BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelestarian aksara Sunda sebagai warisan leluhur merupakan kewajiban kita sebagai masyarakat Sunda untuk turut melestarikannya, keberadaan bahasa dan aksara daerah sangat penting sebagai bahasa indung yang merupakan identitas dan jati diri suatu bangsa. Budaya Sunda kini semakin terkikis oleh jaman, pelestarian aksara Sunda merupakan bagian dari tugas pemerintah daerah untuk merealisasikanya. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa barat (Disparbud) Jabar sedang giat menggelar sosialisasi aksara daerah. Kegiatan sosialisasi aksara daerah merupakan salahsatu langkah upaya Pemerintah Provinsi Jawa Barat sebagai upaya pelestarian dan pengembangan bahasa dan aksara daerah. Tugas itu merupakan kewajiban yang disyaratkan Peraturan Daerah No.5 Tahun 2003 dalam rangka melakukan pelestarian dan pemeliharaan bahasa, sastra dan aksara daerah.

Untuk mensosialisasikan aksara tersebut, pemerintah daerah khususnya Dinas Pendidikan telah memasukan pengajaran aksara Sunda pada kurikulum muatan lokal bahasa Sunda yang telah dilakukan di sekolah-sekolah di Jawa Barat. Generasi muda merupakan pewaris yang akan mewarisi bahasa dan aksara Sunda, animo pelajar untuk mempelajari aksara Sunda cukup besar, namun perlu didukung oleh kegiatan dan sarana pembelajaran. Aplikasi Pembelajaran aksara Sunda juga merupakan salah satu upaya yang direkomendasikan oleh Disbudpar Jabar sebagai media alternatif pembelajaran aksara Sunda .

Pada survei yang telah dilakukan melalui kuisioner, observasi dan wawancara, kebanyakan responden kurang mengenal bagaimana bentuk dan cara menulis aksara Sunda karena aksara Sunda sendiri yang masih jarang digunakan, selain itu banyak pula masyarakat yang hanya mengenal aksara Sunda tetapi tidak mengetahui cara membaca dan menulis aksara serta memiliki keinginan dan tertarik mempelajari aksara Sunda, namun belum terdapatnya aplikasi atau konten yang memudahkan orang belajar dan mengenal bagaimana bentuk dan tata cara penulisan aksara Sunda ini dimana saja dan kapan saja, dari hasil survei ternyata

banyak juga masyarakat yang mengenal dengan aksara Sunda, namun masih terdapat kesalahan pemahaman, terutama kebanyakan orang tua yang menganggap bahwa aksara Sunda adalah aksara carakan atau aksara Jawa (ha-na-ca-ra-ka...).

Salahsatu upaya solusi mengatasi masah yang telah dipaparkan, seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat gerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat adalah *handphone* dimana rata-rata orang memilikinya. *Handphone* yang sedianya hanya sebagai alat komunikasi, saat ini sudah lebih dari fungsi dasarnya, hal ini tidak lepas dari sistem operasi pada *handphone*, layaknya pada komputer *handphone* dapat di *install* berbagai macam perangkat lunak yang diinginkan sehingga lebih memudahkan para pengguna untuk menggunakan aplikasi pembelajaran aksara Sunda ini, namun hingga saat ini belum ada aplikasi pembelajaran yang berkaitan dengan aksara Sunda berbasis *mobile* baik yang dikeluarkan oleh pemerintah maupun pada pasar aplikasi.

Sehingga berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan inilah yang menjadi landasan untuk dibangunnya aplikasi pembelajaran aksara Sunda berbasis *mobile* android, dengan dibangunnya aplikasi pembelajaran aksara Sunda ini dimaksudkan agar untuk memudahkan orang belajar dan mengenal bagaimana bentuk dan tata cara penulisan aksara Sunda dimana saja dan kapan saja menggunakan perangkat *mobile device*. Android merupakan salah satu sistem operasi *mobile* yang sangat populer akhir-akhir ini, di Indonesia pengguna *device* yang mengusung sistem operasi android mengalami pertumbuhan signifikan, perangkat Android masih menduduki peringkat teratas pangsa pasar dunia dengan persentase sebesar 59,5%, diikuti oleh Apple 19,3% dan Microsoft 18,1%. Sedangkan dalam dunia *smartphone,* Android menguasai sekitar 75,6%. Angka ini dirilis melalui laporan dari Canalys, perusahaan analis industri teknologi independen [1]. Android memiliki berbagai keunggulan sebagai *software* yang memakai kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga pengguna bisa membuat aplikasi didalamnya. Hal-hal yang telah dipaparkan inilah yang menjadi alasan untuk dibuat aplikasi aksara Sunda menggunakan *platform* android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka permasalahan yang dirumuskan adalah bagaimana membangun aplikasi pembelajaran aksara Sunda berbasis android.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi pembelajaran aksara Sunda berbasis android.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah membangun suatu aplikasi pembelajaran aksara Sunda yang memenuhi kriteria sebagai berikut

1. Memberikan pengetahuan dasar mengenai bentuk serta tata cara penulisan aksara Sunda.
2. Sebagai upaya melestarikan dan menjaga budaya peninggalan leluhur masyarakat Jawa Barat atau suku Sunda khususnya dan budaya Indonesia pada umumnya.
3. Memberikan kemudahan bagi masyarakat yang ingin mengenal dan mempelajari tentang aksara Sunda menggunakan perangkat *mobile*.
4. Sebagai upaya untuk memperkenalkan kembali bagaimana bentuk dan tata cara penulisan aksara Sunda yang sudah jarang digunakan kepada masyarakat Sunda khususnya, dan masyarakat Indonesia pada umumnya.
5. Membantu Disbudpar untuk berpartisipasi mensosialisasikan peraturan Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Barat mengenai Pemeliharaan Bahasa, Sastra, dan aksara Daerah.

1.4 Batasan Masalah

Agar tujuan tugas akhir ini tercapai dengan optimal dan terarah, dibutuhkan batasan-batasan masalah yang jelas. Penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Perangkat lunak ini dibangun pada perangkat *mobile* berbasis android.
2. Perangkat lunak ini dibangun untuk sistem operasi android minimal *requirment* Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt).
3. Aksara Sunda yang digunakan merupakan aksara Sunda Baku Standar yang terdaftar di konsorsium *Unicode.*
4. Pengguna aplikasi diasumsikan terbiasa menggunakan *device* android.
5. Karakter atau jenis *font* yang digunakan adalah SundaneseUnicode-1.0.6.
6. Pada pemodelan perangkat lunak menggunakan pemodelan UML.
7. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*.
8. *Input* yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan *Touchscreen* dan suara.
9. Soal dan latihan dibuat r*andom* soal, agar aplikasi tidak statis.
10. Fitur skor hanya digunakan pada soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan sebagai nilai akhir.
11. Konversi hanya dari huruf latin ke aksara Sunda.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi Pustaka / Literatur.

      Studi Pustaka yaitu dengan jalan mengumpulkan aturan-aturan penulisan aksara Sunda pada buku pelajaran bahasa Sunda, serta membaca buku yang berkaitan dengan judul penelitian.

b. Observasi.

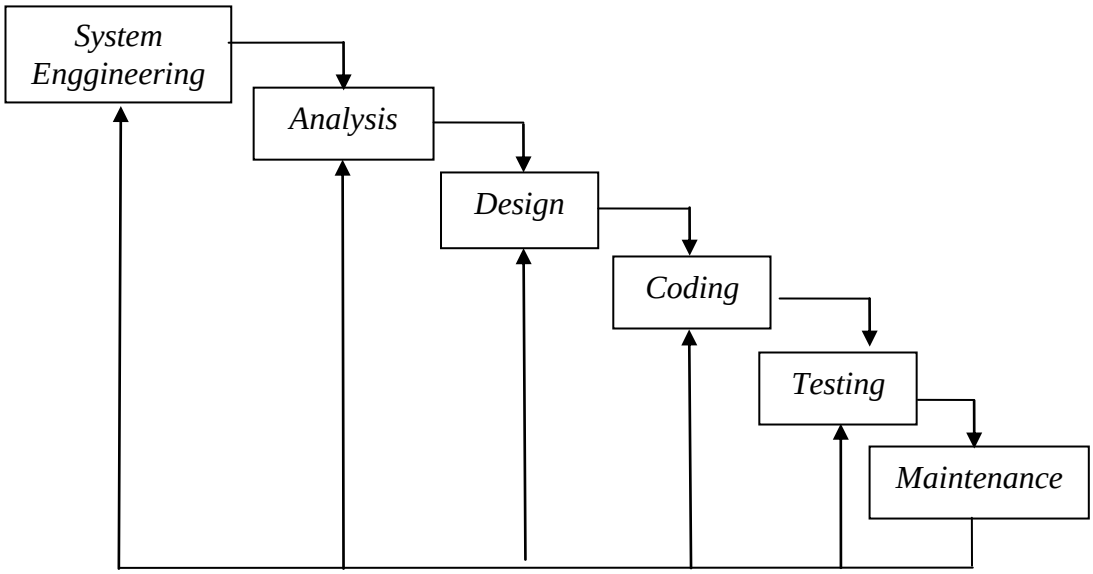
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian berupa kuisioner dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Interview.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat dan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Dalam membangun aplikasi *belajar akasara sunda*, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang meliputi :[2]



Gambar 1.1 Model *Waterfall*.

a. Rekayasa Sistem (*System / Information Engineering)*

Pada tahap ini, mencakup pengumpulan kebutuhan pada aplikasi Belajar Aksara Sunda yang akan dibangun. Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan.

b. Analisis (*Analisis*)

Menganalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun serta hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi Belajar Aksara Sunda.

c. Desain (*Design*)

Pada tahap ini, akan dilakukan perancangan sistem sebagai kebutuhan untuk perangkat keras maupun perangkat lunak, menetapkan arsitektur aplikasi secara keseluruhan. Desain aplikasi aksara Sunda melibatkan pengidentifikasian dan penggambaran abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan di dalamnya dan melakukan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

d. Pemograman (*Coding*)

Selama tahap ini, desain perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Unit pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya, melakukan tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman.

e. Pengujian (*Testing*)

Melakukan pengujian terhadap alikasi atau program yang terintegrasi dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi.

f. Perbaikan dan Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap akhir dimana aplikasi aksara Sunda ini telah selesai, akan dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan, biasanya (meskipun tidak selalu) ini adalah fase siklus hidup terpanjang. Aplikasi ini di-*install* dan dimasukkan ke dalam uji coba penggunaan. Pemeliharaan melibatkan pengkoreksian kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap-tahap awal dari siklus hidup..

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar aksara , sejarah aksara Sunda, ukuran & bentuk Aksara Sunda, dan cara menulis aksara Sunda, serta metode dalam perancangan dan *tools* yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan perangkat lunak maupun perangkat keras untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan dan struktur antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun.

BAB 4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini memaparkan hasil implementasi analisis pada BAB 3 dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi Aksara Sunda yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban yang melatar belakangi masalah pada BAB 1, dan saran untuk perbaikan dan menindaklanjuti hasil penelitian yang nantinya akan berguna bagi pengembang perangkat lunak ini ke depannya.