

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman globalisasi, perkembangan teknologi sudah semakin sangat berkembang dimana perkembangan ini menuntun manusia agar bisa mengikuti perkembangannya. Perkembangan ini tidak luput dengan perkembangan gadget di dunia, dapat dilihat dari perkembangan teknologi telepon genggam yang semakin maju, yang dulunya hanya bisa untuk komunikasi dan transmisi data saja sekarang dengan seiring perkembangannya teknologi seluler sudah semakin melangkah ke level yang lebih tinggi, dimana para vendor-vendor terkenal di dunia bersaing untuk membuat sebuah produk seluler yang memiliki sistem operasi atau lebih dikenal dengan nama *smart phone*.

Sistem operasi android merupakan sistem operasi yang saat ini sedang berkembang dan sangat digemari di Indonesia maupun di dunia, karena android merupakan sistem operasi platform mobile yang lengkap (*Complete Platform*), terbuka (*Open Source*) dan bebas (*Free Platform*), mengapa sistem operasi android bisa dikatakan demikian karena android merupakan sistem operasi yang banyak menyediakan tools dalam membangun software-software mereka, dan dapat dikembangkan secara bebas karena memiliki lisensi open source.

Namun seiring dengan perkembangan zaman banyak kebudayaan-kebudayaan Indonesia yang semakin terlupakan dan semakin ditinggalkan contohnya kebudayaan Jawa. Teknologi yang semakin maju membuat kebudayaan

jawa semakin terlupakan, dimana para pemuda sudah tidak mau serius belajar kebudayaan jawa karena metode pembelajarannya yang dahulu diterapkan dirasa kurang menarik dan kurang efisien, contohnya seperti belajar aksara jawa, mungkin bagi orang yang belum begitu mengetahui aksara jawa akan terasa sangat membosankan, tapi ketika kita sudah bisa mempelajari dan mendalaminya akan terasa menyenangkan.

Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis tergerak untuk membuat sebuah aplikasi game berbasis android, dimana penulis akan membuat sebuah game aplikasi pembelajaran tentang penulisan aksara jawa "HanaCara" supaya para pemuda bisa belajar aksara jawa dengan lebih efisien dan lebih menarik dengan menggabungkan teknologi dan kebudayaan jawa(aksara jawa). Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan para pengguna android dapat mengenal dan mempelajari aksara jawa terutama kalangan pemuda.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi adalah:

- 1) Bagaimana membangun sebuah aplikasi game untuk mempelajari aksara jawa berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Karena terdapatnya beberapa faktor yang harus diidentifikasi dan dilibatkan untuk membuat sebuah sistem yang sempurna, maka permasalahan dibatasi oleh beberapa hal, yaitu :

- 1) Aplikasi ini dapat dijalankan di mobile devices yang menggunakan fitur android dengan OS minimal 2.3(Ginger Bread)
- 2) Bersifat *single player*
- 3) Menggunakan software Eclipse
- 4) Pengenalan cara penulisan dari aksara dasar, aksara murdha, aksara wilangan, aksara rekan dan aksara swara
- 5) *Game play* menggunakan fitur *gesture*.
- 6) Validasi secara otomatis.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian:

- 1) Menghasilkan sebuah Aplikasi game untuk pembelajaran penulisan aksara jawa yang berbasis android yang berguna untuk mengangkat kebudayaan jawa karena seiring dengan perkembangan teknologi.
- 2) Mempermudah masyarakat dalam mempelajari dan mengenal tulisan aksara jawa

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan aplikasi game pembelajaran penulisan aksara jawa yaitu:

- 1) Mempermudah untuk mempelajari penulisan aksara jawa dengan lebih menarik dan menyenangkan guna menambah minat pemuda untuk belajar aksara jawa.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian pembuatan aplikasi yang berjudul “Aplikasi Game Pembelajaran Penulisan Aksara Jawa(HanaCara)” ini adalah:

- 1) Analisis

Mengidentifikasi masalah, menganalisis kelemahan sistem, menganalisis kebutuhan pengguna dengan metode analisis SWOT, kemudian membuat laporan hasil analisis.

- 2) Perancangan aplikasi

Mendesain aplikasi secara umum dan secara terperinci yang meliputi desain input, proses, output dan desain basis data dengan menggunakan beberapa *tools* untuk android developer seperti Java SDK, Android SDK, Eclipse, Eclipse ADT plugin.

- 3) Implementasi aplikasi

Melakukan coding untuk membangun aplikasi ponsel android.

4) Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian game, apakah fitur-fitur game sudah dapat berjalan dengan lancar atau masih error.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang landasan teori yang menjadi dasar pembahasan selanjutnya. berisi pengetahuan dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem informasi, perangkat bergerak, pengertian dari game, penjelasan tentang aksara Jawa, pengertian UML (Unified Modeling Language), pengertian Android, Teori analisis, dan software yang digunakan.

BAB III Analisis Sistem dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini membahas tentang tinjauan umum dan analisis sistem informasi pembelajaran penulisan aksara Jawa secara umum, beserta perancangan sistem, rancangan struktur tabel dan rancangan interface.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang uji coba program, uji coba sistem, manual program, manual instalasi, dan pembahasan.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penyusunan skripsi.

