

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini perkembangan semakin pesat terutama pada perangkat mobile banyak sekali orang dewasa dan bahkan anak-anak yang sudah menggunakan smartphone sebagai alat komunikasi juga media belajar yang banyak memiliki keunggulan. Ada beberapa system operasi yang mendukung smartphone saat ini seperti Android OS, Windows, Mobile BlackBerry OS, dan Symbian OS. Sistem android merupakan salah satu sistem operasi yang banyak di gemari para pengguna smartphone karena android bersifat *open source* (sistem terbuka) sehingga banyak aplikasi yang dapat digunakan pada smartphone ini.

Saat ini smartphone yang beroperasi sistem android tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa saja anak-anak pun sudah sangat mahir menggunakannya. Untuk itu diperlukan aplikasi cerita kisah-kisah rasul bagi anak-anak yang dapat diakses oleh pengguna android.

Dengan Adanya aplikasi ini pengguna dapat dengan mudah membaca kisah-kisah rasul. Aplikasi ini berisi tentang perjalanan rasul dalam menyebarkan agama islam kepada umatnya. Aplikasi ini dirancang dapat menampilkan gambar dan suara yang bertujuan memudahkan pengguna untuk memahami isi cerita.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi kisah-kisah rasul bergambar yang interaktif dan edukatif bagi anak-anak?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan.

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai media belajar anak-anak yang akan menampilkan teks bergambar dan suara.
2. Pembelajaran hanya terbatas menampilkan teks gambar dan suara
3. Aplikasi ini hanya bebrapa kisah.
4. Aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh ponsel berbasis android.

## 1.4 Tujuan Masalah

1. Sebagai syarat kelulusan sarjana komputer di jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM.
2. Merancang dan membuat aplikasi cerita kisah-kisah rasul bergambar sebagai media belajar usia dini.
3. Untuk menghasilkan aplikasi interaktif dan menarik sehingga anak-anak semakin gemar membaca.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai media belajar anak-anak dalam mengenal cerita-cerita rasul dengan cara menyenangkan.
2. Menambahkan ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi informasi kedalam dunia pendidikan.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

#### 1. Studi Keputusan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data referensi yang akan digunakan berupa buku referensi, dokumen yang relevan, dan internet.

#### 2. Analisis Data

Dalam proses penulisan dan perancangan dilakukan analisi terhadap data yang mendukung pembuatan aplikasi cerita kisah-kisah rasul bergambar sebagai media belajar anak usia dini berbasis android.

#### 3. Merancang dan Megimplementasikan aplikasi

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat kedalam smartphone yang menggunakan sistem operasi android.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang rumusan masalah ,  
batasan masalah dan sistematika penulisan skripsi.

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

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan  
dalam penyusunan skripsi.

### **BAB III :ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi , analisa kebutuhan  
sistem dan analisis kelayakan sistem , selain itu dalam bab ini  
juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

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

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari hasil kerja  
serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat dalam  
perangkat smartphone.

### **BAB V :PENUTUP**

Bab ini kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran-saran  
yang membangun untuk menambahkan kesempurnaan aplikasi.