

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Yuwono menyatakan bahwa kemampuan anak-anak dalam berbahasa Jawa dan minat terhadap budaya Jawa pun terlihat semakin turun. Dalam percakapan sehari-hari di sekolah, siswa lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia. Sebagian besar masyarakat di pulau Jawa sedikit kesusahan dalam berkomunikasi dengan orang tua menggunakan bahasa Jawa karena belum mengetahui tingkatan bahasa jawa dari ngoko ke krama inggil. Sebagian lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia. (Kompas:2009 ).

Tidak ada salahnya belajar bahasa Jawa. Kata orang belajar bahasa Jawa itu sulit karena terbagi dalam berbagai tingkat. Bahasa Jawa terdiri dari basa ngoko yang digunakan pada teman sebaya, teman akrab, atau yang lebih muda untuk percakapan sehari-hari. Basa krama digunakan pada orang sesama umur atau dengan teman yang baru kenal, dan basa krama inggil digunakan pada orang yang dihormati atau kepada orang yang lebih tua. Dari beberapa permasalahan tersebut, penulis akan membuat dan mengembangkan kamus bahasa Jawa berbasis android.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah

1. Bagaimana membuat aplikasi kamus bahasa Jawa berbasis android?
2. Bagaimana menerapkan media belajar yang baik pada sistem mobile untuk kalangan remaja dan dewasa?

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Di dalam melakukan suatu penelitian di perlukan adanya pembatasan suatu masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Penerapan isi database dibatasi 1000 kata.
2. Terdapat 4 macam fitur yang akan dibangun, yaitu : kamus bahasa Jawa, paribasan, soal-soal dan nguji kemampuan aksara jawa
3. Dalam kamus bahasa jawa terdapat 3 sub, yaitu : basa ngoko, basa krama dan krama inggil.
4. Minimal spesifikasi untuk aplikasi android ini adalah android 2.2.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari perancangan dan pembuatan sistem ini adalah

1. Membuat aplikasi kamus bahasa Jawa berbasis android.
2. Menerapkan media belajar yang baik pada sistem mobile untuk kalangan remaja maupun dewasa.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Setelah melaksanakan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi kamus ini dapat memudahkan remaja untuk belajar mengenai tata cara berbicara dalam bahasa jawa dengan sopan.
2. Membantu orang tua agar dapat memberi bimbingan berbahasa jawa yang baik melalui aplikasi kamus bahasa jawa ini.
3. Melestarikan kebudayaan Jawa.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai gambaran secara global atau garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam bab-bab selanjutnya, sehingga nantinya akan mempermudah penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Sistematika penulisan tersebut meliputi:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

## **BAB V PENUTUP**

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka beralur buku teks, dimana urut-urutannya adalah sebagai berikut: nama pengarang atau penulis, judul buku, edisi buku, nama penerbit, tempat penerbitan, dan tahun penerbitan yang akan diperlukan oleh penulis dan pembaca untuk membantu menyusun dan memahami laporan ini.

## **LAMPIRAN**

Lampiran berupa berkas-berkas mengenai listing program dan gambar dari aplikasi yang penulis buat.