

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan seperti saat ini,kebutuhan masyarakat akan kemudahan proses pada segala bidang kerja semakin meningkat.Mobilitas manusia yang sangat tinggi pada perkembangan jaman maju dan berkembang, ramai dengan adanya perangkat bergerak atau yang sering disebut *mobile device*. Salah satunya adalah Handphone yang didasari dengan perangkat *mobile* dimana hampir setiap orang memilikinya. Handphone merupakan alat komunikasi yang menghubungkan antar sesama orang satu dengan yang lain.Beberapa fungsi dasar Handphone yang memiliki keunggulan dan kecanggihannya dimana sistem pengolahan fitur berkembang pesat telah ditanamkan, seperti gambar, kamera, video serta pengolahan aplikasi lainnya. Agar aplikasi dapat beroperasi pada Handphone, aplikasi tersebut harus memiliki Sistem Operasi layaknya seperti komputer. Handphone tersebut harus diinstal sebuah sistem operasi agar dapat menjalankan aplikasi, salah satunya adalah Sistem Operasi Android.

Bahasa Indonesia sebagai ibu bahasa di negeri ini, akan tetapi masih banyak yang kurang memahami Bahasa Indonesia 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.

Kini perkembangan kamus sangatlah luar biasa karena dorongan kebutuhan manusia itu sendiri yang ingin menciptakan suatu kamus yang lebih efisien dan praktis. Mulai dari kamus yang praktis atau kamus saku yang berisikan beberapa puluh suku kata sampai yang memiliki beberapa ratus juta suku kata, bahkan sekarang ini sudah tercipta kamus elektronik yang bentuknya menyerupai kalkulator yang lebih praktis.

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 Bahasa Indonesia yang berbasis Android. Pada aplikasi ini menyediakan informasi ilmu pengetahuan tentang kosakata Bahasa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang ada maka pembahasan akan difokuskan pada beberapa masalah diantaranya adalah:

1. Bagaimana membuat Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia yang bermanfaat untuk semua kalangan masyarakat?
2. Bagaimana mengoptimalkan aplikasi Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia agar tidak hanya memberikan informasi arti kosakata tetapi juga

memberikan informasi seperti halnya pada Kamus Besar Bahasa Indonesia?

3. Bagaimana merancang dan membangun kamus aplikasi Bahasa Indonesia yang berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan aplikasi Kamus Bahasa Indonesia berbasis android tidak melenceng dengan apa yang sedang dibahas, maka penulis membatasi permasalahannya yaitu sebagai berikut:

1. Penyampaian pencarian arti kosakata Bahasa Indonesia dan penggunaannya.
2. Penyampaian pencarian arti singkatan dan akronim.
3. Penyampaian pencarian arti kata dan ungkapan bahasa daerah.
4. Penyampaian pencarian arti kata dan ungkapan bahasa asing.
5. Penyimpanan data ke dalam database.
6. Aplikasi ini menampilkan pesan kesalahan jika kata yang dicari tidak ditemukan.

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini, software yang digunakan untuk menyelesaikan aplikasi secara utuh adalah sebagai berikut:

1. Java untuk mengkompilasi aplikasi android.
2. Eclipse indigo sebagai IDE yang digunakan untuk coding.

3. Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai alat bantu dan API dalam mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman java.
4. SQLite Mozilla untuk mengetahui apakah database yang dibuat sesuai dengan perancangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi Kamus Bahasa Indonesia berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai sarana belajar atau bank informasi tentang suatu disiplin ilmu.
2. Mempelajari permasalahan yang dihadapi yaitu mencari arti kosakata, arti singkatan dan akronim, arti kata dan ungkapan bahasa daerah serta bahasa asing.
3. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta maupun yang dipelajari secara mandiri.
4. Menyusun hasil penelitian dalam bentuk tugas akhir sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- a. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer.
- b. Sebagai sarana implementasi dari hasil pembelajaran pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Diharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang pengoptimalan arti kosakata, arti singkatan atau akronim, arti kata dan ungkapan bahasa daerah serta bahasa asing dari sebuah aplikasi Android.

2. Bagi masyarakat

- a. Dengan adanya aplikasi Kamus Bahasa Indonesia ini diharapkan masyarakat mendapat informasi arti kosakata yang dibutuhkan dan penggunaannya serta arti singkatan atau akronim, arti kata dan ungkapan bahasa daerah serta bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pengguna aplikasi kamus digital Bahasa Indonesia yang berbasis Android ini bisa mengetahui arti kata yang dicari dengan cepat, dengan cara memasukkan kata yang dicari kedalam inputan dan menekan tombol terjemah maka hasilnya akan langsung keluar dilayar *handphone* pengguna aplikasi ini.

3. Bagi ilmu pengetahuan

Penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat menambah kepustakaan di bidang ilmu komputer dan teknologi informasi sesuai bidangnya serta pihak lain sebagai masukan pengembangan wawasan ilmu pengetahuan lebih lanjut.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

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 Indonesia.

5. Pengujian

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

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini maka penulis menggunakan sistematika penulisannya disesuaikan dengan apa yang telah ditentukan oleh pihak lembaga, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisikan semua teori atau kajian pustaka mengenai Eclipse yang akan digunakan sebagai landasan dalam merancang dan membuat aplikasi. Serta membahas tentang pengertian Android, sejarah Android, dan versi Android.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi deskripsi sistem, perancangan sistem, dan rancangan antar muka (*interface*) yang digunakan sebagai media komunikasi antara sistem dan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil serta pembahasan dari sebuah aplikasi yang telah dibuat dan sebagai gambaran bagaimana cara mengoperasikannya serta pembahasan dari hasil implementasinya.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini penulis membahas tentang kesimpulan dari perumusan masalah yang disampaikan, serta saran yang membangun bagi pengembangan diri.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi mengenai sumber-sumber materi dan data yang telah memberi masukan bagi penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

