

## BAB I

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini semakin pesat terutama pada perangkat *mobile*. Banyak sekali orang yang sudah menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi yang memiliki banyak keunggulan. Fitur dalam *smartphone* yang bervariasi membuatnya bukan sekedar sebagai alat komunikasi, bermacam aplikasi dan game bahkan sangat menarik pengguna *smartphone* terutama anak-anak. Ada beberapa sistem operasi yang mendukung *smartphone* saat ini, sistem Android merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digemari para pengguna *smartphone* karena Android bersifat *open source* (sistem terbuka) sehingga banyak aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* ini.

Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *smartphone* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak usia dini akan membentuk perkembangan anak. *Smartphone* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak, sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone* memiliki dampak positif dan negatif yang dapat mempengaruhi tingkah laku dan sifat anak. Untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini. Selain itu diperlukan media edukasi yang membantu orang tua dalam mendampingi anak dalam tumbuh dan berkembang diluar kegiatan belajarnya disekolah.

Dengan semakin canggihnya *smartphone* saat ini, banyak yang memanfaatkan perangkat *smartphone* sebagai media edukasi dan media hiburan. Salah satu media edukasi sekaligus media hiburan adalah Dongeng atau cerita non - fiksi. Dongeng merupakan dunia khayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Dongeng juga merupakan salah satu bentuk karya sastra lama yang paling diminati oleh anak-anak. Kisah dongeng membawa pendengarnya terhanyut ke dalam dunia fantasi. Jalan cerita yang menarik akan membuat anak penasaran dan memicu rasa ingin tahunya. Rasa ingin tahu ini sangat penting bagi perkembangan intelektual anak. Penyampaian pesan moral bisa melalui nilai-nilai positif melalui isi dongeng, biasanya lebih di dengarkan anak. Namun dengan adanya aplikasi dan *games* yang ada pada *smartphone* dongeng mulai ditinggalkan. Buku dongeng yang memuat banyak cerita menarik dan edukatif dirasa kurang menarik lagi dibandingkan aplikasi dan game pada *smartphone*.

Dari kondisi ini aplikasi yang ingin penulis kembangkan ialah aplikasi dongeng pada android, yaitu sebuah aplikasi yang membantu perkembangan anak agar anak menjadi gemar membaca atau mendengarkan cerita yang disajikan dengan interaktif pada *smartphone*. Hal ini dikarenakan sifat anak-anak yang cenderung menginginkan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Dengan aplikasi ini diharapkan pengguna dapat meningkatkan minat membaca dongeng dan daya berfikir yang kreatif. Selain itu dongeng yang disajikan berisi pesan moral yang mudah dipahami anak. Pesan moral yang disampaikan dalam dongeng merupakan petunjuk bertingkah laku di masyarakat, ajaran baik dan buruk, tidak

boleh sombong, bermakna dan penuh suri tauladan. Melalui pesan moral juga dapat melatih perasan emosi, menghayati berbagai lakon di kehidupan manusia dan dapat berperan dalam proses pembentukan watak seorang anak.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi dongeng berbasis android yang dapat membantu perkembangan anak agar gemar membaca atau mendengar dan menarik minat anak terhadap dongeng?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan aplikasi dongeng interaktif ini diberikan beberapa batasan masalah, dengan tujuan pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain:

1. Aplikasi Dongeng Interaktif ini merupakan aplikasi yang berjalan di *smartphone* Android.
2. Aplikasi Dongeng Interaktif ini hanya memuat satu cerita dongeng yaitu "Kisah Dua Ayam Jantan".
3. Software yang digunakan yaitu Adobe Animate CC 2018, Adobe Illustrator CS 6, dan Adobe Audition CS 6.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi yang dapat memuat dongeng edukasi.

2. Memasarkan aplikasi dongeng interaktif yang telah dibuat melalui Google Playstore sehingga aplikasi yang telah dibuat dapat bermanfaat dan dinikmati oleh banyak orang.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

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

### **1.5.2 Manfaat Bagi Pengguna**

1. Menumbuhkan minat terhadap dongeng.
2. Dapat dijadikan sebagai sarana hiburan dan edukasi.
3. Membantu merangsang kecerdasan, kreatifitas dan pemahaman anak.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

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

Merupakan metode pengumpulan data terori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non mausia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitan, catatan, kliping, jurnal) yang berkaitan perancangan dan pembuatan aplikasi dongeng berbasis mobile.

#### **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 dongeng berbasis mobile.

### 1.6.1.3 Metode Kuesioner

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada beberapa responden untuk dijawab. Dalam hal ini penulis melakukan pengumpulan data melalui kuesioner kepada beberapa masyarakat yang ada di Kota Yogyakarta untuk mendapatkan data penilaian terkait alur kerja sistem informasi dan fitur-fitur yang tersedia dalam penelitian penulis ini.

### 1.6.2 Metode Pengembangan

Proses pembuatan dan pengembangan game ini berdasarkan hasil dari Brainstroming, Storyline, dan Storyboard yang telah dibuat. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Mendefinisikan Masalah.
2. Study Kelayakan.
3. Analisis Kebutuhan Sistem.
4. Merancang Konsep.
5. Mrancang Isi.
6. Merancang Naskah.
7. Merancang Grafik.
8. Implementasi Sistem.

### 1.6.3 Metode Testing

Tahap pengujian yang bertujuan supaya game/program dapat berjalan sesuai harapan. Untuk aplikasi ini, metode uji coba dilakukan pada saat pembuatan dengan tujuan agar penulis dapat mengumpulkan

informasi untuk memperbaiki segala kesalahan dalam desain dan pemrograman. Uji coba aplikasi dilakukan pada perangkat android setelah aplikasi dibuat menjadi file apk.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

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

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I berisi latar belakang, 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 lebih rinci dalam pembuatan aplikasi dongeng interaktif berbasis android yang telah dibahas pada bab sebelumnya serta membahas publishing aplikasi dongeng interaktif hingga dapat diunduh 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 sumber buku-buku dan sumber informasi lainnya yang menjadi acuan dalam pembuntan aplikasi ini.

