

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini peranan komputer sangat besar disegala bidang, salah satunya yaitu dibidang pendidikan khususnya dalam bidang belajar mengajar. Sehingga model pembelajaran yang klasikal, yaitu dengan menggunakan buku sebagai sumber belajar dirasa cukup membosankan. Hal tersebut dikarenakan sekarang lebih mengutamakan hal yang bersifat baru dan mengasikan terutama menggunakan peralatan seperti komputer, sehingga untuk meningkatkan minat dalam hal pembelajaran bahasa Jawa, maka perlu dibuat sistem penerjemah bahasa Indonesia menuju bahasa Jawa. Untuk itu, media pembelajaran bahasa Jawa berupa kamus online dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer berbentuk multimedia interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan, maka masalah yang dirumuskan yaitu " merancang, membuat atau menguji aplikasi berupa website multimedia interaktif untuk menerjemahkan bahasa Indonesia ke bahasa Jawa atau sebaliknya".

1.3 Ruang Lingkup

Untuk memfokuskan pada masalah-masalah yang akan dibahas, pada skripsi ini diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- a. System aplikasi ini menyimpan kosakata bahasa Indonesia dan bahasa Jawa.
- b. System aplikasi ini dapat menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa atau sebaliknya yang di input kan oleh pengguna sistem.
- c. Laporan kosakata yang tersedia.
- d. Sistem ini akan memberikan fasilitas untuk membantu dalam proses membaca Bahasa Jawa dengan bantuan cara pengucapan.

1.4 Tujuan

Tujuan penulisan skripsi adalah untuk merancang, membuat dan menguji aplikasi penerjemah bahasa Indonesia ke bahasa Jawa berbasis website multimedia interaktif.