

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini banyak sekali ponsel dari berbagai merk beredar di masyarakat. Keberadaan ponsel memiliki fenomena tersendiri bagi dunia pendidikan khususnya bagi pelajar dan mahasiswa. Dari sejumlah pengguna ponsel di masyarakat ternyata sebagian besar hanya dipergunakan untuk telepon, SMS, dan *chatting*. Belum banyak yang dipergunakan untuk pemanfaatan pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Tantangan yang ada adalah belum banyak tersedia konten-konten pembelajaran berbasis *mobile* yang bisa diakses secara luas. Kebanyakan konten yang beredar di pasaran masih didominasi konten hiburan yang memiliki aspek pendidikan yang kurang serta kebanyakan adalah hasil produksi luar negeri yang memiliki latar budaya yang berbeda dengan negara kita.

Kenyataan ini memunculkan kebutuhan akan adanya pengembangan-pengembangan aplikasi berbasis perangkat bergerak yang lebih banyak, beragam, murah dan mudah diakses. Apalagi ditambah dengan perkembangan teknologi informasi sekarang ini semakin cepat, seiring dengan kebutuhan akan informasi yang semakin meningkat ini menyebabkan setiap orang ingin mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah.

Menjaga dan melestarikan budaya bangsa terutama budaya daerah wajib dilakukan bagi setiap warga negara. Salah satu kebudayaan yang harus dilestarikan adalah aksara jawa. Aksara jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara jawa menjadi satu peninggalan yang patut dilestarikan. Upaya pelestarian aksara jawa ini sedang diupayakan oleh pemerintah, salah satu upayanya adalah memasukkannya dalam kurikulum pendidikan.

Teknologi perangkat lunak yang semakin pesat telah menambah fungsi sebuah ponsel dari sekedar untuk telepon, SMS dan *chatting*. Kini ponsel juga dapat digunakan untuk transfer data menggunakan internet dan *bluetooth* sebagai koneksi, selain itu ponsel saat ini juga dapat dipakai sebagai sarana belajar. *Mobile Application* merupakan sebuah aplikasi yang dapat dijalankan pada sebuah ponsel dan dapat dijadikan sebagai salah satu sarana untuk pembelajaran.

Dalam penelitian ini, dibuat sebuah *Mobile Application* yang dirancang sebagai sarana pembelajaran multimedia interaktif yang dapat diakses dengan ponsel untuk mempermudah dalam melakukan pencarian aksara jawa/nglegena, pasangan, aksara mudro, aksara swara, aksara rekan, angka jawa, sandhangan dan prathanda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah “bagaimana cara membuat *Mobile Application* untuk aplikasi pengenalan aksara jawa menggunakan Flash Lite 1.1”.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari tujuan semula maka perlu adanya batasan masalah. Dalam penulisan ini, hanya akan membahas tentang :

- a) Materi aplikasi yang disajikan menerapkan Flash Lite 1.1 menyangkut pokok bahasan aksara jawa/nglegena, pasangan, aksara murdo, aksara swara, aksara rekan, angka jawa, sandhangan, serta pratandha.
- b) Aplikasi yang dibuat sebatas aplikasi pengenalan aksara jawa.
- c) Aplikasi yang dibuat merupakan jenis sarana penyajian materi pembelajaran multimedia interaktif yang berisikan gambar, teks, dan animasi.
- d) Aplikasi yang dibuat dibatasi pada ponsel yang mendukung Flash Lite 1.1
- e) Resolusi *handphone* yang digunakan adalah 240 x 320 *pixels*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a) Membuat *Mobile Application* untuk aplikasi pengenalan aksara jawa yang nantinya dapat diterapkan pada dunia pendidikan serta membantu pemerintah dalam upaya pelestarian kebudayaan.

- b) Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah :

- a) Bagi dunia teknologi, memanfaatkan dan mengembangkan teknologi Flash Lite 1.1 untuk media pembelajaran interaktif berbasis *mobile*.
- b) Bagi dunia pendidikan, mempermudah siswa dalam mencari aksara jawa/nglogena, pasangan, aksara murdo, aksara swara, aksara rekan, angka jawa, sandhangan, dan prathanda.
- c) Bagi dunia kebudayaan, memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian sejarah kebudayaan berupa aksara jawa berbentuk teknologi *mobile*.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka dalam penyusunan skripsi ini harus mencari data yang faktual, akurat dan lengkap. Karena tanpa kelengkapan data maka di dalam penyusunan skripsi ini akan mengalami hambatan karena data-data yang didapatkan merupakan komponen utama yang sangat penting. Untuk mendapatkan data tersebut harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi masalah yaitu dengan mengidentifikasi masalah apa yang timbul dari huruf aksara jawa untuk dijadikan pedoman bagi pembuatan skripsi ini.

2. Pengajuan judul skripsi yaitu mengajukan judul yang akan dipakai untuk skripsi.

3. Pengumpulan data, yaitu meliputi :

- Studi literatur

Pengambilan data dengan *browsing* internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan materi aksara jawa dan dengan cara mempelajari atau membaca buku-buku literatur maupun dokumen yang didapat dari instansi yang bersangkutan untuk digunakan sebagai referensi.

- Wawancara

Pengambilan data melalui tanya jawab dengan narasumber.

4. Analisis data

Menguraikan tentang analisis semua masalah yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus melakukan analisis terhadap kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan hambatan (*threat*). Analisis ini sering disebut analisis SWOT.

5. Perancangan sistem

Sebelum aplikasi dibuat maka perlu adanya perancangan sistem, yaitu merancang aplikasi yang akan dibuat nanti. Software yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS3.

6. Pembuatan aplikasi, testing aplikasi dan implementasi aplikasi.

Setelah perancangan sistem dilakukan maka dimulailah dengan pembuatan aplikasi. Setelah aplikasi tersebut selesai dibuat, maka aplikasi tersebut di testing dan diimplementasikan apakah aplikasi tersebut dapat dijalankan atau dipergunakan dengan baik atau tidak. Bifa tidak, maka perlu adanya perbaikan aplikasi.

7. Penyusunan laporan skripsi

Penyusunan laporan ini dimulai setelah analisis data dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari tahap awal penelitian hingga penulisan laporan.

Bab I : PENDAHULUAN

Berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

Bab II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan bab yang disusun untuk memberikan penjelasan tentang teori-teori dan perangkat lunak yang dipakai dalam perancangan dan pembuatan aplikasi.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan memberikan penjelasan mengenai analisis dan perancangan aplikasi yang akan dibuat. Analisis aplikasi membahas analisis kebutuhan aplikasi dan analisis kelayakan aplikasi.

Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi sistem yang mencakup cara pembuatan, tampilan, dan uji coba hasil sistem serta pembahasannya.

Bab V : PENUTUP

Bagian ini merupakan penutup dari semua laporan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diberikan.