



BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Handphone atau ponsel merupakan alat komunikasi canggih yang digunakan dari dulu hingga sekarang. Kini ponsel bukan hanya di gunakan untuk alat berkomunikasi saja akan tetapi telah menjadi salah satu hiburan bagi orang-orang dan juga untuk gaya hidup.

Teknologi informasi yang semakin modern dan berkembang hingga kini, terutama teknologi informasi membuat banyak orang ingin memiliki *smartphone*. Salah satu *smartphone* yang paling banyak di gunakan oleh masyarakat adalah *android*. Banyak hampir rata-rata masyarakat terutama di indonesia menggunakan *smartphone* yang berbasis *android*, dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang sangat pesat. *Android* banyak di gunakan karena saat ini harga *smartphone* sangat terjangkau selain itu juga masyarakat dapat memilih aplikasi-aplikasi yang disediakan oleh *playstore* untuk para pengguna android.

Selain orang dewasa yang telah menggunakan atau memiliki *smartphone* berbasis *android*, Saat ini anak-anak TK (taman kanak-kanak), dan SD juga telah menggunakan *smartphone* yang berbasis android, karena mereka dapat bermain game dari aplikasi game yang sudah di download di *playstore* sekaligus beberapa aplikasi yang berkaitan dengan pendidikan. Aplikasi bidang pendidikan dapat mengajarkan anak-anak juga para orang tuapun dalam bentuk *software* atau aplikasi.

Lokasi penelitian yang dilakukan pada pembuatan aplikasi ini yaitu TK Khalifa 23 Palembang dan SD Negeri 81 Palembang serta juga terdapat jumlah anak yang berumur 0 sampai 9 tahun yaitu 1.596.031 Kabupaten yang ada di Sumatera Selatan. Dengan aplikasi ini membantu para orang tua yang memiliki anak di usia 3 sampai 9 tahu dalam mengenali nama-nama hewan, huruf, angka, anggota tubuh, benda, warna dan transportasi dalam



bahasa indonesia maupun bahasa inggris yang di perjelas dengan gambar dan suara. Rancangan yang ada pada aplikasi ini yaitu dibagian tampilan awal memiliki button untuk masuk kedalam tampilan selanjutnya. Pada tampilan selanjutnya akan ada pilihan yaitu tentang hewan, huruf, angka, anggota tubuh, benda dan juga kuis yang dapat melatih kecerdasan mereka. Dan apabila menekan *button* kuis maka, akan menampilkan pertanyaan yang berhubungan tentang huruf, angka, hewan, anggota tubuh dan benda yang telah di pelajari oleh anak-anak. Sedangkan pada button yang lain akan menampilkan gambar-gambar yang berhubungan dengan konten tersebut. Untuk itu, Pada kesempatan ini penulis ingin membuat Perancangan Aplikasi *Smart Kids* Menggunakan Bahasa Indonesia Dan Inggris Berbasis *Android*.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka permasalahan yang didapat oleh penulis yaitu “Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi yang dapat di ajarkan kepada anak-anak TK dan SD melalui *smartphone* berbasis android?”

3. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi ini yaitu:

1. Untuk memperkenalkan anak-anak tentang hewan, huruf dan benda yang ada di sekitarnya.
2. Untuk membuat orang tua menjadi mudah mengajarkan anak-anaknya dengan menggunakan aplikasi ini.
3. Memberikan pengetahuan kepada anak-anak yang masih TK(Taman kanak-kanak) hingga SD.
4. Mengajarkan anak-anak menggunakan bahasa indonesia dan bahasa inggris yang baik dan benar.



4. Batasan Masalah

Agar Pembuatan aplikasi ini menjadi terarah dan mencapai tujuan yg di inginkan, maka penulis membatasi ruang lingkup aplikasi *smart kids* menggunakan bahasa indonesia dan inggris ini hanya dari anak-anak TK (taman kanak-kanak) hingga SD.

5. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Tugas Akhir ini dapat memberikan gambaran yang jelas secara terperinci sesuai dengan tujuan, maka penulisan Tugas Akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori-teori yang bersifat umum atau mendasar yang berkaitan dengan topik dalam penulisan laporan akhir yang digunakan sebagai acuan atau referensi dalam memahami informasi yang ada berkaitan dengan penulisan atau tinjauan umum tentang teori-teori yang mendukung dalam penelitian penulis mengenai pembelajaran anak-anak daam mengenal sesuatu dalam bahasa indonesia dan inggris.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menguraikan tentang gambaran umum instansi, metode yang digunakan, analisa sistem yang akan dikembangkan, dan perancangan sistem yang akan dibangun secara detail.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan hasil sistem aplikasi yang dibuat, rancangan antar muka, beserta pembahasan hasil dari permasalahan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan berisi kesimpulan yang diambil dalam penulisan Tugas Akhir ini dan saran yang mungkin berguna bagi semua pihak.