

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informal tentang pengetahuan dari internet juga berdampak pada perkembangan dalam pengajaran Bahasa Jawa. Tapi sekarang kondisi ini masih dianggap belum sukses. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa terdapat banyak masalah yang terjadi pada generasi muda sebagai subyek pendidikan. Masalah tersebut juga tidak lepas dari proses pembelajaran. Banyak generasi muda yang merasa bahwa belajar Bahasa Jawa sulit. Sebagai pembelajaran wajib seharusnya belajar Bahasa Jawa bagi generasi muda itu mudah. Bahasa Jawa telah dijadikan pembelajaran wajib di sekolah-sekolah dari SD hingga SMA/SMK.

Berdasarkan kelangsungan pembelajaran Bahasa Jawa, banyak generasi muda yang masih merasa bahwa model pembelajaran Bahasa Jawa saat ini sangat konvensional sehingga kurang menarik minat generasi muda. Masalah ini sebenarnya lebih kepada kekurangan pengetahuan generasi muda dalam penggunaan Bahasa Jawa. Kurangnya pengetahuan tentang penggunaan Bahasa Jawa yang menjadikan generasi muda kurang paham untuk berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa. Kurangnya sumber pengetahuan Bahasa Jawa yang menjadikan generasi muda sulit untuk belajar. Hal tersebut yang menjadi salah satu masalah pembelajaran Bahasa Jawa menjadi kurang maksimal.

Sumber ilmu sebenarnya tidak hanya dari guru tetapi juga bisa dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, modul, kamus, ensiklopedi, dan internet. Sesuai dengan perubahan zaman yang serba moderen, maka dibutuhkan media alternatif pembelajaran yang berbasis IT. Media yang dibuat harus praktis dan dapat digunakan dengan komputer dan smartphone, karena zaman sekarang komputer dan smartphone mempunyai fungsi yang sangat penting.

Media pembelajaran dalam KBM (Kegiatan Belajar Pengajaran) memiliki tujuan membuat proses belajar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu menarik minat generasi muda untuk belajar materi dasar Bahasa Jawa dan bisa menjadi salah satu cara yang paling efektif dan efisien untuk belajar Bahasa Jawa. Media pembelajaran juga bisa digunakan dengan klasik atau dengan menggunakan pembimbing. Generasi muda juga dapat belajar sendiri tentang penggunaan Bahasa Jawa dengan mandiri menggunakan media interaktif ini

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana merancang aplikasi pembelajaran Bahasa Jawa berbasis Android?

1.3. Batasan Masalah

Demi tercapainya tujuan maka terdapat batasan masalah pada perancangan aplikasi ini, yaitu:

- a. Aplikasi yang dirancang berbasis Android.
- b. Aplikasi ini hanya berisi:
 1. Rupa-rupaning kawruh
 2. Kawruh Basa
- c. Aplikasi ini tidak berisi kamus dan aksara Jawa.
- d. Aplikasi hanya bisa digunakan pada Android minimal Froyo 2.2.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah dengan aplikasi ini pengguna lebih menalami atau mengenal bahasa – bahasa Jawa yang sopan dan mudah untuk membawa media belajar Bahasa Jawa.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat agar aplikasi pembelajaran Bahasa Jawa dapat memperkenalkan bahasa Jawa berdasarkan kawruh yang sudah sesuai.

1.6. Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode sebagai berikut:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah sebuah metode tentang bagaimana dalam pengumpulan data-data yang ada. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka dimana pengumpulan data yang dibutuhkan dengan cara membaca referensi dari berbagai sumber, buku yang diperoleh dari perpustakaan serta dari internet dan referensi yang mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

1.6.2. Metode Analisis

Metode ini dilakukan dengan cara membaca berbagai literatur baik dari buku, jurnal, artikel, dan website. Kemudian menganalisa dan menalar dari ilmu yang didapat.

1.6.3. Metode Perancangan

Perancangan perangkat lunak dilakukan setelah semua kebutuhan perangkat lunak didapatkan melalui tahap analisis kebutuhan. Perancangan perangkat lunak berdasarkan object-oriented analysis dan object-oriented design yaitu menggunakan pemodelan UML (Unified Modeling Language). Perancangan dimulai dari perancangan alur atau aktifitas yang dilakukan pengguna secara prosedural yang dimodelkan dalam activity diagram. Interaksi antar objek yang

telah diidentifikasi, dimodelkan dalam sequence diagram. Selanjutnya, dilakukan perancangan sistem aplikasi android dengan mengidentifikasi class dan layout yang dibutuhkan, serta kemudian dimodelkan dalam class diagram. Kemudian tahap perancangan dilanjutkan dengan perancangan antar muka pengguna. :

1.6.4. Metode Testing

Pengujian perangkat lunak dilakukan untuk mengetahui apakah kinerja dan performa sistem aplikasi android yang dibangun telah sesuai dengan spesifikasi kebutuhan yang melandasinya. Pengujian yang dilakukan pada aplikasi ini dengan menggunakan black bos testing dan white bos testing. Pada pengujian black box testing dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Jika ada unit yang tidak sesuai outputnya maka untuk menyelesaikannya, diteruskan pada pengujian yang kedua, yaitu white box testing.

Pada pengujian white box testing cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlihat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

1.6.5. Metode Implementasi

Implementasi perangkat lunak mengacu pada perancangan perangkat lunak. Implementasi perangkat lunak diawali dengan penjabaran spesifikasi lingkungan perancangan perangkat lunak. Selanjutnya dijabarkan mapping class dengan layout saat implementasi perangkat lunak. Implementasi perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Implementasi antarmuka berdasarkan perancangan yang telah dilakukan. Pada tahap akhir dilakukan implementasi pada smartphone menggunakan ADB (Android Debug Bridge).

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi penulisan skripsi ini, sistematika penulisan skripsi ini ditulis dengan menguraikan bab secara global yang dapat dilihat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah diambilnya judul skripsi “ Aplikasi Kawruh Bahasa Jawa Berbasis Android”, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. berikut:

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari buku dan internet yang akan penulis jadikan sebagai bahan acuan dalam membuat aplikasi mobile berbasis android dan juga hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat. berikut:

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas cara mengimplementasikan hasil rancangan perangkat lunak ke dalam kode program dan pembuatan antarmuka. berikut:

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan peutup yang berisi kesimpulan dan saran untuk kemungkinan pengembangan program. Dan juga pada akhir laporan terdapat daftar pustaka yang digunakan untuk mendukung penyelesaian skripsi ini.