

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang pesat saat ini, baik dari segi *hardware* maupun *software*. Terutama dalam hal bidang perangkat *mobile* yang pada pengembangannya sekarang dari beragam vendor terus mengeluarkan produk terbarunya berupa *smartphone* dengan bermacam varian pilihan *operating system* yang mudah digunakan. Dengan demikian tentu begitu bermanfaat untuk para pengguna yang memiliki mobilitas tinggi untuk memperoleh dengan cepat dan mudah.

Ada berbagai platform *operating system* berbasis *mobile*, yaitu Symbian, Blackberry OS, iOS, Windows Phone, Android dan OS lainnya. Dalam hal ini Android merupakan *operating system* yang paling banyak beredar dan digunakan. Hal ini dapat terlihat dari survei yang dilakukan IDC Worldwide Quarterly Mobile Phone Tracker pada 1 september 2016 (*Worldwide Smartphone Shipments by OS, Market Share, and Annual Growth*) tentang pangsa pasar *operating system mobile* dengan persentase dominasi Android 85,3%, kemudian iOS 13,9%, Windows Phone 0,5%, dan OS lainnya sebesar 0,3% di seluruh dunia atau secara global.

Beragamnya kelebihan serta kemampuan yang ada pada perangkat *smartphone* berbasis android tentu membawa manfaat dan memberikan solusi

untuk beberapa keperluan yang dapat kita selesaikan secara *mobile* dengan efektif. Diantaranya dapat diterapkan sebagai media edukasi, pada konteks ini penulis bermaksud untuk membuat sebuah layanan aplikasi *mobile* berupa kamus bahasa bugis berbasis andriod.

Setiap daerah mempunyai bahasa yang berbeda-beda yang digunakan sebagai media komunikasi. Untuk dapat memahami bahasa yang digunakan oleh setiap daerah, diperlukan suatu alat yang dapat membantu mengartikan kosakata yang ada yaitu kamus, sehingga perbedaan bahasa tidak menjadi suatu kendala lagi dalam melakukan komunikasi.

Di Indonesia kita memiliki bahasa pemersatu bangsa yaitu bahasa Indonesia, dan di Sulawaesi Selatan memiliki beberapa bahasa khas daerah salah satunya yaitu bahasa Bugis. Sekarang ini banyak masyarakat suku bugis yang jarang menggunakan bahasa daerah, penyebab utamanya dikarenakan pengaruh bahasa pergaulan bebas, hal ini seperti yang terlihat dikalangan generasi muda-mudi masa kini. Hal ini mungkin juga dikarenakan kurang praktisnya media pembelajaran, seperti kamus yang begitu tebal sehingga sulit untuk dibawa kemana-mana, dan dalam hal pencarian kosakata dan arti kata yang membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, diperlukannya pelestarian budaya terutama bahasa bugis melalui media yang dapat secara mudah untuk seseorang mempelajarinya. Dengan membangun aplikasi untuk perangkat *mobile* yang telah banyak digunakan oleh masyarakat dengan kemudahannya dan dapat dibawa kemana saja. Dengan adanya aplikasi kamus bahasa bugis berbasis

android ini, memudahkan pengguna bisa mengakses aplikasi ini dengan mudah dan praktis dimanapun dan kapanpun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dioeroleh rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi kamus bahasa bugis berbasis android? “.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian diberikan dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain :

1. Aplikasi ini tersedia untuk umum atau semua kalangan.
2. Aplikasi ini dibuat pada perangkat bergerak berbasis Android sehingga hanya dapat dijanlankan pada perangkat bergerak yang menggunakan sistem operasi Android.
3. Aplikasi kamus ini terdiri dari 2 bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa daerah Bugis.
4. Aplikasi kamus ini hanya terbatas pada pencarian kosakata, dari bahasa Indonesia ke bahasa Bugis ataupun sebaliknya.
5. Dalam membangun aplikasi ini, digunakan perangkat lunak yaitu Android Studio.
6. Penggunaan aplikasi ini dapat digunakan pada *Smartphone* berbasis Android minimal versi 4.4 (*Kitkat*).

7. Belum tersediannya panduan untuk membuat kalimat
8. Belum tersedia pembentukan kata kerja, kata sifat, kata benda dan kata keterangan.
9. Belum tersedia pop up pada menu pencarian pada saat kata yang di cari tidak ditemukan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai maksud dan tujuan sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi *mobile* yang dapat berfungsi untuk mempermudah masyarakat atau pengguna dalam melakukan pencarian kosakata dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Bugis ataupun sebaliknya.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana pada jurusan Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dilakukan semoga dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca serta pengguna adalah :

1. Bagi penulis :
 - a. Dapat menyelesaikan syarat Program Sarjana jurusan Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
 - b. Diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis dalam membuat aplikasi berbasis android.

c. Dapat mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat yang sarat persaingan, dan diharapkan mampu membandingkan antara ilmu yang didapat dengan kenyataan yang ada di masyarakat.

2. Bagi pembaca :

- a. Sebagai referensi pembuatan aplikasi berbasis android.
- b. Sebagai referensi penulisan makalah.
- c. Sebagai acuan pembuatan aplikasi yang lebih baik.

3. Bagi pengguna aplikasi :

- a. Memberikan kemudahan bagi para pengguna yang sedang atau ingin mempelajari bahasa daerah Bugis.
- b. Memudahkan pengguna aplikasi kamus bahasa Bugis berbasis android ini bisa mengetahui arti kata yang dicari dengan cepat.
- c. Dengan adanya aplikasi kamus bahasa Bugis berbasis android ini pengguna bisa memperoleh kosakata baru, karena aplikasi ini telah disisipkan banyak kosakata yang sering digunakan oleh masyarakat beserta dengan keterangan dari masing-masing kosakata yang ada.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah sebuah metode tentang bagaimana dalam pengumpulan data-data yang ada. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka dimana pengumpulan data yang dibutuhkan dengan cara membaca referensi dari berbagai sumber, buku yang diperoleh dari perpustakaan serta dari internet dan referensi yang mendukung dalam penyusunan skripsi ini. [1]

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini dilakukan dengan cara membaca berbagai literatur baik dari buku, jurnal, artikel, dan website. Kemudian menganalisa dan menalar dari ilmu yang didapat.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan perangkat lunak dilakukan setelah semua kebutuhan perangkat lunak didapatkan melalui tahap analisis kebutuhan. Perancangan perangkat lunak berdasarkan object-oriented analysis dan object-oriented design yaitu menggunakan pemodelan UML (Unified Modeling Language). Perancangan dimulai dari perancangan alur atau aktifitas yang dilakukan pengguna secara prosedural yang dimodelkan dalam activity diagram. Interaksi antar objek yang telah diidentifikasi, dimodelkan dalam sequence diagram. Selanjutnya, dilakukan perancangan sistem aplikasi kamus android dengan mengidentifikasi class dan layout yang dibutuhkan,

serta kemudian dimodelkan dalam class diagram. Kemudian tahap perancangan dilanjutkan dengan perancangan antar muka pengguna.

1.6.4 Metode Testing

Pengujian perangkat lunak dilakukan untuk mengetahui apakah kinerja dan performa sistem aplikasi kamus android telah sesuai dengan spesifikasi kebutuhan yang melandasinya. Terdapat dua macam pengujian yang dilakukan pada aplikasi ini yaitu pengujian validasi, dan pengujian usability. Pengujian validasi menggunakan metode black-box testing, sedangkan pengujian usability dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan sistem dengan pemberian kuisioner kepada pengguna. Setelah tahap pengujian, dilakukan analisis untuk mengetahui hasil dari pengujian perangkat lunak sehingga dapat didapatkan kesimpulan dari rancang bangun aplikasi yang telah dibuat.

1.6.5 Metode Implementasi

Implementasi perangkat lunak mengacu kepada perancangan perangkat lunak. Implementasi perangkat lunak diawali dengan penjabaran spesifikasi lingkungan perancangan perangkat lunak. Selanjutnya dijabarkan mapping class dengan layout saat implementasi perangkat lunak. Implementasi perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Implementasi antarmuka berdasarkan perancangan yang telah dilakukan. Pada tahap akhir dilakukan

implementasi pada *smartphone* menggunakan ADB (*Android Debug Bridge*).

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan skripsi ini ditulis dengan menguraikan bab secara global yang dapat dilihat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah diambilnya judul skripsi “Aplikasi Kamus Bahasa Bugis Berbasis Android“, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari buku dan internet yang akan penulis jadikan sebagai bahan acuan dalam membuat aplikasi *mobile* berbasis android dan juga hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas cara mengimplementasikan hasil rancangan perangkat lunak ke dalam kode program dan pembuatan antarmuka.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran untuk kemungkinan pengembangan program. Dan juga pada akhir laporan terdapat daftar pustaka yang digunakan untuk mendukung penyelesaian skripsi ini.