

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Disadari atau tidak, tren aplikasi perangkat bergerak (*Mobile application*) maju begitu pesatnya, mulai dari telepon cerdas (*smartphone*), tablet, sampai TV cerdas (Smart TV).

Pada masa kini mobilitas seseorang yang cepat berdampak pula pada mobilitas aplikasi serta perangkat pendukungnya sehingga menyebabkan aplikasi bergerak terus meningkat perkembangannya seiring dengan semakin canggih perangkat keras yang mendukung aplikasi tersebut termasuk sistem operasi yang digunakan.¹

Pada awal keluarnya *smartphone* dan tablet, sistem operasi Android mulai populer, banyak vendor – vendor *smartphone* dan tablet menggunakan versi terbaru dari sistem operasi Android.²

Tidak dapat dipungkiri lagi manusia di era ini sangat bergantung pada *smartphones* yang ada. Karena selain sistemnya yang cerdas, *smartphone* juga mudah dibawa ke mana-mana. Selain untuk memudahkan pekerjaan manusia *smartphone* juga bisa di manfaatkan sebagai media Terapi salah satunya Terapi Wicara untuk anak berkebutuhan khusus.

¹ Dodit S. dan Rini Agustina, 2012. Pemrograman Aplikasi Android Step Bay Step membuat Aplikasi Android untuk Smartphone dan Tablet. MediaKom. Halaman 9

² Ir. Yuniar Supardi, 2012. Sistem Operasi Andal Android. Elex Media Komputindo. Halaman 3

Terapi wicara adalah ilmu/kiat yang mempelajari perilaku komunikasi normal/abnormal yang dipergunakan untuk memberikan terapi pada penderita gangguan perilaku komunikasi, yaitu kelainan kemampuan bahasa, bicara, suara, irama/kelancaran, sehingga penderita mampu berinteraksi dengan lingkungan secara wajar.³

Dengan memanfaatkan kecanggihan *smartphone* saat ini dapat dimanfaatkan membuat sebuah aplikasi yang dapat menggantikan alat peraga terapi wicara tersebut dengan menampilkan sebuah gambar dan audio dan nantinya terapis dapat mendampingi pasiennya seperti halnya kartu komunikasi dengan menggunakan *smartphone* yang sudah terinstal aplikasi ini untuk melakukan terapi gangguan *afasia*.

³ Asto Soeyasmoro, Poltekkes solo Politeknik Kesehatan Kemenkes Surakarta
<http://www.poltekkes-solo.ac.id>, pada tanggal 23 Februari 2014 pukul 11.17

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah ada pada skripsi ini dapat dirumuskan, bagaimana membuat aplikasi pembelajaran kosakata sebagai media terapi wicara berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang di tentukan. Maka diberikan beberapa pembatasan masalah, antara lain :

1. Penelitian ini hanya sampai pada tahapan pembuatan aplikasi, tidak sampai pada tahap implementasi langsung pada praktisi terapi wicara.
2. Aplikasi ini menggunakan *Smartphone* berbasis *Android* minimal 2.2 (*Gingerbread*)
3. *Software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah *Eclipse IDE* v1.4.2.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam aplikasi ini adalah bahasa pemrograman *Java*.
5. Target *user* adalah untuk para Terapis Wicara yang ingin melakukan terapi terhadap pasien yang mengalami gangguan wicara pada usia perkembangan.
6. Aplikasi ini sebagai alternatif alat peraga kartu artikulasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat suatu aplikasi yang berfungsi sebagai alat bantu terapi wicara.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Terapi wicara dapat mengurangi biaya pembelian alat peraga.
2. Mempermudah Terapis Wicara dalam melakukan terapi terhadap pasien.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan sebagai berikut

1.6.1 Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat dan relevan maka penulis mengumpulkan sumber data sebagai berikut :

a. Metode Wawancara

Metode Pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya Jawab dan penjelasan serta pengarahan secara langsung dari pihak yang berprofesi sebagai Terapi Wicara.

b. Metode Kepustakaan

Dalam metode kepustakaan yang digunakan adalah metode Observasi yaitu Mengumpulkan referensi baik dari buku, internet, maupun sumber sumber yang lainnya mengenai J2ME Android sebagai bahasa pemrograman untuk Aplikasi *mobile*, SQLite untuk database yang

digunakan untuk menyimpan data, serta acuan untuk perancangan sistem dan analisa.

1.6.2 Analisis Data

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana sistem aplikasi Media Terapi Wicara bisa dijalankan dengan mudah dan bisa dimanfaatkan oleh *user* pada Android *mobile* dengan fasilitas bahasa pemrograman Java Two *Mobile* Edition (J2ME).

1.6.3 Perancangan

Setelah data dianalisis kemudian dirancang sebuah aplikasi yang sesuai dengan hasil analisis data. Pada tahapan ini dapat berupa rancangan aplikasi, UML dan lain sebagainya yang berkaitan dengan perancangan aplikasi yang akan di buat.

1.6.4 Pemrograman

Implementasi Pada tahap ini dilakukan pembuatan program untuk menjalankan sistem sistem aplikasi Pembelajaran Kosakata Sebagai Media Terapi Wicara berbasis Android menggunakan bahasa pemrograman J2ME.

1.6.5 Uji Coba dan Implementasi

Uji Coba melakukan pengujian program, menangani dan memperbaiki kesalahan yang ada pada program aplikasi Pembelajaran Kosakata Sebagai Media Terapi Wicara berbasis Android agar dapat berjalan dengan baik.

1.6.6 Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap ini akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dalam aplikasi Pembelajaran Kosakata Sebagai Media Terapi Wicara berbasis Android

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusun dalam penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian secara mendetail, berupa definisi dan model matematis yang berkaitan dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang metode analisis sistem yang digunakan dan perancangan sistem

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas implementasi dan pembahasan lebih lanjut dari hasil kinerja sistem yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran untuk keperluan penerapan maupun pengembangan selanjutnya.

