

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang serba modern dan canggih ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, terlihat perkembangan yang begitu drastis mulai dari *hardware* maupun *software*, sebagai contoh adalah perkembangan dari *smartphone* yang mengisung sistem operasi *android* yang baru-baru ini menjadi sistem operasi yang banyak dipakai karena beragam fitur yang dapat ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan dan menjadi daya tarik tersendiri bagi para penggunanya. Dengan segala kelebihan yang dimiliki sistem operasi *android*, banyak *vendor* ponsel ternama yang menanamkan *android* sebagai sistem operasinya, seperti: Sony, Samsung, LG, HTC, Nokia, dan lain sebagainya. Pada akhir 2013, pengguna ponsel bersistem operasi *android* meningkat tajam. Sistem operasi ini mendominasi dunia dengan meraup 81% pangsa pasar (Yanto, 2013).

Sejalan dengan berkembangnya teknologi yang ada sekarang ini, kita dituntut pula untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan tersebut, sehingga sumber daya manusianya (SDM) bisa berkembang pula. Penyelarasan dengan perkembangan teknologi, menuntut kita untuk bisa mengetahui dan memahami bahasa-bahasa internasional. Disamping kita harus bisa berbahasa Indonesia dengan baik dan benar, kita juga

diharuskan untuk bisa menguasai bahasa Inggris, karena bahasa Inggris adalah bahasa internasional. Selain bahasa Inggris, terdapat pula bahasa Italia, karena disamping sebagai negara yang maju, negara Italia juga terkenal sebagai negara dengan dua keajaiban dunianya, yaitu Menara Pisa dan Colosseum, selain itu negara Italia juga dikenal sebagai negara mode (*fashion*) di dunia internasional, sehingga tidak sedikit masyarakat yang ingin mempelajari bahasa Italia.

Untuk bisa mempelajari bahasa Italia, sebagian besar masyarakat menggunakan kamus sebagai media belajarnya. Kamus konvensional yang berupa buku saat ini dianggap kurang praktis karena para penggunanya diharuskan mencari kata-kata yang diinginkan secara manual atau dengan mebolak-balik setiap halaman, hal tersebut tentunya bisa memakan waktu yang cukup lama. Dan juga kamus yang berupa buku hanya menyertakan cara pengucapan kata berupa teks tanpa disertai contoh pengucapannya, hal tersebut tentu saja akan membuat bingung karena bahasa Italia memiliki logat bahasa yang cukup susah. Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang dapat mempermudah masyarakat dalam mempelajari bahasa Italia serta yang dapat memberikan petunjuk pengucapan kata dari kamus tersebut (*text-to-speech*).

Dan berdasarkan survei di paragraf pertama dimana sebagian besar pengguna ponsel memilih *android* sebagai sistem operasinya yaitu sebesar 81%, maka peneliti tertarik untuk memanfaatkan peluang tersebut dengan membuat aplikasi *M-Dictionary* Bahasa Italia.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka permasalahan yang akan diselesaikan adalah “Bagaimana mengimplementasikan *text-to-speech* pada *M-Dictionary* Bahasa Italia yang berbasis *android* dan dapat mengaplikasikannya pada ponsel dengan baik dan sesuai dengan tujuan serta dapat digunakan untuk mencari kata baik dalam bahasa Italia maupun bahasa Indonesia?”.

## 1.3. Batasan Masalah

Agar ruang lingkup proyek sesuai dengan tujuan dan tidak menyimpang, maka dibutuhkan beberapa batasan masalah, adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya kompatibel dengan ponsel yang bersistem operasi *android* dengan versi 2.3 (*Gingerbread*) dan selebihnya.
2. Hanya bisa digunakan untuk mencari kata dalam bahasa Italia dan bahasa Indonesia.
3. Kata yang tersedia dalam *M-Dictionary* Bahasa Italia ini bersifat statis.
4. Aplikasi berjalan dalam kondisi *offline*.
5. Hasil terjemahan hanya dapat ditampilkan dalam bentuk kata beserta suara bukan kalimat.
6. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Eclipse IDE, Android SDK, dan *Android Development Tools*.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun suatu aplikasi kamus digital berbasis *android*.
2. Mengimplementasikan *text-to-speech* pada suatu aplikasi kamus digital berbasis *android* yang dapat digunakan untuk petunjuk pengucapan kata.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

a. Bagi Penyusun

Sebagai suatu hasil karya dari ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dimana karya tersebut dapat bermanfaat untuk orang lain.

b. Bagi Masyarakat

Membantu bagi mereka yang sedang atau ingin belajar bahasa Italia dalam menemukan kata dan petunjuk pengucapannya dalam bahasa Italia.

c. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Skripsi ini dapat menjadi bahan referensi untuk lebih dikembangkan lagi kedepannya.

## 1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai suatu langkah-langkah atau cara-cara dalam meneliti suatu objek. Berikut adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini:

### a. Metode Pustaka

Untuk mendukung pengembangan sistem aplikasi ini, peneliti menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan, dan internet.

### b. Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*)

1. Analisis sistem, yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan.
2. Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.
3. Perancangan sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.
4. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan.
5. Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

- c. Implementasi dan pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan dan memelihara sistem yang telah dibuat.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memberi gambaran yang jelas tentang penelitian ini, maka disusunlah suatu sistematika penulisan yang berisi tentang materi yang dibahas di setiap bab. Berikut adalah sistematika penulisan laporan ini:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai pengertian, konsep dasar, dan teori-teori yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan serta desain tampilan aplikasi.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang penerapan sistem yang telah dibuat serta pembahasan program dan dokumentasinya.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan beserta saran dari keseluruhan penelitian ini.