

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagian anak-anak di jaman sekarang memiliki masa kecil yang berbeda. Mereka lahir di era teknologi . *Gadget* seperti *smartphone* dan tablet sudah menjadi teman sehari-hari. Tak heran bila anak balita sudah mahir menggunakan *smartphone*/tablet untuk menonton kartun atau lagu kesayangannya. Sedangkan anak di atas lima tahun sudah lebih bisa memanfaatkan *gadget* untuk bermain game.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh *theAsianParent Insight* bersama *Samsung Kidstime* melalui *Mobile Device Usage Among Young Kids*, ada 2500 orang tua di Asia Tenggara yang menjadi responden pada survey ini dengan hasil survey diantaranya sebagai berikut :

- 1) 98% responden memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone*/tablet, dimana Singapura menempati urutan teratas untuk jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* orangtuanya.
- 2) Pada umumnya orang tua memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone*/tablet untuk keperluan edukasi. Selain itu alasan lainnya adalah untuk hiburan, pengenalan teknologi sejak dini, serta untuk membuat mereka tenang atau sibuk.

- 3) Orang tua sangat khawatir dengan konten yang tidak cocok untuk anak – anak, masalah kecanduan serta gangguan kesehatan jika digunakan dalam jangka panjang.

Beberapa hasil survey diatas menunjukkan bahwa betapa sadarnya orang tua akan risiko maupun manfaat penggunaan *smartphone*/tablet oleh anak-anak. Yang diharapkan oleh orang tua adalah membatasi penggunaan *smartphone*/tablet hanya untuk keperluan belajar.[1]

Salah satu tips cara mengatur pola konsumsi teknologi pada anak adalah mengajarkan anak menjadi pengguna yang bertanggung jawab dalam mengakses konten yang bermanfaat, seperti aplikasi aman yang memberikan hal positif. Aplikasi yang aman dalam hal ini dapat berupa game edukasi atau aplikasi edukasi untuk belajar, mengasah, dan melatih kreatifitas anak-anak. Hal tersebut menjadi latar belakang penulis dalam merancang aplikasi edukasi yang disajikan dalam skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI MOBILE “BELAJAR YUK...” BERBASIS ANDROID”**.

Aplikasi edukasi mobile “Belajar Yuk...” merupakan aplikasi mobile berbasis android yang dikembangkan berdasarkan kelompok usia 5-6 tahun. Materi yang disajikan dalam aplikasi ini mengambil poin-poin yang terdapat pada kurikulum Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Nomor 137 Tahun 2014. Pada aplikasi ini, anak-anak dapat mengenal lingkup perkembangan agama, fisik-motorik, dan kognitif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah bagaimana membuat Aplikasi Edukasi Mobile “Belajar Yuk...” Berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

- a. Aplikasi diperuntukkan anak usia 5-6 tahun.
- b. Aplikasi dibangun dengan menggunakan software Eclipse IDE dan bahasa pemrograman Java.
- c. Aplikasi berisi materi :
 - 1) Aspek agama, meliputi : Rukun Islam, Rukun Iman, dan Hari Besar Islam.
 - 2) Aspek fisik-motorik, meliputi : Meniru Bentuk.
 - 3) Aspek kognitif, meliputi : Mengenal Angka, Vokal dan Konsonan.
- d. Aplikasi belum dilengkapi *background* suara.
- e. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada Android OS minimal versi 4.2.2 (Jelly Bean).
- f. Aplikasi ini direkomendasikan untuk *smartphone*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

- a. Mengembangkan aplikasi belajar yang disesuaikan dengan usia anak 5-6 tahun.
- b. Referensi untuk orang tua dalam menyediakan aplikasi belajar untuk putra putrinya.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi dan perancangan aplikasi, penulis melakukan tahap-tahap metode penelitian sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah studi pustaka dengan memanfaatkan fasilitas, seperti menggunakan internet dan mengunjungi website yang terkait dengan aplikasi yang akan dirancang, membaca buku, dan karya ilmiah sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam penyusunan naskah skripsi.

b. Metode Analisis

Metode dengan melakukan analisis terhadap permasalahan dan membandingkan berbagai aplikasi untuk mendapatkan data yang mendukung dalam perancangan aplikasi yang sesuai dengan anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam hal ini adalah metode SWOT.

c. Metode Perancangan

Metode ini dilakukan dengan cara merancang sistem dengan menggunakan UML, merancang antarmuka dengan menggunakan Eclipse IDE, dan desain tema serta konten dengan menggunakan Adobe Photoshop.

d. Metode Pengembangan

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan proses pemrograman dengan menggunakan Eclipse IDE.

e. Metode Testing

Pada proses ini melakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dilakukan perbaikan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran menyeluruh tentang apa yang di uraikan dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan yang meliputi perancangan sistem, pembahasan listing program, dan uji coba aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dari seluruh isi laporan berdasarkan hasil dari rumusan masalah dan perancangan aplikasi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA