

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Merebaknya teknologi sekarang ini membuat anak – anak lebih memilih bermain games dibandingkan mendengarkan dongeng, generasi muda kita saat ini sedikit jumlahnya yang mengenal betul budaya bangsa Indonesia dibandingkan dengan generasi jaman dahulu yang lahir dari dongeng, cerita rakyat, dan legenda. Namun memang ada sedikit hambatan ketika kita akan menularkan ketertarikan anak – anak akan cerita dongeng dimana anak – anak juga merupakan sosok yang labil, sehingga tidak mungkin diberikan langsung buku – buku cerita dongeng, perlu adanya upaya orang tua untuk mendongeng sebuah cerita, dimana mendongeng sebuah cerita bukanlah hal yang dapat setiap orang lakukan. Dan juga orang tua modern tidak cukup banyak memiliki waktu untuk mendongengkan anak – anak mereka.

Dalam bercerita juga diperlukan adanya kemampuan atau skill yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan cerita sehingga akan membantu anak – anak sebagai penerima dongeng lebih mudah memahami kejadian didalam sebuah cerita. Secara tidak langsung penutur cerita dapat disebut sebagai pendongeng, karena biasanya ia sudah mampu untuk menguasai bagian – bagian yang harus dikuasai oleh seorang pendongeng, misalnya mengatur alur cerita dan juga

mampu mengatasi emosi para pendengar dongengnya dan terutama emosinya sendiri.

Setelah menulis uraian diatas, penulis membuat sebuah aplikasi mobile berbasis Android yang ditujukan sebagai media alternatif untuk para orang tua yang tidak bisa mendongengkan cerita kepada anaknya karna tidak cukup waktu atau tidak bisa mendongengkan secara baik dan benar. Aplikasi ini membantu anak – anak agar dapat memahami berbagai cerita dongeng dengan adanya gambar dan disertai suara yang bercerita layaknya seperti seorang pendongeng.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah Bagaimana membangun sebuah aplikasi mobile berbasis Android sebagai media pembelajaran anak untuk mudah memahami dongeng dan alternatif para orang tua modern ?.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam skripsi ini tidak melebar, maka perlu dibuat suatu batasan masalah, diantaranya :

1. Aplikasi ini akan mendongengkan cerita rakyat dalam bentuk gambar beserta suara.

2. Cerita rakyat yang diangkat adalah cerita nusantara asli Indonesia.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Android dengan menggunakan software Eclipse.
4. Penelitian ini tidak sampai maintenance Aplikasi jangka panjang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini :

1. Membuat aplikasi dongeng di Android.
2. Menjadikan aplikasi ini sebagai media hiburan yang dapat melestarikan budaya Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis Menjadi

Manfaat yang dapat diambil oleh penulis dalam pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menjadi pengembang aplikasi Android.

2. Bagi Masyarakat Umum

Selain bagi penulis diharapkan aplikasi ini juga bermanfaat bagi masyarakat umum dan manfaat yang dapat diambil adalah :

1. Menambah pengetahuan masyarakat Indonesia akan kayanya cerita dongeng Indonesia.
2. Mempermudah pengguna yang ingin mengenal lebih jauh tentang cerita dongeng nusantara.
3. Aplikasi diperoleh secara gratis tanpa harus membayar.
4. Mempermudah pengguna yang ingin mengetahui cerita dongeng nusantara Indonesia tanpa harus mencari referensi ke media yang susah dijangkau.
5. Ikut melestarikan cerita dongeng sebagai salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat menambahkan kepustakaan di bidang teknologi komputer sebagai alternatif baru media pengenalan dan pembelajaran.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang telah dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Metode Pustaka

Studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku – buku ilmiah, laporan penelitian, karangan – karangan ilmiah, skripsi, tesis, dan disertasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan ini akan dibahas dan disusun bab demi bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar – dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang gambaran umum tentang objek penelitian, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis pengembangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang langkah-langkah produksi sistem hasil program yang akan diimplementasikan kedalam perangkat mobile, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

