

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara bali dikenal sebagai huruf *hanacaraka* dan menjadi salah satu huruf tradisional yang berkembang di Bali. Aksara bali dipergunakan untuk membantu masyarakat Bali dalam menulis Bahasa Bali maupun Bahasa Sansekerta ketika ada kegiatan seni, upacara keagamaan dan lain sebagainya.

Di Bali sendiri, pembelajaran aksara Bali menjadi satu pelajaran sebagai muatan lokal dan sudah diajarkan sejak duduk di sekolah dasar sampai tingkat SMA. Namun berbeda halnya dengan masyarakat yang berada di luar daerah Bali yang tidak pernah mendapat pembelajaran mengenai aksara Bali itu sendiri. Namun pelajaran aksara Bali sulit untuk dipelajari karena memiliki banyak jenis aksara yang penggunaannya harus sesuai. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan minat belajar karena merasa aksara Bali sangat sulit untuk dipelajari.

Walaupun teknologi jaman sekarang sudah terbilang canggih, tetapi pemanfaatannya dalam bidang pembelajaran aksara Bali masih kurang. Oleh karena itu peneliti akan memanfaatkan teknologi untuk membangun sebuah aplikasi pembelajaran. Aplikasi pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam belajar aksara Bali. Aplikasi yang dibangun adalah “**Rancang Bangun Pengenalan Aksara Bali Berbasis Android**” yang mampu menampilkan gambar, animasi dan suara aksara. Aplikasi ini dibangun agar siswa tidak hanya dapat belajar di sekolah namun juga dapat belajar di rumah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang maka ditemukan beberapa permasalahan yaitu:

1. Bagaimana membuat rancang bangun pengenalan aksara bali sehingga mudah diakses dan mampu menumbuhkan minat anak-anak dalam mempelajari Aksara Bali.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti untuk menghindari meluasnya masalah yaitu :

1.3.1 Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian dilaksanakan di Desa Sumbernadi Kecamatan Ketapang Kabupaten Lampung Selatan

1.3.2 Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Ruang lingkup waktu penelitian dilaksanakan selama 3 bulan

1.3.3 Ruang Lingkup Objek Penelitian

1. rancang bangun pengenalan aksara bali berbasis android ini ditujukan mempermudah dan memahami aksara bali.
2. rancang bangun pengenalan aksara bali berbasis android ini dirancang dengan menampilkan beberapa materi Aksara Bali.
3. rancang bangun pengenalan aksara bali berbasis android ini ditunjukan untuk masyarakat suku bali yang tersebar di Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan sebagai berikut :

1. rancang bangun pengenalan aksara bali berbasis android ini dirancang agar dapat menumbuhkan minat anak-anak untuk mempelajari aksara bali yang merupakan budaya asli bali.

2. Memudahkan masyarakat untuk belajar dan mengetahui tentang aksara bali.
3. Membuat rancang bangun pengenalan aksara bali berbasis android sebagai media pembelajaran aksara bali.

1.5 Manfaat Penelitian

rancang bangun pengenalan aksara bali berbasis android ini bermanfaat untuk masyarakat dalam memahami aksara bali khususnya untuk masyarakat suku bali. Dan memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang aksara bali yang menjadi salah satu peninggalan budaya bali.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

a) BAB I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b) BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

c) BAB III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan di perumusan masalah yang meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, serta alat dan bahan pendukung.

d) BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya.

e) BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

f) Daftar Pustaka

g) Lampiran