BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah semakin cepat dan pesat, hampir seluruh aspek kehidupan berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi tidak lagi menjadi suatu yang baru ditengah masyarakat karena masyarakat telah banyak memanfaatkan teknologi informasi dalam menjalani aktivitas sehari – harinya. Dan dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat, seseorang dapat lebih mudah memperoleh informasi.

Kemajuan teknologi yang pesat berpengaruh pada perkembangan perangkat mobile hingga saat ini, sehingga pengguna mobile semakin memasyarakat. Perkembangan ini sangat membantu dalam menyajikan informasi yang cepat dan efisien dengan pengaksesan melalui perangkat mobile tersebut. Dengan kemajuan teknologi ini lahirlah sistem operasi mobile yang disebut dengan “Android”. Android adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Kemajuan teknologi harus dirasakan dan bermanfaat bagi setiap orang, khususnya dalam bidang pendidikan bagi anak – anak di usia belajar membaca (5-7 tahun), Tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak di bawah usia sekolah (usia pra-sekolah) pada saat ini sebenarnya juga sudah cukup mampu menerima materi pelajaran yang biasa diterima anak-anak usia sekolah (taman kanak-kanak), tentunya dengan bentuk penyajian yang disesuaikan dengan daya tangkap anak usia pra-sekolah. Tentunya harus ada pihak yang menyediakan waktu untuk selalu membimbing, mengajari, dan mengarahkan anak ke arah pertumbuhan yang benar.

Sudah seharusnya anak yang akan bersekolah di sekolah formal(sekolah dasar) memiliki dasar – dasar seperti mengenal huruf agar mampu membaca dengan baik. Kemampuan membaca dan berhitung dapat menentukan kualitas seseorang, semakin banyak membaca dapat menjadikan seseorang memiliki ilmu pengetahuan luas, bijaksana, dan memilik nilai-nilai lebih dibandingkan orang yang tidak membaca sama sekali, sedikit membaca atau hanya membaca bacaan tidak berkualitas. Baca atau membaca dapat dirtikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf, dalam suatu tulisan atau bacaan, bahkan gambar.

Belajar berhitung tidak kalah penting, matematika adalah dasar dari ilmu lain yang saling berkaitan, belajar berhitung sejak usia dini dapat meningkatkan berfikir secara logis dan sistematis pada anak, ini dapat membantu proses pengamatan terhadap benda benda kongkrit, gambar -

gambar, dan angka yang terdapat di sekitar anak. Belajar berhitung juga dapat meningkatkan daya konsentrasi dan ketelitian pada anak.

Dengan perkembangan teknologi dibidang android saat ini maka pelajaran belajar membaca dapat dilakukan lebih menyenangkan, karena anak – anak di era modern saat ini lebih menyukai bermain dengan *gadgetnya* daripada membca buku yang dirasa membosankan. Untuk menyiasati ini maka harus dibuat alternatif belajar bagi anak agar dapat menumbuhkan minat belajar membaca pada anak.

Dari hasil pemaparan diatas bahwa harus adanya altrnatif yang efektif, jika anak lebih suka bermain dengan gadgetnya dari pada buku, maka akan lebih baik jika menghadirkan pembelajaran membaca pada gedget mereka daripada memaksa anak untuk belajar dari buku, alasan inilah yang mendorong untuk dibuat aplikasi edukasi yang membuat anak dapat belajar melalu gedget mereka.

Aplikasi ini akan mengahdirkan fitur – fitur seperti mengenal huruf dan melengkapi kata. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak dalam belajar membaca dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan uraian penjelasan latar belakang permasalahan diatas maka topik atau judul yang diambil dalam penelitian ini adalah "**Perancangan Apliaksi Edukasi Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Maslah

Berikut identifikasi masalahnya:

1. Kurangnya media bagi anak dalam belajar membaca.
2. Masih dirasa kurangnya alternatif dalam proses belajar pada anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan dapat di uraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem belajar membaca bagi anak usia dini yang ada saat ini ?
2. Bagaimana merancang Apliaksi Edukasi Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android.
3. Bagaimana menguji Perancangan Apliaksi Edukasi Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android.
4. Bagaimana mengimplementasikan Perancangan Apliaksi Edukasi Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

1. Menyediakan media baru bagi anak usia dini dalam belajar.
2. Memberikan alternative lain dalam penanganan masalah belajar membaca pada anak usia dini.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem pembelajaran bagi Apliaksi Edukasi Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android.
2. Untuk merancang Apliaksi Edukasi Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android.
3. Untuk menguji Apliaksi Edukasi Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android.
4. Untuk Mengimplementasikan Apliaksi Edukasi Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

a. Bagi Universitas

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademika.

b. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pemahamana tentang Pemahaman penulis tentang keilmuan di bidang aplikasi mobile khususnya berbasis android.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis diharapkan peneltian ini dapat memberikan manfaat Diantaranya:

1. Memberikan suatu pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak usia dini.
2. Memberikan alternative lain bagi anak usia dini untuk belajar membaca , dengan mengunakan teknologi saat ini.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembatasan masalah ini dapat dilakukan secara terarah dan tercapai tujuannya, maka perlu ditetapkan batasan dari masalah yang akan dibahas:

1. Aplikasi yang dirancang adalah aplikasi yang berbasis android.
2. Aplikasi ini bersifat *offline*.
3. Aplikasi ini mengajarkan anak berusia dini belajar membaca.
4. Aplikasi ini berisikan gambar, suara dan teks.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Peneltian yang berlangsung disekolah Taman Kanak - Kanak (TK) Nuraini JL Bojong Koneng, No. 84 RT 04 RW 06, Kel. Cempaka Kec. Andir Bandung. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 13 Maret 2014 sampai dengan selesai

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	Maret 2014		April 2014				Mei 2014				Juni 2014	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	**Mendengarkan Kebutuhan User**												
	a. Mengumpulkan Data (Survey,Wawancara, Observasi)												
	b. *Menganalisa Kebutuhan*												
2	**Perancangan Prototype Software**												
	A. Perancangan Proses												
	B. Perancangan Data												
	C. Perancangan Program												
3	**Pengujian Prototype Software**												
	A. Pengujian Protoype Software												
	B. Evaluasi Prototype												

1.7 Sistematika Penulisan

Guna memahami lebih jelas laporan Skripsi ini, dilakukan dengan cara mengelompokkan materi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I (PENDAHULUAN) : Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat

penelitian, ruang lingkup penelitian, waktu dan tempat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II (LANDASAN TEORI) : Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, dan website yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB III (OBJEK DAN METODE PENELITIAN) : Bab ini berisikan gambaran dan sejarah singkat Umbara Trans, struktur organisasi, pembahasan tugas dan wewenang, permasalahan yang dihadapi, alternatif pemecahan masalah, analisa proses, UML (*Unified Modelling* Language) sistem yang berjalan.

BAB IV (HASIL DAN PEMBAHASAN) : Bab ini menjelaskan analisa sistem yang diusulkan dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) melalui program Visual Paradigm 6.4, yaitu *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram* dan Diagram lainnya, rancangan basis data, *screen shot* dari sistem yang diimplementasikan, rancangan perangkat sistem yang diusulkan, serta pengujian sistem yang diusulkan

BAB V (KESIMPULAN DAN SARAN) :Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya**.**