

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Laju perkembangan teknologi informasi ini mempengaruhi hampir di seluruh aspek kehidupan tidak terkecuali di bidang pendidikan dan di bidang teknologi seluler. Salah satunya adalah LBS (Location Based Service) adalah layanan berbasis lokasi atau istilah umum yang sering digunakan untuk menggambarkan teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat pengguna. Layanan ini menggunakan teknologi global positioning service (GPS).

Permasalahan yang sering terjadi di era sekarang adalah banyaknya anak-anak sekarang yang tidak mengetahui cerita rakyat di luar daerah mereka. Hal itu disebabkan karena di era sekarang anak-anak lebih menyukai bermain smartphone mereka dari pada membaca buku.

Solusi yang dicoba untuk menyelesaikan masalah di atas adalah membuat aplikasi cerita rakyat dengan metode location based service. Dengan aplikasi ini anak-anak dapat membaca cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia menggunakan smartphone mereka. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan mengangkat judul **“Aplikasi Cerita Rakyat Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Location Based Service”**

sebagai judul skripsi. dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat membuat ketertarikan dan memberikan nilai edukasi bagi anak-anak melalui aplikasi mobile berupa cerita rakyat.

1.2 Perumusan masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara membuat aplikasi berbasis android menggunakan metode location based services.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari aplikasi ini antara lain :

- a. Membuat aplikasi cerita rakyat dengan menampilkan gambar.
- b. Merancang aplikasi mobile berbasis android yang mudah dimengerti oleh anak-anak dan orang tua.
- c. Membuat aplikasi cerita rakyat yang edukatif agar anak-anak yang membacanya dapat memahami isi cerita rakyat tersebut.

1.3.2 Manfaat

Dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

a. Bagi Anak-Anak

- 1) Berguna untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan dengan mengenal salah satu warisan budaya Indonesia yaitu cerita rakyat.
- 2) Berguna untuk mengambil nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Orang Tua dan Masyarakat Umum

- 1) Berguna sebagai media pembelajaran kepada anak-anak dalam pengenalan salah satu warisan budaya Indonesia.
- 2) Sebagai salah contoh nilai moral yang dapat diberikan kepada anak-anak untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Penulis

- 1) Diharapkan lebih memahami dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi baik dalam teori maupun prakteknya.

- 2) Sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Teknik Informatika jenjang Sarjana(S1) pada Universitas Stikubank Semarang.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah bagaimana cara-cara yang digunakan oleh peneliti dalam mencari serta mengumpulkan data-data penelitiannya.

Data-data dari penelitian ini dapat diperoleh melalui sumber antara lain:

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data dari suatu informasi, maka metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Metode Observasi

Dalam membuat aplikasi ini,metode penelitian yang dilakukan oleh penulis berupa pengamatan interaksi langsung dengan pengguna baik anak-anak,dan orang tua.

- b. Metode Studi Pustaka

Metode yang dilakukan sebagai suatu bahan referensi dengan cara mencari bahan yang mendukung dalam pendefisian masalah melalui jurnal-jurnal, buku-buku dan internet.

1.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Berdasarkan metode penelitian yang ada, penulis akan menggunakan metode location based service.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Akhir dari penelitian dimaksudkan dapat memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang sedang di jalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir dapat di uraikan sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, perumusan maslaah , batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

b. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang penelितhan-penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. Penelitian-penelitian ini melandasi penelitian yang sedang dilakukan.

c. Bab III Analisa dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang bagaimana penulis menganalisis dan merancang suatu aplikasi pada penelitian ini.

d. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang semua hasil dari penelitian yang sudah dikerjakan dan pembahasan yang ada dipenelitian yang sedang dilakukan.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.