

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tak dapat dipungkiri, *smartphone* memegang andil besar dalam kehidupan masyarakat modern. Sebagai buah perkembangan teknologi, *smartphone* hadir dengan fitur- fitur yang lebih canggih dari ponsel sebelumnya dengan spesifikasi *hardware* dan *software* yang lebih mumpuni. Penggunaan *smartphone* baik itu android, symbian, iOS, serta windows phone mampu memudahkan mobilitas para penggunanya.

Android, sistem operasi *open source* berbasis *linux* dalam bahasa pemrograman java yang dikembangkan oleh Google merupakan yang paling mendunia. Setidaknya, 80% *smartphone* yang beredar merupakan android. *Smartphone* berbasis android tidak hanya digunakan sebagai penunjang pekerjaan tetapi juga sebagai media hiburan keluarga. Para orang tua modern menggunakan *smartphone* untuk lebih dekat dengan anak-anak mereka, untuk game atau video call.

Maraknya penggunaan *smartphone* untuk anak di bawah umur terkadang memberikan dampak negative. Anak-anak lebih mudah terpapar informasi yang tidak semestinya mereka dapatkan. Pada lagu contohnya, anak-anak lebih sering menyanyikan lagu orang dewasa dibandingkan dengan lagu untuk anak seusianya. Mudahnya mengakses situs lagu-lagu dewasa menjadi alasan hal ini terjadi, ditambah dengan “matinya” lagu anak-anak di Indonesia

Lagu anak-anak adalah lagu yang dirancang sedemikian rupa, baik lirik maupun melodinya sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Melodi lagu anak umumnya bertempo sedang dan kaya pengulangan. Sementara liriknya disusun dengan bahasa yang sederhana dan mudah diucapkan. Sesuai kebutuhan anak untuk bermain, isi lagu bersifat mendidik kearah positif, misalnya: cinta orang tua, mengagungkan nama Tuhan, cinta tanah air, lingkungan, dan sebagainya. Lagu untuk anak harus dapat digunakan untuk mengiringi anak bermain atau ketika anak menggunakan smartphone.

Besarnya pasar *smartphone* saat ini menjadi peluang bagi penulis untuk membuat aplikasi yang dapat bermanfaat sebagai media promosi dan pendidikan serta bermanfaat bagi para orang tua dalam melakukan aktifitas mendidik anak dengan lagu-lagu berbahasa Indonesia yang harusnya sesuai dengan usia sang anak. Dalam skripsi ini, dirancang aplikasi berbasis android yaitu Kumpulan Lagu-Lagu anak-anak di Indonesia sebagai media pendidikan mengingat banyaknya anak-anak yang lebih sering melantunkan lagu-lagu dewasa yang tidak sesuai dengan usianya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu bagaimana melakukan perancangan aplikasi Lagu Anak-anak berbahasa indonesia yang berbasis Android untuk dapat menampilkan lirik-lirik lagu anak-anak beserta *note* balok, *note* angka, dan akor juga contoh lagu anak-

anak dengan bahasa Indonesia yang banyak beserta info tentang lagu tersebut menjadi lebih moderen, selain itu juga untuk menghindari dampak negatif dari lagu-lagu dewasa yang kurang mendidik. Kemudian dilanjutkan dengan pemrograman *mobile* sehingga rancangan tersebut berwujud sebuah aplikasi *mobile* yang siap digunakan ?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan.

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai media pembelajaran yang akan menampilkan lirik-lirik beserta *note* balok, *note* angka, dan akor juga contoh lagu anak-anak dengan bahasa Indonesia yang banyak beserta info tentang lagu.
2. Aplikasi berbasis *mobile* Android dan aplikasi hanya dapat berjalan pada sistem operasi *mobile* Android minimal versi 2.3 (Gingerbread).
3. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan umum dan khususnya anak-anak dibawah umur 12 tahun.
4. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *handphone* atau tablet PC *ber-platform* Android.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di dapatkan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bagaimana membuat aplikasi tutorial berbasis mobile yang mempunyai kemampuan sebagai berikut :
  - a) Memberikan kemudahan untuk orang tua khususnya di indonesia untuk memberikan lagu-lagu yang sesuai dengan umur anak-anak mereka serta dapat menyanyikan dan memainkannya dengan lebih baik lagi dengan melihat lirik lagu dan *note* balok, *note* angka, dan kord juga contoh lagu anak-anak berbahasa Indonesia yang banyak beserta info tentang lagu sehingga akan menjadi lebih menyenangkan.
  - b) Dapat mengunduh lagu dari internet.
  - c) Memiliki panduan tentang bagaimana cara menggunakan program aplikasi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis:
  - a) Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau pembelajaran penulisan tugas akhir atau skripsi mengenai perancangan aplikasi android.

- b) Menambah pengetahuan mengenai android dan dapat memperkaya khususnya aplikasi *mobile* android.
- c) Menambah koleksi buku penelitian tugas akhir dan skripsi di perpustakaan STMIK amikom Yogyakarta.

## 2. Manfaat Praktis:

- a) Dapat membuat dan merancang media pembelajaran serta media promosi yang menarik mengenai lagu-lagu anak-anak di Indonesia yang berbasis pada sistem operasi *mobile* android.
- b) Mempermudah orang tua khususnya di Indonesia untuk memberikan lagu-lagu yang sesuai dengan umur anaknya untuk membentuk pribadi yang baik .

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah :

#### 1. Tahap Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung. Data-data tersebut diambil menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

##### a) Metode Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data atau informasi dengan melakukan komunikasi langsung kepada sumber yang telah ditetapkan.



b) Metode Download Data

Suatu pengumpulan data atau file-file dengan cara mengunduh data yang dibutuhkan dari berbagai website dengan sumber yang jelas dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

c) Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat dan penelitian yang dilakukan.

d) Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung di lapangan.

2. Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap data-data dan informasi yang telah diperoleh sebelumnya.

3. Metode Perancang dan Implementasi Aplikasi

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam Mobile android.

4. Tahap Evaluasi

Aplikasi yang telah selesai dibangun perlu untuk dievaluasi untuk menguji dan menemukan kesalahannya. Hal ini dilakukan karena suatu

aplikasi belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya. Dalam evaluasi akan ditemukan bagian-bagian yang harus dikoreksi dan dilakukan perbaikan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan kumpulan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang digunakan dalam penyusunan skripsi yang juga berhubungan dalam perancangan aplikasi yang akan dibuat.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang analisis system, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, dan juga menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*.

#### BAB V PENUTUP

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

