

BAB III

LANDASAN TEORI

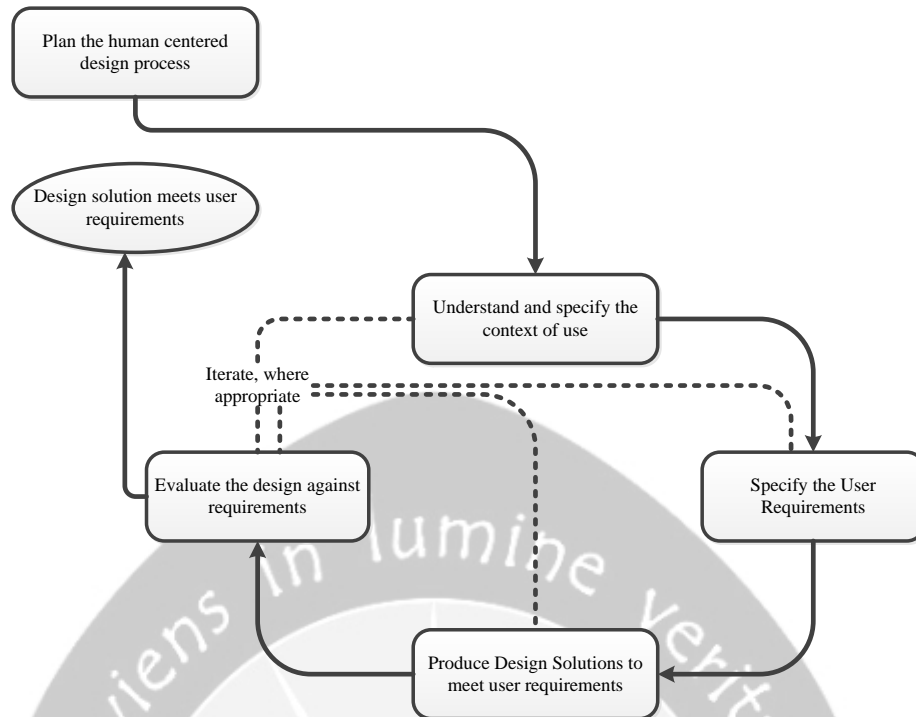
Bab ini membahas teori-teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini. Teori yang di jelaskan sangat berhubungan dengan penelitian ini, dimana akan menjadi dasar yang membuat penelitian ini bisa untuk dilakukan.

3.1 *Mobile Application*

Mobile application adalah jenis perangkat lunak aplikasi yang dirancang untuk berjalan dan melakukan tugas-tugas tertentu pada perangkat *mobile*, seperti *handphone* dan *smartphone* (Bertram dan Kleiner, 2012) (Bertram & Kleiner, 2012). *Mobile application* tidak hanya mampu untuk melakukan proses layanan dasar seperti layanan telepon maupun layanan pesan, tetapi sudah mampu untuk melakukan tugas-tugas yang rumit seperti melakukan pencarian posisi pengguna, menampilkan dan memproses informasi dalam peta digital (Multisilta, 2014) (Multisilta, 2014).

3.2 *User Centered Design (UCD)*

User centered design (UCD) adalah suatu metode perancangan yang menempatkan pengguna sebagai proses dari suatu pengembangan sistem. Metode ini digunakan supaya bisa mempermudah pengguna dalam penggunaan aplikasi yang dibuat (Brunner et al., 2017). Dalam metode *user centered design* terdapat lima proses yaitu :



Gambar 1. *User Centered Design (UCD) Process* (ISO 9241-210, 2010)

1. *Plan the human-centered design proses*

Proses ini merupakan proses dimana akan terjadi pembahasan awal dengan semua pihak yang terkait dalam suatu proyek dengan tujuan supaya mendapatkan komitmen yang sama yaitu pembuatan proyek yang dibangun akan berpusat pada pengguna, dimana proyek yang dibuat akan memiliki waktu dan tugas untuk melibatkan pengguna dari awal sampai akhir proses dimana mereka dibutuhkan (Enanv, Medical, Ab, & Bertling, 2010).

2. *Understand specifying the context of use*

Dalam proses UCD, hal yang paling mendasar adalah memahami kebutuhan pengguna akan produk yang dibangun serta memahami lingkungan dari pengguna tersebut. Oleh karena itu, mengidentifikasi kebutuhan dari pengguna menjadi langkah awal yang dilakukan yang juga termasuk didalamnya adalah

stakeholders, atau pengguna tidak langsung dan semua yang berhubungan dengan sistem. Proses ini dilakukan dengan mengikuti definisi dari ISO (ISO 9241-210, 2010) (Enanv et al., 2010).

3. *Specifying the User Requirements*

Pada dasarnya tahap ini adalah tahap penggalian informasi atau data untuk mengumpulkan kebutuhan kebutuhan dari pengguna, kemudian setelah informasi/data telah terkumpul, dilakukanlah penataan informasi dari data kebutuhan pengguna tersebut, lalu kebutuhan pengguna digambarkan kedalam berbagai bentuk/teknik, seperti narasi, gambar, atau diagram, dll (Enanv et al., 2010).

4. *Produce Design Solution*

Pada langkah ini, desain pertama diciptakan. Sketsa, maket, simulasi dan bentuk lain dari *prototype* yang digunakan untuk membuat ide-ide terlihat dan memfasilitasi komunikasi yang efisien dengan pengguna. Ini mencegah kemungkinan kebutuhan dan biaya tinggi yang untuk pengerjaan ulang produk pada langkah berikutnya dari siklus hidup. Ketika solusi desain disajikan kepada pengguna, mereka juga harus diperbolehkan untuk melaksanakan tugas-tugas. Umpan balik pengguna yang dikumpulkan harus dimasukkan dalam perbaikan solusi desain. Ini harus diiterasi terus sampai tujuan desain dipenuhi (ISO 9241-210, 2010) (Enanv et al., 2010).

5. *Evaluating the design*

Dalam kegiatan berikutnya, solusi desain yang tahap sebelumnya dievaluasi. Tujuannya adalah untuk menghasilkan umpan balik untuk lebih meningkatkan produk dan untuk menentukan apakah desain memenuhi kebutuhan yang ditentukan, tujuan kegunaan dan sesuai dengan pedoman kegunaan umum. Siklus proses UCD terus berlangsung selama tujuan belum dipenuhi (ISO 9241-210, 2010) (Enanv et al., 2010).

3.3 Bahasa Lamaholot

Bahasa Lamaholot merupakan salah satu dari beberapa bahasa yang berada di kawasan masyarakat Lamaholot, yakni di Kabupaten Flores Timur dan Lembata. Bahasa Lamaholot terbagi atas 3 cabang utama, yakni Lamaholot Barat, Lamaholot Timur dan Lamaholot Tengah. Dalam ketiga cabang ini, terdapat beraneka ragam dialek Lamaholot yang secara keseluruhan berjumlah 34 buah dialek. Dalam kajian yang lebih luas, bahasa Lamaholot yang merupakan salah satu bagian dari bahasa-bahasa di Flores termasuk dalam bahasa Austronesia, khususnya Austronesia Tengah (Central Malayo-Polynesia atau CMP). Berikut beberapa kata kerja dalam bahasa Lamaholot:

Tabel 2. Kata Kerja dalam Bahasa Lamaholot

No	Bahasa Lamaholot	Bahasa Indonesia
1	P'lae	Berlari
2	Soka	Menari
3	Bu'a	Memakan
4	Tani	Menangis
5	Tulis	Menulis
6	Basa	Membaca

7	Wenge/ba'i	Mendengar
8	Tutu/koda	Berbicara
9	Lile	Menonton
10	Tede	Melihat
11	Linge	Mengintip
12	Turu	Tidur
13	Tobo	Duduk
14	Taku	Menyuap
15	Mula	Menanam
16	Pana	Berjalan
17	Tewa	Memetik
18	Gere	Memasuki/menaiki suatu tempat
19	Lodo	Keluar/turun dari suatu tempat
20	Bakit	Mengupas
21	Ba'u	Menuang
22	Hebo	Mandi
23	Pu'u	Mencuci
24	Baha	Mencuci piring
25	Pehe	Memegang
26	Grakit	Memanjat dengan cepat
27	Dopa	Mendaki bukit
28	Napu	Memeluk
29	Giri	Menyisir
30	Biho	Memasak
31	Denah	Menjerang air
32	Bote	Menggendong
33	Soga	Mengangkat
34	Loge	Mengenakan pakaian
35	Hawu	Menjahit
36	Gewoe	Berteriak
37	Hamu	Menyapu
38	Hare	Mengiris
39	Rikut	Menindis
40	Hunge	Menjunjung
41	Ba'a	Memikul
42	Wrehak	Menghambur

(Sumber : Kamus Dwibahasa Lengkap Lamaholot-Indonesia)

3.4 Pedagogi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pedagogi adalah ilmu Pendidikan atau ilmu pengajaran yang menjadi salah satu syarat penting bagi seorang guru. Dalam arti lain pedagogi merupakan suatu penggunaan strategi yang tepat untuk mengajar. Penggunaan teknologi informasi bisa menjadi strategi untuk mengajar, karena siswa dan guru bisa lebih fleksibel, pembelajaran lebih menarik dan lebih hemat biaya (Drigas & Karyotaki, 2014). Penggunaan teknologi sebagai strategi dalam sarana pembelajaran bisa juga meningkatkan keterampilan kognitif siswa (Drigas & Karyotaki, 2014). Penerapan strategi pembelajaran bahasa bisa dilakukan untuk anak-anak. Ketertarikan anak-anak dengan teknologi terutama smartphone bisa membantu dalam pembelajaran mereka (Kominfo, 2017).

Dalam proses pembelajaran bahasa ada beberapa fase perkembangan yang dilalui anak-anak yang mempunyai cirinya tersendiri dan berdasarkan usianya (Paikeday & Chomsky, 1985) dan (Ahmad Susanto, 2011), yaitu :

- a) Usia 0 – 2 tahun. Fase pada usia ini dinamakan Fase Fonologis yaitu anak-anak akan bermain dengan suara seperti tangisan atau mengoceh hingga menyebutkan kata-kata sederhana.
- b) Usia 2 – 7 tahun. Fase pada usia ini disebut Fase Sintatik, yaitu anak-anak mulai menunjukkan kesadaran gramatis
- c) Usia 7 – 11 tahun. Fase pada usia ini disebut Fase Semantik, dimana anak sudah dapat membedakan kata dan konsep yang terkandung dalam kata.

Fase perkembangan yang terjadi menjadi sangat penting untuk terus diawasi agar perkembangan anak bisa berjalan sesuai dengan usianya.