

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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 di munculkan dalam cerita rakyat biasanya diwujudkan dalam bentuk hewan yang bisa berbicara, manusia, maupun makhluk mitos. Dalam cerita daerah kebaikan selalu dihargai dan menang, sedangkan kejahatan di hukum dengan ganjaran yang sesuai.

Kesukaan anak muda pada saat ini terhadap cerita rakyat lokal semakin pudar. Cerita rakyat dari luar negeri lebih disukai misalnya Snow White (Putri Salju) atau Cinderella. Lemahnya pamor cerita rakyat lokal ini mungkin dikarenakan publikasi tentang cerita rakyat lokal yang kalah dengan cerita rakyat yang berasal dari luar negeri[1]. Hal ini pula yang terjadi dalam lingkungan anak-anak yang berada di NTT. Tidak semua masyarakat NTT baik anak-anak maupun orang dewasa mengetahui cerita rakyat yang berasal dari NTT sendiri. Misalnya masyarakat yang berasal dari kabupaten Adonara tidak tahu cerita rakyat yang berasal dari kabupaten Sumba.

Perkembangan teknologi di dunia ini sangat berpengaruh bagi teknologi informasi, smartpone salah satunya. Smartpone adalah mobile versi terbaru

yang mempunyai fitur-fitur yang lebih dari smart dari ponsel sebelumnya, dan mempunyai spesifikasi hardware dan software yang lebih canggih. Smartphone sangat terkenal disemua kalangan baik di kalangan anak-anak, kaum muda maupun orangtua. Dengan adanya aplikasi ini maka diharapkan bisa membantu pengguna mengetahui cerita rakyat yang berasal dari Nusa Tenggara Timur.

Dari uraian diatas maka penulis mengangkat judul "*Cerita Rakyat NTT Berbasis Android*" sebagai judul skripsi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat aplikasi cerita rakyat berbasis android untuk mempopulerkan kembali cerita rakyat kepada masyarakat khususnya anak-anak Nusa Tenggara Timur?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di jelaskan diatas maka dibuatlah batasan-batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup peneliti agar tidak menyimpang dari permasalahan. Adapun batasan-batasan tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya memuat cerita rakyat yang berasal dari 21 kabupaten yang ada di Nusa Tenggara Timur.
2. Menggunakan *Android Studio*, *ADT (Android Development Tool)* dan *Android SDK(Software Development Kit)* sebagai tool untuk membuat aplikasi berbasis android.

3. Pengguna aplikasi adalah perangkat *mobile* yang memiliki sistem operasi *Android*.
4. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan umum dan khususnya para pelajar di NTT.
5. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan cerita rakyat dan penjelasan dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis *Android*
6. Aplikasi ini digunakan secara *offline* dan di *update* secara *online*.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Merancang dan membangun aplikasi cerita rakyat NTT yang dapat dijalankan di *smartphone* berbasis *Android* yang memiliki fitur :
  - a. *Quis*, untuk mengukur sejauh mana pemahaman pengguna setelah membaca cerita.
  - b. *Share*, untuk membantu promosi sekaligus mengenalkan cerita rakyat NTT kepada masyarakat luas.
2. Membuat kumpulan cerita rakyat NTT dalam bentuk aplikasi *mobile*.

Tujuandari penelitian ini adalah membantu pengguna mengetahui cerita rakyat yang berasal dari Nusa Tenggara Timur sehingga didapatkan tujuan yaitu :

1. Untuk mempermudah masyarakat mengakses cerita rakyat NTT terutama yang berada di daerah tersebut.

2. Mempermudah pengguna dalam mempelajari sejarah daerah NTT secara *mobile*.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sebelum mengemukakan dan merumuskan mekanisme pembuatan aplikasi pada skripsi ini, terlebih dahulu akan diterangkan sistematika penulisan yang akan dipergunakan dalam skripsi ini. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang gambaran umum penulisan skripsi, adapun ini yang terkandung dalam bab ini yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi-definisi yang digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

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

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

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan kedalam perangkat *smartphone*, pengujian dan hasil aplikasinya.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari keseluruhan isi laporan Skripsi serta saran yang disampaikan penulis untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini akan dicantumkan sumber-sumber referensi yang membantu dalam pembuatan laporan Skripsi.

