

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lampung merupakan provinsi paling selatan di pulau sumatera. Jumlah penduduknya menurut badan pusat statistik pada tahun 2010 terdapat 7.608.405 jiwa dan dilihat secara demografi suku jawa memiliki presentase terbesar mencapai 62% sedangkan untuk suku Lampung hanya 25% dan 13% diisi dengan suku-suku lainnya. Dengan banyaknya suku pendatang yang tinggal di Lampung akan membawa kebudayaan asalnya masing-masing terutama bahasa. Untuk bahasa Lampung sendiri sebagian besar hanya digunakan antar masyarakat suku Lampung saja. Secara umum bahasa Lampung mulai diajarkan disekolah-sekolah formal sebagai mata pelajaran muatan lokal, dan buku-buku yang tersedia untuk belajar bahasa Lampung sebagian besar berbentuk kamus.

Dengan perkembangan teknologi pada saat ini yang semakin pesat terutama pada perangkat mobile sangat berpengaruh dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Perangkat mobile terus mengalami perkembangan jika dahulu hanya dijadikan sebagai alat komunikasi antar pengguna saja, berbeda dengan saat ini perangkat mobile sudah memiliki beragam fungsi salah satunya sebagai media pembelajaran. Perangkat mobile saat ini dikenal dengan sebutan smartphone.

Sistem operasi untuk mendukung smartphone memiliki beberapa macam, salah satunya sistem operasi android. Saat ini android tidak hanya digunakan oleh orang-orang dewasa saja bahkan anak-anak sudah banyak yang mahir menggunakan android. Android merupakan sistem operasi berbasis linux. Kelebihan dari sistem operasi android bersifat open source yang memberi kesempatan kepada pengembang untuk mengembangkan aplikasi-aplikasi berbasis sistem operasi android.

Dengan melihat perkembangan smartphone berbasis sistem operasi android yang begitu pesat, penulis mengambil kesempatan untuk mengembangkan aplikasi berbasis android pengenalan nomina atau kata benda dalam bahasa Lampung. Aplikasi ini dapat memberikan pengetahuan kepada pengguna tentang nama-nama benda dalam bahasa Lampung. Aplikasi ini dirancang dengan menampilkan gambar dan suara yang terdiri dari bahasa Indonesia dan bahasa Lampung yang mempermudah pemahaman bagi pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disusun rumusan masalah yaitu bagaimana merancang aplikasi pengenalan nomina atau kata benda dalam bahasa Lampung untuk digunakan pada sistem operasi android?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap terfokus pada permasalahan, maka batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini antara lain:

1. Aplikasi ini hanya membahas nomina konkret.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan visual gambar dan suara.
3. Aplikasi ini dibagi menjadi 3 kategori, yang masing-masing kategori hanya berisi 10 nomina atau kata benda.
4. Aplikasi ini lebih menekankan terhadap pengenalan nomina dengan teks, suara dan gambar.
5. Aplikasi ini hanya digunakan pada ponsel berbasis sistem operasi android.
6. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Eclipse, Android Software Development Kit (SDK), Android Development Tool (ADT), Adobe Audition dan CorelDraw.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai:

1. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) pada Sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menambah keilmuan dan pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi.

3. Merancang aplikasi pengenalan nomina atau kata benda dalam bahasa Lampung sebagai media belajar masyarakat Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya perancangan aplikasi ini, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Menambah keahlian penulis dalam merancang aplikasi mobile berbasis android.
2. Sebagai media belajar pengenalan nomina atau kata benda dalam bahasa Lampung khususnya untuk masyarakat Lampung.

1.6 Metodologi Penelitian

1. Metode Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, internet dan referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

2. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dengan menganalisa data yang mendukung dalam pembuatan aplikasi pengenalan nomina dalam bahasa Lampung berbasis android.

3. Perancangan Sistem

Perancangan aplikasi dan menerapkan hasil analisis berdasarkan rancangan yang dibuat.

4. Testing Sistem

Penerapan dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

5. Uji Coba Sistem

Pengujian kelayakan atau tidaknya sebuah sistem untuk dipergunakan berdasarkan hasil implementasi sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan dasar teori yang digunakan dalam analisis.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas analisis dan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan seperti konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penulisan skripsi yang dilakukan, dimana bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi skripsi.

