

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputasi *mobile* telah meningkat pesat, hal ini ditandai dengan semakin banyaknya fungsi pada perangkat *mobile* tersebut. Ini menjadi sebuah evolusi perangkat *mobile* dalam hal ini adalah *handpone* yang ditandai lahirnya teknologi *smartphone* yang kemampuannya hampir mirip dengan sebuah personal komputer. *Smartphone* merupakan kelas baru dari teknologi telepon selular yang bisa memfasilitasi akses dan pemrosesan data dengan kekuatan komputasi yang signifikan, serta memiliki aplikasi manajemen data pribadi seperti yang dimiliki oleh PDA (*Personal Data Assistent*) berikut kemampuan komunikasi di beberapa akses jaringan *wireless*. [1]

Saat ini terdapat beberapa basis teknologi *smartphone* yang sudah populer dikalangan masyarakat diantaranya *Blackberry*, *iPhone*, *Symbian*, dan *Android*. *Android* merupakan subset perangkat lunak untuk *device mobile* yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti yang dirilis oleh Google. *Android* juga mampu teintegrasi dengan berbagai layanan Google seperti *Googlemaps*, dalam menampilkan sebuah informasi lokasi secara peta visual. Sedangkan *Android SDK (Software Development Kit)* menyediakan *tools* dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada *platform android* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*. *Android* dikembangkan dengan sangat *opensource* dan memberikan kemudahan bagi para pengembang untuk meningkatkan kreativitas dalam pengembangan aplikasi diatasnya. Dengan demikian, sistem operasi *Android* menjadi lebih populer digunakan. [2]

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2018 sebanyak 171,17 juta jiwa atau 64,8% dari total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa sudah menggunakan internet. Dari jumlah tersebut, sebanyak 150.62 juta jiwa atau 88% adalah

pengguna internet yang menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Dari data

survey tersebut juga, dinyatakan sebanyak 91% anak berusia 15-19 tahun sudah menggunakan internet. Survei ini menunjukkan bahwa betapa pesatnya perkembangan teknologi internet di Indonesia, terutama dalam hal kepemilikan *smartphone* pada kalangan remaja dan anak-anak. [3]

Maraknya penggunaan *smartphone* dikarenakan *smartphone* menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain *game*, menonton *video*, mendengarkan lagu, mengobrol dengan sesama, dan menjelajahi situs *web*. Penggunaan internet termasuk *smartphone* juga memiliki manfaat positif jika digunakan dengan baik dalam mempermudah komunikasi dan mengakses informasi, termasuk dalam media pembelajaran terutama bagi remaja dan anak-anak usia berkembang. Dengan menggunakan *smartphone*, anak akan lebih mudah mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar, tetapi tidak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan.[4]

Namun demikian, penggunaan *smartphone* secara berlanjut akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya. Tidak dipungkiri saat ini, anak lebih sering bermain *smartphone* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak, pola pikir mereka masih tidak stabil, memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *smartphone* ini sering sekali menimpa anak-anak, mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi. Maka dari itu, *smartphone* dapat memberikan pengaruh yang buruk bagi anak-anak.[4]

Salah satu dampak buruk dengan adanya aplikasi dan *games* yang ada pada *smartphone* adalah hilangnya budaya lokal seperti cerita rakyat. Buku cerita rakyat yang memuat banyak cerita menarik dan edukatif dirasa kurang menarik dan mulai ditinggalkan. Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang memiliki nilai-nilai yang patut dikembangkan dan dimanfaatkan untuk kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Cerita rakyat juga merupakan salah satu bentuk karya sastra lama yang paling diminati oleh anak-anak. Jalan cerita yang menarik akan membuat anak penasaran dan memicu rasa ingin tahu mereka. Rasa ingin tahu ini sangat penting bagi perkembangan intelektual anak. Penyampaian pesan moral bisa melalui nilai-nilai positif dalam isi cerita rakyat. [5]

Dengan adanya permasalahan kesenjangan budaya ini, penulis ingin membuat sebuah aplikasi *android* yang disajikan secara interaktif pada *smartphone* dan berisikan cerita rakyat untuk membantu pertumbuhan anak-anak sebagai salah satu solusi pelestarian budaya lokal. Penulis membuat aplikasi Cerita Rakyat ini juga karena sifat remaja dan anak-anak yang cenderung menginginkan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Aplikasi ini terlebih dahulu memuat tiga cerita rakyat dari Yogyakarta sebagai tahap awal pelestarian budaya sebelum melakukan *update* dengan menambah lebih banyak lagi cerita rakyat dari daerah lain. Dengan aplikasi ini, diharapkan bisa meningkatkan minat baca dan mendengarkan cerita rakyat anak serta mempermudah penyampaian pesan moral, sebab pesan moral sangat penting dalam pertumbuhan dan pembentukan karakter seorang anak.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi cerita rakyat yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan remaja dan anak-anak agar gemar membaca dan mendengarkan cerita rakyat?

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah dalam perancangan dan pembuatan aplikasi Cerita Rakyat ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi Cerita Rakyat ini adalah aplikasi yang berjalan di *smartphone* Android.
2. Aplikasi ini memuat tiga cerita rakyat yakni “Kisah Terbentuknya Candi Prambanan”, “Asal-usul Nyi Roro Kidul”, dan “Asal-usul Kali Gajah Wong”.
3. Software yang digunakan adalah Adobe Animate, Corel Draw, dan Adobe Audition.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat aplikasi pembelajaran interaktif yang memuat cerita rakyat untuk remaja dan anak-anak
2. Memasarkan aplikasi Cerita Rakyat interaktif yang telah dibuat melalui Google Play Store dengan target pasar remaja dan anak-anak di seluruh Indonesia.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah.
2. Membuat aplikasi yang bermanfaat dan bernilai jual.

##### **1.5.2 Manfaat Bagi Pengguna**

1. Menumbuhkan minat anak terhadap Cerita Rakyat
2. Dapat dijadikan sarana hiburan dan edukasi.
3. Membantu mengasah kreatifitas, kecerdasan dan pemahaman remaja dan anak-anak.

## **1.6 Metode Penelitian**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari generalisasi.[6]

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Studi Pustaka**

Merupakan metode pengumpulan data teori dari buku-buku, surat kabar, serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, kliping, jurnal) yang berkaitan dengan perancangan dan pembuatan aplikasi Cerita Rakyat berbasis *mobile*. Penulis melakukan hal ini dengan mencari sumber di perpustakaan dan toko buku.

#### **1.6.1.2 Metode Literatur**

Metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas di internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan aplikasi Cerita rakyat berbasis mobile.

#### **1.6.1.3 Metode Kuisiner**

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Dalam hal ini penulis melakukan pengumpulan data melalui kuisiner kepada beberapa masyarakat yang ada di Kota Yogyakarta untuk mendapatkan data penelitian terkait alur kerja sistem informasi dan fitur-fitur yang tersedia dalam penelitian ini. Metode ini dilakukan setelah aplikasi ini dibuat dan sudah bisa digunakan khalayak umum.

### 1.6.2 Metode Pengembangan

Proses pembuatan dan pengembangan aplikasi ini berdasarkan hasil dari Brainstorming, Storyline, dan Storyboard yang telah dibuat. Adapun langkah-langkahnya yaitu mendefinisikan masalah, study kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, dan implementasi sistem.[7]

### 1.6.3 Metode Testing

Tahap pengujian yang bertujuan agar aplikasi atau program dapat berjalan sesuai harapan. Pengetesan membutuhkan waktu. Test data harus disiapkan secara hati-hatikajian hasil test dan koreksi yng dibuat dalam aplikasi multimedia. Beberapa bagian sistem yang instan harus dirancang ulang untuk memperkecil resiko yang besar pada langkah ini. Metode uji coba dilakukan pada saat pembuatan dengan tujuan agar penulis mengumpulkan informasi untuk memperbaiki segala kesalahan dalam desain dan pemrograman. Uji coba aplikasi dilakukan pada perangkat android setelah aplikasi dibuat menjadi file apk.[7]

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk setiap bab adalah sebagai berikut :

## **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab I berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II          LANDASAN TEORI**

Bab II membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan aplikasi, serta menjelaskan tentang software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

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

Bab III menjelaskan tentang teknis analisis kebutuhan dan perancangan aplikasi.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

BAB IV berisi tentang penjelasan yang rinci dalam pembuatan aplikasi Cerita Rakyat interaktif berbasis android yang telah dibahas sebelumnya serta membahas publishing aplikasi dongeng interaktif hingga dapat diunduh dan digunakan banyak orang.

### **BAB V PENUTUP**

Bab V memuat kesimpulan dari hasil pengujian serta analisa saran yang akan disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisikan daftar sumber-sumber buku dan sumber informasi lainnya yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi ini.