

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara besar yang penuh dengan berbagai warisan dari para pendahulunya, warisan-warisan tersebut berbentuk budaya dan kesenian. Budaya dan kesenian yang dimiliki satu bangsa merupakan suatu identitas yang mencerminkan kepribadian bangsa tersebut. Oleh karena itu sebagai bangsa yang besar kita wajib menjaga warisan yang di tinggalkan oleh para pendahulu kita.

Di era perkembangan teknologi seperti sekarang banyak sekali kebudayaan dan kesenian warisan leluhur yang penuh pembelajaran dan suri tauladan yang perlu diajarkan kepada generasi penierus, telah banyak ditinggalkan oleh generasi sekarang salah satunya ialah tembang dolanan. Tembang dolanan merupakan sarana yang digunakan anak-anak jaman dahulu untuk memeriahkan permainan mereka dikala waktu luang. Pada dasarnya tembang dolanan diciptakan selain diajarkan sebagai sarana bermain anak-anak jaman dahulu juga merupakan media para orang tua atau guru untuk memberikan pengajaran dan pembentukan karakter bagi anak, karena dalam tembang dolanan tersebut selain berupa nyanyian juga terdapat nasihat-nasehat dan pembelajaran moral yang sangat perlu diajarkan kepada anak-anak. Namun disaat sekarang tembang dolanan ini sudah banyak tergantikan dengan berbagai macam permainan modern yang hanya berfungsi untuk menghibur semata.

Melihat permasalahan diatas maka penulis mencoba mengembangkan suatu aplikasi yang dituangkan dalam sebuah skripsi yang berjudul "Aplikasi Pembelajaran Tembang Dolanan Berdasis Android" yang nanti didalamnya terdapat beberapa tembang-tembang dolanan dan juga penjelasan dari makna yang tersirat dari tembang-tembang tersebut sehingga akan mempermudah pengajaran dari setiap tembang tersebut.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan ialah "bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi tembang dolanan untuk bias kembali dikenal dan dinyanyikan oleh para anak – anak sebagai media bermain?".

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang membatasi ruang lingkup penulis dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini kompatibel denga perangkat yang menggunakan system operasi Android minimal verso 2.2 (froyo).
2. Softwere yang digunakan adalah Eclipse Juno 4.2.
3. Tembang dolanan jawa.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk membuat aplikasi pembelajaran tembang dolanan ini sebagai media pelestarian seni dan budaya yang sekarang sudah sangat ditinggalkan oleh generasi sekarang selain itu aplikasi ini juga dapat membantu para orang tua atau guru dalam mendidik moral anak-anak yang nantinya akan menjadi penerus bangsa.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul "Aplikasi Tembang Dolanan Jawa berbasis Android" ini adalah sebagai berikut:

##### **1.5.1 Pengumpulan Data**

Untuk membuat Aplikasi Tembang Dolanan Jawa berbasis Android maka penulis mengumpulkan data-data dengan cara sebagai berikut:

##### **1.5.1.1 Metode Wawancara**

Metode pengumpulan data dengan mencari info dari sumber data melalui wawancara atau tanya jawab dengan pihak terkait atau nara sumber untuk mendapatkan data yang diperlukan.

##### **1.5.1.2 Metode Studi Pustaka**

Metode ini mengacu pada buku pedoman yang akan digunakan sebagai dasar teori yang akan digunakan dalam melakukan analisis dan perancangan terhadap system yang akan di buat.

### 1.5.2 Metode Analisa

Metode analisis yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dolanan jawa berbasis android ini adalah model analisis SWOT dengan tujuan agar aplikasi yang akan dibuat dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi tembang dolanan jawa berbasis android ini adalah model UML dengan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Activity Diagram* dengan tujuan agar aplikasi yang akan dibuat dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Proses pengembangan aplikasi tembang dolanan jawa berbasis android melalui metode SDLC. Pertama ialah *Planning* atau perancangan system itu sendiri. kedua ialah analisis yang dibagi menjadu dua yaitu Analisis Teknologi meliputi penganalisan teknologi yang akan digunakan untuk membangun aplikasi, kedua analisis informasi meliputi semua data yang akan dimasukana dalam aplikasi.

### 1.5.5 Metode Testing

Metode Testing yang digunakan untuk aplikasi tembang dolanan jawa berbasis android ialah dengan metode pengujian *White Box Testing* dan *Black Box Testing*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan disusun menggunakan dasar-dasar dan panduan penulisan karya ilmiah. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan pembuatan aplikasi. Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

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

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi.