

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada zaman modern ini, banyak pengaruhnya terhadap masyarakat terutama anak-anak. Salah satunya budaya permainan tradisional yang saat ini mulai dilupakan oleh anak-anak. Padahal nilai-nilai kebudayaan sudah terkikis sejak zaman dahulu dan sebagai citra bangsa Indonesia. Seiring dengan banyaknya anak-anak yang menggunakan *smartphone* android, maka diperlukan pemanfaatan android untuk membantu anak-anak dalam mengenal budaya permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah salah satu pembelajaran, menumbuhkan sikap demokrasi pancasila, karena pada dasarnya semua permainan tradisional adalah “*dari anak, untuk anak, dan oleh anak*”. Menumbuhkan sikap memimpin, karena dalam permainan tradisional, anak-anak yang mengatur, mereka pulalah yang diatur, dan mereka membuat peraturan sendiri. Semangat dan jiwa kebersamaan dalam merupakan dasar dari permainan tradisional. Bandingkan dengan permainan anak-anak masa sekarang yang sarat dan didominasi teknologi.

[17]

Aplikasi dalam bentuk *mobile* merupakan salah satu kemajuan teknologi yang saat ini banyak diminati oleh pengguna *smartphone* khususnya anak-anak. Peluang untuk menghidupkan kembali budaya permainan tradisional memang sangat sulit di kondisi sekarang, namun masih ada cara agar anak-anak dapat mengenal permainan tradisional dengan cara menyajikan informasi permainan tradisional dalam bentuk gambar dan tulisan-tulisan.

Berdasarkan uraian dari permasalahan yang ada, maka diperlukan rancangan aplikasi berbasis *mobile*, agar bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk anak-anak dalam memahami budaya permainan tradisional di Indonesia. Oleh karena itu, diambilah topik yang akan membahas lebih lanjut untuk tugas akhir dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak-anak di Indonesia Berbasis *Mobile*”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pengamatan dan penelitian permasalahan, yang menjadi rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun aplikasi ensiklopedia permainan tradisional anak-anak di Indonesia berbasis *mobile* yang mampu memberikan informasi mengenai permainan tradisional kepada pengguna?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari dilakukannya pembangunan aplikasi berbasis *mobile* ini pada intinya adalah untuk memberikan informasi berupa teks, gambar, dan video mengenai permainan tradisional yang ada di Indonesia agar pengguna mengetahui berbagai macam permainan tradisional yang ada di Indonesia serta cara melakukan permainannya.

#### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berisi permainan tradisional yang ada di Indonesia berdasarkan 4 kategori yaitu permainan *outdoor*, *indoor*, 17 agustusan, dan pengundian.
2. Aplikasi ini berisi informasi permainan yang berupa teks, gambar, dan video.
3. Aplikasi ini berbasis *mobile* android.
4. Aplikasi ini menggunakan metode pengembangan RUP dan metode pengembangan berorientasi objek.

#### 1.5 *State of The Art*

Berikut ini adalah penelitian yang telah dilakukan dan memiliki korelasi yang searah dengan penelitian yang dibahas, antara lain:

Arzan Muharom, dkk (2013) tentang “Pengembangan Aplikasi Sunda Berbasis Android Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD)”. Penelitian ini berisikan adanya fitur budaya sunda yang dapat membuat pengguna aplikasi sunda nantinya selain dapat belajar bahasa sunda juga dapat mengetahui serta memahami budaya lokal. Kelebihan dari sistem ini yaitu penambahan fitur budaya sunda pada aplikasi kamus bahasa sunda yang telah dilakukan dapat melengkapi fitur pada aplikasi sunda sebelumnya, selain itu pula fitur budaya sunda dibutuhkan pengguna sesuai dengan hasil kuisioner sebesar 73,6%.

Henry Arifin, dkk (2013) tentang “Rancang Bangun Aplikasi Budaya Cina Berbasis Sistem Operasi Android”. Penelitian ini berisikan tentang pembuatan

aplikasi mengenai informasi kebudayaan Cina. Kelebihan dalam penelitian ini terdapat quis di dalam aplikasi ini.

Ekaprana Wijaya (2013) tentang “Ensiklopedia *Mobile* Pakem Batik Nusantara Pada *Platform* Android”. Penelitian ini membahas mengenai aplikasi Materi Ensiklopedia *Mobile* Pakem Batik Nusantara yang berupa rangkuman singkat teori-teori dasar batik Nusantara seperti Pengertian Batik, Perlengkapan Membatik, Proses Membatik, Corak Batik, Motif Batik dan Penyebaran Batik. Kelebihan dari penelitian ini dalam aplikasi yang dibuat terdapat unsur multimedia yang interaktif dan informatif.

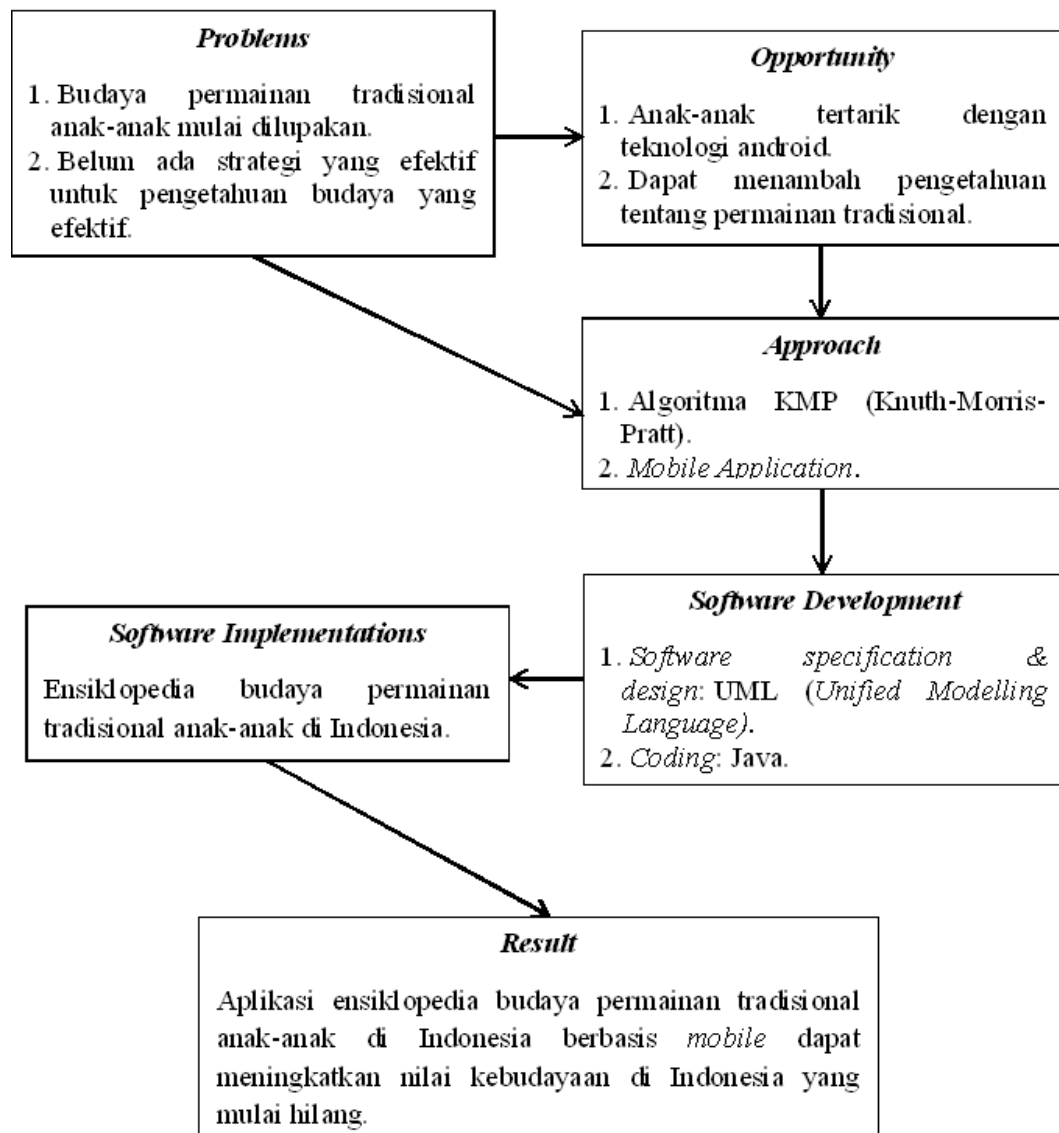




uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG

## 1.6 Kerangka Pemikiran



**Gambar 1.1** Kerangka Pemikiran

## 1.7 Metodologi Penelitian

Guna mendapatkan data yang diperlukan untuk membantu dalam penyusunan tugas akhir yang akan dibangun, maka digunakan metodologi sebagai berikut:

### 1. Teknik Analisis

Analisis dilakukan dengan cara melakukan tukar pendapat baik dengan dosen pembimbing, komunitas, maupun dengan teman guna mendapatkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan.

### 2. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data ini yaitu studi literatur merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari literatur, paket modul dan panduan, internet, buku-buku yang dianggap perlu untuk lebih mempertajam konsep dan teori yang mendukung permasalahan yang dibahas.

### 3. Teknik Penyelesaian Masalah

Sebelum beranjak ke pembuatan program, tentu akan dilakukan sebuah perancangan terlebih dahulu, dan metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini ialah metode UML (*Unified Modelling Language*). Sistem ini akan berbasis *mobile*, sehingga menggunakan bahasa pemrograman java dan basisdata MySQL.

## 1.8 Metode Pengembangan

Adapun untuk pembuatan aplikasinya menggunakan metode RUP, sebagai berikut:

RUP (*Rational Unified Process*) merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practises* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak.

Pada pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan RUP karena RUP menggunakan konsep *object oriented*, dengan aktifitas yang berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Language* (UML). RUP mengakomodasi perubahan kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan untuk mengubah dan menambah fitur tanpa adanya tahap pengulangan dibandingkan waterfall, sehingga memaksa untuk tetap fokus pada kebutuhan yang lebih penting. Selain itu, pengembangan perangkat lunak dapat diperbaiki seiring proses pengembangan perangkat lunak.

Pada tahap pengembangannya, RUP memiliki empat fase. Berikut tahapan-tahapan pembangunan sistem menggunakan metode RUP :

### 1) *Inception* / Insepsi

Pada tahap ini pengembang mendefinisikan batasan kegiatan, melakukan analisis kebutuhan *user*, dan melakukan perancangan awal perangkat lunak.

### 2) *Elaboration* / Elaborasi

Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat lunak mulai dari menspesifikasikan fitur perangkat lunak hingga perilisan dari perangkat lunak.



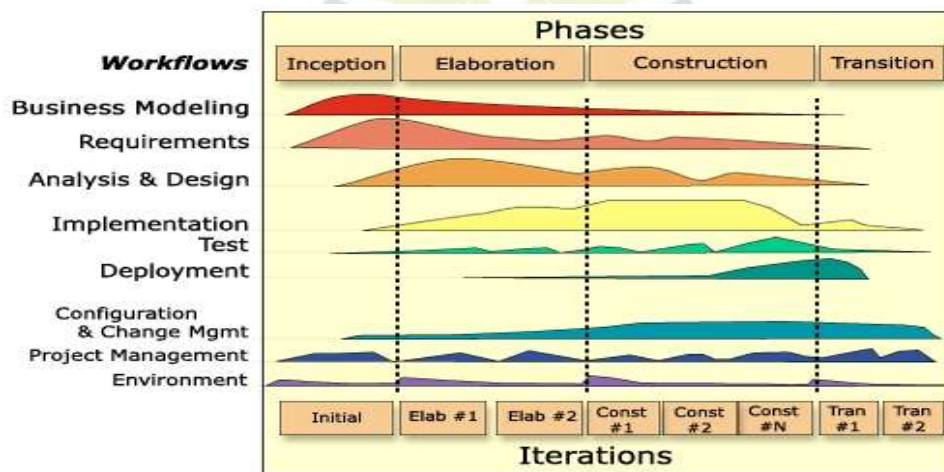
### 3) *Construction* / konstruksi

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian rancangan perangkat lunak. pada akhir tahap ini, perangkat lunak versi akhir yang sudah disetujui administrator dirilis beserta dokumentasi perangkat lunak. Melakukan sedeteran iterasi, pada setiap iterasi akan melibatkan proses analisa, desain, implementasi dan *testing*.

### 4) *Transition* / transisi

Membuat apa yang sudah dimodelkan menjadi suatu produk jadi, dalam fase ini dilakukan *performance testing*, membuat dokumentasi tambahan.

Pada gambar 1.2 berikut menggambarkan arsitektur *Rational Unified Process* (RUP).



**Gambar 1.2** Arsitektur *Rational Unified Process* [4]

## 1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari tiap bab dalam laporan tugas akhir ini bertujuan untuk mendapatkan keterarahan dan sistemasi dalam penulisan sehingga mudah dipahami, adapun sistematika secara umum dari penulisan laporan ini adalah:

## BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar yang memberikan gambaran mengenai permasalahan-permasalahan yang kemudian akan dibahas pada bab-bab selanjutnya. Terdapat delapan pokok bahasan dalam bab ini, yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, *state of the art*, kerangka pemikiran, metodologi, dan sistematika penulisan.

## BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam analisa permasalahan yang ada, dan juga teori-teori yang digunakan dalam perancangan dan implementasi.

## BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis dari permasalahan yang ada saat ini dan analisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pembuatan desain dari sistem dengan mengacu pada analisis yang telah dibahas. Desain sistem yang akan dijelaskan terbagi menjadi tiga bagian, meliputi desain *user interface*, desain data dan desain proses.

## BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang spesifikasi aplikasi, kebutuhan aplikasi, implementasi aplikasi, dan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi yang dibangun.

## BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut dalam upaya memperbaiki kelemahan pada aplikasi guna untuk mendapatkan hasil kinerja aplikasi yang lebih baik dan pengembangan program selanjutnya.