

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi ini, pemakaian teknologi mobile android dalam kehidupan manusia sangat familiar dan dapat dijumpai dimanapun. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi Android telah berkembang dengan sangat pesat dan telah melekat dengan kehidupan masyarakat. Saat ini android (smartphone) tidak hanya digunakan oleh kalangan menengah atas saja tetapi juga banyak digunakan oleh kalangan menengah bawah. Bukan hanya orang dewasa, anak-anak pun sudah sangat mahir dalam menggunakannya.

Aksara sasak merupakan bahasa tertulis yang digunakan oleh masyarakat di Lombok secara turun-temurun. Aksara sasak terlihat mirip dengan aksara Jawa, dan Bali. Namun secara pelafalan, aksara sasak lebih mirip dengan daerah Bali. Berdasarkan asal usul-usul serta pemakaian naskah di dalam naskah lontar baik berbahasa Sasak maupun berbahasa jawa (Kawi), aksara Jejawan/aksara Sasak dibedakan atas tiga kelompok yaitu : Aksara Carakan, Aksara Swalalita, Aksara Rekan.

Di Indonesia terdapat beberapa aksara yang bisa kita pelajari, mulai dari pengenalan huruf dan angka, penulisan serta cara membacanya. Masih banyak orang di indonesia belum mengenal aksara sasak. Dengan adanya teknologi mobile yang

semakin berkembang pesat seperti saat ini, merupakan suatu kesempatan yang baik untuk memperkenalkan aksara sasak berbasis android kepada masyarakat Indonesia.

Dengan adanya aplikasi pembelajaran aksara sasak ini diharapkan dapat melestarikan kembali salah satu dari sekian kebudayaan di Indonesia yaitu aksara sasak agar tidak cepat dilupakan oleh masyarakat serta dapat meningkatkan dan menarik minat masyarakat untuk belajar aksara sasak. Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi pembelajaran aksara sasak berbasis android. Dengan demikian pemanfaatan teknologi informasi android dapat dioptimalkan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka ada beberapa hal yang menjadi pokok permasalahan, antara lain :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi *mobile* berbasis android untuk mempermudah pembelajaran Aksara Sasak?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi pembelajaran Aksara Sasak berbasis *mobile* agar dapat menjadi aplikasi yang *user friendly*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai media pembelajaran yang akan menampilkan semua huruf pada Aksara Sasak beserta kuis untuk menebak huruf aksara.

2. Aplikasi ini dibuat pada *platform* android sehingga hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android.
3. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan pelajar, namun bisa juga untuk masyarakat umum.
4. Aplikasi berbasis mobile ini adalah aplikasi yang hanya bisa berjalan pada sistem operasi mobile Android minimal versi 2.2 (Froyo).
5. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi pembelajaran aksara sasak ini yaitu Eclipse.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud**

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi Pembelajaran Aksara Sasak Berbasis Mobile untuk membantu mengenalkan aksara sasak kepada masyarakat umum serta memudahkan pengguna agar dapat membaca dan menulis aksara sasak dengan baik.

##### **1.4.2 Tujuan**

Adapun Tujuan yang ingin didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Memudahkan proses pembelajaran aksara sasak.
2. Menambah wawasan pengguna dengan adanya materi-materi yang tersedia di dalam aplikasi.
3. Membantu pengguna untuk membaca dan menulis aksara sasak dengan mudah.
4. Memperkenalkan budaya dan aksara sasak kepada masyarakat luas.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam setiap penulisan, diperlukan suatu metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi, baik pada aplikasi maupun dalam penyusunan laporan. Ada beberapa metode yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data yaitu:

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai pendukung sekaligus dalam pembuatan laporan skripsi dan pengembangan aplikasi.

#### a) Metode Studi Literatur

Melakukan teknik pengumpulan data dengan menyusun sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang di ketahui oleh responden..

#### b) Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan.

#### c) Metode Wawancara

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

### **1.5.2 Metode Analisis**

Tahap ini meliputi perancangan sistem dengan menggunakan studi literatur dan mempelajari konsep teknologi dari software yang ada. Tahap ini merupakan tahap yang paling penting dimana bentuk awal aplikasi yang akan diimplementasikan didefinisikan.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Pada tahap perancangan ini, Metode perancangan yang digunakan yaitu dengan menggunakan perancangan UML (Unified Modelling Language), dan perancangan Basis Data serta User Interface.

### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada aplikasi ini adalah metode Pengembangan SDLC (*Systems Development Life Cycle*). Dimana pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, terdiri dari tahap-tahap: rencana (planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance).

### 1.5.5 Metode Testing

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Blackbox Testing* dan *Whitebox Testing*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan susunan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang dasar-dasar teori di dalam pembuatan aplikasi "Pembelajaran Aksara Sasak Berbasis Mobile" dan menjelaskan definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan mengenai perancangan sistem yang digunakan seperti perancangan sistem, pengembangan sistem, dan perancangan *user interface*.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil implementasi dan pembahasan *listing code* program serta pengujian pada aplikasi yang dibuat.

**BAB V    PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari keseluruhan laporan beserta saran dari penulis yang sifatnya membangun.

