

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.

Kesukaan anak muda pada saat ini terhadap cerita rakyat lokal semakin pudar. Cerita rakyat dari luar negeri lebih disukai misalnya saja putri salju atau cinderella. Lemahnya pamor cerita rakyat lokal ini mungkin dikarenakan pengenalan tentang cerita rakyat lokal yang kalah dengan cerita yang berasal dari luar negeri. Hal ini pula yang terjadi dalam lingkungan anak-anak yang berada di Nusa Tenggara Barat. Tidak semua masyarakat Nusa Tenggara Barat baik anak-anak maupun orang dewasa yang mengetahui cerita rakyat yang berasal dari Nusa Tenggara Barat sendiri. Misalnya ada masyarakat yang berasal dari Kabupaten Lombok Barat tidak tahu cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Sumbawa.

Smartphone berbasis *Android*, menjadi *gadget* yang banyak digunakan masyarakat dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Perkembangan teknologi *smartphone* didukung oleh *developer* aplikasi yang jumlahnya terus meningkat. Hal ini memperlihatkan bahwa teknologi dibidang pengembangan aplikasi berkembang dengan pesat. Dengan *smartphone* yang dikenal disemua kalangan baik dikalangan anak-anak, kaum muda maupun orangtua. Dengan adanya aplikasi ini maka diharapkan bisa membantu pengguna mengetahui cerita rakyat yang berasal dari Nusa Tenggara Barat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi cerita rakyat daerah Nusa Tenggara Barat berbasis *Android* dalam bentuk form?

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan yang diteliti dibatasi agar penelitian terfokus pada tujuan yang ingin dicapai. Batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat pada sistem operasi *Android* sehingga dimungkinkan hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis *Android*.
2. Aplikasi ini digunakan pada minimal sistem operasi versi *android 4.4 (Kitkat)*.
3. Aplikasi hanya memuat cerita rakyat yang berasal dari Nusa Tenggara Barat.
4. Aplikasi ini akan menampilkan cerita dan penjelasan dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis *Android*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun aplikasi cerita rakyat daerah Nusa Tenggara Barat yang dapat dijalankan di *smartphone* berbasis *Android*
2. Membuat aplikasi cerita rakyat daerah Nusa Tenggara Barat yang mudah digunakan dengan tampilan yang menarik.
3. Memudahkan dan memperkenalkan cerita rakyat dari Nusa Tenggara Barat kepada seluruh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Nusa Tenggara Barat itu sendiri.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Memberi kemudahan bagi masyarakat Indonesia untuk membaca cerita rakyat daerah Nusa Tenggara Barat kapan saja dan di mana saja.
2. Pengguna *Android* khususnya masyarakat Nusa Tenggara Barat dapat meningkatkan rasa cinta terhadap kebudayaan Indonesia.
3. Pengguna dapat mengambil pesan moral dari cerita tersebut.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Merupakan metode bagaimana cara membuat aplikasi cerita rakyat pada *android* dan mengamati aplikasi cerita rakyat yang sudah ada sebagai referensi.

2. Metode Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data yang bersumber dari literature, buku-buku pendukung yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dirancang.

1.6.2. Metode Analisis

Pada tahap analisis aplikasi Kumpulan Cerita Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat digunakan beberapa metode diantaranya:

1. Menggunakan analisis SWOT, yaitu metode perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (Strength), kelemahan (weakness), peluang (opportunities) dan ancaman (threats).

2. Analisis Kebutuhan Sistem

- a) Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem.

- b) Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan sistem.

1.6.3. Metode Perancangan

Metode ini dilakukan sebagai gambaran dalam merancang aplikasi Tahapan perancangan yang dilakukan yaitu menggunakan metode perancangan *Unified Modeling Language (UML)* yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*.

1.6.4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan dalam perancangan aplikasi ini terdiri dari perancangan (*desain*), pengumpulan bahan dan pembuatan aplikasi.

1.6.5. Metode Testing

Tahap testing merupakan tahap dimana aplikasi diuji, apakah masih ada kesalahan atau tidak sebelum akhirnya digunakan oleh *user*.

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 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 dalam penyusunan skripsi dan juga berisi tentang *tools/software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis dan perancangan yang menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai implementasi dan hasil-hasil yang diperoleh pada penelitian dan menguraikan uji coba program dari hasil penelitian beserta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan serta saran untuk pengembangan penelitian serupa yang akan datang.

