

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi seperti saat ini, teknologi informasi telah berkembang sangat pesat khususnya di bidang *software*. Berbagai macam aplikasi dibuat oleh beberapa developer bertujuan untuk mempermudah kehidupan manusia. Berbagai aplikasi yang beredar disertai juga dengan banyaknya *platform* yang mendukung aplikasi tersebut, tidak berbeda juga dengan semakin bervariasi nya bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membuat sebuah aplikasi seperti java dan visual basic.

Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, tidak urung hal ini ikut mendorong perkembangan teknologi di bidang elektronik salah satunya yaitu ponsel. Dengan tingginya inovasi teknologi ponsel yang diberikan oleh pabrikan pembuat ponsel, saat ini ponsel tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, namun juga media hiburan dan pembelajaran. Hal inilah yang mendorong terciptanya *smartphone*, dimana *smartphone* dipergunakan untuk mempermudah penggunaan bagi *user*. Pada saat ini telah banyak bermunculan *platform* dengan berbagai sistem operasi untuk menunjang kinerja *smartphone* tersebut, seperti Apple dengan mengusung IOS, Blackberry dengan blackberry OS, dan yang terbaru *platform* yang menggunakan Android sebagai OS nya.

Penggunaan *smartphone* khususnya *platform* dengan OS berbasis android di Indonesia terhitung sangat tinggi, hal ini mengakibatkan beberapa sisi positif

dan negatif penggunaan *smartphone*. Banyak anak-anak lebih memanfaatkan *smartphone* untuk bermain game dibandingkan memanfaatkannya untuk memperoleh berbagai informasi, salah satunya informasi tentang pendidikan nilai budi pekerti yang dapat diterima dari berbagai cerita sahabat nabi Muhammad SAW, pada beberapa cerita sahabat nabi Muhammad SAW sesungguhnya banyak nilai positif yang dapat dipetik dari sana, berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka muncullah gagasan untuk menyusun skripsi dengan judul : “Kumpulan Cerita Islami Berbasis Android (study kasus TK Pertiwi II Kalibeber)”. Aplikasi ini diharapkan untuk memberikan pembelajaran kepada anak-anak khususnya usia dini, tentang nilai positif dalam kehidupan, hal ini perlu ditanamkan kepada anak-anak sejak dini agar kedepannya mereka bisa menjadi generasi penerus berahlak tinggi dan berkelakuan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka diperoleh rumusan masalah adalah sebagai berikut : Bagaimana membuat aplikasi berbasis android yang berisi tentang cerita islami yang sesuai untuk anak-anak pendidikan usia dini ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka untuk memfokuskan pembahasan diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

1. Dalam aplikasi membahas cerita islami para sahabat nabi Muhammad SAW yang dapat diambil nilai positif dan dapat di implementasikan dalam kehidupan .
2. *Software* yang digunakan Android Studio versi 2.30, Adobe Photoshop CS6, Corel DrawX7, SQL Lite 3.15.
3. Aplikasi ini dijalankan pada OS Android versi 4.0 ICS (Ice Cream Sandwich) keatas.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika “UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta”
2. Membangun aplikasi android yang bermanfaat untuk pembelajaran kepada anak-anak usia dini dalam mengenal cerita islami.
3. Mengimplementasikan ilmu yang didapat oleh penulis pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Menambah pengetahuan dalam bidang pemrograman *mobile* khususnya pembuatan aplikasi berbasis android.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah yang timbul atau dialami langsung oleh anak-anak dalam mengenal cerita islami para sahabat Nabi Muhammad SAW.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan melihat secara langsung dalam pengolahan data aplikasi android dalam pembelajaran kepada anak-anak usia dini dalam mengenal cerita islami para sahabat nabi Muhammad SAW.

3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang digunakan pada dalam penelitian ini adalah dengan studi *Literatur* seperti dengan mengumpulkan *literature*, buku-buku dan bacaan yang berhubungan dengan judul penelitian.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Analisis

Proses ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibangun, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

2. Perancangan

Merancang desain basis data, desain proses yang dapat dikerjakan oleh sistem, dan desain antarmuka user sistem.

3. Implementasi

Proses perubahan perancangan yang telah dibuat dalam bentuk kode pemrograman hingga menjadi sebuah aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang ingin dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas pengumpulan teori menjadi dasar pembuatan aplikasi dan software yang akan disusun .

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan perancangan software yang dibuat

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memberikan hasil-hasil dan tahapan- tahapan penelitian, dari mulai tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang dibuat.