

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini mempengaruhi gaya hidup masyarakat luas. Salah satu perkembangan teknologi komunikasi adalah handphone. Dulunya handphone hanya digunakan untuk berkomunikasi antar sesama, kini penggunaan handphone tidak hanya digunakan untuk saling berkomunikasi. Handphone digunakan sebagai media hiburan, media informasi dan sebagai media pembelajaran. Handphone yang telah berkembang sedemikian rupa dikenal dengan sebutan smartphone.

Smartphone dapat digunakan untuk mendapatkan informasi secara cepat dan mudah, hal ini dikarenakan smartphone memiliki banyak fasilitas media online yang dapat memudahkan pengguna. Setiap smartphone memiliki sistem operasi yang berbeda. Salah satu sistem operasi yang berkembang sesuai dengan perkembangan smartphone saat ini adalah sistem operasi android.

Android adalah sistem operasi yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh berbagai macam gadget yang tentunya berbasis sistem operasi android. Sudah cukup banyak aplikasi yang tersedia pada smartphone berbasis android ini terutama aplikasi yang digunakan sebagai media hiburan dan media pembelajaran.

Di era modern ini, lagu untuk anak-anak kian menipis dan jarang dari mereka mengetahui seperti apa lagu yang memang diciptakan untuk anak-anak tersebut. Kebanyakan anak-anak zaman sekarang lebih mengetahui lagu-lagu untuk orang dewasa ketimbang lagu untuk anak-anak.

Untuk membantu anak-anak dalam mengetahui lagu-lagu yang memang diciptakan untuk mereka maka diperlukan alat bantu hiburan dan pembelajaran yang berisi tentang lagu-lagu untuk anak-anak. Oleh karena itu untuk dapat memenuhi kebutuhan pengguna, penyusun mempunyai ide untuk melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Kumpulan Lagu Anak-Anak Yang Dilengkapi Dengan Lirik Berbasis Android”. Pada aplikasi ini menyediakan lagu-lagu untuk anak-anak beserta liriknya yang dapat digunakan sebagai media hiburan dan pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penyusun merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat aplikasi kumpulan lagu anak-anak yang dilengkapi dengan lirik berbasis android yang dapat dijadikan sebagai media hiburan dan pembelajaran?

1.3. Batasan Masalah

Batasan dari masalah yang telah didapat adalah:

1. Lagu-lagu yang terdapat di dalam aplikasi mencakup lagu anak-anak yang sering dipelajari di *playgroup* yang merupakan lagu umum untuk anak-anak, tentunya lirik dari lagu tersebut menggunakan bahasa Indonesia.
2. Aplikasi ini dapat dijalankan minimal pada *smartphone* atau Tablet PC yang menggunakan sistem operasi android 2.2 (Froyo).
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan perangkat lunak Android Studio 2.0.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi yang berisi tentang lagu anak-anak berbasis android menggunakan aplikasi Android Studio 2.0.
2. Sebagai media hiburan dan pembelajaran bagi kalangan anak-anak mengenai lagu-lagu yang memang diciptakan untuk mereka.
3. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata Satu Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penyusun
 - 1.1 Penerapan ilmu yang diperoleh selama kuliah

1.2 Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata Satu Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.

2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

2.1 Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi dan perangkat lunak.

2.2 Sebagai referensi karya ilmiah pembuatan aplikasi mobile yang berbasis android.

3. Bagi Masyarakat Umum

3.1 Sebagai sarana menambah wawasan dan hiburan bagi orang tua dan anak-anak mengenai lagu anak-anak.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah:

1. Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah pengamatan secara langsung mengenai hal-hal yang akan diteliti dan digunakan dalam analisis dan penulisan skripsi ini yang diperoleh secara langsung maupun tidak langsung dengan meneliti data objek.

2. Studi Pustaka

Membaca dan menganalisa literature, buku, ataupun jurnal yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi.

3. Pengunduhan Data

Pengumpulan data-data yang berhubungan dengan masalah yang diteliti melalui media internet yang jelas sumbernya.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang Analisis Sistem, Perancangan Sistem, dan Perancangan Antarmuka pada aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan hasil – hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta pengimplementasian perangkat lunak yang telah dibuat.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan - kesimpulan dari proses pembuatan dan saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan kedepannya nanti.

