

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa pada umumnya memiliki peranan yang sangat penting sebagai alat komunikasi antar individu, karena bahasa berfungsi sebagai alat penyampai pesan dari seseorang kepada orang lain. Berdasarkan hal tersebut, penguasaan bahasa terutama bahasa asing sangat diperlukan sebagai salah satu faktor penunjang kehidupan. Pada era globalisasi, dimana setiap negara seolah-olah tidak memiliki batas, sehingga peran bahasa pun semakin berkembang menjadi pertukaran informasi antar negara tentang budaya, teknologi, dan bidang keilmuan lainnya.

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi informasi telah berkembang dengan sangat pesat dan telah melekat dengan kehidupan masyarakat. Maka perlu ada alternatif yang mendukung cara belajar aksara dan bahasa lampung agar mampu menarik daya belajar. Salah satu alternatif yang ditawarkan teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana *web* untuk menyampaikan informasi. Informasi yang disampaikan dapat menjadi lebih menarik melalui *web* pembelajaran. Kemampuan *web* untuk menyampaikan informasi tidak hanya sebatas pada gambar dan teks saja. Melainkan dapat menawarkan nilai lebih seperti suara.

Banyak para pengembang memilih sarana *web*. Hal itu yang memberi inspirasi penulis untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran Aksara dan Bahasa Lampung. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, diharapkan para pengguna

*web* lebih mudah mengenal dan menguasai aksara dan bahasa lampung serta akan semakin senang untuk mempelajari aksara dan bahasa lampung tanpa harus membeli buku. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dibuatlah aplikasi dengan judul “**Aplikasi Pembelajaran Aksara dan Bahasa Lampung menggunakan Html5**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran aksara dan bahasa lampung menjadi lebih simpel dan menarik sehingga mudah dipahami ?
2. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi pembelajaran aksara dan bahasa lampung menggunakan html5?

## **1.3 Batasan masalah**

Batasan masalah dari tugas penelitian ini adalah :

- a. Aplikasi pembelajaran aksara dan bahasa lampung ini hanya sebatas pada dialek O.
- b. Aplikasi pembelajaran aksara dan bahasa lampung ini hanya sebatas pada kosakata dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Aplikasi bersifat umum sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan.
- d. Penyampaian yang digunakan pada aplikasi ini hanya sebatas teks, gambar dan suara.

- e. Penyimpanan data menggunakan *database* yang sudah tersedia pada komponen system komputer dan database pada hosting sehingga pada aplikasi ini pada menu kamus hanya bersifat *online*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui media pembelajaran aksara dan bahasa lampung yang sudah ada saat ini.
2. Mengetahui cara membuat pembelajaran aksara dan bahasa lampung menjadi lebih simpel dan menarik sehingga mudah untuk dipahami.
3. Dapat merancang dan membangun aplikasi pembelajaran aksara dan bahasa lampung yang menggunakan Html5 berbasis *web*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
  - a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang yang sedang diteliti.
  - b. Memperoleh gambaran yang nyata serta dapat membantu dalam merumuskan masalah bagaimana cara merancang aplikasi yang sesuai untuk media pembelajaran.

2. Bagi Pengguna
  - a. Dapat menambah hafalan kosakata bahasa lampung.
  - b. Dapat melestarikan budaya lampung.
  - c. Dapat meningkatkan minat belajar serta kemampuan berbahasa lampung.