

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini semakin pesat terutama pada perangkat *mobile*. Banyak sekali orang dewasa dan bahkan anak-anak yang sudah menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi yang memiliki banyak keunggulan. Ada beberapa sistem operasi yang mendukung *smartphone* saat ini, seperti Android OS, Windows Mobile, iOS, BlackBerry OS, dan Symbian OS. Sistem Android merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digemari para pengguna *smartphone* karena Android bersifat *open source* (sistem terbuka) sehingga banyak aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* ini.

Smartphone mempunyai banyak peranan penting dalam dunia teknologi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, banyak yang memanfaatkan perangkat *smartphone* sebagai media edukasi, dan media hiburan. Salah satu media edukasi sekaligus media hiburan adalah Dongeng atau cerita non - fiksi. Dongeng merupakan dunia hayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Dongeng juga merupakan salah satu bentuk karya sastra lama yang paling diminati oleh anak-anak, baik dari Play Group (PG), Taman Kanak-kanak (TK), dan Sekolah Dasar (SD).

Aplikasi yang ingin penulis kembangkan ialah aplikasi dongeng mancanegara pada android, yaitu sebuah aplikasi yang membantu

perkembangan anak agar anak menjadi gemar membaca atau mendengarkan cerita yang disajikan dengan interaktif pada *smartphone*. Hal ini dikarenakan sifat anak-anak yang cenderung menginginkan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat membaca anak dan daya berfikir yang kreatif.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat judul skripsi **“Perancangan dan Implementasi Aplikasi Dongeng Mancanegara pada Android”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara memvisualisasikan aplikasi dongeng mancanegara pada *smartphone* berbasis Android?
2. Bagaimana cara memadukan berbagai media untuk membangun sebuah aplikasi dongeng mancanegara pada Android?
3. Bagaimana cara membuat aplikasi dongeng mancanegara yang interaktif dan edukatif bagi anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang dijabarkan diatas, maka penulis membatasi pembahasan pada penelitian ini pada;

1. Aplikasi ini digunakan secara *offline* sehingga tidak memerlukan koneksi internet jika ingin mengakses cerita.
2. Aplikasi ini tidak *ter-update* secara berkala, namun penulis dapat menambahkan cerita pada aplikasi dengan cara *meng-update* versi aplikasi dongeng macanegara tersebut.
3. Aplikasi ini hanya memiliki 5 cerita dari setiap benua yang ada dan pada setiap cerita akan dibuat dalam dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
4. Pengguna aplikasi android ini adalah anak-anak, baik dari Play Group hingga Sekolah Menengah Atas.
5. Aplikasi ini bisa berjalan minimal pada Android versi 2.3 Gingerbread.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut;

1. Untuk menghasilkan aplikasi yang interaktif dan menarik sehingga anak-anak semakin gemar membaca.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara membuat suatu aplikasi dengan menggabungkan komponen multimedia dengan pemrograman.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan penulis adalah:

1. Dapat merangsang kemampuan berkomunikasi dan kreatifitas anak karena anak berimajinasi menjadi tokoh pada cerita atau dongeng.
2. Agar dapat memberikan ketertarikan anak pada dunia multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan literatur yang mudah dipakai seperti mencari referensi dari buku-buku, jurnal dan lainnya mengenai dongeng, android, pemrograman dan multimedia agar penulis memiliki data yang akurat.

2. Metode Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.

3. Analisis Data

Pada tahapan ini penulis menganalisa terhadap data-data yang telah diperoleh dengan menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui masalah yang dihadapi sehingga penulis dapat menghasilkan penanganan terhadap masalah tersebut.

4. Analisis Sistem

Pada tahapan ini, analisa sistem dapat memberikan gambaran umum tentang data yang telah diperoleh. Gambaran ini akan menjadi acuan dalam perancangan sistem dongeng mancanegara berbasis android yang akan dikerjakan.

5. Desain Sistem

Setelah tahap analisis sistem dilakukan, langkah berikutnya adalah memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut sesuai dengan hasil pada metode analisis sistem.

Software yang akan digunakan:

1. *Eclipse*
2. *Android SDK*
3. *Android Development Tools*
4. *SQLite*
5. *Photoshop CS5*
6. *Adobe Audition*
7. *Adobe CoreIDRAW X6*

6. Pengujian

Melakukan tes uji coba aplikasi dongeng berbasis android pada smartphone yang ada untuk mengetahui bagaimana sistem yang telah dibangun bekerja dan untuk memastikan bahwa aplikasi sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan penulis.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas tentang teori yang mendasari pembuatan Dongeng Mancanegara, seperti pengertian dongeng, macam-macam dongeng, pengertian dan sejarah Android, arsitektur aplikasi Android, fundamental Android, versi lama hingga versi terbaru dari OS Android, pengertian dan pembelajaran multimedia, unsur-unsur multimedia serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembangunan aplikasi dongeng mancanegara berbasis android, analisis SWOT yang digunakan, hingga pengertian dari *use case diagram*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem, perancangan sistem dan rancangan antarmuka yang digunakan sebagai media komunikasi antara sistem dan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari hasil kerja serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis membahas tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisis, serta saran yang membangun pengembangan diri.

