

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi. Munculnya berbagai macam aplikasi yang memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat *desktop based*, *web based*, hingga yang sekarang ini munculnya aplikasi-aplikasi baru yang berjalan dalam telepon seluler / *handphone*. Android merupakan sistem operasi *mobile* yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya yang berkembang dewasa ini. Sistem operasi ini menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembangan. Android sebagai Sistem Operasi berbasis Linux yang dapat digunakan di berbagai perangkat *mobile*. Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon seluler agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *platform mobile* lainnya.

Kemudahan yang diberikan *smartphone* Android pun menjadi pilihan banyak orang. Tetapi tidak selamanya kemudahan itu berdampak positif, tentu saja ada dampak negatifnya. Akibat berkembangnya kehidupan yang semakin berkembangpun mengakibatkan tidak sedikit orang meinggalkan bahkan melupakan adat kebudayaannya. Anak kecil di jaman ini bahkan lebih memilih bermain dengan *gadget* daripada mendalami tentang kebudayaan daerahnya. Cerita rakyat merupakan salah suatu media yang digunakan untuk menyimpan semua cerita kebudayaan kita. Bahkan saat ini hanya sedikit orang tua yang

mengenalkan atau bercerita tentang cerita rakyat zaman dahulu. Alat bermain anak-anakpun sudah digantikan dengan alat-alat canggih.

Oleh sebab itu pengenalan cerita rakyat akan dikemas secara menarik melalui aplikasi Android sehingga banyak orang-orang terlebih khusus anak-anak dapat mengetahui tentang cerita-cerita rakyat, terutama di DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta). Untuk itu penulis membuat skripsi berjudul "**Aplikasi Cerita Rakyat DIY Berbasis Android**".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat di ambil rumusan masalah. Bagaimana membuat aplikasi *mobile*, informasi tentang cerita-cerita rakyat dengan menggunakan sistem operasi Android pada *smartphone*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada penyusunan laporan skripsi yan berjudul "Aplikasi Cerita Rakyat DIY Berbasis Android" ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini minimal dapat digunakan dalam Android versi 2.2 (Froyo).
2. Software yang digunakan adalah Eclipse.
3. Aplikasi ini dibuat untuk mengetahui informasi tentang cerita rakyat DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta).
4. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan secara online.
5. Admin dapat melakukan tambah, edit dan hapus data cerita.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diperjelaskan diatas, maka yang menjadi maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun *mobile application* cerita rakyat berbasis Android.
2. Membuat suatu aplikasi untuk memudahkan pengguna Android dalam mengetahui informasi mengenai cerita rakyat DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta) dengan lebih jelas.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM dan sekarang dapat diterapkan sehingga dapat berguna bagi masyarakat luas.

##### 2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini memberikan manfaat khususnya bagi anak-anak dalam tumbuh kembangnya mengenal dan mendalami cerita rakyat DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta) sehingga kelestarian budaya dapat terlestarikan.

##### 3. Bagi Akademis

Dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung dalam pengembangan *mobile application* berbasis android dan dapat

dimanfaatkan pada pengenalan kebudayaan terlebih khusus di DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta).

### 1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Aplikasi Cerita Rakyat DIY Berbasis Android” ini sebagai berikut :

#### 1. Pengumpulan Data

Untuk membuat aplikasi cerita rakyat DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta) maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

##### a. Metode kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data referensi yang akan digunakan berupa buku referensi, dokumen yang relevan dan internet.

##### b. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara penelitian yang mendukung pembuatan aplikasi cerita rakyat DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta) berbasis android.

#### 2. Analisis Data

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk penyusunan laporan serta kebutuhan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi.

#### 3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi meliputi perancangan UML dan antarmuka.

#### 4. Implementasi Aplikasi

Mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat kedalam Smartphone yang menggunakan sistem operasi android.

#### 5. Evaluasi Aplikasi

Melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang telah diimplementasikan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam Laporan Skripsi ini penulis sajikan dengan sistematika sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas kerangka penulisan dalam penelitian meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

#### BAB II LANDASAN TEORI

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

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan ke dalam perangkat Smartphone, pengujian aplikasi dan hasilnya.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

