BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini membuat manusia menjadi hebat dalam setiap menggunakan teknologi canggih. Dengan perkembangan teknlogi yang kian maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan aktivitas untuk selalu mendukung seluruh produktivitas. Dengan segala aktifitas yang semakin padat dan sibuk membuat orang semakin memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Walaupun perangkat *mobile* merupakan *small device* dengan layar penyajian yang sangat terbatas, tetapi penyajian informasinya pun tidak kalah optimal layaknya informasi yang diakses dari *personal computer*,tergantung bagaimana cara penyajiannya .

Teknologi *mobile* telah mengambil peranan yang sangat penting dalam berbagai bidang pada kehidupan manusia, salah satunya telepon seluler atau *handphone* yang sudahmenjadi tren pada masyarakat saat ini. Telepon seluler atau *handphone* bukan termasuk barang mewah lagi. Bahkan sudah menjadi kebutuhan primer yang

digunakan untuk komunikasi dan pertukaran informasi. Dari kemajuan teknologi yang pesat saat ini telepon seluler atau *handphone* juga bukan hanya sebagai media untuk berkomunikasi saja, tetapi sudah memiliki kelebihan masing – masing. Salah satu contoh telepon seluler yg sedang berkembang di masyarakat saat ini mayoritas menggunakan dan didukung oleh sistem operasi android.

Android adalah sistem operasi berbasis linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* atau *tablet pc*. Android sendiri menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang digunakan oleh bermacam piranti bergerak.

Berdasarkan pada penelitian yang penulis teliti di perpustakaan kabupaten bandung khususnya anak SD & SMP. Buku Cerita Anak menjadi primadona anak sekolahan tingkat SD & SMP. Namun buku cerita tersebut ternyata diminati juga kalangan masyarakat. Sehingga buku cerita ini masih sangat terbatas dalam penyediaan buku cerita tersebut. Sebagian besar pengunjung yang dari sekolah selalu mengantri dan rela berebutan dengan teman-temannya karena buku ceritanya sudah di pinjam atau di baca oleh pengunjung. Dengan demikian, peneliti ada keinginan untuk mengembangkan suatu aplikasi khusus untuk anak-anak sekolahan yang berada di dalam perpustakaan tersebut. Dalam pengembangan aplikasi ini, penulis akan

menerapkan judul dari hasil penelitian tersebut yang dirancang untuk perangkat mobile yang menggunakan system android dan akan diberi nama **APLIKASI CERITA ANAK PADA PERANGKAT MOBILE BERBASIS ANDROID .**

1.2 Identifikasi Masalah & Rumusan Masalah

Sebagai kajian terhadap latar belakang terhadap munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa mengidentifikasi masalah menjadi sebuah beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah adalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut :

1. Para pembaca harus rela mengantri dan menunggu ketika buku ceritanya sedang di baca oleh pengunjung lainnya.
2. Buku Cerita tersebut isinya banyak dan tebal sehingga membuat anak menjadi malas membacanya.

3. Membagikan aplikasi secara gratis bagi anggota perpustakaan yang sudah mendaftar dan bagi non anggota harus membeli aplikasi tersebut.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari masalah yang telah di idenifikasi di atas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun suatu Aplikasi Cerita Anak Di Perpustakaan Kabupaten Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android agar mudah di gunakan, dimengerti dan dapat dimanfaatkan oleh para pembaca
2. Bagaimana pengujian Aplikasi Cerita Anak Di Perpustakaan Kabupaten Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android
3. Bagaimana Implementasi Aplikasi Cerita Anak Di Perpustakaan Kabupaten Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun budaya membaca di perpustakaan agar lebih di sukai khususnya cerita yang saat ini di gemari oleh semua orang yaitu anak sekolah seperti SD, SMP maupun kalangan masyarakat. Adapun maksud lain dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Mengembangkan aplikasi cerita anak berbasis mobile berplafrorm OS Android.
b. Para Pengunjung khususnya anak SD, SMP maupun masyarakat lainnya dapat membaca Aplikasi tersebut di semua perangkat mobile berbasis android .
c. Sebagai layanan informasi kepada masyarakat setempat dan membudidayakan membaca.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat *Aplikasi Cerita Anak Di Perpustakaan Kabupaten Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android* yang mudah

dimengerti penggunaannya, mudah dibaca dan dapat dimanfaatkan oleh semua orang baik itu dari tingkat Sekolah hingga tingkat Usia Tua.

2. Untuk menguji *Aplikasi Cerita Anak Di Perpustakaan Kabupaten Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android* .
3. Untuk mengimplementasikan *Aplikasi Cerita Anak Di Perpustakaan Kabupaten Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android* .

1.3.3 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis ini dapat berguna bagi pihak Masyarakat, Pengunjung Perpustakaan, Staff Perpustakaan, Kepala Bag. Perpustakaan dan Pemda Kab.Bandung sebagai sarana beredukasi.

1.3.4 Kegunaan Akademis

Secara akademis, tentu saja dapat memberikan pengetahuan dari berbagai pihak dari hasil penelitian ini, diantaranya :

a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti terutama yang berhubungan dengan teknologi informasi, dan dapat mengaplikasikannya langsung di lapangan.

b. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung dalam pengembangan ***Aplikasi Cerita Anak Di Perpustakaan Kabupaten Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android*** khususnya di lingkungan **Universitas Komputer Indonesia.**

c. Bagi penyusun, dapat menambah wawasan dan pemahaman untuk meningkatkan dalam membuat aplikasi mobile ini menggunakan bahasa pemograman java.

d. Bagi Pengunjung, Aplikasi ini sangat mudah digunakan dimana saja asalkan perangkat mobile tersebut ber-OS Android seperti *Tablet* maupun *Smartphone.*

1.4 Batasan Masalah

Pada pembahasan dalam pembuatan *Aplikasi Cerita Anak Di Perpustakaan Kabupaten Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android,* penulis berupaya menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah – masalah ini sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa Java dengan IDE ECLIPSE ADT JAVA (Satu bundle dengan ADT) yang disertai dengan plugin Android didalamnya.
2. Fitur Aplikasi ini hanya mengenai tentang Aplikasi Cerita Anak Berbasis Android dan terdiri dari 3 Kategori, yaitu: Dongeng Anak, Cerita Rakyat dan Fabel.
3. Aplikasi ini dibuat dengan spesifikasi minimum Smartphone Android versi 2.3 (Gingerbead)
4. Aplikasi ini dibuat khusus untuk smartphone / tablet android dengan layar 3,7 inch dengan resolusi 480 x 800 pixel.

1.5 Lokasi & Waktu Penelitian

1.5.1 Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di lokasi Pemda Kab.Bandung yang bertempat di perpustakaan umum kabupaten bandung di bawah pengawasan BAPAPSI dan beralamat di Jl. Raya Soreang KM.17, Soreang, Kab.Bandung.

1.5.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di BAPAPSI Perpustakaan Umum Kabupaten Bandung yang berlokasi di Jln. Raya Soreang Km. 17 Tlp.(022) 5896657, Soreang, Kab.Bandung . Sedangkan jadwal penelitian dilakukan selama 2 bulan.

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Tahun 2012							
		Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi								
2	Pengumpulan Data								
3	Perancangan Aplikasi								
4	Pembuatan Aplikasi (Coding Program)								
5	Testing (Pengujian)								