

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia pada saat ini telah banyak menikmati dampak dari perkembangan teknologi yang semakin pesat. Berbagai macam teknologi diciptakan guna membantu manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Perkembangan teknologi ini turut dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam berbagai bidang. Media pembelajaran berkembang dan terampil dalam berbagai jenis dan format, jenis, ciri serta karakteristiknya.

Beberapa media yang paling akrab yang dimanfaatkan untuk sebagai media pembelajaran adalah media cetak (buku). Selain itu di beberapa sekolah juga telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, *Overhead Projector* (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti program pembelajaran telepon pintar atau tablet masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru dan orang tua.

Rambu lalu lintas sebagai simbol tata terbib jalan, biasa ditemui pada setiap sudut jalan yang berfungsi untuk ketertiban dan kenyamanan para pengguna jalan. Pengetahuan tentang simbol rambu lalu lintas masih belum dipahami secara merata oleh pengguna jalan. Hal ini membuat pengenalan terhadap simbol rambu lalu lintas ini menjadi penting diperkenalkan kepada anak-anak sejak usia dini. Namun masyarakat khususnya anak-anak belum terbiasa memahami dan mengerti simbol-simbol dari rambu lalu lintas dalam kehidupan sehari-hari. Ini disebabkan sosialisasi yang disampaikan oleh guru atau orang tua masih menggunakan cara manual. Seperti penyampaian secara langsung ataupun dengan membaca buku pengetahuan tentang rambu lalu lintas.

Rambu-rambu lalu lintas merupakan bagian dari materi yang diujikan dalam pembuatan surat izin mengemudi (SIM). Saat menjalani tes pembuatan SIM banyak masyarakat yang mengalami kesulitan karena belum memahami keseluruhan fungsi-fungsi rambu lalu lintas.

Faktor manusia adalah faktor yang dominan dalam penyebab kecelakaan, karena hampir semua kecelakaan yang terjadi merupakan akibat pelanggaran lalu lintas. Pelanggaran tersebut dapat terjadi karena pengguna jalan sengaja melanggar atau tidak melihat ketentuan yang berlaku atau dalam hal ini adalah rambu-rambu lalu lintas. Jumlah pelanggaran-pelanggaran dapat diakibatkan oleh ketidakpatuhan dan kurangnya pengetahuan tentang rambu lalu lintas, sehingga dapat dikatakan kepatuhan dan pengetahuan akan rambu lalu lintas sangat kurang atau rendah.

Perlu adanya upaya dalam meminimalisir faktor manusia dalam pelanggaran lalu lintas, salah satunya adalah tindakan pencegahan yang di mulai sejak awal yaitu memperkenalkan atau mensosialisaikan rambu-rambu dan aturan lalu lintas kepada anak-anak. Pengenalan rambu lalu lintas sejak dini pada anak sangat penting, karena kedepannya akan berdampak pada anak agar bisa menjaga diri sendiri ketika di jalan raya, serta diharapkan perilaku berlalu lintas akan lebih baik dari generasi mendatang. Pengenalan rambu lalu lintas sekiranya bisa di lakukan sejak dini, karena memori otak anak sedang dalam masa berkembang, walaupun realitanya ketika anak belajar, pada umumnya lebih tertarik pada permainan yang digunakan dalam media pembelajaran daripada materi pembelajaran itu sendiri.

Pengenalan tentang rambu-rambu lalu lintas maupun peraturan lalu lintas di harapkan membuat para generasi muda lebih dini mengetahui dan memahami arti dan maksud dari gambar-gambar yang terdapat pada rambu-rambu lalu lintas serta mengetahui peraturan yang berlaku di jalan raya. Beragam cara pengenalan rambu-rambu lalu lintas diantaranya adalah media buku atau penyuluhan dari instansi terkait. Namun media belajar mengenai rambu-rambu lalu lintas masih sedikit. Oleh karena itu diperlukan media tambahan atau alternatif yang lebih

interaktif, mudah, dan menyenangkan tapi bisa seimbang dengan pengenalan dan pembelajaran tentang rambu-rambu lalu lintas maupun peraturan lalu lintas. Salah satu bentuk solusi yang ditawarkan adalah media simulasi edukatif dalam bentuk aplikasi sebagai media pengenalan dan sosialisasi tentang pengetahuan dan pengenalan rambu lalu lintas.

Berdasarkan hal tersebut maka timbulah inisiatif untuk membangun sebuah media pengenalan rambu lalu lintas untuk anak-anak. Dengan memanfaatkan komponen-komponen serta fitur yang terdapat pada aplikasi ini, diharapkan anak akan lebih tertarik untuk belajar mengenal rambu lalu lintas.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara memperkenalkan pentingnya mematuhi rambu lalu lintas yang ada di jalan raya beserta fungsi dari rambu lalu lintas tersebut pada anak dengan memanfaatkan media interaktif yang menarik.

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

a. Tempat Penelitian

Tempat Penelitian dilaksanakan di POLSEK Teluk Betung Utara, Bandar Lampung, Lampung

b. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2016 sampai dengan 30 Januari 2017.

c. Batasan Penelitian

Ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti untuk menghindari meluasnya masalah, dibatasi pada :

- i) Materi rambu lalulintas pada aplikasi ini mengacu pada peraturan menteri perhubungan nomor 60 tahun 2006.
- ii) Aplikasi ini berbasis android dan berisi konten animasi 2 dimensi.
- iii) Membuat Graphic User Interface (GUI) aplikasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* dan dapat diterapkan pada perangkat Android.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Menganalisa media yang digunakan oleh masyarakat dalam mempelajari dan memahami rambu-rambu lalulintas.
2. Merancang media yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah memperkenalkan serta memahami rambu-rambu lalulintas.
3. Membangun sebuah aplikasi yang dapat mensimulasikan peraturan lalulintas guna mengurangi angka kecelakaan serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya mematuhi rambu lalulintas.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Menarik minat masyarakat untuk memahami rambu-rambu lalulintas.
2. Dapat digunakan sebagai alat bantu bagi masyarakat untuk memahami rambu lalulintas dan selanjutnya disampaikan ke anak-anak.
3. Memperkenalkan fungsi rambu lalulintas pada usia dini.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penulisan tugas akhir ini lebih terarah, maka dibagi dalam lima Bab, dimana setiap bab memiliki sub bagian pokok dengan sistematika sebagai berikut:

A. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dari penelitian yang dilaksanakan, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

B. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis seperti pembahasan tentang materi-materi rambu lalulintas serta pengertian rancang bangun, media pembelajaran, perangkat lunak yang digunakan, *Android*, UML dan metode pengembangan perangkat lunak.

C. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang ditanyakan dalam perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam merancang dan membuat aplikasi informasi rambu lalu lintas berbasis android.

D. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari sistem yang dibuat. Menjelaskan tahapan hasil rancangan antar muka pada aplikasi yang telah dibangun. Hasil rancangan antar muka ini di deskripsikan dari rancangan menu utama hingga menu-menu lainnya.

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN