

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan peranan teknologi saat ini sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat dalam mencari maupun bertukar informasi. Hal tersebut tentunya dibantu dengan adanya perangkat-perangkat teknologi yang telah beredar dipasaran seperti *smartphone*. Dengan keunggulan atau fasilitas yang ada dalam *smartphone* memberikan solusi beberapa keperluan yang bisa kita lakukan secara *mobile* atau dapat dilakukan dimana saja. Melalui perangkat *smartphone*, banyak manfaat baik yang didapat dari berbagai sisi diantaranya dalam hal ini untuk membantu media edukasi yang sekarang telah mulai menggunakan berbagai perangkat teknologi tersebut untuk kemudahan komunikasi dan memperoleh informasi serta dapat pula diterapkan pada metode pengajaran dan pembelajaran.

Ada beberapa *Operating System* unggulan yang ditanamkan pada *smartphone* terkini diantaranya *Blackberry OS*, *iOS*, *Windows 8 Mobile*, serta *Android*. Yang dalam hal ini di Indonesia sistem operasi *smartphone* yang paling banyak digunakan adalah berbasis android. Karena memiliki berbagai keunggulan, seperti kita ketahui sistem operasi android merupakan sistem operasi terbuka (*open source*) dimana dapat terus mengalami pengembangan dari sisi aplikasinya.

Seperti pada pemasaran aplikasinya juga, jumlah aplikasi android yang tersedia di mencapai 1.203.791 seperti data analisa survei yang dilansir appbrain.¹ Hal ini merupakan beberapa bukti bahwa saat ini android memiliki banyak peminat pengembang aplikasinya di seluruh dunia. Dengan persentase pengembang *operating system mobile* 2013 yaitu 71% untuk *Android*, 57% *iOS*, 52% *HTML5 mobile*, 21% *Windows Phone*, 15% *Blackberry 10* dari sumber *Developer Economics Q3*.² Sedangkan khususnya untuk perancangan aplikasi cerita rakyat untuk bidang teknologi informasi atau sejenisnya masih sedikit yang tersedia di *playstore*. Oleh karena itu, penulis melihat ini merupakan peluang untuk mengembangkan aplikasi mobile berbasis android dengan menciptakan aplikasi yang memiliki inovasi yang dapat membantu memenuhi kebutuhan pengguna dalam hal cerita rakyat daerah.



Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Pengembang Aplikasi

¹ Number of Android Applications, May 4, 2014 diakses dari <http://www.appbrain.com/stats/number-of-android-apps>

² Developer Economics Q3, 2013, diakses dari www.developereconomics.com

Oleh karena itu dalam hal ini penulis mengambil tema “*Aplikasi Cerita Rakyat di Kabupaten Timor Tengah Selatan Berbasis Android*” sebagai media aplikasi yang dapat memudahkan pengguna *smartphone* android yang ingin tahu tentang cerita rakyat yang ada di Kabupaten Timor Tengah Selatan dan juga sebagai alternatif media hiburan pengisi waktu luang dan menambah pengetahuan. Karena melalui metode ini dapat memaksimalkan pemanfaatan perangkat teknologi terutama untuk sarana aplikasi edukasi. Serta diharapkan dengan adanya aplikasi cerita rakyat ini dapat menjadi media praktis dan bermanfaat bagi penggunaanya dan juga sebagai salah satu cara melestarikan budaya daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan dapat dirumuskan dan difokuskan pada masalah berikut :

- 1) Bagaimana membangun aplikasi *mobile* android yang syarat akan nilai edukasi dan dapat meningkatkan minat baca masyarakat khususnya anak-anak tentang cerita rakyat daerah dari Kabupaten Timor Tengah Selatan ?
- 2) Bagaimana menyajikan sebuah aplikasi *mobile* cerita rakyat Kabupaten Timor Tengah Selatan berbasis android yang menarik dan mudah digunakan oleh masyarakat khususnya anak-anak serta dapat digunakan sebagai media hiburan yang mendidik pembaca ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi sangat luas, sesuai dengan penerapannya dibagian-bagian tertentu. Oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan yang akan dilakukan, maka perlu adanya ruang lingkup batasan masalah agar tidak melenceng dari pokok-pokok bahasan, antara lain batasan masalah meliputi 2 hal yakni hal-hal yang diteliti dan hal-hal yang tidak diteliti antara lain sebagai berikut :

1.3.1 Hal-hal Yang Diteliti :

- 1) Aplikasi yang dirancang berbasis *mobile* android.
- 2) Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 2.3 (Gingerbread)
- 3) Fitur menu yang di tersedia dalam aplikasi cerita rakyat ini adalah : Pilihan Cerita Rakyat Kabupaten Timor Tengah Selatan, Tentang Aplikasi, *On/ Off* Musik, Keluar Aplikasi.
- 4) Aplikasi ini diutamakan untuk *user* usia pemula yaitu usia 5 - 10 tahun, namun secara fungsional orang tua (dewasa) tetap dilibatkan.
- 5) Penulis membatasi cerita rakyat yang dimasukkan dalam aplikasi yakni 6 cerita rakyat yang disajikan. Dimana setiap cerita mewakili jenis-jenis cerita rakyat yang ada dan disajikan dengan narasi cerita.
- 6) Aplikasi cerita rakyat ini memuat isi : judul yang berisi cerita rakyat, gambar ilustrasi cerita rakyat, animasi dari cerita rakyat, narasi cerita rakyat, dan pesan moral dari cerita rakyat yang disampaikan.
- 7) Software yang digunakan :

- a) JDK (Java Development Kit)
- b) Android Software Development Kit (Android SDK)
- c) Android Native Development Kit (Android NDK)
- d) Game Maker (Studio)
- e) Adobe Flash CS3 Professional

1.3.2 Hal-hal Yang Tidak Diteliti :

- 1) Penerapan animasi dalam aplikasi cerita rakyat Kabupaten Timor Tengah Selatan berbasis android.
- 2) Tidak banyak cerita dimuat dalam aplikasi karena keterbatasan sumber cerita rakyat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan Aplikasi Cerita Rakyat di Kabupaten Timor Tengah Selatan Berbasis Android, yaitu :

- 1) Sebagai salah satu media edukasi elektronik yang berisi cerita rakyat kabupaten Timor Tengah Selatan berhubung saat ini media cetak yakni buku yang berisi kumpulan cerita rakyat daerah Kabupaten timor Tengah Selatan sudah sulit ditemukan.
- 2) Memanfaatkan kemajuan teknologi *mobile* khususnya *platform* android yang sedang populer di masyarakat Indonesia dan untuk membangun sebuah aplikasi konten cerita rakyat yang lebih praktis dan menarik guna melestarikan cerita rakyat sebagai bagian dari budaya Indonesia.

- 3) Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta maupun yang diperoleh secara otodidak

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a) Sebagai sarana untuk mengimplementasikan hasil pembelajaran pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - b) Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang berbagai macam cerita rakyat yang ada di Kabupaten Timor Tengah Selatan.
2. Bagi Masyarakat Umum
 - a) Dengan adanya aplikasi cerita rakyat di kabupaten Timor Tengah Selatan berbasis android ini dapat membantu masyarakat atau pengguna android khususnya untuk dapat mengetahui berbagai macam cerita rakyat yang ada di kabupaten Timor Tengah Selatan dalam dunia teknologi yang sering digunakan.
 - b) Secara tidak langsung menjadi media pelestarian cerita rakyat
 - c) Sebagai alternatif hiburan dalam bentuk bacaan
 - d) Sebagai sarana edukasi moral dan budaya pada anak-anak

3. Bagi ilmu pengetahuan

- a) Penulisan skripsi ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan mengenai cerita rakyat daerah asal penulis, dan juga pengetahuan tambahan di bidang teknologi informasi dan komputer sesuai dengan keperluan serta sebagai wawasan pengetahuan.
- b) Dapat juga dijadikan sebagai bahan kajian dalam ranah akademik.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai landasan teori serta tinjauan pustaka yang menjadi dasar pembahasan secara mendetail yakni yang terdiri dari definisi - definisi dan model matematis yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa sistem, perancangan sistem, dan rancangan antarmuka atau *interface* yang akan ditampilkan pada aplikasi yang dibuat. Pada bab ini juga akan menjelaskan rancangan dalam penelitian baik secara umum maupun spesifik dari sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil penelitian yang dilakukan yakni mulai dari aplikasi yang dibuat serta gambaran bagaimana cara menjalankan atau mengoperasikannya hingga pembahasan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dibuat dan disertai saran, guna pengembangan aplikasi serta bagi pengembangan diri.