

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dapat kita lihat pada saat ini, orang tua memperkenalkan *gadget* seperti telepon pintar dan tablet kepada anak-anak mereka. Bahkan jika para orang tua tidak sempat menghibur anak-anak mereka tidak jarang juga mereka memberikan *gadget* yang mereka miliki untuk dimainkan anak-anaknya, dikarenakan anak-anak tertarik melihat bentuk *gadget* yang dapat digunakan dengan mudah dan memberikan tampilan yang menarik.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini dibutuhkan aplikasi yang dapat mengakomodir kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku, papan tulis dan alat-alat tulis lainnya yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan efektif. Oleh karena itu, perancangan aplikasi pengenalan objek sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini berbasis android adalah salah satu upaya menciptakan sarana yang mempermudah anak-anak untuk belajar mengenal sebuah objek yang belum mereka ketahui. (Juliana, 2013)

#### 1.2 Rumusan Masalah

Semakin berkembangnya teknologi pada umumnya, tidak terlepas dari masalah dalam aktifitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran interaktif untuk anak usia dini berbasis android?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar tujuan perancangan aplikasi pada tugas akhir ini tercapai dengan optimal dan terarah dibutuhkan beberapa batasan permasalahan. Berikut ini batasan masalah yang telah ditetapkan :

1. Aplikasi ini dibangun dan diuji pada *emulator* Android dan pada perangkat *mobile* yang ber *platform* Android.
2. Aplikasi ini hanya berfokus pada cara memperkenalkan objek kepada anak usia dini.
3. Aplikasi ini memuat gambar dan suara sebagai media pembelajaran untuk pengenalan objek pada anak usia dini
4. Aplikasi ini hanya memuat data yang telah dimuat dalam aplikasi dan tidak dapat menambahkan dan mengurangi data yang telah dimuat.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi pengenalan objek sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini adalah :

1. Menciptakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini yang dapat digunakan setiap saat.
2. Untuk mengefektifkan penggunaan *gadget*
3. Membantu dan memudahkan anak usia dini mengenal objek yang berada di sekeliling lingkungan mereka
4. Untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari skripsi “Perancangan Aplikasi Pengenalan Objek Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android” ini antara lain :

1. Memaksimalkan penggunaan *gadget* agar juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Untuk memberikan kemudahan bagi para orang tua yang memiliki *gadget* memberi pembelajaran tentang pengenalan objek kepada anak-anak mereka.
3. Memberikan ketertarikan pada minat anak-anak khususnya anak usia dini untuk belajar mengenal objek-objek baru yang belum mereka ketahui.
4. Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi penulis tentang cara merancang aplikasi Android dan cara memberi pembelajaran yang menarik minat anak-anak khususnya anak usia dini.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini di antaranya adalah :

1. Studi Literatur

Pengumpulan berbagai macam informasi berkaitan topik yang dibahas meliputi media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini dan penempatannya pada *smartphone* Android.

## 2. Analisis Data

Menerapkan hasil studi literatur untuk menentukan metode yang akan dipakai serta menganalisis cara kerja aplikasi yang akan dibuat untuk mempermudah proses perancangan.

## 3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi yang akan dibuat, mengacu pada hasil analisis terhadap studi literatur yang telah dilakukan.

## 4. Implementasi Aplikasi

Mengimplementasikan hasil pembuatan aplikasi yang telah dibuat pada *Smartphone* dengan sistem operasi android.

## 5. Dokumentasi

Melakukan evaluasi terhadap hasil pembuatan aplikasi yang telah diterapkan pada *smartphone* Android.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dilakukan dalam penyelesaian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Mengemukakan dasar-dasar teori yang mendukung topik yang sedang dikerjakan serta pembahasan mengenai berbagai macam perlengkapan yang dipakai dalam perancangan sistem aplikasi *mobile*.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antar muka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan atau berfungsi serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.