BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, sangat banyak budaya asing masuk dan berkembang di Indonesia. Mulai dari pakaian, makanan, gaya hidup sampai buku cerita anak juga di dominasi oleh budaya asing. Ini terbukti dari banyaknya anak-anak yang lebih mengenal cerita-cerita asing seperti Cinderella, Putri tidur, Pinokio dan cerita asing lainnya dari pada cerita-cerita dalam negeri seperti Timun Emas, Malin Kundang dan cerita rakyat lainnya. Semakin populernya cerita-cerita asing di Indonesia berimbas pada semakin langkanya cerita-cerita rakyat di kalangan masyarakat khusunya di lingkungan anak-anak Indonesia.

Pesatnya perkembangan teknologi mobile menghadirkan sebuah tren baru industri konten, yang mendorong penulis untuk membuat sebuah konten mobile bertema edukasi bagi anak-anak, yaitu perpustakaan cerita rakyat indonesia sebagai sarana edukasi anak berbasis android. Aplikasi ini dibuat untuk menghadirkan sebuah taman bacaan untuk anak-anak yang didominasi oleh cerita-cerita rakyat yang berasal dari seluruh provinsi yang ada di indonesia di dalam aplikasi mobile.

Konten ini dihadirkan selain untuk memperkaya bacaan anak dengan cerita-cerita rakyat Indonesia juga bertujuan untuk memberikan pembelajaran melalui cerita-cerita rakyat untuk anak-anak pemula melalui narasi dan kata-kata yang dikemas dalam sebuah cerita, selain itu, cerita rakyat ini memiliki nilai-nilai

luhur kebudayaan bangsa Indonesia dan pendidikan moral yang terdapat di setiap akhir cerita.

Hal yang menarik dari konten ini yaitu menghadirkan cerita rakyat dalam aplikasi mobile yaitu menggunakan *platform* android dengan alur cerita dan visualisasi yang menarik, tidak kalah pentingnya ditampilkan dalam bentuk kata dan narasi sebagai sarana edukasi melalui cerita-cerita rakyat bagi anak-anak pemula.

Penggunaan *platform* Android pada aplikasi ini didasari oleh operasi sistem yang terdapat pada android merupakan sistem operasi yang terbuka (*open source*) dan gratis. Keuntungan *open source*, yaitu banyak pengembang *software* yang bisa melihat dan memanfaatkan android serta bisa membuat/menciptakan aplikasi baru di dalamnya.

Berdasarkan uraian penjelasan latar belakang permasalahan diatas maka topik atau judul yang diambil dalam penelitian ini adalah "**Perpustakaan Cerita Rakyat Indonesia Menggunakan Kombinasi Kata Dan Narasi sebagai Sarana Edukasi Anak Berbasis Android**".

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam perancangan Aplikasi "Perpustakaan Cerita Rakyat" ini perlu di perhatikan beberapa hal yaitu:

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi konten multimedia yang terdiri dari animasi teks, narasi dan ilustrasi gambar.

2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi konten *mobile* yang bernilai edukasi dengan menggunakan cerita-cerita rakyat.
3. Bagaimana membangun aplikasi konten perpustakaan cerita rakyat dengan menggunakan *platform* android.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan proposal skripsi ini adalah untuk menghadirkan konten perpustakaan cerita rakyat Indonesia yang bernilai edukasi melalui media mobile khususnya *platform* android.

Adapun tujuan dari penulisan proposal skripsi ini adalah:

1. Membangun sebuah aplikasi konten multimedia yang terdiri dari animasi teks, narasi dan ilustrasi gambar.
2. Sebagai sarana Edukasi Anak yaitu dengan menggunakan cerita-cerita rakyat.
3. Memanfaatkan kemajuan teknologi mobile khususnya platform android yang sedang populer di masyarakat Indonesia untuk membangun sebuah aplikasi konten.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembangunan aplikasi ini, perlu diberikan beberapa batasan masalah agar mempermudah saat melakukan perancangan, batasan-batasan itu antara lain:

1. Aplikasi ini terdiri dari 3(tiga) kategori yaitu; Asal Usul Daerah, Legenda dan Kisah. Setiap kategori terdiri dari 2(dua) cerita sebagai *sample* dan untuk setiap cerita user dapat memilih untuk membaca sendiri atau menggunakan narasi yang telah disediakan di dalam aplikasi.
2. Setiap kata yang di narasikan akan diberi warna yang berbeda sebagai tanda kalau itu sedang dinarasikan, hal ini bertujuan untuk membantu user usia pemula untuk belajar membaca.
3. Aplikasi ini diutamakan untuk user usia pemula yaitu usia 3-6 tahun, namun secara fungsional orang tua (dewasa) tetap dilibatkan.
4. Semua cerita yang ada di dalam aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia dan merupakan cerita-cerita asli Indonesia.
5. Pemodelan sistem yang digunakan adalah *object oriented*.
6. Aplikasi ini dibuat dalam 2(dua) media, yaitu:
    a. Mobile sebagai *FrondEnd Application* yang berfungsi sebagai halaman user. Di halaman ini, user dapat memilih cerita yang diinginkan sesuai dengan kategori yang ada
    b. Web sebagai *BackEnd Application* yang berfungsi sebagai halaman Admin. Di halaman ini, Admin dapat menambah, mengedit maupun menghapus data yang ada.
7. Konten perpustakaan cerita rakyat dibuat dengan menggunakan sistem Graphical User Interface (GUI).
8. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java & Java Script untuk versi mobile, Java Script dan html untuk versi web.

9. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan melalui handphone android dan atau android emulator.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan akurat.

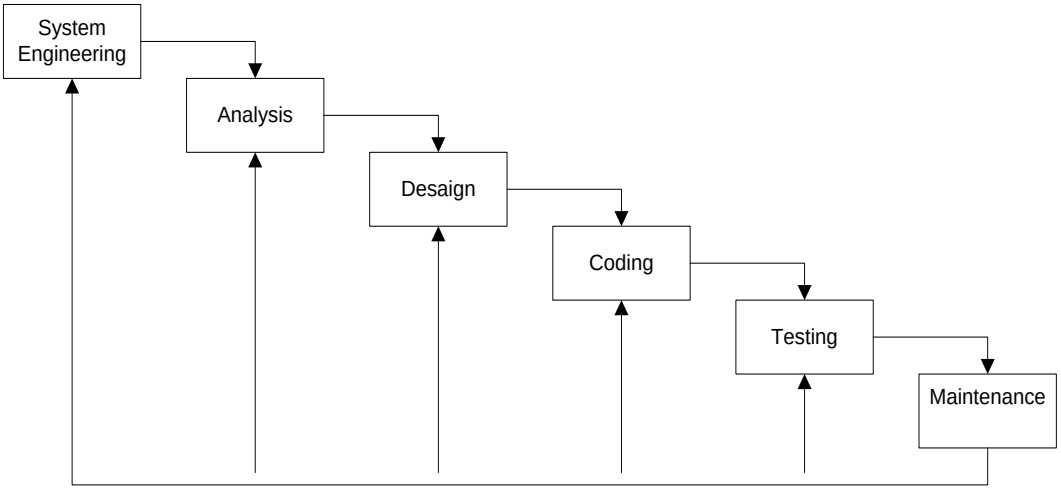
Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu:

1. Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah dengan cara mempelajari, meneliti dan menelah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

2. Tahap pengembangan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yaitu meliputi beberapa proses diantaranya:



Gambar 1.1 Model Pengembangan Sistem *Waterfall*

a. *System engineering*

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan dibangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

b. *System Analysis* (Analisis)

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

c. *System Design* (Perancangan)

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehinggga mudah diwujudkan pada saat pemprograman.

d. System Coding (Pengkodean)

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

e. System Testing (Pengujian)

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

f. System Maintenance (Pemeliharaan)

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembagunan sistem serta perancangan sistem yang dikembangkan pada aplikasi konten perpustakaan cerita rakyat di android.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi sistem yang dibangun , ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.