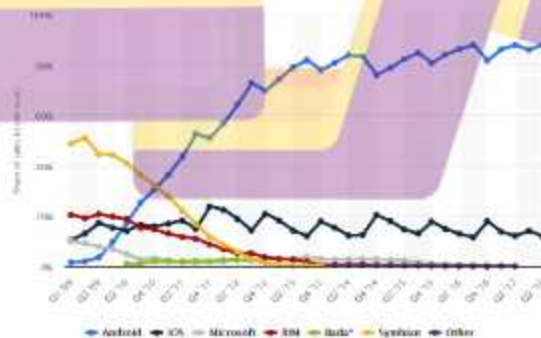


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era modern sekarang ini menjadikan orang semakin mudah menggunakan teknologi, khususnya pada teknologi informasi yang mempengaruhi industri *mobile devices* secara global terutama perangkat pintar yang disebut *smartphone*. Saat ini *smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, namun juga sebagai perangkat hiburan dikarenakan banyak fitur menarik tambahan yang dibenamkan seperti aplikasi multimedia, *game* hingga dapat melakukan koneksi internet. Sekarang hampir semua kalangan memiliki *smartphone*, mulai dari anak – anak hingga orang dewasa. Salah satu *smartphone* yang paling banyak digunakan saat ini adalah *smartphone* berbasis Android, dimana Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.



Gambar 1. 1 Pengguna Android dari tahun ke tahun

Pada saat ini, pembelajaran lebih dini sangat dianjurkan. Dalam proses pembelajaran pada anak dapat dilakukan dengan berbagai media tidak hanya melalui buku. Secara umum anak akan mudah merasa bosan terhadap suatu hal yang dikerjakan jika sudah tidak menarik lagi. Dengan menggunakan media teknologi dan aplikasi yang interaktif pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi anak – anak. Untuk mendukung efektifitas penggunaan media teknologi, dibutuhkan pengawasan orang tua atau orang dewasa agar pada saat menggunakan aplikasi pendamping bisa memberikan penjelasan, sehingga dengan cara ini kemampuan verbal anak juga akan semakin bertambah. Aplikasi ini dibuat sebagai sarana alternatif yang diharapkan menjadi media hiburan dan pengetahuan bagi anak. Dengan begitu bermain dan belajar akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Serta mempermudah dan mempercepat belajar dimana saja kapan saja menggunakan *smartphone*, *tablet* atau *iPad* pada anak – anak usia dini.

Dari penjelasan tersebut, penulis akan membuat aplikasi Android yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Play Yard Berbasis Android” untuk dijadikan skripsi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah “*Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran aplikasi Play Yard berbasis Android?*”

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan lebih terarah dan mencangkup terlalu luas, maka terdapat batasan – batasan pembahasan masalah yaitu :

- a) Perancangan aplikasi Play Yard hanya memfokuskan mengenai informasi pengenalan bentuk, pengenalan warna, pengenalan hewan, jenis buah.
- b) Metode pengembangan yang digunakan adalah *waterfall*.
- c) Aplikasi ini dikhususkan untuk anak usia dini umur 3 sampai 6 tahun.
- d) Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *Adobe Flash CS6* dan menggunakan *Bahasa Pemrograman ActionScript 3*.
- e) Aplikasi ini hanya dapat menampilkan materi.
- f) Aplikasi ini bersifat *Offline*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah meneliti pembuatan media pembelajaran informasi pada anak berbasis Android :

- a) Menciptakan aplikasi Android sebagai sarana alternatif media belajar anak usia dini.
- b) Menjadikan media hiburan dan pengetahuan bagi anak – anak.
- c) Syarat kelulusan gelar Sarjana pada program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Diharapkan dalam penelitian ini didapatkan sebuah aplikasi yang bermanfaat dan memudahkan anak – anak sebagai sarana alternatif media belajar dan hiburan.

## 1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Play Yard Berbasis Android.” ini adalah sebagai berikut:

### 1. Pengumpulan Data

#### a) Study Literatur

Pada tahap ini, metode yang dilakukan yaitu observasi, dengan mengumpulkan referensi dari beragam sumber seperti buku, jurnal, dan internet.

#### b) Observasi

Pada tahap ini, metode yang dilakukan yaitu observasi, dengan mengumpulkan referensi dari beragam sumber seperti buku, jurnal, dan internet.

### 2. Metode Analisis

Tahap analisis ini untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk mengembangkan sistem.

#### a) Analisis Kebutuhan

Menentukan gambaran perangkat yang akan dihasilkan ketika pengembang melaksanakan sebuah proyek.

#### b) Analisis Kelayakan

Ukuran akan seberapa menguntungkan pengembangan sistem tersebut.

### 3. Metode Perancangan

Pada proses ini dilakukan struktur navigasi. Antarmuka dan menentukan material collecting atau pengumpulan bahan – bahan lain nya.

### 4. Metode Testing

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi terhadap apa yang dibuat dengan metode *testing*. Lalu dilakukan *testing* untuk menguji kelayakan program yang dibuat dengan menggunakan metode *Blackbox*.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal – hal yang bersifat umum seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematis penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dijelaskan tentang dasar - dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis secara fungsional dan non-fungsional dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

**BAB IV      IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan hasil perancangan Aplikasi Play Yard, pengujian dan implementasi sistem yang telah dibuat.

**BAB V        PENUTUP**

Bab ini penulis akan memaparkan tentang kesimpulan dan serta sebagai bahan evaluasi penulis.

