

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Aksara Lontara (ada yang menyebutnya *Lontaraq*) ialah aksara asli masyarakat Bugis, Makassar dan Mandar di Sulawesi Selatan. Aksara lontara adalah salah satu peninggalan sejarah dari kota Makassar. Pada jaman sekarang aksara lontara hanya dapat dipelajari lewat pembelajaran sehari-hari di sekolah, orang-orang tua yang mengerti mengenai aksara lontara tersebut dan akses melalui internet. Adapun kekurangan dari semua itu akan sangat disayangkan jika seorang guru sudah menjelaskan tetapi muridnya tidak dapat memahami dengan baik, apalagi akan bertanya kepada orang-orang tua. Sedangkan untuk akses internet harus membutuhkan berbagai macam alat pendukung untuk bisa mengaksesnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah pembelajaran Aksara Lontara Makassar menggunakan aplikasi Android. Aplikasi *Android* yang akan dirancang ini, memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat digunakan untuk pembelajaran saat di sekolah atau dimanapun menggunakan *smartphone* ataupun *tablet PC*. Android menyediakan *platform* yang terbuka sehingga membantu dalam pembuatan aplikasi tersebut, selain itu Android juga mempunyai fitur yang cukup lengkap dengan sistem yang bersifat *opensource* dan Android sendiri tidak kalah saing dengan OS dan *Blackberry*.

Diharapkan pembuatan aplikasi ini menjadi alat bantu belajar yang efektif para pelajar tingkat SMP pada saat di sekolah atau di manapun sebagai alat bantu belajar untuk mendapatkan informasi lebih cepat mengenai sejarah aksara lontara, penulisan serta pengucapan kata dan latihan untuk melatih pemahaman pengguna mengenai aksara lontara tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari proyek akhir ini adalah :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi *smartphone* Android yang bisa mengajarkan pengguna untuk mempelajari huruf, cara penulisan, cara pengucapan, contoh kata dan sejarah aksara lontara ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat digunakan pengguna sebagai sarana melatih pemahaman mereka setelah mempelajari aksara lontara ?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah :

1. Membuat sebuah aplikasi *smartphone* berbasis Android dengan menyediakan fitur yang menampilkan huruf, cara penulisan, cara pengucapan, contoh kata, dan sejarah aksara lontara untuk membantu pengguna mempelajari aksara lontara.
2. Membuat fitur tambahan berupa latihan soal yang dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih pemahaman pengguna setelah mempelajari aksara lontara.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah :

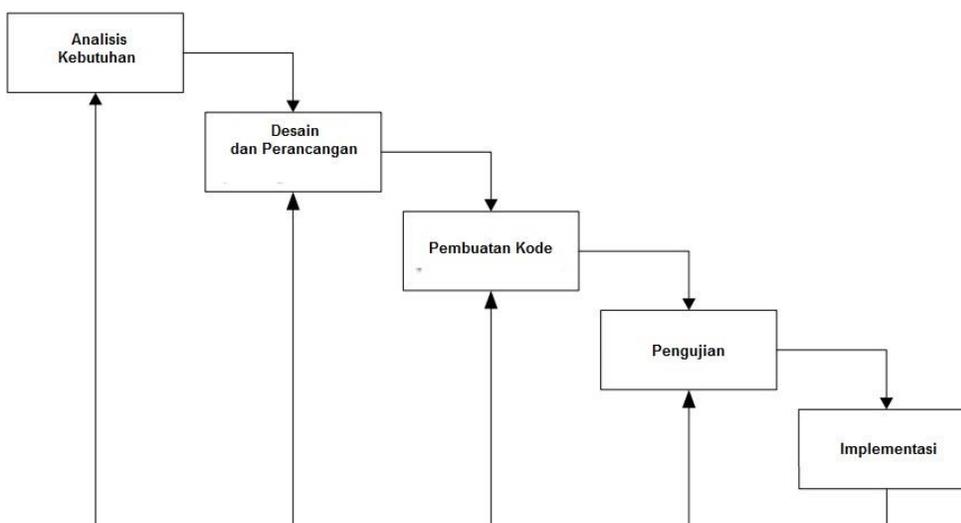
1. Aplikasi ini dibuat tanpa menggunakan *login* bagi *user*.
2. Aplikasi ini memuat referensi yang berisi huruf lontara, contoh kata dan sejarah lontara Makassar.
3. Aplikasi ini dikhususkan untuk para pelajar SMP kelas 1.
4. Aplikasi ini menggunakan Android versi 4.2 *Jelly Bean*.

## 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Aksara Lontara Makassar ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *Android* yang digunakan sebagai media pembelajaran yang akan menjelaskan sejarah dan penulisan serta pengucapan, dan latihan soal untuk melatih kemampuan dan aplikasi ini diimplementasikan dalam bentuk aplikasi *Android*, sehingga *user* akan lebih mudah memahaminya.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam penyelesaian masalah dalam penulisan proyek akhir ini adalah: metode *Waterfall* pada tahapan *Software Development Life Cycle (SDLC)* meliputi: analisis, perancangan, pembuatan kode, implementasi dan pengujian. Dalam penyusunan proyek akhir ini, tahapan hanya sampai pengujian fungsionalitas program.



**Gambar 1.1 Metode *Waterfall* SDLC[1]**

### 1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan terlebih dulu pencarian, pengumpulan data Aksara Lontara yang diperoleh dari sekolah tempat dimana sekolah itu mengarkan Aksara Lontara untuk membangun sistem yang akan dibuat.

### 2. Desain dan Perancangan Sistem

Setelah mendapatkan informasi dan data-data yang dibutuhkan tahap selanjutnya adalah melakukan perancangan sistem yang meliputi desain antar muka pengguna.

### 3. Pembuatan Aplikasi/*Coding*

Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan kode aplikasi. Pembuatan kode menggunakan *tools Eclipse* dan penulisan program ini *diconvert* dalam bahasa pemrograman java.

### 4. Pengujian

Setelah program selesai baru kita melakukan pengujian program yang mana pada tahap ini menggunakan metode *Black Box Testing*, kita memastikan tidak ditemukannya lagi *error* atau kesalahan pada saat aplikasi dijalankan dan fungsionalitas berjalan dengan baik dan benar.

### 5. *Implementasi*

Apabila semua tahap telah dilaksanakan dan aplikasi berjalan tanpa ada *error* maka aplikasi tersebut dapat digunakan oleh pengguna *Android*.

