

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat, seiring kemajuan tersebut bahasa tradisional atau bahasa daerah saat ini semakin minim digunakan. Terutama pada tempat saya tinggal, bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari – hari adalah bahasa Indonesia. Bahasa daerah asli lampung pun semakin sedikit sekali digunakan, bahkan hampir sama sekali tidak pernah digunakan oleh para remaja. Maka dari itu, karena semakin berkembangnya zaman kita harus bisa memanfaatkan kemajuan tersebut untuk hal hal yang positif. Seperti pembuatan aplikasi berbasis android yang berguna untuk menjadi media belajar para penggunanya.

Android sendiri adalah nama sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi informasi khususnya *software* dengan nama perusahaan Android Inc. yang didirikan pada bulan Oktober 2003 di Palo Alto, California, Amerika Serikat. Para pendirinya adalah beberapa senior di beberapa perusahaan yang berbasis *Information Technology & Communication*. mereka adalah; Andy Rubin ( pendiri Danger ), Rich Miner ( wakil pendiri Wilfire Communications ), Nick Sears ( mantan VP di T – Mobile ) dan Chris White ( insinyur di webtv ).

Untuk belajar dari orang yang lebih tua pun cukup jarang sekali ditemui, karena memang sudah terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari hari, dan kemungkinan para remaja malu untuk belajar dengan orang tua nya, atau mereka malu untuk ikut bimbingan bahasa daerah yang ada.

Dengan dibangunnya Aplikasi aksara dan tanda baca dalam bahasa lampung berbasis android ini, diharapkan setiap orang mampu belajar aksara lampung dengan sendiri. Jika ada yang malu bertanya, maka aplikasi ini dapat digunakan untuk belajar sendiri sambil mengajarkan budaya bahasa lampung yang semakin terkikis oleh zaman.

## 1.2 Rumusan Masalah

Aplikasi Aksara Dan Tanda Baca Dalam Bahasa Lampung Berbasis Android.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup proyek sesuai dengan tujuan dan tidak menyimpang maka dibutuhkan batasan barasan masalah, adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi akan kompatibel dengan ponsel yang menggunakan sistem operasi android 2.x gingerbread atau lebih tinggi.
- b. Hanya ada aksara lampung, tanda baca dan sedikit tambahan fitur lain.
- c. Aplikasi akan berjalan dalam kondisi offline.
- d. Aplikasi hanya menunjukkan bagaimana bentuk dan cara membaca aksara lampung dan tanda bacanya.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi digital berbasis android yang dapat digunakan untuk belajar aksara lampung dan tanda baca untuk merangkai sebuah kata ataupun kalimat dalam bahasa lampung. Aplikasi ini diharapkan mampu mempermudah masyarakat yang ingin belajar budaya lampung, terutama mengenai aksara dan tanda bacanya.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### a. Bagi Penyusun

Sebagai suatu hasil karya dari ilmu yang didapat selama masa perkuliahan, dimana karya tersebut dapat bermanfaat bagi orang lain.

### b. Bagi Masyarakat

Membantu masyarakat untuk belajar sendiri atau otodidak aksara lampung dan tanda baca yang digunakan dalam bahasa lampung.

### c. Bagi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

Laporan skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta dan dapat menjadi bahan referensi untuk dikembangkan lagi kedepannya. Tuliskan manfaat penelitian yang akan di rasakan oleh objek penelitian, jika peneliti selesai mengerjakan proyek penelitian tersebut, dan hasilnya telah digunakan oleh obyek penelitian.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi tersebut menggunakan beberapa cara metode.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pembuatan program ini adalah pengumpulan data secara langsung, atau berinteraksi didalamnya untuk memperoleh data yang akurat. Dengan metode ini diharapkan aplikasi yang dibuat dapat sesuai dengan keinginan dan tujuan.

### 1.6.1.1 Metode Observasi

Mengobservasi atau meninjau bagaimana perkembangan budaya tersebut seiring berkembangnya zaman dan melakukan pengumpulan data dari observasi tersebut.

### 1.6.1.2 Metode Wawancara

Melakukan wawancara terhadap narasumber apabila nantinya memerlukan informasi dari narasumber, agar data yang didapat semakin akurat.

## 1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan dalam menganalisis sistem e-learning yang dibangun ini menggunakan metode SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat). Metode ini menganalisis suatu masalah dengan melihat dari sisi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Selain analisis masalah penulis juga menganalisis dari sisi kebutuhan dan kelayakan. Analisis kebutuhan terbagi menjadi 2, yaitu analisis kebutuhan fungsional yang berisi tentang pendeskripsikan layanan aplikasi dan kebutuhan nonfungsional yang menyangkut kinerja aplikasi. Analisis kelayakan yang digunakan dalam mempelajari kebutuhan dari masalah yang ada untuk menjadi sebuah aplikasi layak untuk diteruskan atau tidak. Beberapa kriteria yang dapat ditinjau antara lain teknis, ekonomi, dan operasional.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam proyek tugas akhir ini adalah metode *prototype*, yaitu metode dimana hasil analisa per bagian langsung diterapkan ke dalam sebuah model tanpa harus menunggu setelah sistem selesai dibuat.

Adapun metode *prototype* ini terdiri dari :

#### 1. *Requirement Gathering*

Merupakan tahapan awal untuk menganalisa kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan proyek tugas akhir ini, baik berupa kebutuhan *hardware* maupun *software* untuk sistem yang akan dibuat.

## 2. *Quick Design*

Tahapan ini adalah tahapan perancangan desain, dalam tahapan ini meliputi desain dan alur dari program aplikasi kamus itu sendiri.

## 3. *Building Prototype*

Merupakan tahapan pengerjaan perangkat lunak dari hasil rancangan yang telah ditetapkan pada tahapan *Quick Design*. Pada tahapan inilah seluruh rancangan desain alur program serta tampilandiimplementasikan sehingga akan menghasilkan suatu model program.

## 4. *Customer Evaluation of Prototype*

Yaitu tahap evaluasi terhadap model program yang telah dihasilkan pada tahap ketiga, pada tahap ini pengembang melakukan berbagai macam testing untuk menguji model program. Pengujian di sini untuk memeriksa kesalahan logika yang ada serta *layout*. Pada tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak yang benar secara logika dan sesuai dengan tujuan rancangan di awal.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini antara lain :

**Bab I Pendahuluan.** Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah seputar *e-learning*. Maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Dalam metode penelitian terbagi lagi menjadi metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, dan metode testing.

**Bab II Landasan Teori.** Berisi tinjauan pustaka, dan dasar teori.

**Bab III Analisis dan Perancangan.** Berisi deskripsi objek penelitian, analisis masalah dan kebutuhan dan perancangan aplikasi.

**Bab IV Implementasi dan Pembahasan.** Bab ini merupakan tahapan penulis dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga implementasi aplikasi di objek penelitian.

**Bab V Penutup.** Berisi kesimpulan dan saran yang dapat penulis rangkum selama proses penelitian hingga penerapan aplikasi.

**Daftar Pustaka.** Berisi daftar referensi penulis dalam menyusun skripsi ini.

