

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu negara dengan suku bangsa yang beragam serta masing-masing suku bangsa telah berusia cukup lama, hampir setiap daerah di Indonesia memiliki kekayaan peninggalan kebudayaan berupa benda-benda bertulis, seperti prasasti, piagam, serta naskah kuno yang cukup banyak. Hal ini menunjukkan adanya kecakapan tradisi tulis-menulis di kalangan masyarakat Indonesia sejak dahulu, sehingga diperlukan adanya upaya untuk menjaga kelestariannya.

Telah banyak upaya yang dilakukan oleh pemerintah daerah serta masyarakat untuk melestarikan aksara daerah diantaranya pengajaran dalam pendidikan formal, pembuatan aksara digital, pendaftaran standar *Unicode*, pembuatan aplikasi Pembelajaran dan upaya-upaya lainnya.

Masyarakat lebih tertarik mempelajari budaya dan aksara-aksara negara lain dibandingkan budaya dan aksara-aksara daerah di Indonesia dikarenakan proses penyajiannya kalah menarik dengan negara lain yang mengenalkan budayanya melalui sektor hiburan sedangkan di Indonesia mayoritas hanya melalui proses pembelajaran formal. Maka dari itu diperlukan media yang dapat membuat masyarakat tertarik untuk mempelajari aksara-aksara daerah di Indonesia.

Smartphone adalah perangkat yang banyak digunakan saat ini. *Smartphone* dapat digunakan sebagai penunjang aktivitas, sarana hiburan dan juga

media pembelajaran. Android adalah salah satu sistem operasi *smartphone* yang digemari. Sudah banyak aplikasi pembelajaran aksara daerah berbasis android, namun mayoritas bersifat statis dan semua aplikasi tersebut hanya mencakup satu aksara daerah saja. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat aplikasi pembelajaran aksara-aksara di Indonesia dengan nama Nusantaraksara berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mempermudah penyusunan ini dengan merumuskan permasalahan sebagai berikut :

“Bagaimanakah merancang Aplikasi Interaktif Nusantaraksara sebagai Media Pembelajaran Aksara-aksara di Indonesia Berbasis Android agar dapat mempermudah pembelajaran aksara-aksara di Indonesia?”

1.3 Batasan Masalah

Karena adanya keterbatasan waktu, penulis membatasi beberapa fitur pada aplikasi ini hanya menggunakan aksara daerah yang mencakup aksara Sunda dan Lontara saja.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

- a. Membuat Aplikasi Interaktif Nusantaraksara sebagai Media Pembelajaran Aksara-aksara di Indonesia Berbasis Android

- b. Mempermudah proses pembelajaran aksara-aksara daerah di Indonesia

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis melakukan beberapa metode penelitian. Adapun metode dalam penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam merancang aplikasi ini, penulis menggunakan metode kepustakaan yaitu metode pengumpulan data yang bersumber dari literature buku-buku penunjang dan jurnal yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas untuk dijadikan referensi. Literatur yang digunakan seputar pemrograman aplikasi android dan seputar aksara-aksara daerah di Indonesia, serta data-data lain yang berhubungan.

1.5.2 Metode Eksperimental

Pada perancangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode eksperimental yang dibagi dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. High Concept

Pembuatan konsep tentang aplikasi yang akan dibuat, meliputi asset, desain, dan bagaimana jalannya aplikasi tersebut.

- b. Perancangan Aplikasi

Aplikasi akan dirancang sesuai konsep yang dibuat. Perancangan meliputi pembuatan asset yang diperlukan, serta penggambaran desain user interface Aplikasi.

c. Development

Implementasi konsep serta rancangan aplikasi kedalam sebuah program. Dalam tahap ini, disinilah proses coding dimulai.

d. Pengujian

Setelah aplikasi di dibuat, maka aplikasi harus diuji terlebih dahulu. Pengujian bertujuan untuk menemukan bug-bug yang ada sampai pada akhirnya aplikasi siap digunakan oleh pengguna.

e. Deployment

Setelah melalui tahapan-tahapan diatas, maka aplikasi sudah dianggap layak untuk digunakan oleh pengguna. Pada tahap deployment, aplikasi akan disebarluaskan melalui market Google yaitu Google Play.

1.5.3 Metode Analisis Sistem

Tahap analisis merupakan tahap pengumpulan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi Nusantaksara. Tahap analisis ini mencakup analisis kebutuhan, analisis hardware, dan analisis software

1.5.4 Metode Perancangan

Dalam tahap ini digunakan untuk mendefinisikan kebutuhan serta menggambarkan sistem yang akan dibentuk. Untuk perancangan alur dan kebutuhan aplikasi ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi terdiri dari lima bab dengan setematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penguraian dari seluruh rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka berupa tema yang pernah diteliti sebelumnya dari 3 jurnal internasional atau nasional, uraian teori-teori yang mendasari pembahasan terperinci yang berhubungan dengan objek penelitian. Teori tersebut terdiri dari konsep pembangunan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian, mulai dari tahapan analisis, desain, hasil testing dan implementasinya. Pemaparan tersebut dapat berupa penjelasan teoritik. Selain itu juga akan dijelaskan mengenai proses kerja sistem dan pengujian sistem serta analisis kesalahan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian, mulai dari tahapan analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah dibuat. Dalam pembuatan kesimpulan diperkuat dengan bukti-bukti yang ditemukan pada saat melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

