

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern saat ini yang segalanya serba canggih memberikan dampak yang luar biasa terhadap dunia teknologi, dengan kecanggihan teknologi saat ini dapat memberikan dampak positif, khususnya di dunia pendidikan. Di dalam dunia pendidikan sangatlah penting untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Karena kecanggihan teknologi menjadikan segala sesuatu yang biasa menjadi luar biasa. Pada saat ini kecanggihan yang luar biasa ini dimanfaatkan tidak hanya sebagai penunjang pembelajaran dalam dunia pendidikan tetapi juga digunakan untuk mencari berbagai informasi, memberikan informasi dan berkomunikasi satu dengan yang lainnya.

Begitu juga dengan teknologi saat ini yaitu *smartphone/gadget* yang saat ini menjadi trend dan sebagai kebutuhan bagi semua orang. Karena dapat mempermudah kita dalam berbagi informasi, mencari informasi dan berkomunikasi. Tidak hanya hal itu saja yang menjadikan *gadget* menjadi kebutuhan wajib dikarenakan juga harga yang ditawarkan untuk *gadget* sendiri mudah dijangkau oleh semua kalangan, dan *gadget* sendiri sangat mudah digunakan karena memiliki fitur-fitur yang mudah dipahami.

Dalam dunia pendidikan khususnya dalam pelajaran muatan lokal bahasa jawa pengenalan aksara jawa, tokoh jawa, dan tembang jawa macapat dimasukkan dalam materi pendidikan yang diterapkan dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas di daerah jawa. Namun sangat disayangkan jika saat ini sebagai generasi penerus bangsa tidak mengenal bahkan tidak menjaga kelestarian budaya daerah sendiri.

Oleh sebab itu dengan memanfaatkan teknologi yang canggih saat ini sebagai media belajar yang efektif, teknologi bisa membuat generasi-generasi muda saat ini tertarik untuk mempelajari dan memahami salah satu kebudayaan Indonesia dari jawa yaitu pengenalan aksara jawa, tokoh wayang, tembang macapat. Ini akan menjadi lebih efisien karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja

1.2. Rumusan Masalah

Dari apa yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah, maka penulis ingin mengambil pokok permasalahan yang akan diselesaikan yaitu “bagaimana membuat aplikasi pembelajaran pengenalan aksara jawa, tokoh wayang dan tembang jawa macapat ini mudah digunakan dan dipelajari dikalangan generasi muda saat ini dengan memanfaatkan *smartphone* android?”

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada dan mencapai sasaran yang di harapkan, penulis membatasi pada sistem informasi yang meliputi :

- a. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi ini meliputi: Huruf Jawa (Hanacaraka), Tokoh Wayang, Tembang Jawa Macapat, Kuis.
- b. Sebagai media pembelajaran yang efektif untuk pengenalan budaya daerah.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan pada program *Strata I* di Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Amikom Yogyakarta
2. Membangun aplikasi yang interaktif sebagai media pembelajaran untuk mendukung pelestarian kebudayaan daerah khususnya dalam pengenalan aksara jawa, tokoh wayang, dan tembang jawa macapat.
3. Memberikan media pembelajaran yang efektif kepada generasi muda saat ini.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

- a. Metode observasi, yaitu melakukan analisa terhadap penelitian dari tahun-tahun sebelumnya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.
- b. Metode Kepustakaan, yaitu dilakukan untuk mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi.

1.5.2. Metode Analisis

Menganalisa data-data yang telah dikumpulkan secara terperinci guna untuk menyusun laporan untuk kebutuhan proses perancangan dan pengembangan aplikasi maka penulis menggunakan metode analisa SWOT.

1.5.3. Metode Perancangan

Setelah data yang dikumpulkan telah dianalisis secara terperinci maka penulis melakukan perancangan interface serta perancangan UML (*Unified Modeling Language*) guna untuk pengembangan aplikasi.

1.5.4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan dilakukan agar dapat tercipta aplikasi yang diinginkan sesuai dengan perancangan. Dalam hal ini pengembangan aplikasi yang dilakukan adalah dengan adanya penambahan efek suara dan kuis pemahaman materi.

1.5.5. Metode Testing

Metode ini dilakukan agar dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari aplikasi yang telah kita buat. Seperti pengecekan ada tidaknya kesalahan listing program yang menyebabkan aplikasi tidak berjalan.

1.5.6. Metode Implementasi

Jika semua metode telah dilakukan dengan baik maka aplikasi siap digunakan .

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dimana didalamnya terdapat penulisan-penulisan berdasarkan pokok-pokok pembahasannya. Uraian sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan, menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori, pembahasan tentang tinjauan pustaka, dasar teori tentang android dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III ; Analisis dan Perancangan, membahas tentang deskripsi tentang aplikasi, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem berupa model-model penyelesaian masalah.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan, berisi hasil dan implementasi dari perancangan sistem serta pembahasan *output* yang ditampilkan dari aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB V : Penutup; berisi kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan aplikasi.