

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan jembatan untuk berkomunikasi. Di dunia ini banyak bahasa salah satunya adalah bahasa Indonesia, bahasa ibu di negeri ini. Tetapi dewasa ini banyak bahasa dari berbagai negara lain yang digunakan untuk berkomunikasi diantaranya lain adalah bahasa Inggris, bahasanya standart dunia. Tetapi masih banyak yang kurang memahami bahasa inggris secara mendalam yang mungkin dikarenakan begitu banyak kosakata dan buku yang berukuran besar dan tebal yang sulit untuk dibawa kemana-mana dan penggunaan yang cukup lama dengan membuka huruf dari A-Z untuk setiap kosakata yang digunakan.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat pada saat ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengakomodir kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan efektif. Salah satu aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna tersebut adalah aplikasi Kamus Antonim Bahasa Inggris yang berbasis Android. Pada aplikasi ini menyediakan informasi ilmu pengetahuan tentang kosakata dan mempermudah pengguna aplikasi kamus antonim bahasa inggris berbasis Android ini bisa mengetahui antonym dan arti kata yang dicari dengan cepat.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, Penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi Kamus Antonim Bahasa Inggris berbasis Android. Oleh karena itu

penulis tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang *Eclips* sebagai software pendukung untuk pembuatan “Aplikasi Kamus Antonim Bahasa Inggris pada Android”.

Penulis berharap aplikasi ini dapat digunakan dan bermanfaat khususnya bagi pemula atau yang sudah mahir dalam antonim, namun tidak terkecuali bagi mereka yang berminat sekalipun bukan pemula atau yang sudah mahir.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu : Bagaimana merancang dan membangun aplikasi Kamus Antonim Bahasa Inggris yang berbasis android mobile application yang dapat dipergunakan sebagai alternatif pilihan pengganti kamus antonim manual ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam pengerjaan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menampilkan hasil pencarian dari kosa kata antonim yang dimaksud.
2. Aplikasi ini melakukan pencarian kata bukan kalimat.
3. Aplikasi ini menampilkan pesan kesalahan jika kosa kata yang dicari tidak ditemukan.

4. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Kamus Antonim Bahasa Inggris adalah *eclipse*, SDK Manager, dan ADT.
5. Aplikasi ini dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung *Android OS* minimal versi 2.2 (*froyo*), dan dapat tampil secara sempurna pada tampilan perangkat android dengan resolusi layar *medium density* (320x480 pixels).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta.
2. Untuk menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.
3. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan beraktivitas ditengah perkembangan dunia computer dan handphone saat ini.
4. Mengembangkan opini penulis untuk selalu percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam penulisan Skripsi.
5. Sebagai dharma Bhakti penulis kepada almamater STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan Aplikasi Kamus Antonim Bahasa Inggris Berbasis Android ini adalah :

- a. Pengguna aplikasi kamus antonim bahasa inggris berbasis Android ini bisa mengetahui antonym dan arti kata yang dicari dengan cepat, dengan cara memasukkan kata yang dicari kedalam inputan dan menekan tombol translate maka hasilnya akan langsung keluar dilayar handphone pengguna aplikasi ini.
- b. Dapat menciptakan aplikasi berbasis Android yang bermanfaat bagi masyarakat yang bersifat praktis, efisien, dan mudah didalam penggunaan databasanya.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi pelaksanaan yang dilakukan selama membuat skripsi ini, meliputi:

1. Studi Literatur

Mengumpulkan referensi baik dari buku, internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai J2ME Android sebagai bahasa pemrograman untuk aplikasi Android mobile, SQLite untuk database yang digunakan untuk menyimpan data, serta acuan untuk perancangan sistem dan analisa.

2. **Analisis Sistem**

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana sistem aplikasi kamus Antonim Inggris bisa dijalankan dengan mudah dan bisa dimanfaatkan oleh user pada Android mobile dengan fasilitas bahasa pemrograman Java Two Mobile Edition(J2ME).

3. **Perancangan**

Desain Sistem Pada tahap ini dilakukan perancangan program, membuat desain sistem dengan UML.

4. **Pemrograman**

Implementasi Pada tahap ini dilakukan pembuatan program untuk menjalankan sistem aplikasi Kamus Antonim Inggris berbasis Android mobile menggunakan bahasa pemrograman J2ME dan SQLite.

5. **Uji Coba Dan Implementasi**

Uji Coba Melakukan pengujian program, menangani dan memperbaiki kesalahan yang ada pada program aplikasi Kamus Antonim Inggris tersebut agar dapat berjalan dengan baik.

Aplikasi yang telah menjalani proses uji coba dan berhasil, maka kemudian aplikasi ini akan diimplementasikan ke dalam telepon

pintar (smartphone) agar bisa dioperasikan pada lingkungan sebenarnya.

6. **Dokumentasi**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dalam aplikasi kamus Antonim Inggris.



1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahanya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan skripsi yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan atau berfungsi serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang di peroleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

