

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Sensory play* merupakan permainan yang melatih dan menggunakan satu indera atau lebih (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan peraba). Permainan ini berguna untuk mendorong anak belajar observasi, menstimulasi indera, dan membangun hubungan syaraf di otak. Dalam bukunya *Sensory Play : Play in EYFS* (Andrews UK Limited,2012), Sue Gasgoyn menjelaskan bahwa pengalaman sensori anak masa kini sangatlah terbatas, biasanya indera yang terstimulasi hanya penglihatan dan pendengaran (misalnya : menonton televisi atau bermain gadget) dan itupun sifatnya pasif karena anak hanya di-entertain oleh layar kaca depannya, atau kalaupun bergerak hanya jari jempol dan telunjuk saja yang semakin lemas dan lincah untuk bermain *game*. Lingkungan dan situasi bermain pun kian seragam dengan suhu ruangan yang di kondisikan sejuk selalu dan stimulasi bunyi serta bentuk yang artifisial dan di ulang-ulang.[1]

Banyak hal yang membuat anak-anak tidak bermain permainan *sensory*, salah satunya orang tua yang kurang pengetahuan tentang perkembangan sensori anak atau tentang cara permainan sensori itupun sendiri. Untuk mempermudah orang tua dalam mengetahui permainan *sensory* untuk anak maka dapat dilakukan dengan cara membuat aplikasi pembuatan informasi permainan sensori berbasis android. Pada aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis android yang memberikan informasi mengenai beraneka ragam *sensory play* sederhana dan cara

membuatnya. *Sensory play* yang akan di bahas yaitu *playdough*, penggunaan beras dan biji-bijian, *flubby jelly*, *waterbeads*, dan balon.

Berdasarkan Uraian di atas maka Peneliti mengambil judul penelitian “Pembuatan Informasi Permainan Sensori Berbasis Android” diharapkan dengan adanya penelitian ini orang tua akan lebih mengerti tentang permainan *Sensory* tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana cara membuat aplikasi pembuatan informasi permainan sensori kedalam sebuah aplikasi android sehingga pengguna dapat memahami informasi yang diperoleh?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap fokus pada pokok permasalahan, maka batasan pembuatan skripsi ini dibatasi pada :

1. Menampilkan cara pembuatan *sensory play* sederhana.
2. Aplikasi ini dijalankan secara *offline*.
3. Terdapat 5 jenis permainan *sensory play* yang akan di bahas yaitu *playdough*, penggunaan beras dan biji-bijian, *flubby jelly*, *waterbeads*, dan balon.
4. Aplikasi ini ditujukan pada orang dewasa sampai orangtua dan sudah bisa mengoperasikan perangkat android.

5. Metode pengembangan mengerjakan aplikasi tidak sampai distribusi mengupload aplikasi ke google play *developer*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi permainan sensori berbasis android yang bisa memberi informasi.
2. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, metode penelitian yang akan digunakan adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

##### 1. *Concept*

Dalam tahap ini adalah menentukan tujuan dan siapa pengguna aplikasi. Selain itu menentukan macam aplikasi dan tujuan aplikasi.

##### 2. *Design*

Tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

##### 3. *Material Collecting*

Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan *parallel* dengan tahap *assembly*.

#### 4. *Assembly*

Tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

#### 5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

#### 6. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

### 1.6 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang di gunakan dalam skripsi ini yaitu:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Menguraikan tentang konsep dasar aplikasi, android, konsep yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep aplikasi , sistem navigasi dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun didalam aplikasi.

**BAB IV : IMPLEMENTASI**

Membahas secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan aplikasi serta hasil *testing* dan implementasi dari aplikasi yang dibuat.

**BAB V : PENUTUP**

Berisikan kesimpulan, saran dan daftar pustaka.

