

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat signifikan dan mencakup hampir semua aspek kehidupan. Hal ini dibuktikan dengan semakin maju dan kompleksnya komputerasi yang dipakai oleh semua instansi formal maupun informal. Seperti pada dunia militer, pendidikan, sistem komputerasi saat ini semakin berkembang.

Kemajuan aplikasi mobile yang beredar luas dan berkembang pesat sangat memungkinkan para pengguna (user) untuk menggunakan gadget smartphone. Dalam perkembangannya pembuatan aplikasi telah diterapkan sejak siswa SMK dan juga menjadi kurikulum dasar beberapa universitas di Indonesia.

Disetiap tempat atau wilayah selama ini belajar bahasa daerah hanya melalui buku, tapi cara seperti ini rasanya sudah kuno dan dapat membuat anak-anak cepat bosan, kurang interaktif dan sulit mengembangkan kreativitas anak. Oleh sebab itu diperlukan sebuah Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Ternate – Indonesia – Inggris. Yang di aplikasikan memudahkan user baik yang sudah paham maupun yang masih awam pengetahuannya tentang bahasa Ternate.

Sebagai sarana komunikasi global, Bahasa Ternate yang berada tepat di daerah Maluku Utara mempunyai sedikit kekurangan dalam mengakses pelajaran bahasa Inggris. Dikarenakan waktu, sarana, dan prasarana yang kurang mendukung sehingga bahasa Inggris di kota Ternate merupakan bahasa yang sangat susah atau sulit dipahami. Terlepas dari bahasa Inggris, ada bahasa daerah

yang sudah sejak lama digunakan di kota Ternate. Namun dikarenakan zaman yang semakin maju membuat bahasa daerah Ternate semakin dilupakan karena sudah tidak ada lagi yang menggunakan bahasa tersebut. masih ada yang menggunakan hanya saja dari kalangan usia lanjut. faktor yang menyebabkan bahasa Ternate jarang digunakan dikarenakan bahasa daerah Ternate dinilai sulit dipahami.

Berkembangnya Teknologi saat ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu dan mempercepat pencarian kosakata sebagai pengganti buku atau kamus yang berukuran cukup tebal yang dapat dibawa kemana pun dan kapanpun.

Salah satu aplikasi yang dapat membantu pengguna untuk mempelajari kosa kata bahasa daerah adalah Aplikasi Kamus Bahasa Ternate – Indonesia - Inggris. Pada aplikasi ini menyediakan Tiga bahasa sekaligus yang dapat dipelajari oleh pengguna , yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Ternate. Pengguna dapat mencari kosa kata dari bahasa Indonesia yang diterjemahkan kedalam tiga bahasa itu dan maupun sebaliknya.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis ingin membuat sebuah aplikasi kamus yang mencakup tiga bahasa yaitu aplikasi Kamus Bahasa Daerah Ternate. Oleh karena itu, penulis memilih topik untuk Skripsi dengan judul "Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Ternate – Indonesia - Inggris Berbasis Android"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan “Bagaimana Membangun Aplikasi Kamus Bahasa Ternate – Indonesia - Inggris Berbasis Android”.

1.3 Batasan Masalah

Suatu perancangan dan pembuatan Aplikasi kamus di butuhkan suatu batasan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penulis menentukan batasan masalah untuk mencegah melebarnya pembahasan yang telah ditentukan. Batasan masalah dari skripsi ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya menerjemahkan Bahasa Ternate ke Indonesia-Inggris, Bahasa Indonesia ke Inggris-Ternate dan Bahasa Inggris ke Ternate-Indonesia maupun sebaliknya dengan jumlah kosakata masing-masing sebanyak 200 kosakata.
2. Aplikasi ini bisa berjalan secara offline.
3. Perangkat lunak pendukung yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah:
 - ✓ Java Development Kit (JDK), bahasa pemrograman yang digunakan pada Android.
 - ✓ Intergrated Development Environment (IDE Visual Studio), digunakan untuk melakukan pengembangan perangkat lunak dan dapat dijalankan disemua platform.

1.4 **Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi berupa kamus Bahasa Ternate berbasis Android.
2. Aplikasi kamus Bahasa Ternate berbasis Android membuat pengguna akan lebih mudah mengartikan Bahasa Ternate ke Indonesia dan Inggris atau sebaliknya dan aplikasi ini dapat dipakai dimanapun dan kapanpun.

1.5 **Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini di harapkan bermanfaat untuk :

1. Membantu melestarikan Bahasa Daerah Ternate.
2. Memberikan kemudahan bagi para pengguna aplikasi kamus dalam mempelajari setiap bahasa yaitu Bahasa Ternate, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris.
3. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Ternate lebih praktis dan bisa digunakan kapanpun dan dimanapun

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan Aplikasi kamus bahasa ternate ini sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan (*Observation*)

Metode pengamatan data dengan cara pengamatan langsung terhadap masalah yang akan diteliti, seperti mengamati caranya mengolah data kamus yang akan diproses dari melihat orang asli ternate berkomunikasi menggunakan bahasa ternate. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses – proses mengolah data kamus untuk dijadikan bahan untuk membuat kamus bahasa ternate.

2. Metode penelusuran data online

Metode pengumpulan data melalui internet dan mengambil data dari komunitas Mari Belajar Bahasa Ternate (MBBT) dari home page facebook.

https://www.facebook.com/BahasaTernate/?ref=page_internal

3. Metode Wawancara (*interview*)

Metode pengumpulan data melalui percakapan langsung kepada masyarakat asli di Ternate yang bernama Abdurahman assaggaf dan Muhammad bsa. Penulis mendapatkan seluruh informasi mengenai data – data kamus dan tata cara berbicara bahasa ternate. Wawancara ini penulis lakukan untuk keperluan memperoleh informasi yang berhubungan dengan kosa kata ternate.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam pembuatan aplikasi Kamus Bahasa Ternate berbasis Android penulis menggunakan metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities,*

Thread) yaitu dengan menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dari Pembuatan Aplikasi Kamus Bahasa Ternate Berbasis Sistem Operasi Android. Dari analisis yang dilakukan dapat dihasilkan gambaran mengenai kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari aplikasi ini

1.6.3 Model Perancangan

Perancangan sistem dalam penelitian menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*). UML terdiri dari beberapa tipe yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metodologi pengembangan yang digunakan adalah Agile Software Development jenis Extreme Programming (XP). Extreme Programming (XP) dipilih karena perangkat lunak yang akan dibuat tidak terlalu kompleks dan tergolong perangkat lunak berskala kecil dan juga membutuhkan waktu pengembangan yang tidak terlalu lama

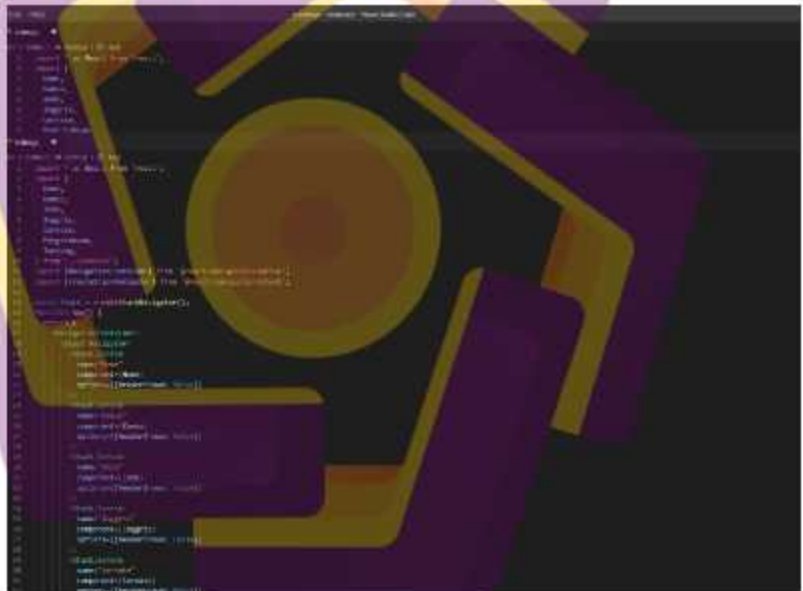
1.6.5 Testing (Pengujian)

Black box dan white box

White box

Hasil test coding dibawah berjalan lancar untuk menampilkan menu utama di dalam aplikasi kamus bahasa ternate.

Gambar 1. 1. *White box*



Black box

Skenario pengujian untuk menguji aplikasi yang telah dibuat. Skenario pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 1. 2. *blackbox*

Pengujian	Hasil yang ditampilkan	Hasil akhir
-----------	------------------------	-------------

Klik menu terjemahan	Sistem akan menampilkan hasil data terjemahan	Sesuai
Klik menu pengetahuan	Sistem akan menunjukan informasi pengetahuan	Sesuai
Klik menu tentang	Sistem menunjukan informasi tentang developer aplikasi	sesuai

1.6.6 Pemeliharaan

Pada tahap ini sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan. Hasil dari tahapan ini adalah versi baru dari perangkat lunak yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan yang akan digunakan dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud atau tujuan, metode penelitian, sistematika penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Berisi beberapa uraian teori yang mendukung penulisan skripsi, mencakup metode atau tehnik yang digunakan, teori permasalahan, uraian singkat perangkat implementasi yang dipakai dan kerangka penyelesaian masalah.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai analisa perancangan perangkat lunak yang akan dibuat mulai dari gambaran umum perancangan program dan fasilitas yang digunakan dalam program ini.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem dan pengujian sistem. Implementasi database dalam sistem ini menggunakan SQL Server 2012 sedangkan implementasi bahasa

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup berisikan kesimpulan dari hasil analisis penelitian dan saran yang dapat penulis berikan agar permasalahan yang dihadapi dapat terselesaikan dengan baik.