BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi pada masa kini telah mengalami kemajuan yang pesat terutama dalam bidang telekomunikasi termasuk di dalamnya arus komunikasi, tanpa kita sadari memberikan pengaruh yang besar bagi kita dalam berbagai bidang. Saat ini untuk melakukan komunikasi sudah tidak sesulit dulu karena alat komunikasi sudah bukan lagi menjadi barang mahal yang sulit untuk didapatkan, apalagi dengan banyaknya terobosan inovasi baru yang semakin canggih dan secara otomatis mempermudah komunikasi tanpa terhalang jarak dan waktu. Dengan begitu alat komunikasi menjadi salah satu hal yang sangat penting salah satunya dalam bidang akademik sehingga dapat berjalan lancer, efektif dan efisien.

Alat komunikasi terutama telepon seluler (handphone) adalah alat komunikasi yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain praktis, telepon seluler juga memiliki banyak sekali keunggulannya. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, telepon seluler juga mengalami perkembangan yang sama pesatnya. Terbukti dengan adanya berbagai macam telepon seluler dengan berbagai bentuk ragam kecanggihannya.

Smartphone merupakan salah satu perangkat yang mendukung perkembangan teknologi dan informasi tersebut. Dengan adanya smartphone pengguna teknologi tidak hanya dapat melakukan komunikasi tetapi juga dapat memperoleh berbagai informasi kapan saja dan dimana saja. Selain praktis, telepon seluler juga memiliki

banyak sekali keunggulannya. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, telepon seluler juga mengalami perkembangan yang sama pesatnya. Terbukti dengan adanya berbagai macam telepon seluler dengan berbagai bentuk dan berbagai kecanggihan yang ada.

Salah satu smartphone yang sangat terkenal memiliki prospek yang baik yaitu smartphone berbasis sistem operasi Android. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel, smartphone dan juga PC tablet. Secara umum Android adalah platform yang terbuka (Open Source) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak. Masa depan android akan berkembang pesat.

Dengan terjadinya perkembangan teknologi yang dinamis khususnya perangkat mobile yang didasari kebutuhan tiap individu maka diperlukan perangkat mobile yang diharapkan memberikan berbagai informasi. Karena informasi dapat dikatakan sebagai objek dari komunikasi. Informasi dapat tersampaikan dengan baik jika proses dan tata caranya tertata dengan baik misalnya informasi tersebut dikemas dengan suatu sistem yang disebut dengan sistem informasi. Di sisi lain hal yang menjadi kebutuhan yaitu komunikasi.

Sekolah Alam Cikeas merupakan salah satu sekolah pendidikan usia dini unggulan di Bogor. Sekolah tersebut mempunyai segudang prestasi akademik maupun non akademik sehingga dapat menjadikan salah satu daya tarik dari sekolah tersebut. Tentunya pencapaian tersebut tidak mudah dan siswa-siswi yang memiliki

kecerdasan menjadi salah satu faktornya terlebih lagi di dukung dengan metode pembelajaran yang relative baru diterapkan oleh bapak ibu guru sekolah tersebut.

Metode pembelajaran menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh khususnya bagi prestasi akademik para siswa. Saat ini para siswa di tuntut untuk lebih aktif dalam memperluas ilmu pengetahuan yang tidak hanya mereka dapatkan dari kegiatan belajar mengajar di sekolah, tetapi mereka juga dapat menambah ilmu pengetahuan misalnya dari sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat mereka pelajari sendiri untuk mengasah pemahaman mereka mengenai mata pelajaran. Dalam mata pelajaran Bahasa Sunda, sering kali cara atau metode yang digunakan pengajar dalam mengajar masih banyak yang sulit dipahami oleh siswa, media pembelajaran yang ada kurang menarik minat siswa untuk belajar lebih giat.

Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat suatu aplikasi yaitu "PENGENALAN BAHASA SUNDA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR" untuk mempermudah para siswa dalam mencari sumber atau bahan materi mata pelajaran khususnya Bahasa Sunda selain dari buku pelajaran yang mereka punya. Berdasarkan survei yang telah dilakukan penulis, bahwa sebagian besar (80%) siswa-siswi memiliki alat komunikasi dan lebih dari setengahnya menyatakan setuju jika di telepon seluler yang dimilikinya diterapkan sebuah aplikasi pengenalan Bahasa Sunda. Serta siswa bersedia mengikuti workshop aplikasi yang penulis adakan.

1.2. Identifikasi Masalah Dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka penulis akan membahas beberapa, yaitu :

1. Metode yang digunakan pengajar dalam mengajar masih banyak yang sulit dipahami siswa.
2. Perlunya pembelajaran, khususnya Pengenalan bahasa sunda (Aksara Sunda) pada siswa sekolah dasar sebagai alat pelestarian budaya sunda.
3. Pembelajaran secara informal saja kurang optimal untuk pembelajaran pada anak sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi agar pembelajaran telihat menarik bagi anak-anak khsusunya siswa sekolah dasar.

1.2.2. Rumusan masalah

Permasalahan yang diangkat penulis yaitu “Bagaimana membuat atau membangun aplikasi Pengenalan Bahasa Sunda sebagai media pembelajaran yang atraktif untuk generasi muda khususnya anak usia dini yang menggunakan perangkat mobile.”.

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

A. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah utuk membangun aplikasi pengenalan bahasa sunda untuk siswa sekolah dasar yang menarik dan interaktif.

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk :

- Membangun aplikasi yang dapat menjadi pembelajaran bahasa sunda
- Digunakan sebagai media pengenalan bahasa sunda bagi anak dalam bentuk aplikasi yang menarik dan atraktif
- Membantu pemerintah dalam melestarikan bahasa sunda

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang dilakukan, baik kegunaan praktis maupun teoritis, yaitu:

1. Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan Ilmu Informatika di bidang Aplikasi bebasis mobile.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Pemakai (Users), Untuk meningkatkan sistem atau metode pembelajaran bahasa sunda kepada anak anak.

b. Bagi penulis, untuk memenuhi salah satu syarat dalam mata kuliah Metodelogi Penelitian pada jurusan Ilmu Informatika Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer.

c. Bagi organisasi pemerintahan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan (*input*) bagi Dinas Kebudayaan Kota Bandung;

d. Bagi Universitas, Sebagai bahan untuk memberikan kontribusi untuk pengembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan pentingnya teknologi dalam bidang pendidikan.

1.5. Batasan Masalah

Dalam membuat aplikasi ini, ada beberapa batasan dan permasalahan yang di temukan diantaranya:

1. Aplikasi tidak terhubung dengan jaringan atau *networking.*
2. Aplikasi dibuat ditujukan untuk anak anak khususnya siswa sekolah dasar tetapi dapat juga digunakan untuk orang dewasa yang masih belum tahu atau paham tentang bahasa sunda yang baik dan benar.
3. Aplikasi Pengenalan bahasa sunda ini mencakup pengajaran kosakata dalam bahasa Sunda, evaluasi, kamus, serta permainan .
4. Karena dikhususkan bagi anak-anak, aplikasi ini dirancang menampilkan interaksi yang sederhana dalam arti memiliki desain yang user friendly dan penggunaan kosakata yang tidak terlalu rumit.
5. Aplikasi ini hanya sebagai media referensi atau alternatif, Sedangkan materi pembelajaran yang tidak mendetail tidak disajikan.
6. Aplikasi dibuat dengan Pemrograman Java.
7. Pemodelan menggunakan UML.

1.6. Waktu Dan Jadwal Penelitian

Jawdal penelitian atau penyusunan laporan ini dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Jadwal dan Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan/Minggu															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan																
	a. Wawancara																
	b. Pengumpulan Data																
2.	Membuat Prototype																
	a. Perancangan Proses																
	b. Perancangan Basis Data																
	c. Pembuatan Program																
3.	Menguji Prototype																
4.	Memperbaiki Prototype																
5.	Mengembangkan Versi Produk																

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengikuti penelitian dan format penulisan skripsi ini, maka penulis membagi tahap demi tahap kegiatan sesuai dengan ruang lingkup yang dijelaskan sebelumnya secara garis besar, yang dibagi menjadi beberapa bab yang secara ringkas dapat dijabarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas ruang lingkup permasalahan secara umum dan singkat yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan aplikasi Pengenalan lagu daerah. Teori-teori tersebut diperoleh dari buku-buku dan referensi lain.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini dijelaskan secara lebih rinci dan terurut mengenai objek penelitian, metodologi penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan dan pengujian software.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menerangkan perancangan sistem, tujuan perancangan sistem dan menguraikan gambaran umum sistem yang diusulkan dan juga berisi rician pengujian sistem yang dibangun dengan metode *black box*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan pembahasan mengenai hal-hal yang dapat diambil sebagai kesimpulan dari penyusun, dan saran-saran yang diharapkan bermanfaat untuk pengembangan sistem yang diusulkan.