

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia merupakan bangsa besar yang terdiri dari banyak suku. Salah satu suku yang ada di Indonesia adalah suku Jawa. Suku Jawa memiliki banyak budaya, diantaranya adalah penggunaan aksara Jawa sebagai media komunikasi dalam bentuk tulisan yang sekarang ini sudah mulai dilupakan. Bentuk aksara dan seni pembuatannya menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Kehadiran huruf latin yang mudah di mengerti oleh masyarakat membuat kehadiran aksara jawa semakin tersingkirkan dari peradaban ini.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat adalah Handphone dimana hampir setiap orang memilikinya. Handphone yang sedianya sebagai alat komunikasi, saat ini sudah lebih dari fungsi dasarnya. Berbagai macam fitur telah ditanamkan, seperti pengolah gambar dan video, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Hal ini tak lepas dari penggunaan Sistem Operasi pada Handphone dan akhir-akhir ini Android telah menjadi Sistem Operasi yang sering di gunakan oleh pengguna Handphone. Layaknya pada komputer, Handphone pun dapat di install berbagai macam aplikasi yang diinginkan. Dalam perkembangannya, teknologi berbasis *mobile device* merupakan salah satu pilihan yang menarik karena penggunaannya yang relative lebih praktis dan mudah dalam pengoperasiannya. *Mobile device* atau perangkat bergerak merupakan salah satu teknologi yang mengalami perkembangan terus –

menerus dan seolah – olah tidak ada matinya.

Aplikasi pembelajaran aksara jawa yang ada selama ini kebanyakan masih berbasis *desktop* atau komputer, jika menggunakan komputer maka pengguna atau *user* harus memerlukan tempat dan waktu yang lebih banyak, sehingga dalam proses pembelajaran dinilai masih kurang *efektif* dan *efisien*.

Memperhatikan permasalahan pelestarian aksara Jawa yang dapat dikaitkan dengan kemajuan teknologi *mobile* saat ini maka diperlukan adanya aplikasi *mobile* yang dapat menjadi media pembelajaran aksara Jawa. Dengan adanya aplikasi pembelajaran aksara Jawa level dasar berbasis android ini penulis mengharapkan aplikasi ini dapat membantu seseorang untuk lebih mengenal dan mempelajari aksara Jawa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dibahas adalah :

“Bagaimana membuat aplikasi untuk melestarikan aksara jawa dengan menggunakan sistem operasi android”

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan proyek akhir ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Menggunakan bahasa pemrograman berbasis Android
2. Menampilkan pepak bahasa Jawa
3. Aplikasi akan dibangun menggunakan *eclipse*

4. Hanya digunakan oleh satu *user*
5. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *handphone* ber-*platform* Android

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah:

1. Membuat aplikasi pembelajaran bahasa jawa level dasar berbasis android
2. Membantu masyarakat untuk mempelajari aksara jawa
3. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta jurusan Teknik Informatika

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dengan adanya aplikasi ini adalah

1. Melestarikan Aksara Jawa
2. Menambah pengetahuan tentang Aksara Jawa
3. Memberikan kemudahan pengguna dalam mempelajari aksara Jawa
4. Memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Adapun metodologi penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemukan adalah :

1. Studi Kepustakaan

Merupakan jenis metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang ada hubungannya dengan topik permasalahan yang bersifat teoritis dengan cara membaca buku-buku, makalah, bahan kuliah dan membaca bahan-bahan sumber referensi lainnya.

2. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan secara langsung dengan cara survey kelengkapan yang merupakan sumber untuk memperoleh data sesuai dengan kebutuhan.

3. Studi Literatur

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengunjungi dan mempelajari sistem operasi android atau situs-situs yang berhubungan dengan Skripsi dengan mengunjungi *website-website* yang menyediakan tutorial mengenai bahasa pemrograman yang akan digunakan.

4. Wawancara,

Merupakan proses tanya jawab langsung kepada pengguna Smartphone Android. Tujuannya agar sistem yang dibuat ini sedapat mungkin memenuhi harapan yang diinginkan.

5. Uji Coba dan Evaluasi Hasil

Pada tahap ini dilakukan uji coba dan analisis serta dilakukan *evaluasi* kelebihan dan kekurangan terhadap perangkat lunak yang telah di buat.

6. Dokumentasi

Pada tahap terakhir ini disusun buku sebagai dokumentasi dari pelaksanaan Skripsi yang berisi konsep penunjang, perancangan perangkat lunak, pembuatan perangkat lunak, dokumentasi dari uji coba dan pada bagian akhir berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, dapat dibuat suatu sistematika penulisan yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian skripsi, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teoritis mengenai aksara Jawa dan *software – software* yang digunakan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini, akan dibahas mengenai analisis kelemahan, analisis kelayakan, analisis kebutuhan serta perancangan aplikasi

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab berisi hasil *implementasi* dari perancangan program yang telah dibuat sebelumnya dan pembahasan program serta pengujian program

BAB V PENUTUP

Pada bab berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut dalam upaya memperbaiki kelemahan pada aplikasi guna untuk mendapatkan hasil kinerja aplikasi yang lebih baik.

