

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Penelitian-penelitian serupa yang telah dilaksanakan antara lain:

1. (Fitriani et al., 2022) melakukan penelitian dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis *Android*. Tujuan dari pembuatan aplikasi media pembelajaran untuk PAUD yang mengajarkan bahasa Inggris dasar melalui animasi interaktif, sehingga bahasa tersebut menjadi lebih mudah diterima oleh anak usia dini.
2. (Muwaffaq et al., 2019) melakukan penelitian dengan judul Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Alat Pencernaan Manusia Dengan Perangkat Mobile. Untuk membuat pengenalan dasar bahasa Inggris dalam pendidikan anak usia dini lebih menarik, aplikasi media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mengembangkan alat pembelajaran menengah untuk PAUD yang mengajarkan dasar-dasar bahasa Inggris melalui animasi interaktif.
3. (Runtulalo et al., 2019) melakukan penelitian dengan judul Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komputer Bagi Anak Tunarungu. Media pengajaran yang berupa multimedia adalah cara efektif yang bisa digunakan untuk memberikan pengajaran kepada siswa tunarungu. Dengan itu dibuatlah aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan komputer bagi anak tunarungu yang diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan mengenai komputer dengan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dan berdasarkan hasil data pengujian membuktikan bahwa anak-anak penyandang tunarungu mendapatkan media pembelajaran baru dalam proses belajar mengajar.
4. (Sam'ani et al., 2020) melakukan penelitian dengan judul Rancang Bangun Biografi Pahlawan Nasional Berbasis *Android*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah sistem yang akan menyajikan

sejarah biografi pahlawan nasional secara visual yang dapat membantu mengingat, mengenang dan menambah pengetahuan masyarakat dalam mengenal Pahlawan Nasional.

5. (Pradatama & Haryanto, 2020) melakukan penelitian dengan judul Perancangan Aplikasi Pengenalan Permainan Tradisional Nusantara Berbasis *Android*. Sangat penting bahwa setiap dari 33 provinsi Indonesia diperkenalkan dengan warisan budaya mereka yang kaya. Untuk alasan ini, Indonesia membutuhkan sistem informasi budaya. Saat ponsel digunakan untuk lebih dari sekedar komunikasi. Contohnya adalah bermain game dan pencarian informasi. Oleh karena itu, untuk memudahkan akses informasi, aplikasi ini telah dibuat untuk platform *Android*. Informasi tentang tarian daerah, lagu, pakaian adat, dan masakan dapat ditemukan dalam aplikasi ini.
6. (Dwita Br Sinambela, 2021) melakukan penelitian dengan judul Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Pencak Silat Pangean Berbasis *Android*. Membuat aplikasi media pembelajaran berbasis *Android* untuk pengenalan Pencak Silat Pangean di Kecamatan Pangean, Kabupaten Kuantan Singingi, adalah tujuan dari penelitian ini. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pengguna dan masyarakat mendapatkan informasi tentang Silat Pangean tanpa harus mengunjungi desa Pangean secara langsung.
7. (Tahel & Ginting, 2019) melakukan penelitian dengan judul Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional Untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis *Android*. Tujuan penelitian ini adalah agar peserta didik mudah dalam pahlawan nasional dan dapat meningkatkan rasa nasionalisme tanpa harus mencari informasi langsung ke museum.
8. (Sofyan Ariefbillah & Taurusta, 2021) melakukan penelitian dengan judul Aplikasi Media Pembelajaran Dan Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa Berbasis *Android*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi *Android* yang memudahkan pengenalan instrumen gamelan,

sehingga masyarakat dapat lebih giat belajar dan turut serta dalam pelestarian musik gamelan.

9. (Zulfitri & Sidi, 2020) melakukan penelitian dengan judul *Nihongo Hiragana Now (A Mobile Learning Application for Japanese Language Level 1 That Translate Hiragana to Romaji and English)*. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah aplikasi mobile untuk mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah Bahasa Jepang level 1, agar mempermudah dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam belajar Bahasa Jepang level 1.
10. (Batubara et al., 2022) melakukan penelitian dengan judul *Developing an Android-Based E-Textbook to Improve Learning Media Course Outcomes*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku teks elektronik berbasis *android* dan menilai keefektifan dan validitasnya dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Android**

Menurut (Kadek et al., 2018) *Android* merupakan platform sistem operasi Linux yang dirancang untuk perangkat seluler, meliputi sistem operasi inti, perangkat lunak pendukung, dan berbagai aplikasi. Sifatnya yang terbuka memberikan kesempatan bagi para developer untuk menciptakan aplikasi kustom mereka.

### **2. Figma**

Figma platform yang sering dipakai oleh para profesional UI DAN UX dalam merancang interface situs web serta aplikasi cloud. Ini juga berfungsi sebagai perangkat prototyping digital. Kelebihan lain dari Figma adalah kemampuannya untuk mendukung kerja sama tim desainer secara real-time, yang efektif dalam mempercepat proses desain (Dafitri et al., 2023).

### **3. Android Studio**

Android studio adalah lingkungan pengembangan terintegrasi (IDE) resmi yang dirancang khusus untuk pembuatan aplikasi *Android*. Alat ini merupakan penerus dari Eclipse dan meskipun membutuhkan lebih banyak memori, Android Studio menyediakan fitur dan kemudahan yang lebih canggih untuk pengembang aplikasi *Android* (Novita Sari, 2023).

### **4. Sejarah**

Sejarah merupakan bidang ilmu yang mempelajari kehidupan manusia di masa lalu beserta segala dinamika dan perkembangannya. Dalam konteks pendidikan di sekolah, sejarah berperan untuk memberikan pemahaman tentang cara berpikir dan proses analisis terhadap peristiwa-peristiwa masa lampau. Selain itu, sejarah juga penting untuk menanamkan identitas kebangsaan kepada para siswa (Mahardika, 2020).

### **5. Pemrograman Java**

Java merupakan bahasa pemrograman yang serbaguna dan kompatibel dengan berbagai sistem operasi, termasuk pada perangkat mobile. Java memiliki kemampuan untuk membuat berbagai jenis aplikasi, termasuk aplikasi desktop, web, mobile, dan lainnya (Amri & Ula, 2019).