

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang telah ada digunakan sebagai sumber referensi dan bahan acuan baik kelebihan ataupun kekurangan dari sisi sistem. Beberapa referensi dari penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut:

2.1.1. Rila Setyaningsih, Edy Priantoro (2017)

Rila Setyaningsih, dkk (2017) melakukan penelitian berjudul “Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-leraning”. Penelitian tersebut ditujukan untuk menguatkan literasi di Universitas Darussalam Gontor dengan metode deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari hasil wawancara dengan dosen di program studi komunikasi sebanyak lima orang untuk mengetahui model penguatan literasi digital melalui e-learning. Model ini mengkaji unsur kolaborasi dan komunikasi dalam partisipasi pembelajaran dalam mengerjakan tugas apakah menambah pemahaman kritis mahasiswa dan kemampuan komunikatifnya. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan literasi berbentuk digital mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam bentuk *use skill*, *critical understanding* dan *communicative abilities* (Setyaningsih and Priantoro 2017).

2.1.2. Erma Susanti, Muhammad Sholeh (2016)

Erma Susanti, dkk (2016) melakukan penelitian berjudul “Rancang Bangun Aplikasi E-learning”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam bidang belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa yaitu kurangnya forum diskusi untuk memecahkan suatu permasalahan.

Aplikasi ini dibangun dalam basis web yang nantinya bertujuan agar proses belajar lebih efektif walaupun dosen berhalangan hadir. Mahasiswa masih bisa melakukan interaksi dengan dosen dan teman sekelasnya untuk membahas materi perkuliahan untuk meningkatkan pemahaman sebagai salah satu bentuk literasi dalam model digital (Susanti and Sholeh 2016).

2.1.3. Muhammad Adhantoro, Heru Supriyono (2018)

Muhammad Adhantoro, dkk (2018) melakukan penelitian berjudul “Aplikasi Edukasi Menulis dan Membaca Aksara Jawa (AMBARAWA) sebagai media pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengenalkan dan memperluas pengenalan aksara jawa kepada para siswa agar mereka termotivasi dengan pembelajaran budaya bangsa sendiri yang dilakukan melalui aplikasi android yang menarik. Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi Ambarawa dapat dibangun pada sistem android sesuai rencana peneliti dan dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran aksara jawa (Adhantoro and Supriyono 2017).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi belum ada aplikasi yang menjadi wadah secara khusus diperuntukkan untuk mengembangkan literasi siswa dalam hal menulis dengan rutin. Padahal hal sederhana seperti menulis mengenai berbagai topik dapat membantu mengembangkan potensi dan pembendaharaan kata bagi siswa untuk membuatnya mandiri dikemudian hari dalam mengerjakan tugas dan karya ilmiah tanpa mencontek dan melakukan tindak plagiarisme. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu penulis akan memfokuskan aplikasi untuk kegiatan menulis dan membaca siswa berbasis android, namun guru sebagai admin dapat memantau hasil tulisan siswa menggunakan sistem berbasis web.

2.2. SMK Negeri 1 Slahung Ponorogo

SMK Negeri 1 Slahung beralamat di jalan Macan Tutul, Galak, Slahung, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Sekolah tersebut didirikan pada tahun 2004 dan hingga saat ini telah memiliki berbagai jurusan untuk bidang keahlian siswa diantaranya teknik kendaraan ringan otomotif, teknik dan bisnis sepeda motor, teknik komputer jaringan dan jasa boga. Visi dan misi dari SMK Negeri 1 Slahung yaitu menjadi pusat pendidikan dan pelatihan kejuruan yang kompetitif, berkualitas dan memiliki wawasan kebangsaan serta memberikan alumni yang kompeten dibidangnya (Slahung 2018).

Pada SMK Negeri 1 Slahung, aktivitas terkait kepenulisan belum begitu marak dilakukan secara konsisten dan tersistem. Siswa hanya menulis ketika terdapat tugas yang harus dilakukan. Kegiatan menulis yang dilakukan oleh siswa juga sekadar mengerjakan tugas sekolah yang mana terkadang kebiasaan mencontek dilakukan oleh siswa karena mereka bingung mau memulai untuk menulis dari mana, kurangnya pengetahuan mereka dalam menyusun kosakata menjadi kalimat membuat kegiatan menulis menjadi tidak menarik. Dengan adanya aplikasi LetsWrite ini diharapkan para siswa dapat berlatih menulis dengan bahasa yang baik dan isi tulisan yang memiliki makna dan manfaat sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis dan memahami isi tulisan.

2.3. Literasi

Secara sederhana, kegiatan literasi dapat diartikan dengan membaca dan menulis (Annisa and Ariyani 2016), ia menjelaskan bahwa pada praktiknya literasi lebih dari sekedar dalam bentuk bacaan dan tulisan. Literasi merupakan bentuk dari pencerahan pola pikir untuk memberikan atau mencari informasi terkait berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pencarian informasi dan menuliskannya dalam bentuk tulisan juga termasuk bagian dari literasi.

2.4. Android

Android adalah sistem operasi mobile yang paling cepat tumbuh (OS). Dengan lebih dari 800.000 aplikasi yang tersedia di Google Play Store, ekosistem Android berkembang juga. Ada cukup keragaman dalam fitur perangkat dan operator nirkabel untuk menarik hanya tentang siapa pun. Netbooks selalu platform alami untuk mengadopsi Android, tetapi keaktifan di belakang Android telah makan pertumbuhan lebih lanjut ke tablet, televisi, dan bahkan mobil. Banyak perusahaan terbesar di dunia dari perbankan sampai makanan cepat saji sampai penerbangan telah menetapkan kehadiran di Android dan menawarkan layanan yang kompatibel. Pengembang Android memiliki banyak kesempatan, dan aplikasi yang relevan menjangkau lebih banyak orang daripada sebelumnya, meningkatkan kepuasan membuat aplikasi yang relevan (Ariska 2017)

Android memiliki 4 komponen dalam aplikasi. Pada setiap komponen terdapat peran dan fungsi yang berbeda, berdiri sendiri meskipun terkadang terdapat satu komponen yang akan bergantung pada komponen lainnya. Masing-masing komponen dalam aplikasi mempunyai daur hidup masing-masing yang bisa mengatur kapan saja komponen tersebut dibuat dan bagaimana komponen tersebut dihapus. Untuk mengaktifkan komponen-komponen tersebut dibutuhkan sebuah pesan asinkron yang disebut Intent (Marini 2017) . Berikut merupakan 4 tipe komponen dalam aplikasi android:

1. Activity, dilengkapi dengan user interface atau tampilan yang berisi komponen-komponen yang dapat merepresentasikan bentuk dan fungsi aplikasi.

2. Service, berguna ketika menjalankan sebuah aksi atau operasi yang menghabiskan banyak waktu maka service dapat menjalankannya dibalik layar.
3. Content Provider, merupakan sebuah komponen yang mengatur beberapa data dari aplikasi.
4. Broadcast receiver, merupakan suatu komponen yang merespon terhadap sebuah siaran (broadcast) pengumuman yang dikeluarkan oleh sistem.

Cakupan perangkat lunak pada android yaitu sistem operasi, aplikasi kunci, dan middlewae yang dirilis oleh Google. Selain memberikan kebebasan kepada developer untuk mengembangkan ide dan kreatifitasnya dalam membangun aplikasi berbasis android, sebagai platform Android aplikasi – netral, Android juga memberi kebebasan bagi para pengguna untuk memilih apa saja aplikasi yang dibutuhkan dan diinginkan dengan mengunduh pada PlayStore. Aplikasi tersebut bisa didapatkan dengan gratis maupun berbayar.

2.5. Flowchart

Flowchart dipergunakan untuk menggambarkan proses kegiatan dalam suatu organisasi. *Flowchart* berupa bagan untuk keseluruhan sistem termasuk kegiatan – kegiatan manual dan aliran atau arus dokumen yang dipergunakan dalam system. *Flowchart* adalah simbol – simbol pekerjaan yang menunjukkan bagan aliran proses yang saling terhubung. Jadi, setiap simbol *flowchart* melambangkan pekerjaan dan instruksinya. Simbol – simbol *flowchart* adalah standar yang ditentukan oleh Amerika National Standard Institute Inc (Nuraini 2015)

2.6. DFD

Data Flow Diagram adalah suatu network yang menggambarkan suatu system automat atau komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambaranya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sitem yang saling berhubungan sesuai aturan mainnya (Idris and Delvika 2014).

2.7. Unified Modeling Language (UML)

Merupakan pengertian dari tolak ukur yang relatif terbuka yang dikendalikan oleh Object Management Group (OMG) yaitu suatu klup terbuka yang terdiri dari banyak perusahaan. OMG disusun untuk membuat standar yang mendukung interoperabilitas, khususnya interoperabilitas sistem berorientasi objek. OMG mungkin lebih dikenal dengan standar – standar COBRA (Common Object Request Broker Architecture) (Kosasi and Eka Yuliani 2015)

