

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi sudah semakin maju dan berkembang sangat pesat, pengguna serta para pengembang di tuntut untuk selalu menyesuaikan dengan trend yang sedang berkembang supaya tidak tertinggal oleh teknologi yang terus terbarukan. Perangkat computer yang dahulu berada di meja sekarang telah beralih di genganman tangan, tingkat mobilitas yang sangat tinggi memaksa pengembang teknologi untuk membuat sebuah perangkat yang dapat menunjang hal tersebut, yaitu *smartphone*.

Dengan teknologi *smartphone* kita bisa *browsing*, mengetik dokumen, membuat catatan maupun belajar. Seperti belajar sangatlah sulit dan membosankan apabila harus berhadapan dengan tumpukan buku yang banyak, namun dengan *smartphone* sangat mudah dilakukan, contohnya untuk dapat belajar bahasa melalui perangkat tersebut. Bahasa merupakan sebuah alat komunikasi bagi manusia. Indonesia merupakan Negara multikultural yang memiliki banyak sekali suku, ras dan bahasa yang membuat Indonesia menjadi Negara yang sangat unik. Bahasa Mualang yaitu salah satu bahasa daerah suku Dayak Mualang yang berdomisili di 3 kecamatan di Kabupaten Sekadau, Kalimantan Barat. Bahasa ibu atau daerah merupakan identitas bangsa sehingga kita perlu membudayakan dan melestarikan bahasa daerah, khususnya bahasa Mualang.

Dengan demikian aplikasi mobile dengan fungsi pembelajaran bahasa daerah sangatlah di butuhkan untuk dapat menunjang mobilitas pengguna teknologi *smartphone*. Oleh karena itu maka akan di rancang sebuah aplikasi *mobile* yang akan memberikan suatu proses pembelajaran bahasa dengan menggunakan teks dan audio agar pembelajaran lebih efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengenalkan bahasa Mualang lewat teknologi?
- b. Bagaimana membuat proses belajar bahasa Mualang menjadi lebih menarik dan menyenangkan?

1.3 Batasan Masalah

Pada skripsi ini penulis membatasi masalah dengan membuat aplikasi mobile yang di gunakan untuk pembelajaran bahasa Mualang dan hanya meliputi:

1. Pembuatan aplikasi *mobile* pembelajaran bahasa Mualang menampilkan teks, gambar dan audio.
2. Aplikasi ini meliputi cara pembacaan dan pelafalan kata-kata umum.
3. Aplikasi ini dijalankan secara *online*.
4. Kata-kata yang telah dimasukkan kedalam aplikasi tidak dapat ditambahkan oleh *user*.
5. Aplikasi ini dijalankan pada sistem operasi Android versi 4.0 *Ice Cream Sandwich* hingga versi 5.0 *Lollipop*.
6. Aplikasi ini hanya mengenalkan nomina dalam bahasa mualang dengan menggunakan teks, gambar serta audio.

7. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan arti kata, gambar serta audio dalam bentuk aplikasi *mobile* pada sistem operasi Android.
8. Aplikasi ini hanya membahas 3 kategori saja yaitu buah, hewan dan transportasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan bahasa Mualang kepada masyarakat luas.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak di capai ialah membuat Aplikasi *Mobile Media Pembelajaran Bahasa Mualang* supaya orang ingin mempelajari bahasa Mualang sekaligus sebagai sarana untuk dapat melestarikan budaya.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi yaitu mengamati objek yang dijadikan sumber penelitian sehingga dapat memperoleh data yang akurat yang kemudian dicatat sebagai bahan analisa.
2. Metode Kepustakaan yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku sebagai referensi sehingga data dapat diperoleh dari literature majalah, publikasi dan bio statistic

serta sumber-sumber yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian.

1.5.2 Metode Analists

Analisis terhadap hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari:

- a. Analisi deskripsi object data menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).
- b. Analisis spesifikasi proses melalui UCD (*Use case Diagram*).

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan adalah suatu tahapan penggambaran terhadap data-data yang telah dikumpulkan sehingga dapat digunakan untuk pengembangan perangkat lunak.

Tahap perancangan secara umum dapat dibagi sebagai berikut:

1. *Logical Design* merupakan perancangan yang dapat dilakukan tanpa tergantung dengan *platform* atau teknologi yang akan digunakan untuk mengimplementasikan system. Jenis perancangan semacam ini biasa dilakukan sebelum menentukan teknologi yang akan digunakan dalam system.
2. *Physical Design* merupakan perancangan yang lebih detail daripada *logical design*, dan hasilnya spesifik terhadap platform tertentu, karena perancangan ini memperhatikan/tergantung pada jenis teknologi yang akan digunakan untuk mengimplementasikan system.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan untuk menyusun suatu system yang baru menggantikan system yang lama secara keseluruhan/memperbaiki system yang telah ada. Dimana metode pengembangan *system waterfall*.

1.5.5 Metode Implementasi

Pada tahap ini dilakukan proses penerapan data yang terkumpul kedalam bahasa pemrograman computer. Dalam pengkodean pada masalah ini menggunakan bahasa pemrograman Java dengan tool *IDE Android Studio/Eclipse* dan berbasis Java lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami pembahasan yang terdapat pada proposal skripsi ini, maka penulisan materi yang akan disampaikan disusun dalam sistematika sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, matasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan sebuah aplikasi mobile dan teori studi yang berhubungan dengan bahasa Mualang.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang uraian analisis dan perancangan aplikasi, analisis studi kelayakan istem, desain *interface*, *activity* diagram dan juga analisis sesuai dengan tema yang digunakan pada Aplikasi Mobile Media Pembelajaran Bahasa Mualang.

4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi, bagaimana cara menjalankan aplikasi, kelebihan dan kekurangan aplikasi, serta evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai dari aplikasi yang telah dikembangkan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan skripsi yang telah dibuat untuk pengembangan lebih lanjut dikemudian hari.

6. DAFTAR PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai acuan dan bahan dalam pembuatan skripsi.