

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat Indonesia merupakan cerita khas Indonesia yang disampaikan kepada anak-anak secara turun menurun dari generasi ke generasi. Banyak cara yang digunakan oleh orang tua untuk mengenalkan cerita rakyat Indonesia kepada anak. Salah satunya adalah dengan membacakan cerita rakyat Indonesia sebelum tidur. Bertujuan untuk menanamkan suri teladan dan mengenalkan budaya bangsa Indonesia yang terkandung dalam cerita rakyat Indonesia dan memberi dampak positif terhadap perkembangan anak terkait dengan kemampuan berfikir dan bernalar. Namun seiring berkembangnya jaman, budaya mendongeng mulai tergusur oleh perkembangan teknologi [1].

Di sisi lain perkembangan teknologi saat ini yang sangat berpengaruh adalah televisi dan *gadget*. Sekarang ini banyak stasiun televisi yang menayangkan sinetron dan kartun dari luar negeri sedangkan *gadget* memberikan *games* menarik yang digemari oleh anak-anak. Hal ini mengakibatkan memudarnya ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat Indonesia.

Melalui penggabungan cerita rakyat Indonesia, animasi, suara, dan *mini games* dalam sebuah aplikasi Android diharapkan dapat meningkatkan minat baca terhadap cerita rakyat Indonesia. Cerita yang akan diangkat pada aplikasi ini adalah legenda Danau Toba karena banyak terdapat pesan moral didalamnya. Tipe *mini games* yang digunakan adalah *casual games* agar pengguna dapat memainkan *games* tanpa keahlian tertentu untuk melanjutkan cerita.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menambah ketertarikan anak terhadap cerita rakyat Indonesia?
2. Bagaimana agar seorang anak mampu mengambil kesimpulan makna positif atau pesan moral dari Cerita Rakyat tersebut?

1.3 Tujuan

Tujuh proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang mempunyai kemampuan:

1. Menggabungkan cerita rakyat Indonesia dengan gambar, suara, dan *mini games* pada platform Android.
2. Menyediakan petikan pesan moral setelah anak selesai membaca Cerita Rakyat Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

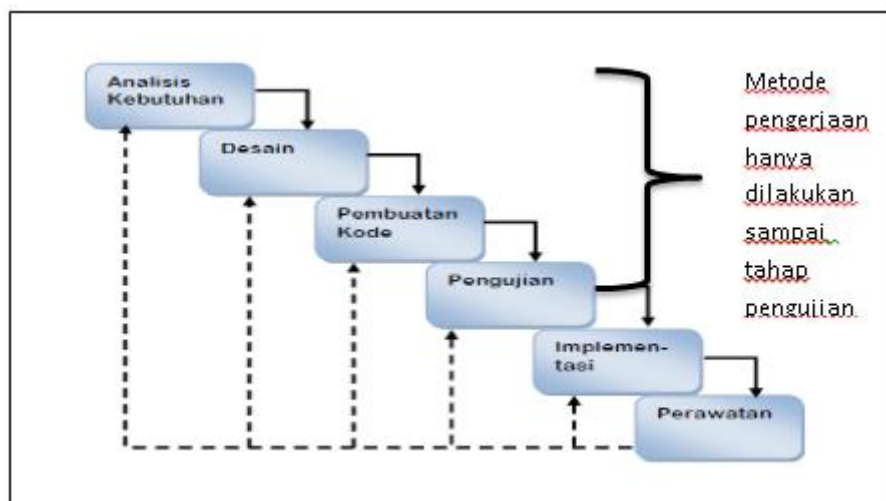
1. Aplikasi ini digunakan di Android dengan menggunakan sistem operasi Android 4.2.2 (KitKat).
2. Aplikasi ini hanya memiliki 1 cerita, yaitu Legenda Danau Toba.
3. Aplikasi ini ditujukan bagi anak berusia 5-7 tahun.
4. Aplikasi ini menyediakan 3 *mini games*.
5. Proyek ini hanya akan dilakukan sampai tahap pengujian.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia Berbasis Android adalah sebuah sistem aplikasi yang dirancang untuk menumbuhkan minat baca, rasa pengetahuan, dan ketertarikan terhadap cerita rakyat di Indonesia khususnya anak-anak. Dalam aplikasi ini pengguna tidak hanya membaca cerita melainkan dapat berinteraksi dengan *mini games* yang ada pada halaman tertentu. Juga terdapat suara dan gambar yang menambah ketertarikan pengguna dalam menggunakan aplikasi berbasis Android ini. Aplikasi berbasis Android ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam membangun aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*. *Waterfall model* adalah salah satu model pengembangan *software*, dimana kemajuan suatu proses dipandang sebagai air terjun yang terus mengalir kebawah di mana proses tahap kedua tidak bisa dikerjakan sebelum proses tahap pertama diselesaikan. Tahap-tahap pengembangan *waterfall model* adalah:



Gambar1. 1 Metode Waterfall [2].

a. Analisis Kebutuhan (*Requirement Definitions*)

Melakukan studi komparasi terhadap aplikasi sejenis, sehingga mendapatkan ide untuk membuat aplikasi cerita rakyat Indonesia dan informasi media bahwa telah memudarnya budaya mendongeng pada masyarakat, selain itu dibutuhkan *software* pendukung untuk membangun aplikasi seperti Eclipse ADT, Adobe Illustrator, dan Photoshop.

b. Desain (*Software Design*)

Pada tahap ini mulai merancang membuat pemodelan alur cerita pemodelan proses dengan menggunakan *UseCase* dan menggunakan *mock-up*.

c. Pembuatan kode (*Coding*)

Untuk tahapan *coding* merupakan implementasi dari analisis kebutuhan dan desain setelah dibuat dan disetujui *user*. Dalam penerapannya akan menggunakan Java.

d. Pengujian (*System Testing*)

Pengujian aplikasi Android ini dilakukan untuk memastikan apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan yang sudah dirancang. Pengujian ini juga digunakan untuk menemukan kesalahan yang ada pada aplikasi seperti, *input*, proses dan *output* (*black box testing*).

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel1. 1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir.

| Kegiatan | Tahun 2016 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|------------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|
| | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Analisis Kebutuhan | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Desain | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | |
| Pembuatan Kode | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| Pengujian | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |