BAB I
PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Bahasa Bali merupakan bahasa yang berfungsi sebagai alat komunikasi bagi masyarakat Bali, karena bahasa Bali merupakan bahasa ibu bagi masyarakat Bali. Bahasa Bali merupakan cerminan dari segala aspek kehidupan manusia dan juga sebagai bahasa pengantar di dalam pergaulan. Bahasa Bali memiliki kedudukan dan fungsi yang mampu menjadi identitas dan jati diri masyarakat Bali. Adapun beberapa fungsi bahasa Bali yang sangat penting bagi masyarakat antara lain sebagai lambang kebanggaan daerah Bali, sebagai alat komunikasi atau penghubung di masyarakat, sebagai identitas masyarakat Bali(Ariathi, 2013).

Masyarakat Bali dalam pergaulannya dilandasi oleh sopan santun yang biasa disebut *menyama braya*. *Menyama braya* disini dapat membentuk karakter dan pola pikir masyarakat Bali sehingga dalam berkomunikasi masyarakat Bali akan selalu memilih dan memilah ketika memakai tingkatan-tingkatan bahasa Bali (sor singgih basa Bali) yang sesuai dan tepat dengan lawan bicaranya. Pemilihan penggunaan sor singgih basa Bali dapat mempengaruhi pembicaraan, jika penggunaan tepat maka komunikasi akan terjalin lebih baik, sebaliknya jika kurang tepat menggunakan sor singgih basa Bali maka akan terkesan janggal, bahkan bisa membuat lawan bicara salah paham atau tersinggung (Suwandewi, 2013).

Dalam upaya untuk melancarkan komunikasi antar masyarakat Bali dapat didukung dengan pemanfaatan

teknologi, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi perangkat bergerak. Saat ini perkembangan teknologi perangkat bergerak berjalan dengan sangat pesat, dimana perkembangan perangkat bergerak saat ini menuju ke arah *mobile smartphone*. Salah satu teknologi *mobile* yang sedang berkembang saat ini adalah perangkat *mobile* dengan sistem operasi iOS. Pada perkembangannya tidak bisa dipungkiri perangkat *mobile* tidak bisa terlepas dari multimedia sehingga para pengguna yaitu dari anak-anak sampai dewasa menjadi tertarik menggunakan perangkat *mobile*. *Mobile* disini merupakan perangkat komputer yang dibuat dengan ukuran yang lebih kecil dan bisa dibawa kemana-mana. Multimedia merupakan penggunaan sarana (media) yang menyajikan kombinasi berbagai elemen informasi seperti animasi, video, teks, suara, graphics, maupun gambar yang bersifat interaktif yang bertujuan menyampaikan informasi, atau sekedar memberikan hiburan kepada pengguna (Supriyono dkk, 2014).

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis ingin membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia dalam bidang pembelajaran yang berjalan pada sistem operasi iOS yaitu **APLIKASI *MOBILE* PEMBELAJARAN BAHASA BALI.** Dengan mencantumkan elemen-elemen multimedia, diharapkan pembelajaran bahasa Bali menjadi lebih interaktif dan menarik.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada yaitu bagaimana membangun Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa Bali?

1.3. BATASAN MASALAH

Batasan Masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Penggunaan aplikasi *mobile* pembelajaran bahasa Bali pada teknologi berbasis iOS.
2. Objek yang digunakan pada penelitian ini adalah sor singgih basa Bali beserta pengertiannya dan contoh penerapannya.
3. Elemen multimedia yang digunakan adalah teks, gambar, suara dan video.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa Bali.

1.5. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori literature dari buku-buku referensi, skripsi, jurnal ataupun data-data yang di dapat dari internet yang berhubungan dengan objek penelitian sebagai bahan dasar dalam pemecahan masalah.

2. Studi Pembangunan Perangkat Lunak

a. Analisis Sistem

Analisis dilakukan dengan menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasil analisis berupa dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Perancangan sistem dilakukan dengan merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektur perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Pengkodean dilakukan dengan mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam program. Hasil tahap ini adalah kode yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean, serta pengujian juga dilakukan melalui kuisioner yang diberikan kepada pengguna khususnya masyarakat Bali dengan mengambil sampel sebanyak 30 orang. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen. Hasil pengujian berupa Dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari enam bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan permasalahan sesuai dengan topik penelitian. Tinjauan pustaka digunakan sebagai acuan yang berfungsi untuk mengarah dan mendukung pengembangan sistem ini.

BAB III: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan dan uraian singkat mengenai dasar teori yang mendukung dan digunakan dalam pengembangan sistem ini.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi analisis dan perancangan perangkat lunak yang dibuat.

BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan mengenai pengujian perangkat lunak yang dibuat.

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.