

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan media teknologi pada jaman sekarang ini sudah berkembang sangat pesat. Terutama media teknologi *handphone* yang memiliki peran penting dalam kehidupan, tidak hanya sekedar mengirim pesan atau menghubungi seseorang saja, namun juga dapat digunakan untuk media edukasi, hiburan, dan lain sebagainya. Perkembangan *handphone* yang sudah *android* kini tidak kalah dengan perkembangan yang ada dalam teknologi seperti komputer. Bahkan minat masyarakat terhadap *handphone* ini cukup banyak. Karena praktis mudah dibawa kemanapun orang tersebut berada.

Indonesia memiliki beragam Bahasa Daerah yang berbeda. Salah satunya adalah Bahasa Jawa yang merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya dan patut untuk dilestarikan. Saat ini Bahasa Jawa sedikit demi sedikit mulai ditinggalkan. Sehingga banyak orang ketika berbicara kepada orang yang lebih tua cenderung tidak memakai Bahasa Jawa terutama Bahasa Jawa *krama alus*. Selain itu orang tua jaman sekarang tidak membiasakan anak untuk berbahasa Jawa *krama alus* dengan baik sejak dini. Orang tua lebih suka menggunakan Bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dengan anaknya. Hal ini membuat Bahasa Jawa *krama alus* menjadi semakin asing di kalangannya sendiri. Jadi tidaklah mengherankan jika para anak muda sekarang enggan mempelajarinya. Sekarang

yang masih setia menggunakan Bahasa Jawa *krama alus* terbatas usia lanjut. Hal ini dapat menyebabkan kepunahan Bahasa Jawa *krama alus*, sehingga perlu diusahakan semua kalangan menjaga dan mempelajari Bahasa Jawa *krama alus*.

Banyak sekali dalam Bahasa Jawa ini yang perlu untuk dipelajari lebih dalam lagi. Terutama pada kata dalam bahasa yang cara penulisannya sama tetapi arti atau makna serta pelafalannya yang berdeda. Bahasa Jawa itu sendiri terdapat beberapa bahasa, seperti *krama ngoko*, *krama madya*, dan *krama alus* atau *krama inggil*. Dalam *krama ngoko* yaitu bahasa yang digunakan untuk orang yang lebih muda dari kita, contohnya teman akrab atau sebaya. *Krama madya* digunakan untuk berbahasa dengan orang seumuran. Sedangkan *krama alus* digunakan untuk orang yang lebih tua dari kita, misalnya kepada orang tua dan guru.

Berkaitan dengan hal-hal yang disebutkan di atas, pembuatan aplikasi berbasis *android* ini diharapkan dapat mudah dipelajari serta mampu meningkatkan minat masyarakat khususnya masyarakat Jawa asli di wilayah Boyolali dalam mempelajari Bahasa Jawa *krama*. Maka dari uraian tersebut penulis mengambil judul "PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR BAHASA JAWA *KRAMA ALUS* BERBASIS *ANDROID* DISERTAI PENERJEMAHAN BAHASA INDONESIA KE JAWA".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah Aplikasi Belajar Bahasa Jawa *Krama Alus* Berbasis *Android* Disertai Penerjemahan Bahasa Indonesia ke Jawa?
2. Apakah hasil dari pengimplementasian Aplikasi Belajar Bahasa Jawa *Krama Alus* Berbasis *Android* mampu meningkatkan keinginan dan membantu mempermudah belajar Bahasa Jawa pada masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian antara lain :

1. Aplikasi hanya dapat digunakan di *handphone* dengan Sistem Operasi *Android*.
2. Sistem Operasi *Android* minimal versi 6.0 *Marshmallow*.
3. Materi Bahasa Jawa yang dicakup masih sebatas mempelajari perbedaan kosakata *krama ngoko, madya, alus*.
4. Suara pelafalan kata Bahasa Jawa masih belum menggunakan suara asli.
5. Penerjemahan Bahasa Indonesia ke Jawa masih diisi 165 kosakata.
6. Penerjemahan Bahasa Indonesia ke Jawa belum dapat diisi dengan kalimat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun sebuah Aplikasi Belajar Bahasa Jawa *Krama Alus* Berbasis *Android* Disertai Penerjemahan Bahasa Indonesia ke Jawa.

2. Meningkatkan keinginan dan membantu mempermudah belajar bagi masyarakat dalam mempelajari Bahasa Jawa.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Membantu Mempermudah proses belajar Bahasa Jawa bagi penulis dan masyarakat.
2. Menumbuhkan keinginan seseorang untuk mempelajari Bahasa Jawa.
3. Membangun aplikasi belajar Bahasa Jawa dalam *handphone* yang mudah dibawa kemanapun.
4. Diharapkan sistem dapat memberikan dampak yang positif bagi masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan diterapkan yaitu menggunakan metode perancangan SDLC (*System Development Life Cycle*) model *Iterative* :

- 1.6.1 **Analisis**, pada tahap ini melakukan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.
- 1.6.2 **Perancangan**, pada tahap ini membuat perancangan untuk alur dari sistem yaitu *flowchart* sistem, DFD (*Diagram Flow Diagram*) dan relasi *database*.

1.6.3 Implementasi, pada tahap ini melakukan penerapan *code* program.

1.6.4 Pengujian, pada tahap ini pengujian yang dilakukan yaitu pengujian *black-box*, pengujian tampilan *interfaces*, pengujian UAT (*User Acceptance Test*) untuk menguji apakah aplikasi sudah memenuhi syarat atau belum, dan pengujian lanjutan pada *smartphone*.

1.6.5 Pengumpulan data

1.6.5.1 Observasi, adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan terhadap kehidupan objek penelitian yaitu masyarakat Jawa di Boyolali.

1.6.5.2 Kuesioner, yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggunakan pertanyaan yang disebar kepada sampel untuk kemudian diisi sesuai dengan pengetahuan.

1.6.5.3 Studi Pustaka, yaitu memakai referensi dari berbagai sumber seperti jurnal, buku dan internet.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, berisi Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian, Sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori, berisi tentang Tinjauan pustaka dan Dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III Metode Penelitian, berisi tentang gambaran umum aplikasi, analisis kebutuhan, perancangan sistem dan skenario pengujian.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan, berisi tentang pengimplementasian sistem menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) model *iterative*.

BAB V Penutup, berisi kesimpulan dan saran.

