

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah (*User Story*)

Pada era globalisasi ini, kemajuan dalam bidang teknologi khususnya *smartphone* telah berkembang dengan sangat pesat. Teknologi tersebut sangat bermanfaat untuk membantu dan menunjang aktifitas manusia, hal tersebut diimbangi juga oleh terus meningkatnya perkembangan *Internet* dengan sangat cepat yang telah membawa banyak perubahan bagi manusia dalam memperoleh informasi terutama melalui sebuah aplikasi *mobile*, diantara banyaknya *smartphone* yang beredar pada saat ini ada beberapa sistem operasi yang mendukung seperti *Windows Mobile*, *Blackberry*, *Iphone*, *Android*, dan *Symbian*. Salah satu sistem operasi yang sedang ramai diperbincangkan saat ini adalah *Android*, merupakan sistem operasi pada *mobile* yang dikembangkan oleh google yang pada mulanya dibeli oleh google itu sendiri dari perusahaan *Android inc*, disamping pengoperasiannya yang cukup mudah ternyata *Android* merupakan sistem operasi *open source* atau setiap orang diberi kebebasan untuk mengembangkan aplikasi tanpa dipungut biaya sehingga banyak para pengembang memilih *Android* sebagai sistem operasi aplikasinya.

Kebudayaan di setiap daerah di Indonesia tentu berbeda – beda. Seperti kebudayaan suku sasak di daerah Lombok yang merupakan ciri khas suku sasak, namun dengan berjalannya waktu kebudayaan dan tradisi suku sasak di daerah Lombok mulai menunjukkan penurunan minat dari para generasinya karena secara perlahan tergerus oleh modernisasi budaya barat yang membuat generasi

sekarang lebih bangga menggunakan kebudayaan barat ketimbang kebudayaannya sendiri, oleh karena itu selaku orang sasak wajib melestarikan kebudayaan sasak ditambah lagi daerah Lombok kini sedang populer dengan lokasi wisatanya dan sangat ramai diperbincangkan oleh wisatawan mancanegara sehingga ada kemungkinan bahasa inggris lebih di utamakan ketimbang bahasa sasak itu sendiri. Maka salah satu usaha yang dilakukan adalah melestarikan dan memperkenalkan bahasa sasak tersebut kemancanegara sehingga bahasa sasak nantinya dapat dipergunakan untuk berkomunikasi agar tidak cepat mengalami kepunahan.

Dengan adanya aplikasi belajar bahasa sasak berbasis *mobile* yang merupakan media pembelajaran nantinya akan mengartikan bahasa Indonesia ke bahasa sasak, maka aplikasi ini diharapkan dapat membantu para perantauan luar Lombok yang datang ke pulau Lombok, para masyarakat suku sasak itu sendiri agar dapat belajar dan meningkatkan kemampuan bahasa sasak mereka, disamping itu aplikasi ini juga dapat mengkonversikan kedalam bahasa inggris sehingga bagi para turis mancanegara yang biasanya datang ke pulau Lombok untuk berwisata dapat mengenal bahasa sasak dengan baik dan benar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan maka telah dirumuskan bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran bahasa sasak yang dapat berjalan di sistem operasi Android agar dapat memudahkan dalam belajar

memahami arti kata dari bahasa Indonesia dan bahasa Inggris kedalam bahasa sasak.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi belajar bahasa sasak menggunakan teks dan gambar berbasis *mobile* ini adalah :

1. Aplikasi ini dapat berjalan pada Android versi 2.2 (froyo) dan versi seterusnya.
2. Menghasilkan suatu solusi yang dihadapi yaitu aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu orang-orang yang ingin mempelajari arti kata dalam bahasa sasak.
3. Aplikasi ini nantinya dapat menterjemahkan bahasa Indonesia ke bahasa sasak dan bahasa Inggris.
4. Kata-kata yang telah dimasukkan kedalam aplikasi tidak dapat ditambahkan oleh user.
5. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan arti kata dan gambar dalam bentuk aplikasi *mobile* pada sistem operasi Android.
6. Aplikasi ini hanya mengenalkan nomina dalam bahasa sasak dengan menggunakan teks dan gambar.
7. Aplikasi ini akan menampilkan gambar hanya pada nama-nama hewan, buah, dan alat transportasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka maksud dari penelitian ini ialah untuk mempermudah proses pembelajaran dalam memahami arti kata dalam bahasa sasak bagi masyarakat umum baik dari dalam negeri maupun luar negeri.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dibuat sebagai dasar acuan penelitian yang dilakukan penulis terhadap masalah yang ada. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (S1) di jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menghasilkan suatu aplikasi yang berfungsi untuk memberikan informasi berupa kata-kata dalam bahasa sasak
3. Membantu masyarakat luas yang ingin mempelajari bahasa sasak.
4. Membantu melestarikan kebudayaan Lombok yang hampir punah
5. Mempermudah pengguna dalam memahami arti dari bahasa sasak dimanapun dan kapanpun tanpa perlu membawa buku.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi belajar bahasa sasak ini bersifat gratis. Semua orang dapat menginstal aplikasi ini di *smartphone* masing-masing karena aplikasi ini sebagai media pembelajaran untuk mengetahui arti dari kata-kata dalam bahasa sasak.
2. Mempermudah pengguna dalam memahami maksud dari arti kata-kata sasak yang di kombinasikan dengan gambar.
3. Dapat menghemat waktu dan biaya, karena pengguna dapat mencari arti dari kata-kata dalam bahasa sasak dimanapun dan kapanpun setiap ada kesempatan tanpa harus membawa buku.
4. Penulis dapat menyelesaikan studi S1 dan mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari STMIK Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode untuk mengumpulkan data yaitu :

1. Metode Kepustakaan
Metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dapat di peroleh di perpustakaan.
2. Metode Literatur
Pengambilan data dengan metode literature digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas *internet*, yaitu dengan

mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi atau program yang akan dibuat.

3. Metode Wawancara

Metode ini digunakan penulis untuk bertatap muka langsung dengan orang yang berkopentent dan dapat menjadi sumber dalam pengumpulan data untuk kemudian bisa didapatkan informasi yang diperlukan.

1.6.2 Metode Analisis

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

1. Analisis deskripsi object data menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).
2. Analisis spesifikasi proses melalui UCD (*Use Case Diagram*).
3. Analisis aliran kerja atau aktifitas sistem melalui *Activity Diagram*
4. Analisis struktur sistem melalui *Class Diagram*
5. Analisis kelakuan objek melalui *Squence Diagram*

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan adalah suatu tahapan penggambaran terhadap data-data yang telah dikumpulkan sehingga dapat digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Tahap perancangan secara umum bisa dibagi sebagai berikut:

1. *Logical Design* merupakan perancangan yang dapat dilakukan tanpa tergantung dengan *platform* atau teknologi yang akan digunakan untuk mengimplementasikan sistem. Jenis perancangan semacam ini biasa

dilakukan sebelum menentukan teknologi yang akan digunakan dalam sistem.

2. *Physical Design* merupakan perancangan yang lebih detil daripada *logical design*, dan hasilnya spesifik kepada platform tertentu, karena perancangan ini memperhatikan atau tergantung kepada jenis teknologi yang akan digunakan untuk mengimplementasikan sistem.

1.6.4 Metode Pengembangan

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

1.6.5 Metode Pengujian Unit

Pada tahap ini dilakukan proses pengujian dalam lingkungan yang telah didefinisikan sebelumnya.

1.6.6 Metode Implementasi

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

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menguraikan tentang 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* yang menggunakan sistem operasi Android.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang uraian analisis dan perancangan aplikasi, analisis studi kelayakan sistem, *desain interface*, *activity diagram* dan juga analisis sesuai dengan tema yang digunakan pada Aplikasi Belajar Bahasa Sasak Menggunakan Tesk dan Gambar Berbasis *Mobile*.

BAB IV 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.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

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

