

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya menjadi salah satu bagian penting dalam kehidupan manusia. Budaya adalah cerminan perilaku manusia dalam berbagai aspek seperti, norma, agama, seni, teknologi, dan hal-hal lainnya, yang diperoleh, dipelajari, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya adalah semua hasil karya, rasa dan cipta manusia yaitu seluruh tatanan cara kehidupan yang kompleks termasuk di dalamnya pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat dan segala kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai seorang anggota masyarakat[1].

Berdasarkan data yang dihimpun dari Direktorat Jenderal Kebudayaan, pada tahun 2022 terdapat 11.156 budaya Indonesia yang telah dicatat dalam daftar warisan budaya takbenda. Dari jumlah tersebut terdapat 1.728 karya budaya telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia[2]. Salah satu warisan budaya tak benda Indonesia adalah huruf Sunda. Aksara Sunda merupakan aksara (huruf) yang berasal dari tanah Sunda yang digunakan sebagai penulis bahasa Sunda pada zaman dahulu kala, yang dimana hasil karya etnografi masyarakat Sunda melalui perjalanan sejarahnya sejak sekitar abad 5 yang lalu hingga saat ini. Dalam rangka menjaga dan pemberdayaan aksara sunda di era yang dipenuhi dengan kemajuan teknologi[3]. Huruf Sunda dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu aksara swara(huruf vokal), aksara ngalagena(huruf konsonan yang berakhiran vokal /a/), aksara angka, aksara rarangken(lambang penanda vokalisasi aksara Sunda).

Kemajuan teknologi informasi ini mempercepat informasi yang bisa didapatkan, dan menimbulkan suatu cara hidup baru dalam kehidupan. Akan tetapi seiring berkembangnya teknologi budaya-budaya di Indonesia mulai kurang diminati oleh generasi muda. Sehingga dengan kemajuan teknologi informasi ini menimbulkan masalah di bidang kebudayaan misalnya masyarakat yang mempelajari budaya luar negeri dibandingkan budaya Indonesia, menurunnya rasa nasionalisme karena lebih mencintai negara lain yang lebih maju, dan menurunnya sifat kekeluargaan dan gotong royong kerana menerapkan budaya luar.

Melihat kenyataan bahwa masyarakat bahkan generasi muda sekarang lebih memilih budaya asing yang dianggap lebih menarik, unik, dan praktis, perlu adanya upaya yang dilakukan untuk melestarikan budaya Indonesia. Salah satunya memanfaatkan

kemajuan teknologi itu sendiri dengan cara membuat aplikasi yang mempermudah masyarakat atau generasi muda untuk belajar budaya Indonesia.

Oleh karena itu dibuatlah aplikasi Nyunda, yaitu aplikasi mobile yang merupakan aplikasi untuk mengubah huruf latin menjadi huruf Sunda. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan agar dapat memfasilitasi orang-orang yang ingin belajar tentang budaya Sunda. Pada aplikasi ini terdapat fitur yang berbeda dengan aplikasi yang sudah, namun fitur utamanya yaitu mengubah huruf latin menjadi huruf Sunda.

Fitur lainnya yaitu fitur belajar menulis huruf Sunda, fitur kumpulan puisi Sunda, fitur translate dari Indonesia ke Sunda dan sebaliknya, dan fitur kuis huruf Sunda yang kalimat-kalimatnya diambil dari puisi Sunda, dan peribahasa Sunda. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memfasilitasi orang-orang yang ingin belajar budaya Sunda, selain itu membantu melestarikan budaya Sunda.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana orang-orang atau generasi muda dapat belajar budaya Sunda dengan mudah?
2. Apa tantangan teknis dan desain yang mungkin dihadapi dalam proses pengembangan aplikasi konversi huruf Latin ke huruf Sunda?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi diimplementasikan pada *smartphone* Android minimal versi *Marshmallow* atau minimal iOS 9.
2. Huruf yang bisa konversi hanya dari huruf Latin ke Huruf Sunda.
3. Aplikasi menggunakan sebuah library hanya mengkonversi huruf dan tidak dapat merubah terjemahan bahasa.
4. Pengguna dikhususkan bagi pelajar atau orang yang ingin belajar budaya Sunda.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Aplikasi dapat membantu generasi muda atau orang-orang yang ingin belajar budaya Sunda.
2. Merancang aplikasi konversi huruf Latin ke huruf Sunda.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Plan (Perencanaan)

Melakukan perancangan aplikasi mobile berdasarkan Analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini fitur-fitur yang akan diimplementasi dan rancangan tampilan sudah ditentukan.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini penulis melakukan pembahasan terkait desain sistem sesuai dengan perancangan aplikasi yang digunakan, mendesain aplikasi menggunakan tools Figma, waktu pengerjaan, dan target pengerjaan.

3. Develop (Pengkodean)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan coding dari desain sistem yang telah dibuat, kemudian dibuat menjadi beberapa bagian fungsionalitas. Dalam proses implementasi penulis menggunakan beberapa tools yang meliputi Visual Studio Code, GitHub, dan menggunakan Flutter.

4. Test (Pengujian Aplikasi)

Pada tahapan ini dilakukan pengujian secara berkala untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

5. Deployment

Pada tahap ini dilakukan proses publish/deployment aplikasi mobile ketika proses pengujian telah selesai.