

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk karakter suatu bangsa. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan suatu negara adalah pendidikan masyarakatnya. Pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan bermanfaat untuk kemajuan bangsa. Di Indonesia, pemerintah mencanangkan program wajib belajar 9 tahun, sekolah gratis dan dana bantuan operasional sekolah sebagai usaha-usaha agar masyarakat bisa mengenyam pendidikan. Pendidikan bagi anak-anak merupakan hal yang penting. Pendidikan mengarahkan anak-anak supaya bisa menggapai cita-citanya. Cita-cita anak biasanya dalam bentuk profesi, seperti menjadi dokter, pilot, guru dan lain-lain.

Pengenalan profesi sejak dini sangatlah penting, mengacu pada pendapat DR Tjut Rifameutia, MA, Psi (2015) mengatakan bahwa pengenalan profesi bagi anak sangat penting. Alasannya, karena dengan begitu anak-anak bisa tahu berbagai profesi yang ada dan dia bisa menghargai semua profesi itu. Pengenalan sejak dini tersebut akan lebih efektif pengaruhnya daripada pengenalan yang dilakukan pada usia remaja atau bahkan dewasa.

Saat ini, perkembangan teknologi di bidang komputer semakin pesat. Perkembangan tersebut juga diikuti dengan semakin banyaknya

pengguna *komputer*, *laptop* dan *smartphone*. Kemajuan di bidang komputerisasi tersebut dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengenalkan profesi kepada anak-anak sejak dini. Karena *smartphone* telah menjadi bagian hidup dari masyarakat saat ini, tidak hanya orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak. Hal ini dapat dilihat dari berkembangnya *software- software* dengan program tertentu dalam bentuk Aplikasi interaktif untuk membantu pembelajaran anak usia dini. Metode yang ditampilkan pun bermacam-macam, ada yang menggunakan metode bernyanyi, bercerita, permainan atau bahkan kombinasi dari beberapa metode tadi dan tentunya dikemas secara interaktif dan menyenangkan bagi anak.

Dengan menggunakan aplikasi berbasis multimedia, anak-anak dapat belajar ragam profesi dengan lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, pengguna juga dapat menggunakan media ini kapan saja dan dimana saja dengan bantuan *smartphone*. Melihat permasalahan tersebut penulis berupaya untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi dengan judul “MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PROFESI UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian tugas akhir ini adalah:

- a. Bagaimana cara mengenalkan profesi kepada anak usia dini dengan menarik?

- b. Bagaimana membuat aplikasi pengenalan profesi kepada anak usia dini?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Informasi yang akan ditampilkan dalam aplikasi ini adalah nama dan detail profesi.
- b. Pembuatan aplikasi *game* interaktif untuk pengenalan profesi kepada anak usia dini.
- c. Aplikasi yang dibuat menggunakan *Software Unity* dan dikembangkan pada *Sistem Operasi Android*.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengenalkan profesi dengan menggunakan aplikasi berbasis android.
- b. Membuat aplikasi pengenalan profesi berbasis multimedia pada sistem operasi android.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mendapatkan informasi tentang profesi secara mudah, cepat dan praktis dengan menggunakan sistem digital pada teknologi android sehingga pembaca dapat menggunakannya dimana saja dan kapan saja.

## 1.6 Metode penelitian

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini adalah metode rekayasa perangkat lunak multimedia versi Luther-Sutopo. (2012)

Tahapannya adalah sebagai berikut :

### 1. *Concept*

Tahapan *concept* merupakan tahap untuk menentukan tujuan dari pembuatan aplikasi, informasi pengguna dan macam aplikasi ( informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain) juga menentukan tujuan dari pembuatan aplikasi.

### 2. *Design*

*Design* atau perencanaan adalah tahap untuk menentukan spesifikasi secara rinci mengenai aplikasi, gaya dan kebutuhan lain yang akan diperlukan dalam pembuatan aplikasi tersebut.

### 3. *Material Collecting*

Tahap pengumpulan bahan atau *material collecting* adalah tahap untuk melakukan pengumpulan bahan yang akan dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi, seperti gambar, animasi, suara dan audio.

### 4. *Assembly*

*Assembly* atau pembuatan adalah tahap dimana semua bahan yang sudah terkumpul disatukan untuk diproses menjadi sebuah aplikasi yang dibuat berdasarkan tahapan *design*.

### 5. *Testing*

Tahapan *testing* dilakukan setelah tahap pembuatan (*Assembly*) dan seluruh data setelah selesai dimasukkan ke dalam aplikasi, tahapan ini dimaksudkan untuk menguji apakah masih terdapat kesalahan atau tidaknya pada aplikasi. Pengujian ini dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

### 6. *Distribution*

Dalam tahapan ini dilakukan penyimpanan aplikasi yang telah dibuat ke dalam suatu media penyimpanan. Pada tahapan ini jika media penyimpanannya tidak mencukupi maka akan dilakukan kompresi terhadap aplikasi yang akan dimasukkan.

## 1.7 **Sistematika Penulisan Laporan**

Laporan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bab dan sub bab, Penjelasan dari masing – masing bab adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembahasan, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai teori – teori yang berkaitan dengan topik pembahasan yang berasal dari studi pustaka dan digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis atau identifikasi masalah.

### **BAB III METODOLOGI**

Bab ini berisi uraian metode yang digunakan dalam penelitian serta langkah – langkah penyelesaian masalah selama melakukan penelitian tugas akhir dan pengumpulan data sebagai bahan penelitian.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi implementasi dari produk multimedia berupa aplikasi pengenalan profesi berbasis multimedia pada sistem operasi android yang dibangun berdasarkan tahapan penyelesaian masalah pada bab yang sebelumnya. Pada bab ini juga terdapat penjelasan mengenai cara penggunaan dan keterangan dari setiap menu atau tampilan pada aplikasi, dan juga membahas tentang pengujian serta kelebihan dan kekurangan pada aplikasi yang dibuat.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan penutup dari penjelasan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.