

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kepunahan , itulah yang saat ini mulai menggerogoti bahasa daerah di Indonesia.Indonesia yang terdiri atas 1340 suku bangsa (wikipedia) , saat ini hanya tersisa 546 bahasa daerah dari 746 bahasa yang tercatat pada 2010. Bahasa daerah ini sendiri bisa saja semakin berkurang dan bukannya tidak mungkin jika keadaan ini terus berlanjut satu abad kemudian bahasa daerah di Indonesia bisa dihitung dengan menggunakan jari tangan. Terancam punahnya bahasa daerah itu, antara lain disebabkan arus globalisasi yang saat ini sulit untuk dibendung sehingga budaya lokal termasuk bahasa sudah bukan menjadi pokok lagi dalam percakapan sehari-hari. Selain itu,masih ada masyarakat merasa sungkan untuk menggunakan bahasa daerah sehingga keberadaannya sulit untuk diturunkan kepada generasi penerus.

Peranan dan kedudukan bahasa bagi orang Batak Toba sangatlah komunikatif terutama dalam bahasa pergaulan sehari-hari dan upacara adat, maksudnya didalam pembicaraan sehari-hari atau pembicaraan upacara adat sesama orang btak, sangatlah terasa kekeluargaan kalau memakai bahasa Batak, sesuai dengan prinsip "*Dalihan Natolu*".

Membantu dan mempermudah manusia dalam berkomunikasi, itulah tujuan awal dibuatnya sebuah telepon genggam. Perlahan telepon genggam yang memiliki bobot lebih besar dan cenderung berat diawal peluncurannya mulai

berevolusi menjadi lebih kecil dan tipis, disamping itu telepon ini juga sudah bisa melakukan banyak tugas (*multitasking*) sekaligus , dan inilah yang sehari-hari kita sebut sebagai telepon cerdas (*smartphone*).

Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Itu karena, pada era *smartphone* sekarang ini sudah dapat ditemukan beragam sistem operasi yang mendukung , sehingga lebih *memaksimal* kinerja dari *smartphone* itu sendiri. Salah satu sistem operasi *mobile* yang paling populer pada saat ini adalah Sistem Operasi Android. Berdasarkan hal di ataslah , sehingga timbul keinginan penulis untuk mengambil judul **Aplikasi Kamus Bahasa Batak Toba berbasis Android.**

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan di atas , maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu : Bagaimana merancang dan membangun aplikasi Kamus Bahasa Batak Toba berbasis android yang dapat mengakomodir user, baik keturunan Batak ataupun *non-Batak* yang akan memperbaharui perbendaharaan kata – kata dalam bahasa batak toba.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Menghasilkan suatu solusi yang dihadapi yaitu aplikasi yang dapat digunakan membantu orang-orang yang ingin lebih mengenal kosa kata dalam bahasa batak toba.
2. Aplikasi ini hanya untuk sistem operasi *android* dengan spesifikasi minimal 2.2 (Froyo).
3. Software – software yang akan digunakan untuk mendukung pengerjaan Aplikasi Android ini adalah :
 - Java Development Kit (JDK) , yang merupakan aplikasi berbasis java yang memang digunakan pada OS Android.
 - Android Software Development Kit (SDK) , merupakan mesin utama untuk mengembangkan aplikasi Android.
 - IDE Eclipse , dengan software ini pengembang aplikasi android bisa memaksimalkan aplikasi yang akan mereka buat. Eclipse merupakan IDE software oleh banyak bahasa pemrograman seperti : java, C, C++, Cobol, Phyton dan bahasa pemrograman sejenisnya.
 - Android Development Tool (ADT) Plugins, yang berfungsi untuk pengenalan android di dalam eclipse. Dengan Plugin ADT anda bisa membuat project aplikasi Android baru , dengan mengakses tool emulator dan perangkat android , mengecek debug aplikasi android, dan melakukan kompilasi android yang dibuat.
4. Aplikasi yang dihasilkan nantinya hanya akan menampilkan terjemahan dari bahasa Batak Toba ke dalam Bahasa Indonesia atau sebaliknya dan

aplikasi ini tidak akan memuat suatu simulasi pembelajaran membuat aksara Batak.

5. Aksara Batak yang terdapat pada menu Aksara Batak Toba, hanya menampilkan form yang berisi list Aksara Batak.
6. Aplikasi tidak terkoneksi langsung dengan internet.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan skripsi ini adalah

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) di jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membantu masyarakat khususnya masyarakat Batak yang ingin mengetahui lebih dalam kata-kata dalam bahasa batak toba.
3. Membantu melestarikan kebudayaan Bangsa khususnya Batak Toba.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer.
 - b. Sebagai sarana implementasi dari hasil pembelajaran pada jurusan Sistem Informasi di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

c. Diharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan dan perbendaharaan kosa kata bahasa batak toba dari sebuah aplikasi Android.

2. Bagi Masyarakat (Batak)

Aplikasi diharapkan dapat memecahkan masalah masyarakat batak toba yang lahir jauh dari tanah batak dan kesulitan menggunakan bahasa batak , untuk mempelajarinya.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat , *relevan* dan *up to date* maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

a. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.

b. Metode Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel , tulisan ilmiah).

2. Analisis Data

Pada tahapan ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh menggunakan analisis SWOT untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi. Dari analisis tersebut dihasilkan suatu gambaran kondisi masalah yang dihadapi dapat dievaluasi sehingga menghasilkan penanganan yang tepat terhadap suatu masalah.

3. Desain Sistem

Pada tahapan ini membuat sebuah gambaran umum sistem kemudian diterapkan kedalam desain sistem, desain yang dibuat meliputi :

- a. Desain sistem dan desain database yang di desain dengan bahasa pemodelan UML (*unified Modeling Language*).
- b. Desain antarmuka sistem.

4. Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang telah dilakukan , sehingga pada tahapan ini menghasilkan sebuah aplikasi Kamus Bahasa Batak Toba.

5. Pengujian

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa aplikasi sudah berjalan dengan baik dan sesuai harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti dan komprehensif mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, secara global dapat dilihat dari sistematika pembahasan skripsi dibawah ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas kerangka penulisan dalam penelitian meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan kedalam perangkat Smartphone, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA