

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi belajar berhitung anak dengan pengenalan terhadap angka-angka ini diberi nama aplikasi "Belajar Berhitung Anak Balita". Aplikasi Belajar Berhitung Anak ini berorientasi pada pengenalan angka-angka terhadap anak balita dengan gambar yang disesuaikan dengan anak balita sehingga anak balita dapat menyerap dengan cepat pembelajaran yang disajikan aplikasi ini. Alasan pembuatan aplikasi ini karena ingin memudahkan para orang tua dalam mendidik anak balita dalam pengenalan angka-angka dan operasi matematika dasar kepada anak balita mereka.. Aplikasi ini menyediakan latihan matematika dasar dilengkapi dengan gambar yang lucu sehingga anak balita dapat belajar sambil bermain, sehingga anak balita tidak bosan dan dapat menyerap ilmu yang diajarkan kepada mereka melalui aplikasi ini. Selain itu aplikasi ini dilengkapi dengan musik ataupun lagu anak yang dapat mengiringi anak balita dalam belajar. Target aplikasi ini adalah orang tua yang memiliki anak balita dan juga memiliki gadget berbasis android.

Aplikasi "Belajar Berhitung Anak Balita" ini berbasis android, jadi bisa digunakan di hampir semua smartphone yang berbasis android. Android adalah platform terbuka untuk penggunaanya yang ingin mengembangkan atau

menambah aplikasi baru yang bisa digunakan di smartphone berbasis android. Di dalam smartphone berbasis android terdapat bermacam-macam aplikasi.

Maka aplikasi ini dibuat untuk menambah aplikasi yang ada di smartphone sebagai alat teknologi informasi yang canggih.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka dibuat rumusan masalah yang bisa diselesaikan, yaitu bagaimana membuat aplikasi “Belajar Berhitung Anak Balita” berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi “Belajar Berhitung Anak Balita” berbasis android ini, ada beberapa batasan masalah yang dibuat untuk memberikan pembahasan yang jelas. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tema aplikasi adalah belajar berhitung untuk anak balita dilengkapi dengan pengenalan angka dan background musik.
2. Aplikasi bisa diinstal pada smartphone android
3. Cara memainkan aplikasi ini dengan metode touchscreen, serta dengan tampilan aplikasi adalah portrait.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi “Belajar Berhitung Anak Balita” berbasis android.
2. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata Satu Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis:

1. Pembelajaran kembali atau menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memenuhi prasyarat kelulusan studi Strata Satu Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta:

1. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa mengenai pembuatan aplikasi “Belajar Berhitung Anak Balita”

berbasis android dalam bentuk laporan skripsi dan perangkat lunak.

1.5.3 Bagi Pengguna/User:

1. Sebagai sarana pembelajaran sekaligus permainan anak balita dalam mengenal angka dan ilmu matematika sederhana melalui aplikasi “Belajar Berhitung Anak Balita” berbasis android.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi “Belajar Berhitung Anak Balita” berbasis android ini, dalam menyusun laporan skripsi ini menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Metode ini dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi berbasis android sebagai referensi baik dari buku, internet, CD pembelajaran dan sumber lainnya.

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan tanya jawab kepada target pengguna aplikasi, tentang bagaimana cara yang disukai anak balita dalam belajar ilmu matematika dasar.

3. Evaluasi Aplikasi

Melakukan metode evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat, sudah sesuai dengan target atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang dasar-dasar/landasan teori yang bersangkutan/mendukung proses pembuatan aplikasi “Belajar Berhitung Anak Balita” berbasis android. Landasan teori ini adalah rangkuman hasil metode penelitian dengan daftar pustaka yang dilakukan oleh penulis.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan analisis dan perancangan pembuatan sistem aplikasi “Belajar Berhitung Anak Balita” berbasis android.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi perancangan aplikasi, pengujian serta menganalisa hasil uji coba program.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan yang merangkum pembuatan aplikasi “Belajar Berhitung Anak Balita” berbasis android dan saran untuk pengembangan aplikasi android ini lebih lanjut.

6. DAFTAR PUSTAKA

Menguraikan tentang keterangan literatur yang berupa buku, internet, CD pembelajaran, dan sumber teori lain yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan laporan skripsi ini.