

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Antarmuka adalah bagian paling penting dari setiap sistem komputer. Antarmuka merupakan faktor yang tidak dapat dikesampingkan dalam pengembangan aplikasi. Antarmuka aplikasi adalah segala sesuatu yang pengguna dapat lihat dan berinteraksi (*Android*, 2013). Antarmuka merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunaknya yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dan diajak bicara, baik secara langsung maupun dengan proses pemahaman tertentu. Tujuan dari desain adalah sederhana, untuk membuat bekerja dengan komputer menjadi mudah, produktif, dan menyenangkan. Antarmuka yang baik adalah yang membuat pengguna berkonsentrasi pada informasi dan tugas yang dilaksanakan, dan bukan berkonsentrasi pada mekanisme yang digunakan untuk menampilkan informasi dan melaksanakan tugas (Galitz 2002).

Salah satu sistem operasi *mobile* yang memiliki Antarmuka yang menarik adalah *Android*. Antarmuka *smartphone* *Android* sangat interaktif, atraktif dan tidak pernah bosan untuk dijelajahi. *Android* menyediakan berbagai komponen *prebuild* antarmuka seperti obyek *layout* yang terstruktur dan kontrol antarmuka yang memungkinkan orang untuk membangun antarmuka pengguna grafis untuk aplikasi. *Android* juga menyediakan modul khusus untuk antarmuka seperti dialog, pemberitahuan, dan menu (*Android*, 2013). Karena itu, saat ini pengguna *Android* meningkat empat kali lipat dibanding dengan tahun 2011 lalu. Pada tahun 2011, pengguna perangkat berbasis *Android* hanya sekitar 100 juta orang saja dan

untuk tahun 2012 pengguna *Android* meningkat menjadi kurang lebih 400 juta pengguna (Merdeka, 2012).

Pada penelitian ini, keunggulan antarmuka *Android* digunakan untuk membuat tampilan antarmuka aplikasi pepak bahasa Jawa. Buku pepak bahasa Jawa yang dijadikan bahan penelitian masih berisi teks hitam putih dan tidak berwarna, sehingga pepak dianggap kurang menarik. Disisi lain buku pepak mengandung banyak sekali pengetahuan dasar tentang bahasa Jawa. Hal tersebut membuat masyarakat, terutama generasi muda kurang tertarik terhadap buku pepak. Dikhawatirkan pepak akan terlupakan dan punah bila materi pepak selalu disajikan dengan tampilan yang kurang menarik.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibuat aplikasi antarmuka pepak bahasa Jawa berbasis *Android*. Aplikasi ini diterapkan untuk membantu mengatasi tampilan antarmuka buku pepak bahasa Jawa. Tampilan antarmuka yang digunakan sesuai dengan aturan yang diterapkan pada prinsip desain antarmuka *Constantine and Lockwood's user interface design principles*. Aplikasi ini juga dapat memudahkan pengguna untuk menggunakan pepak bahasa Jawa dan dapat membantu masyarakat dalam melestarikan bahasa Jawa.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka perumusan masalah adalah bagaimana merancang dan membangun antarmuka aplikasi pepak bahasa Jawa berbasis *Android* yang menampilkan antarmuka menurut *Constantine and Lockwood's user interface design principles*.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah yang diambil berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah:

1. Pepak bahasa Jawa yang digunakan sebagai referensi dalam aplikasi ini adalah karangan M. Abi Tofani.
2. Tidak mencakup tentang Tembang dan Hanacaraka
3. Tidak mencakup pelafalan kata
4. Aplikasi ini ditujukan untuk *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *Android*.
5. Aplikasi dianjurkan untuk digunakan pada sistem operasi versi 4.0 (*ICS: Ice Cream Sandwich*) dan yang lebih baru.
6. Prinsip desain antarmuka *Constantine and Lockwood's user interface design principles* yang dipakai adalah *The structure principle*, *The simplicity principle*, *The visibility principle*, dan *The feedback principle*.

1.4 Tujuan

Dengan mengacu pada perumusan masalah maka tujuan yang hendak dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan antarmuka yang memenuhi *Constantine and Lockwood's user interface design principles* untuk aplikasi pepak bahasa Jawa berbasis *Android*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan dari karya tulis tugas akhir yang membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori yang mendukung pokok pembahasan tugas akhir yang meliputi pengertian pepak, *Android*, interaksi manusia dan komputer, testing dan implementasi sistem.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisis dan perancangan sistem yang terdiri atas penjelasan dari analisa permasalahan, perancangan sistem, dan desain uji coba aplikasi antarmuka pepak bahasa Jawa berbasis *Android*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan tentang implementasi program, berisi langkah-langkah implementasi program dan hasil implementasi program, serta analisis terhadap kinerja aplikasi tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang menjawab pernyataan dalam perumusan masalah dan beberapa saran yang bermanfaat dalam pengembangan program di waktu mendatang.