# BAB IPENDAHULUAN

## Latar Belakang

*Lord Baden Powell* mengembangkan *scouting*, yang dikenal di Indonesia dengan istilah "Kepramukaan", sebagai cara membina kaum muda Inggris yang terlibat dalam kekerasan dan kejahatan. Dia menerapkan *scouting* secara intensif kepada 21 orang pemuda dengan berkemah di pulau Brownsea selama 8 hari pada tahun 1907. Pengalaman keberhasilan Baden Powell sebelum dan sesudah perkemahan di Brownsea ditulis dalam buku yang berjudul "*Scouting for Boy*."

Pada tahun 1950-1960, organisasi kepanduan semakin banyak dan bervariasi, termasuk yang berafiliasi dengan partai politik. Tentu saja, ini melanggar prinsip dan teknik kepanduan dasar. Kepanduan seperti ini dianggap tidak efektif dan tidak dapat mengimbangi perkembangan. Mereka juga dianggap tidak membantu dalam pembangunan bangsa dan membangun generasi muda yang akan menjaga persatuan dan kesatuan.

Sebagai mandataris MPRS, Presiden Soekarno pada 9 Maret 1961 memberikan amanat kepada pimpinan Pandu di Istana Merdeka. Hal ini dilakukan atas dorongan para tokoh kepanduan saat itu dan bertentangan dengan ketetapan MPRS No. II/MPRS/1960. Beliau berpendapat kewajiban untuk melaksanakan amanat MPRS untuk membuat kepanduan menjadi bagian yang lebih efektif dari bangsa dan membantu pembangunan negara. Oleh karena itu beliau menyatakan memberhentikan semua kelompok kepanduan di Indonesia dan menggabungkannya ke dalam satu gerakan pendidikan kepanduan yang disebut GERAKAN PRAMUKA. Ini ditugaskan untuk mengajarkan kepanduan kepada anak-anak muda Indonesia. Dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 238 Tahun 1961, Gerakan Pramuka dibentuk dengan lambang TUNAS KELAPA. Namun, secara resmi pertama kali diperkenalkan kepada publik pada tanggal 14 Agustus 1961. Sejak itu, tanggal 14 Agustus ditetapkan sebagai Hari Ulang Tahun Gerakan Pramuka.

Sudah Banyak orang yang mengangkat judul administrasi pramuka di daerah masing-masing tetapi sistem administrasi tersebut di buat hanya terbatas dan hanya melakukan proses pendataan saja tanpa menampilkan data-data secara umum sehingga data tersebut hanya di miliki oleh Lembaga saja. Pembeda dengan penelitian terdahulu di sini topik penelitian saya adalah membuat sebuah sistem administrasi yang di mana bisa di akses siapa saja dalam mencari informasi data anggota dewasa ,kegiatan yang akan di laksanakan oleh pihak Kwartir Cabang Pramuka di kota malang ,fitur untuk anggota yang sudah terdaftar juga ada fitur *chat* dengan sesama anggota dewasa lainnya yang sudah ter verifikasi oleh admin.

Proses pendataan anggota dewasa di Kota Malang masih dilakukan secara manual, yang membutuhkan banyak berkas dan memakan waktu. Pertama, mereka harus melapor ke tingkat Kwartir Ranting, yang akan memberikan rekomendasi untuk melanjutkan pemberkasan ke tingkat Kwartir Cabang Kota Malang, yang kemudian akan memulai proses pendataan anggota dengan mengisi formulir.

Dalam satu tahun terakhir, masalah lain yang terjadi adalah berkas *softfile* dan *hardfile* hilang selama proses pemindahan kantor dan lemari berkas. Akibatnya, banyak berkas hilang saat kantor administrasi pindah. Petugas administrasi sering mengalami kesulitan merekap data anggota pramuka Kota Malang karena tidak ada tingkat sosialisasi dari Kwartir Cabang terhadap anggota dewasa. Data ini sangat penting untuk mengetahui tempat membina dan membantu pembina yang lain jika ada informasi tentang kegiatan perlombaan atau gugus depan.

Dari uraian permasalahan diatas maka diperlukan sebuah aplikasi yang berguna untuk menangani masalah pendataan anggota pramuka dewasa. Oleh karena itu penulis membuat skripsi yang berjudul “**Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Anggota Dewasa Pramuka di Kota Malang Berbasis Android** ”. Penelitian ini berfokus pada administrasi satuan Pramuka di wilayah Kwarcab Kota Malang. Penelitian ini berfokus pada pendataan Pembina atau pelatih di gugus depan, anggota pramuka dewasa, dan kegiatan yang akan dilakukan di Kota Malang.

## Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana membangun sebuah aplikasi, Rancang bangun aplikasi pendataan anggota dewasa pramuka di Kota Malang berbasis android.

## Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan masalah sebelumnya telah dikemukakan,

tujuan penulis yaitu Penelitian ini bertujuan untuk merancang, membangun dan mengimplementasikan aplikasi administrasi anggota dewasa Pramuka di Kwarcab Kota Malang yang dapat membantu proses keadministrasian di Kwarcab Kota Malang sehingga proses pengawasan dan pengelolaan administrasi di Kwarcab Kota Malang dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

## Manfaat

Adapun manfaat yang di dapatkan yaitu mempermudah petugas Kwartir Cabang Kota Malang untuk administrasi kantor Kwartir Ranting Kota Malang dalam melakukan pendataan seluruh anggota dewasa yang masih aktif dan sistem ini di Kelola oleh staff administrasi Kwartir Cabang Kota Malang.

## Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat penulis ambil dari permasalahan ini sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat hanya di peruntukan Kwartir Ranting se Kota Malang dan Kwartir Cabang Kota Malang
2. Aplikasi ini dapat melakukan pencarian data anggota berdasarkan Nama
3. Aplikasi ini hanya bisa di gunakan di *smartphone* dengan spesifikasi perangkat lunak Android
4. Aplikasi ini dikembangkan pada perangkat Android dengan minimal level API 26 atau versi *Oreo*.

##  Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan laporan ini diperlukan metodologi penelitian demi kelancaran dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan. Metode yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

### Tempat dan Waktu Penelitian

Metode yang di gunakan dalam pembuatan Aplikasi Pendataan Anggota Dewasa di Kota Malang Berbasis Android sebagai berikut :

 1. Tempat Dan Waktu

 Tempat : Kwartir Cabang Pramuka Kota Malang

 Alamat : Jl. Brawijaya No.1A, RW.3, Kauman, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65119

 Waktu : 8 Bulan

 Jadwal : Terdapat pada table berikut

Tabel *1*.1 Waktu Penelitian

|  |  |
| --- | --- |
| Kegiatan | 2023 – 2023 |
| 2023 | 2023 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Pengumpulan data |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analisa |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Perancangan |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pembuatan sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

### Bahan dan Alat Penelitian

Di dalam melakukan pengembangan sebuah sistem, diperlukan alat dan bahan yang digunakan demi menunjang proses pengembangan sistem tersebut. Untuk itu, penulis menggunakan *software* dan *hardware* yang berhubungan dengan pemrograman mobile, yakni sebagai berikut:

1. Hardware
2. Laptop dengan sistem operasi Linux Manjaro
3. *Smartphone* dengan level API > 25 atau minimal versi Oreo
4. Software
5. Visual Studio Code
6. Android Studio digunakan untuk menginstall Android SDK dan beberapa komponen yang digunakan dalam pengembangan android.
7. *Firebase* digunakan untuk database.
8. *Figma* digunakan untuk membuat desain tampilan, ikon serta aset-aset yang dibutuhkan.
9. *Balsamiq* digunakan dalam membuat *mockup*  aplikasi.
10. *Google Chrome* digunakan sebagai *browser* utama dan juga untuk melihat proses *debugging.*

### Pengumpulan Data dan Informasi

1. Studi Literatur

Mengumpulkan informasi dan data – data Analisa yang di butuh kan untuk merancang dan membuat aplikasi

1. Wawancara

Mewawancarai pihak yang terkait dengan sistem untuk menemukan bagian yang harus di kembangkan

### Analisis Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui studi literatur dan observasi aplikasi terdahulu, maka dilakukan Analisa data untuk menemukan solusi dari permasalahan. Dalam Analisa data, Penulis menggunakan metode sebab akibat

### Prosedur Penelitian



Gambar 1.1 Diagram Alir Penelitian

Untuk membuat Aplikasi Pendataan anggota dewasa pramuka Kota Malang, penulis menggunakan metode pengumpulan data seperti wawancara, penelitian, dan studi kepustakaan. Untuk menggunakan teknik pengumpulan data ini, penulis menggunakan analisis deskriptif. Pada akhirnya, penulis menyimpulkan bahwa hasil analisis data sesuai dengan masalah yang dihadapi subjek penelitian.

a. Perencanaan

 Dilakukan dengan memeriksa masalah yang ada dan mencari solusinya dengan mengumpulkan data. Ini dapat dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pihak Kwartir Cabang yang relevan dan melakukan penelitian di jurnal, dokumen, dan aplikasi yang sudah ada.

b. Penelitian

 Informasi dan data-data yang diperoleh dari penelitian, hasil wawancara, dan dokumen dan aplikasi yang sudah ada akan digunakan sebagai referensi saat membuat aplikasi.

c. Analisis

 Dalam hal Ini membahas proses dan persyaratan Aplikasi Pendataan Anggota Pramuka Dewasa Kota Malang berdasarkan hasil perencanaan dan penelitian.

d. Desain

1. Desain Proses

Rancangan desain dibuat berdasarkan survei dan penelitian di jurnal, dokumen, dan aplikasi sebelumnya. Desain dibuat dalam bentuk diagram aliran data .*Data Flow Diagram (*DFD*) flowchart.*

 2. *Database*

Merupakan kumpulan data dari aplikasi yang disimpan di server dan disimpan secara sistematis. Selanjutnya, data tersebut diolah dan diubah untuk menghasilkan informasi. Selain itu, terdapat rancangan *database*, yaitu ERD.

 3. Desain *Interface*

Gambaran awal tampilan untuk aplikasi pendataan anggota pramuka Kwartir Cabang Kota Malang akan dibuat untuk digunakan sebagai referensi selama proses pengerjaan aplikasi.

e. implementasi

 Merupakan salah satu proses pembuatan aplikasi pendataan anggota dewasa pramuka di kwarcab Kota Malang ,hal Ini adalah tahap akhir dari desain aplikasi pendataan anggota pramuka dewasa di kwarcab Kota Malang.

f. Pengujian

 Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan sesuai dengan harapan dan untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan aplikasi tersebut.

##  Sistematika Penulisan

Untuk menghasilkan laporan skripsi yang baik dan memperjelas tentang aplikasi ini maka sistematika penulisan laporan skripsi terbagi menjadi 5(lima)Bab, dimana uraian singkat isi setiap bab adalah sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan pada penelitian yang akan dilakukan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu mengenai topik yang terkait dengan topik yang diangkat peneliti dan teori yang terkait.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas tentang identifikasi masalah penelitian, pemecahan masalah, perancangan sistem, data, dan *user interface* yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem.

**BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang gambaran umun objek penelitian serta pembahasan aplikasi yang sudah dibuat

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran bagi peneliti setelah melakukan penelitian pada sistem yang telah berhasil dibuat.