

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cerita daerah merupakan cerita tradisional rakyat yang menjelaskan warisan budaya lokal suatu daerah di Indonesia. Cerita seperti ini biasanya menyebar dari mulut ke mulut dan dari generasi ke generasi yang mengandung pesan moral. Meskipun cerita ini bisa berubah-ubah namun intinya tetap sama. Tokoh yang dimunculkan dalam cerita biasanya diwujudkan dalam bentuk hewan yang bisa berbicara, manusia, maupun makhluk mitos. Dalam cerita daerah kebaikan selalu dihargai dan menung, sedangkan kejahatan dihukum dengan ganjaran yang sesuai.

Kesukaan anak muda pada saat ini terhadap cerita rakyat lokal semakin pudar. Cerita rakyat dari luar negeri lebih disukai misalnya saja putri salju atau Cinderella. Lemahnya pamor cerita rakyat lokal ini mungkin dikarenakan publikasi tentang cerita rakyat lokal yang kalah dengan cerita yang berasal dari luar negeri¹. Hal ini pula yang terjadi dalam lingkungan anak-anak yang berada di NTT. Tidak semua masyarakat NTT baik anak-anak maupun orang dewasa yang mengetahui cerita rakyat yang berasal dari NTT sendiri. Misalnya ada masyarakat yang berasal dari kabupaten Sikka tidak tahu cerita rakyat yang berasal dari kabupaten Rote Ndao.

¹ Santoso.R.A, Sumaryono.D, dan Arieshanti, I. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Buku "Dongeng" – Kumpulan Cerita Rakyat Interaktif Berbasis iOS*. 2 (1) : 1

Perkembangan teknologi di dunia ini sangat berpengaruh bagi teknologi informasi, *smartphone* salah satunya. *Smartphone* adalah *mobile* versi terbaru yang mempunyai fitur-fitur yang lebih *smart* dari ponsel sebelumnya, dan mempunyai spesifikasi hardware dan software yang lebih canggih. *Smartphone* sangat terkenal di semua kalangan baik di kalangan anak-anak, kaum muda maupun orangtua. Dengan adanya aplikasi ini maka diharapkan bisa membantu pengguna mengetahui cerita rakyat yang berasal dari Nusa Tenggara Timur.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi cerita rakyat berbasis Android untuk mempopularkan kembali cerita rakyat kepada masyarakat khususnya anak-anak NTT?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Aplikasi dibuat di atas *platform* Android sehingga dimungkinkan hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis Android
2. Aplikasi bisa dijalankan pada sistem operasi Android minimal versi 2.2
3. Aplikasi hanya memuat cerita rakyat yang berasal dari 21 kabupaten yang ada di NTT

4. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan umum dan khususnya para pelajar di NTT
5. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan cerita dan penjelasan dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis Android.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar keserjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta
2. Merancang dan membangun aplikasi cerita rakyat NTT yang dapat dijalankan di *smartphone* berbasis Android
3. Membuat aplikasi cerita rakyat NTT yang mudah digunakan dengan tampilan yang menarik
4. Memudahkan dan memperkenalkan cerita rakyat dari 21 kabupaten yang ada di NTT kepada seluruh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat NTT.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Memberi kemudahan bagi masyarakat Indonesia untuk membaca cerita rakyat NTT kapan saja dan di mana saja

2. Pengguna Android khususnya masyarakat NTT dapat meningkatkan rasa cinta terhadap kebudayaan Indonesia
3. Membantu menambah wawasan ilmu bagi penelitian selanjutnya
4. Pengguna dapat mengambil pesan moral dari cerita tersebut

1.6. Metode Penelitian

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Studi Kepustakaan

Untuk mendukung perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain buku-buku referensi, journal, website, atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang cerita rakyat.

2. Implementasi

Metode ini dilakukan dengan cara membuat aplikasi dan mengimplementasikan kedalam *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android.

3. Pengujian Aplikasi

Tahapan ini untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat masih terdapat kesalahan atau *error* saat program dijalankan.

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 membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem.

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.

