BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan bidang yang mengalami perkembangan sangat pesat termasuk didalamnya arus informasi, dari waktu ke waktu sejumlah informasi berkembang terhadap hal-hal yang sedang terjadi. Secara umum setiap individu selalu berusaha untuk melakukan kegiatan dengan cepat, praktis dan fleksibel. *Smartphone* merupakan salah satu perangkat yang mendukung perkembangan teknologi dan informasi tersebut. Dengan adanya *Smartphone* pengguna teknologi tidak hanya dapat melakukan komunikasi tetapi juga dapat memperoleh berbagai informasi kapan saja dan dimana saja.

Seiring berkembangnya teknologi *Smartphone* tingkat kebutuhan manusia akan mengaksesnya semakin beragam. dari aplikasi memasak yang berguna untuk ibu-ibu yang senang memasak, lalu ada pula aplikasi kamus serta ada aplikasi majalah yang baru-baru ini sering kita lihat di layar kaca kita, dan masih banyak lagi aplikasi menarik lainnya dengan segudang informasi yang diberikan dimana tujuan aplikasi yang terdapat pada *Smartphone* ini untuk mempermudah pengguna untuk mencari kebutuhan informasi “Hanya Dalam Genggaman”

Di masa sekarang ini ketika anak-anak seumuran 3-8 tahun menggunakan *Smartphone* mereka lebih gemar bermain *Video Games* daripada membaca. Padahal dengan membaca seseorang tidak hanya dapat menambah pengetahuan melainkan dapat meningkatkan kualitas hidupnya, yaitu dengan membaca cerita-cerita seperti dongeng hewan (fabel) / cerita rakyat yang berisi banyak nilai-nilai moral.

Namun ternyata aplikasi-aplikasi yang beredar sekarang ini kurang memberikan minat anak-anak Indonesia untuk membaca, karena kebanyakan aplikasi tersebut tidak memberikan gaya gambar,suara dan ilustrasi yang lucu atau yang sifatnya cenderung *Happy-positive face* sedangkan kebanyakan anak-anak menyukai suara-suara seperti halnya *Video Games* yang dapat membuatnya senang ketika mendengarkan suara-suara dan gerakan-gerakan yang belum pernah mereka lihat dan dengar. Disamping itu Aplikasi yang ada sekarang ini masih menggunakan fitur pencarian yang biasa dan kurang efisien dalam pencarian cerita untuk seumuran anak-anak.

Berdasarkan Permasalahan tersebut maka dibutuhkan aplikasi yang portable dan dapat di bawa-bawa ketika ingin dibaca. Aplikasi ini akan diterapkan mengikuti perkembangan *platform* teknologi *mobile* saat ini, yaitu diterapkan kedalam *platform* android.

Oleh karena itu dalam penelitian ini mengangkat judul yaitu "Aplikasi Kumpulan Cerita Untuk Anak Indonesia Berbasis Sistem operasi android" Sebagai judul skripsi.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dijabarkan mengenai identifikasi masalah dan rumusan masalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang ditemukan antara lain adalah:

1. Kurang Menariknya tampilan aplikasi yang beredar di pasaran sehingga membuat anak-anak enggan untuk membaca dan lebih memelih untuk bermain *Video Games* Ketika Menggunakan Perangkat *Smartphone.*
2. Belum efektifnya pencarian judul cerita pada aplikasi cerita anak yang sudah beredar di pasaran dikarenakan informasi yang ditampilkan kurang lengkap.
3. Buku cerita anak yang beredar sekarang banyak didominasi oleh cerita-cerita dari luar negeri. Memang ceritanya bagus tetapi kadang sedikit kurang sesuai dengan budaya di Indonesia.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi permasalahan diatas makan rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang sebuah Aplikasi *mobile* berupa buku cerita digital untuk anak yang menarik sehingga pembaca tertarik untuk membaca cerita.
2. Bagaimana cara merancang sebuah Aplikasi *mobile* berbasis android dengan fitur pencarian yang cepat dan efisien.
3. Bagaimana cara aplikasi ini agar menjadi sebuah bacaan yang layak dibaca sesuai dengan budaya Indonesia.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud

Berdasarkan rumusan masalah yang ingin dipecahkan dan mendapatkan jawaban diatas, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun Aplikasi buku cerita untuk anak Indonesia kedalam sebuah aplikasi *mobile* berbasis android.

Adapun tujuan yang ingin dicapai antara lain sebagai berikut:

1. Untuk merancang sebuah Aplikasi *mobile* berupa buku cerita anak sehingga pembaca tertarik untuk membaca cerita dibanding bermain *Video games.*

2. Untuk merancang sebuah Aplikasi *mobile* berbasis android dengan fitur pencarian yang cepat dan efisien dan mudah dimengerti oleh seumuran anak-anak.
3. Untuk menjadikan sebuah bacaan yang layak dibaca sesuai dengan budaya Indonesia.

1.3.2 Tujuan

Diharapkan dengan terciptanya aplikasi buku Kumpulan Cerita Untuk Anak Indonesia ini, anak- anak akan menjadi senang membaca daripada bermain *Video Games* dan dapat menggemari Cerita Indonesia serta bisa belajar dari pelajaran-pelajaran moral di dalamnya. Kehadiran Aplikasi Kumpulan Cerita Anak yang baik diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta pada diri anak- anak akan Cerita dalam negeri sejak dini. Sekaligus Aplikasi Kumpulan Cerita Anak ini diharapkan dapat menambah jajaran koleksi cerita dongeng dalam negeri dengan tampilan yang menarik dan fitur pencarian cerita yang efisien berbasis android.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik dari segi praktis maupun dari segi akademis yaitu :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Bagi Penulis sendiri Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis serta dapat lebih memahami lebih dalam, khususnya dalam hal pembuatan dan pengembangan aplikasi sehingga kelak dapat digunakan baik dalam teori maupun prakteknya.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan pembelajaran anak anak untuk mengembangkan nalurinya khususnya dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak akan kebaikan/keburukan dalam cerita sejak usia mereka masih kanak-kanak dan penulis menerapkan nya melalui aplikasi *mobile* yang sedang diminati oleh masyarakat baru-baru ini.

1.5 Batasan Masalah

- Aplikasi ini Berbasis sistem operasi android versi 2.2 *Froyo.*
- Aplikasi ini Dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan HTML, PHP dan menggunakan Tools IDE Eclipse untuk diterapkan pada *Smartphone* berbasis android.
- Aplikasi ini menggunakan sistem rating cerita untuk mengetahui cerita terpopuler, sistem rating tersebut menggunakan poin disetiap bintangnya.

- Pada aplikasi ini terdapat kumpulan cerita anak yaitu cerita rakyat, dongeng binatang (fabel) yang sesuai dengan kebudayaan indonesia.
- Aplikasi ini dibuat menggunakan sistem *online updater* sehingga harus update ke versi terbaru dan menggunakan database berbasis *web-server.*

1.6 Waktu Penelitian

Berikut adalah tabel pelaksanaan penelitian :

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Tahapan Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data												
	Observasi												
	Wawancara												
2	Analisis Sistem												
	Analisis Kebutuhan												
	Analisis Solusi												
3	Perancangan Sistem												
	Pembuatan UML												
	Pembuatan Kasus												
4	Pengembangan Sistem												
	Identifikasi												
	Membuat												
	Menguji *Prototype*												
	Memperbaiki												
	Mengembangkan												