Bawal Bahari Kamal Muara.

C. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan teori untuk menyelesaikan permasalahan dengan mengumpulkan teori-teori lain yang mendukung dan membaca sumber seperti buku, jurnal, ebook, yang berkaitan dengan judul penelitian.

1.3.2. Metode Pengembangan Sistem

A. Analisa Kebutuhan

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyiapkan hardware dan software yang akan digunakan untuk perancangan android interaktif dengan menggunakan program yang nantinya akan diaplikasikan ke android.

B. Desain

Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

C. Testing

Dalam halaman visual ini untuk menganalisis output dan input pada program tersebut apakah berjalan dengan rancangan visual secara interaktif sesuai dengan yang sudah dibuat.

D. Implementasi

Setelah selesai perancangan android interaktif ini, akan digunakan oleh semua kalangan masyarakat umum khususnya anak-anak yang memasuki pendidikan usia dini agar lebih mengetahui apa arti dari setiap rambu-rambu yang terdapat di jalan raya.

1.4. Ruang lingkup

Untuk membatasi permasalahan yang ada, maka penulis membatasi permasalahan yaitu : Aplikasi Edukasi ini berbasis Android mengenal rambu lalu lintas dan quis. Terdiri dari empat menu pilihan rambu lalu lintas antara lain : Rambu larangan, Rambu peringatan, Rambu perintah, dan Rambu petunjuk.

