

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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 menang, sedangkan kejahatan dihukum dengan ganjaran yang sesuai. Namun ada beberapa berita rakyat yang kontroversial karena dianggap tidak layak untuk anak – anak.

Cerita daerah saat ini semakin tidak terlihat karena terkalahkan oleh beberapa hal seperti film, novel, dan cerita komik. Anak-anak sekarang tidak banyak yang tahu tentang cerita daerah terutama anak kecil. Sebenarnya cerita daerah memiliki banyak pesan moral.

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. Dengan adanya aplikasi ini maka diharapkan bisa membantu pengguna untuk mengetahui jenis-jenis dan banyaknya cerita daerah yang ada di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan keterangan diatas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi kumpulan cerita daerah berbasis android yang merupakan informasi tentang berbagai macam cerita daerah di Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai media informasi dan akan menampilkan beberapa gambar dan penjelasan cerita.
2. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan gambar(kartun) cerita dan penjelasan dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis android.
3. Aplikasi ini berbasis Android dengan menggunakan *software* Unity Game Engine.
4. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *handphone* atau tablet PC ber-*platform* Android.
5. Database SQLite hanya digunakan dalam pencarian.
6. *Software* Unity tidak bisa mengambil gambar dari database.



1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi kumpulan cerita daerah di Indonesia adalah untuk membudidayakan cerita daerah di Indonesia serta sebagai media pembelajaran bagi pengguna.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Pengguna Android dapat meningkatkan rasa cinta terhadap kebudayaan Indonesia.
2. Pengguna dapat membedakan ciri- ciri antara mitos dan sejarah.
3. Pengguna dapat menambah pengetahuan tentang bentuk dan jenis sastra asli Indonesia.
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

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data referensi yang akan digunakan berupa buku referensi dan internet.

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 system, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, dan juga menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

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.

