

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, memiliki kekhasan masing-masing yang tidak sama antara anak yang satu dengan yang lain. Pendidikan memegang peranan penting pada masa ini. Hal ini disebabkan masa usia dini merupakan masa usia keemasan (*golden age*) yang tidak bisa diulang untuk kedua kalinya. *Golden age* berlangsung antara usia 0-6 tahun. Pada masa *golden age* ini, otak anak berkembang mencapai 80%, sehingga penting sekali stimulasi pendidikan diberikan di masa ini. Anak-anak akan lebih mudah menyerap dan mempelajari berbagai informasi yang diberikan kepadanya di usia ini.

Pendidik baik guru di sekolah maupun orang tua di rumah memiliki andil yang besar dalam mengoptimalkan berbagai kemampuan yang ada pada anak usia dini. Pendidikan seorang anak bukan hanya tanggung jawab seorang guru, melainkan orang tua pun memiliki tanggung jawab yang sama. Perkembangan *gadget* dewasa ini bisa kita gunakan untuk mendukung proses belajar yang menyenangkan baik di *playgroup* ataupun di rumah.

Sehingga dimungkinkan untuk dibuat sebuah aplikasi game *mobile* android *verbal linguistic* untuk memudahkan guru atau orang tua berinteraksi dengan anak sekaligus melatih kecerdasan mereka secara menyenangkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diutarakan di atas, maka dapat dirumuskan :  
"Bagaimana alur kerja untuk Perancangan Game Mobile Balita Cerdas ?"

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih optimal dan tepat sasaran maka permasalahan yang ada dibatasi pada :

1. Aplikasi ini untuk Smartphone Android.
2. Perancangan aplikasi ini tujuan utama interaksi anak dengan permainan yang ditampilkan di *smartphone*.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java Android.
4. Adapun software yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah Android Studio

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam penyusunan skripsi Perancangan Game Mobile Balita Cerdas ini antara lain :

1. Implementasi salah satu pembelajaran dini.
2. Menambah khasanah media pembelajaran balita berbahasa Indonesia di *platform* android.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penyusunan skripsi Perancangan Game Mobile Balita Cerdas antara lain :

### 1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) Teknik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### 2. Bagi Ilmu Pengetahuan

Diharapkan dapat menambah kepustakaan di bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informatika khususnya dalam Teknologi perangkat *mobile* dan dapat digunakan sebagai referensi untuk persaingan di dunia kerja.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi Perancangan Game Mobile Balita Cerdas ini, penulis mendapatkan informasi data yang akurat, relevan bagi penggunaan aplikasi ini. Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai pendukung sekaligus dalam pembuatan laporan skripsi dan pengembangan aplikasi.

### 1.6.1 Metode Studi Pustaka

Untuk mendukung perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain buku- buku referensi, *journal*, *website* atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang perancangan game mobile verbal linguistik.

### 1.6.2 Metode Eksperimental

Dalam metode ini akan dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat dengan

menggunakan emulator Android dalam Android Studio dan perangkat *mobile smartphone* berbasis Android.

### 1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu metode *waterfall* merupakan suatu metode pengembangan perangkat lunak (*software*) yang mengambil pendekatan kepada perangkat lunak (*software*) dengan lima langkah utama yaitu:

#### 1.6.3.1 Analisis

Melakukan analisis terhadap data-data yang telah di peroleh, untuk mengidentifikasi masalah yang di hadapi. Dari hasil analisis di hasilkan gambaran kondisi dan masalah yang di hadapi sehingga menghasilkan penanganan yang tepat.

#### 1.6.3.2 Perancangan Program

Merancang proses aplikasi yang nantinya dapat mempermudah membuat program berikutnya.

#### 1.6.3.3 Pembuatan Program

Proses pembuatan program berdasarkan pada rancangan program yang sudah dibuat.

#### 1.6.3.4 Pengujian Program

Pada tahap ini membuktikan apakah aplikasi yang telah di buat dapat berjalan dengan baik atau tidak, dan dapat digunakan sesuai dengan harapan.

### 1.6.3.5 Pemeliharaan

Merupakan proses pemeliharaan terhadap aplikasi yang sudah dibuat, termasuk proses pengembangan yang terdapat didalamnya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### 1.7.1 BAB I - PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang penjelasan latar belakang masalah laporan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

### 1.7.2 BAB II - LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori menjelaskan tentang dasar-dasar teori di dalam pembuatan aplikasi Perancangan Game Mobile Balita Cerdas. Dan menjelaskan definisi-definisi secara keilmuan dibahas secara detail dan terperinci. Selain itu landasan teori juga merupakan pondasi awal dalam pembuatan aplikasi. Terdapat beberapa sub pokok dalam pembahasan landasan teori yaitu diantaranya definisi pembahasan program aplikasi Perancangan Game Mobile Balita Cerdas yang menjelaskan secara mendasar mengenai basis konsep aplikasi, dan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun program aplikasi tersebut.

### 1.7.3 BAB III - METODE PENELITIAN

Pada bab Analisis dan Perancangan Sistem ini, membahas tentang sebuah analisis kelayakan sistem mengenai kasus yang diteliti meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan sistem dan pengembangan pengembangan sistem. Pada bab

ini juga mendiskripsikan tentang penelitian dan perancangan aplikasi Perancangan Game Mobile Balita Cerdas secara mendetail.

#### 1.7.4 BAB IV - HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan paparan implementasi dan pembahasan aplikasi Perancangan Game Mobile Balita Cerdas. Membahas mengenai urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung dan hasil akhir.

#### 1.7.5 BAB V - PENUTUP

Penutup, menyampaikan kesimpulan dari jawaban rumusan masalah yang terdapat di bab I dan yang sudah dibahas di bab III dan bab IV, sampai penggunaan dan pengembangan terhadap program aplikasi yang dibuat agar dapat berguna dan bermanfaat.