

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aksara Lontara (ada yang menyebutnya Lontaraq atau Lontarak) adalah aksara asli masyarakat Bugis, Makassar, dan Mandar di Sulawesi Selatan. Aksara lontara adalah salah satu peninggalan sejarah dari kota Makassar. Sedangkan Bahasa Bugis adalah salah satu rumpun bahasa yang dipertuturkan di daerah Bone sampai ke Kabupaten Pinrang, Sinjai, Barru, Pangkep, Maros, Kota Pare Pare, Sidrap, Wajo, Soppeng Sampai di daerah Enrekang, bahasa ini adalah bahasa yang paling banyak di pakai oleh masyarakat di Sulawesi Selatan.

Sebagian besar sekolah negeri mulai dari sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP) di daerah sulawesi selatan mengajarkan aksara lontara dan bahasa bugis sebagai mata pelajaran wajib yang biasa disebut mata pelajaran muatan lokal (Mulok). Berdasarkan kuisioner yang dilakukan pada siswa, guru dan kepala sekolah ditemukan beberapa kendala dalam proses belajar mengajar yaitu bentuk aksara lontara yang unik sehingga dalam proses belajar menulis dan membaca menjadi sulit bagi siswa ditambah kurangnya perangkat pendukung dan buku yang digunakan juga masih menggunakan buku penerbit lokal, kendala lainnya yaitu tidak semua guru yang mengajar menguasai aksara lontara. Adapun kekurangan dari semua itu, akan sangat disayangkan jika seorang guru sudah menjelaskan tetapi muridnya tidak dapat memahami dengan baik, ditambah masyarakat bugis itu sendiri pada jaman sekarang ini sudah jarang menggunakan bahasa bugis sebagai bahasa sehari-hari sehingga anak – anak (penerus suku bugis) menjadi asing dengan bahasa bugis itu sendiri, pada akhirnya perlahan bahasa bugis dan aksaranya akan hilang dan mulai terlupakan.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah aplikasi pembelajaran Aksara Lontara dan kamus bugis berbasis android. Aplikasi ini dirancang agar mudah dipahami oleh siswa kelas 1 sampai 3 dengan rentang umur 5 sampai 9 tahun. Terdapat 5 fitur utama yaitu menu aksara, bernyanyi, materi, bermain, dan kamus. Pada menu aksara menampilkan semua aksara, per-aksara, aksara dan benda, cara penulisan, dan pada menu bernyanyi menampilkan video bernyanyi aksara lontara. Sedangkan pada menu materi yaitu menampilkan sejarah, aturan penggunaan huruf dan kata aksara lontara dan pada menu bermain terdapat 2 jenis permainan

yaitu menebak huruf dan menebak kata, dan terakhir sebagai menu pelengkap disediakan kamus bugis agar mudah mencari terjemahan bahasa bugis.

Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media belajar alternatif yang lebih menarik minat belajar para pelajar tingkat SD dan pengguna, khususnya pengguna yang memanfaatkan *smartphone* berbasis android sebagai alat bantu belajar untuk mendapatkan informasi lebih cepat mengenai aksara Lontara dan bahasa bugis.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi perumusan masalah dalam pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara dan Kamus Bugis Berbasis Android ini :

- a. Bagaimana menarik minat siswa untuk belajar aksara lontara ?
- b. Bagaimana memudahkan siswa untuk mencari kosa kata bahasa bugis ?
- c. Bagaimana membuat sarana latihan bagi siswa dalam penguasaan aksara lontara?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proposal proyek akhir ini yaitu :

- a. Menyediakan aplikasi pembelajaran aksara lontara berbasis android dengan desain yang menarik dan interaktif yang memiliki fitur menampilkan aksara lontara dasar dan aksara lontara swara, cara penyebutan, cara penulisan dan ada pula menu materi yang berisi sejarah, aturan penggunaan huruf dan kata serta contoh penggunaan kata dari huruf. Selain itu terdapat pula menu menyanyi yang berfungsi agar anak-anak lebih mudah mengingat aksara lontara.
- b. Menyediakan fitur kamus yang dapat menerjemahkan kata bahasa indonesia ke bahasa bugis maupun sebaliknya yang dilengkapi dengan fitur pencarian.
- c. Menyediakan fitur bermain pada aplikasi pembelajaran aksara lontara berupa latihan dalam bentuk permainan menebak huruf dan kata.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat tanpa menggunakan login bagi user dan bersifat offline.
2. Kata yang tersedia pada kamus merupakan kata sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan untuk versi awal kata yang tersedia minimal 300 kata.
3. Aplikasi kamus tidak menyediakan kata imbuhan, hanya menyediakan kata dasar.
4. Terjemahan bahasa bugis tidak menggunakan aksara tapi menggunakan huruf alfabet.
5. Dapat digunakan pada android minimal versi 4.1 Jelly Bean (API Level 16).

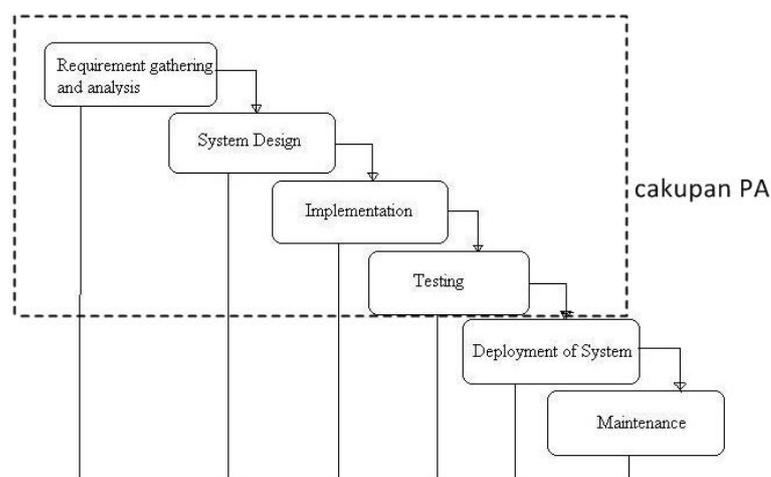
6. Target pengguna aplikasi untuk kalangan siswa SD kelas 1 sampai 3 serta masyarakat umum yang tertarik belajar dasar aksara lontara.
7. Target pencapaian untuk siswa sampai tingkat kompetensi dasar.
8. Bahasa bugis yang terdapat pada aplikasi ini menggunakan bahasa bugis asli (bukan bahasa bugis makassar).
9. Aplikasi tidak menyediakan fitur latihan menulis kata, menulis kalimat, menyusun kata menjadi kalimat, percakapan, dan cerita rakyat

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Dan Kamus Bugis merupakan sebuah media pembelajaran multimedia berbasis android yang memiliki 5 menu utama yaitu menu aksara yang didalamnya memiliki fitur berupa menampilkan aksara lontara dasar dan aksara lontara swara, dilengkapi dengan fitur pendukung seperti cara penyebutan, dan cara penulisan. Menu kedua yaitu materi yang berisi sejarah, aturan penggunaan huruf dan kata serta contoh penggunaan dari setiap huruf dan kata. Menu ketiga yaitu menyanyi berupa menyanyi aksara lontara agar anak-anak lebih mudah mengingat aksara lontara. Menu keempat yaitu kamus yang dapat menyediakan kata bahasa indonesia ke bahasa bugis maupun sebaliknya yang dilengkapi dengan fitur pencarian. Menu terakhir yaitu bermain sarana latihan untuk siswa berupa bermain huruf dan bermain kata.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk mengerjakan aplikasi pembelajaran aksara lontara dan kamus bugis adalah metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan model waterfall. Menurut [1], waterfall adalah metode pengembangan perangkat lunak dengan pendekatan sekuensial.



Gambar 0-1 Pemodelan Waterfall [1]

Berikut adalah tahapan dari penerapan metode Waterfall [1] pada aplikasi pembelajaran aksara Lontara dan kamus bugis diantaranya :

a. Requirement and Analysis

Pada tahap ini, dilakukan analisis tentang kebutuhan fungsional yang harus dimiliki oleh perangkat lunak subprogram yang akan dibangun dengan cara menyebar kuisisioner untuk siswa, guru, dan kepala sekolah.

b. Sistem Design

Desain aplikasi yang dibuat menggunakan teknik analisis dan pemrograman berorientasi objek. Rancangan tersebut menghasilkan diagram Use Case dan mockup aplikasi. Selain itu pada tahapan ini dibuat struktur tabel untuk database kamus bahasa bugis.

c. Implementation

Implementasi bahasa pemrograman pada aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman java dan xml. Hasil dari tahap ini adalah aplikasi yang sesuai dengan desain yang sebelumnya dibuat pada tahap desain.

d. Testing

Aplikasi pembelajaran aksara lontara dan kamus bugis yang telah selesai dibuat maka aplikasi tersebut akan diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Untuk pengujian fungsionalitas aplikasi menggunakan metode *black-box* dan untuk melihat respon pengguna menggunakan metode UAT (*User Acceptance Testing*).

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Tabel Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

No	Kegiatan	Maret 2015				April 2015				Mei 2015				Juni 2015				Juli 2015				Agustus 2015			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analyze requirement	■	■	■	■																				
2	Design					■	■	■	■																
3	Build prototype									■	■	■	■												
4	Critique prototype									■	■	■	■												
5	Implement													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	Test																					■	■	■	■
7	Operate																					■	■	■	■