

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, teknologi komputer sudah tidak dapat dihindari lagi perkembangannya, bahkan dengan berjalannya waktu manusia sudah tidak asing lagi dengan teknologi modern. Salah satunya pada bidang media informasi yang tidak bisa lepas dari komputerisasi dalam bidang pembelajaran. Di jaman dahulu masih menggunakan buku-buku sebagai media belajar, dan sekarang dengan berkembangnya teknologi manusia menciptakan media-media canggih yang bisa membantu dalam penyampaian pelajaran.

Keadaan yang berkembang sekarang ini peribahasa, ungkapan dan istilah sasak menjadi mata pelajaran wajib untuk kelas VI SDN 01 Lekor, Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat, kurang sistematisnya dan kebutuhan inilah yang membuat penulis mengambil judul skripsi yang berjudul Aplikasi Peribahasa, Ungkapan, dan Istilah Sasak untuk Kelas VI SDN 01 Lekor Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Agar mempermudah memahami, mempelajari, dan menghafal peribahasa, ungkapan dan istilah sasak tersebut sehingga tidak ditinggalkan atau pun dilupakan begitu saja, Selain itu sistem ini dibuat dengan komputer/laptop menggunakan bahasa indonesia dengan tujuan agar semua orang bisa mempelajari dan memahaminya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah pada skripsi ini adalah bagaimana membangun suatu Aplikasi Peribahasa, Ungkapan, dan Istilah sasak untuk Kelas VI SDN 01 Lekor Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah, antara lain :

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk siswa kelas VI SDN 01 Lekor Lombok Tengah NTB.
2. Sistem yang dibangun digunakan untuk memudahkan pengguna yang ingin belajar peribahasa, ungkapan dan istilah sasak.
3. Dalam sistem ini hanya membahas tentang pencarian dan penginputan peribahasa, ungkapan dan istilah bahasa sasak.
4. Aplikasi dibuat menggunakan Netbeans Ide 7.0.
5. Database menggunakan MySql 5.5.8.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan, antara lain :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata I STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menghasilkan Aplikasi Peribahasa, Ungkapan dan Istilah Sasak Untuk Kelas VI SDN 01 Lekor Lombok Tengah NTB.

3. Aplikasi ini dapat digunakan oleh para siswa kelas VI SDN 01 Lektor untuk mempermudah dalam mempelajarinya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah siswa dan guru yang ingin mempelajari, memahami peribahasa, ungkapan dan istilah sasak.
2. Agar melestarikan bahasa daerah yang sudah hampir ditinggalkan.
3. Melalui penelitian ini siswa mendapatkan cara praktis untuk mengetahui peribahasa dan istilah melalui aplikasi ini pada laptop/komputer yang dapat diakses kapanpun.

1.6 Metodologi penelitian

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode GRAPPLE (*Guidelines for Rapid Application Engineering*), yang terdiri atas beberapa segmen yang berisi sejumlah aksi dimana setiap aksi menghasilkan suatu *work product*.

Segmen-segmen tersebut adalah :

1. Pengumpulan Kebutuhan (*Requirement Gathering*).
2. Analisis (*Analysis*).
3. Perancangan (*Design*).
4. Pengembangan (*Development*).

5. Penyebaran (*Deployment*).

Pada laporan ini, sistem hanya sampai pada tahap *development* saja.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diberikan dasar-dasar teori yang nantinya akan digunakan sebagai pembanding dalam melakukan pembahasan, yaitu :

- a) Aplikasi
- b) Basis data
- c) *UML (Unified Modeling Language)*
- d) Netbeans
- e) Java
- f) *Database MySQL*
- g) *Metode GRAPPLE (Guidelines for Rapid APPLICATION Engineering)*,
- h) Peribahasa
- i) Ungkapan
- j) Istilah
- k) Bahasa Sasak

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan terhadap Aplikasi Peribahasa, Ungkapan, dan Istilah Sasak untuk Kelas VI SDN 01 Lektor Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dan hasil perancangan serta pengujian dari Aplikasi Peribahasa, Ungkapan, dan Istilah sasak untuk Kelas VI SDN 01 Lektor Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan saran untuk pengembangan perangkat lunak yang telah dibuat.

