

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai Negara kepulauan memiliki banyak suku dan beragam bahasa daerah, salah satunya bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang paling banyak penuturnya di Indonesia. Bahasa Jawa digunakan oleh penuturnya untuk berkomunikasi, bekerjasama, dan mengidentifikasi diri. Selain itu, bahasa Jawa juga memiliki fungsi sebagai lambang kebanggaan daerah, lambang identitas daerah, dan alat perhubungan didalam keluarga dan masyarakat daerah. Secara umum, dalam bahasa Jawa dikenal tingkatan atau *undhak-usuk* bahasa yang menjadi bagian integral dalam tata krama masyarakat Jawa dalam berbahasa (Soedjarwo dkk., 1987).

Pada saat ini sumber-sumber pustaka mengenai bahasa Jawa sudah semakin sedikit dan susah didapatkan. Salah satu sumber pustaka bahasa Jawa adalah pepak bahasa Jawa, yang merupakan kumpulan sari-sari atau isi dari bahasa Jawa. Keberadaan pepak bahasa Jawa dalam bentuk buku ini belum bisa menarik minat masyarakat dan pelajar untuk mempelajari bahasa Jawa (Edi, 2013).

Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas untuk mendukung produktifitas. Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau mobile device. Salah satu perangkat mobile yang paling pesat adalah Handphone dimana hampir setiap orang memilikinya. Berbagai macam fitur telah ditanamkan, seperti pengolah gambar dan video, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Hal ini tak lepas dari penggunaan

Sistem Operasi (*Operation System*) pada *Handphone*. Layaknya pada komputer, *Handphone* pun dapat dipasang berbagai macam aplikasi yang diinginkan (Sari, 2011).

Sistem operasi *Android* saat ini telah mendominasi perangkat *mobile* di seluruh penjuru dunia. Laporan yang bertajuk *Global Stashot: Digital in Q3 2017*, menunjukkan bahwa sebanyak 72,9 persen pengguna piranti menggunakan sistem operasi *Android*. Hanya 19,4 persen yang menggunakan sistem operasi *iOS Apple*, dan sisanya menggunakan sistem operasi lainnya. *Android* adalah sistem operasi berbasis *Linux* dan dirancang untuk perangkat bergerak dengan menggunakan layar sentuh. Awalnya *Android* dikembangkan oleh *Android Inc* yang didirikan oleh Andy Rubin pada tahun 2003 dan kemudian dibeli oleh *Google* pada tahun 2005. Adapun telepon seluler pertama yang menggunakan sistem operasi *Android* adalah *HTC Dream* yang diluncurkan pada Oktober 2008. Munculnya sistem operasi *Android* telah menelan beberapa saingannya. *Symbian* yang dulunya dikembangkan oleh *Nokia* sempat merajai sistem operasi telepon seluler global, tapi kini sudah tidak terdengar lagi. Demikian pula *Research in Motions Limited* yang mengusung sistem operasi *BlackBerry* juga harus mengakui keunggulan *Android*. Layanan pesan *BlackBerry Mesengger (BBM)* yang dulu sempat menjadi idola kini telah tergantikan oleh *WhatsApp*. Bahkan beberapa ponsel *BlackBerry* telah menggunakan sistem operasi *Android*.

Kuis merupakan permainan singkat yang digunakan dalam bidang pendidikan dan mirip dengan mengukur pertumbuhan dalam pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan (Tiara, 2014). Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan

pengguna untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri (Risqiyah, 2011).

Atas dasar uraian diatas, maka penulis akan mengangkat sebuah topik skripsi dengan judul “Aplikasi Mobile Uji Kemampuan Bahasa Jawa berbasis Android”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang uraian diatas, terdapat permasalahan yang akan diangkat dalam skripsi ini yaitu bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Mobile Uji Kemampuan Bahasa Jawa berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Batasan dan ruang lingkup permasalahan dalam skripsi ini yaitu:

- a) Aplikasi hanya mencakup fitur kuis, keaktifan, perpustakaan, pencapaian dan pengaturan.
- b) Sari-sari bahasa Jawa yang diambil dalam konteks uji kemampuan dan pembelajaran pada aplikasi ini adalah *aksara Jawa, kewan, menungsa, wektu, wilangan, dan wit*.
- c) Text based learning yang berarti media pembelajaran hanya basis kata.
- d) Aplikasi dirancang dan dikembangkan hanya dalam *platform delivery Android*.
- e) Aplikasi tidak membutuhkan koneksi internet saat dijalankan, sehingga dapat memudahkan pengguna saat dibutuhkan.
- f) Aplikasi hanya tersedia dalam format layar *Portrait*.

1.4 Tujuan

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk merancang dan membangun Aplikasi Mobile Uji Kemampuan Bahasa Jawa berbasis Android.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang ingin dicapai dan diperoleh dari penulisan skripsi ini adalah:

- a. Meningkatkan nilai kompetensi berbahasa Jawa pengguna.
- b. Memperbaiki proses pembelajaran bahasa Jawa.
- c. Di samping berfungsi komunikatif, bahasa Jawa yang akan dipelajari juga berperan sebagai sarana perwujudan sikap budaya yang searah dengan nilai-nilai luhur.
- d. Mengetahui akan beberapa batas-batas sopan santun penggunaan bahasa Jawa dan mengetahui cara menggunakan adat yang baik.
- e. Dengan adanya fitur utama yaitu “Uji Kemampuan” maka diharapkan akan meningkatkan rasa kompetitif dalam diri pengguna untuk belajar dan menguji kemampuan berbahasa Jawa.
- f. Dapat dijadikan sebagai referensi perancangan aplikasi-aplikasi berbasis *android* sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang lebih bagus.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi mobile uji kemampuan bahasa Jawa berbasis *Android* adalah dengan menggunakan model *waterfall*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini akan membantu mengarahkan penyusunan laporan supaya tidak menyimpang dan sebagai acuan dalam mencapai tujuan penulisan laporan skripsi sesuai dengan apa yang diharapkan. Sistematika pembahasan pada penulisan skripsi ini meliputi lima bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang yang menjelaskan tentang definisi Bahasa Jawa, dan perkembangan teknologi sistem operasi *Android* di Indonesia. Serta perumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, tujuan pembuatan aplikasi, manfaat bagi pengguna dan sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun laporan skripsi ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang akan digunakan sebagai solusi permasalahan yang ada serta beberapa *software* pendukung untuk membuat aplikasi ini.

BAB III : METODOLOGI

Bab ini berisi perancangan aplikasi dengan model pendekatan *waterfall life cycle model* yang mencakup tahapan-tahapan analisis kebutuhan (*Analysis*), desain sistem (*Design*), penulisan kode program (*Coding*), pengujian program (*Testing*) dan dukungan program (*Support*).

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan implementasi aplikasi, perangkat pendukung yang meliputi hardware dan software, dan tampilan aplikasi diantaranya mengamati jalannya aplikasi, jalannya pengujian aplikasi dan penerapan program (*Implementation*) pada *GooglePlay*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penyelesaian masalah dan saran untuk pengembangan perancangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi sumber literatur yang telah digunakan selama penyusunan laporan ini sebagai acuan yang mendukung.

LAMPIRAN

Berisi data penunjang yang dibutuhkan untuk penyusunan laporan Skripsi ini.