

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi yang semakin maju, menuntut menuntut setiap orang harus mempelajari bahasa inggris. Selain mengetahui bahasa inggris, dapat berbahasa inggris mempunyai banyak manfaat yaitu dapat menambah pengetahuan, mempermudah untuk berkomunikasi, membuatmu dapat sedikit lebih percaya diri, dapat beradaptasi dengan lingkungan baru, meningkatkan kemampuan diri dan masih banyak lagi yang dapat kita dapatkan dari mempelajari bahasa inggris.

Sebagai sarana komunikasi global, bahasa inggris harus dikuasai secara aktif. Namun dalam mendapatkan sarana untuk belajar bahasa inggris desa tulehu yang berada tepat di daerah Maluku Tengah mempunyai sedikit kekurangan dalam mengakses pelajaran bahasa inggris. Dikarenakan waktu, sarana, dan prasarana yang kurang mendukung sehingga bahasa inggris di desa tulehu merupakan bahasa yang sangat susah atau sulit dipahami. Terlepas dari bahasa inggris, ada bahasa daerah yang sudah sejak lama digunakan di desa tulehu. namun dikarenakan zaman yang semakin maju membuat bahasa daerah tulehu semakin dilupakan karna sudah tidak ada lagi yang menggunakan bahasa tersebut. Masih ada yang menggunakan hanya saja dari kalangan usia lanjut. Faktor yang menyebabkan bahasa tulehu jarang digunakan dikarenakan bahasa daerah tulehu dinilai sulit dipahami.

Tulehu adalah sebuah desa yang terletak di timur pulau Ambon, Maluku dengan berjarak 25 km dari pusat kota Ambon. Desa Tulehu tercatat pada tahun 2009

berjumlah 17.282 jiwa yg merupakan campuran antara penduduk asli dan pendatang yang menetap sebagai masyarakat desa Tulehu.

Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, Middleware dan aplikasi. Awalnya Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat software untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance. Pesatnya pertumbuhan Android merupakan platform mobile pertama yang lengkap, terbuka, dan bebas, baik itu sistem operasinya, aplikasi dan tool pengembangan, Market aplikasi Android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas open source di dunia, sehingga Android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah device yang ada di dunia.

Telepon pintar dengan sistem operasi Android sudah menjadi kebutuhan bagi sebagian besar orang, sehingga banyak aplikasi yang dibuat untuk memudahkan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah aplikasi kamus digital, dengan adanya kamus digital di smartphone Android, pengguna tidak perlu lagi menggunakan kamus konvensional yang tidak praktis jika harus dibawa kemana-mana. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah Aplikasi Kamus Bahasa Tulehu-Indonesia-Inggris Berbasis Android. Selain berguna untuk membantu masyarakat Tulehu berkomunikasi dengan para wisatawan, aplikasi ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam upaya pelestarian bahasa daerah sebagai salah satu kekayaan bangsa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana membuat dan mengembangkan aplikasi kamus bahasa Tulehu-Indonesia-Inggris menjadi menarik, diminati, mudah dipahami, serta dapat memberi wawasan dan pengetahuan kepada masyarakat dan wisatawan tentang bahasa daerah Tulehu ?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penulis menentukan batasan masalah untuk mencegah melebar nya pembahasan yang telah ditentukan. Batasan masalah dari skripsi ini adalah:

1. Aplikasi ini dibuat hanya untuk Sistem Operasi Android, dengan spesifikasi minimum Android 4.3 Jelly Bean dan maksimum Android 6.0 Marshmallow.
2. Aplikasi ini hanya menerjemahkan Bahasa Tulehu ke Indonesia- Inggris, Bahasa Indonesia ke Inggris-Tulehu dan Bahasa Inggris ke Tulehu-Indonesia dengan jumlah kosakata masing-masing se
3. 3banyak 200 kosakata.
4. Aplikasi ini tidak terkoneksi pada jaringan Internet.
5. Perangkat lunak pendukung yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah:
 - ✓ Java Development Kit (JDK), bahasa pemrograman yang digunakan pada Android.
 - ✓ Intergrated Development Environment (IDE Android Studio), digunakan untuk melakukan pengembangan perangkat lunak dan dapat dijalankan disemua platform.

✓ Adobe Photoshop CS6

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi berupa kamus Bahasa Tulehu-Indonesia-Inggris berbasis Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. *Menambah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi informasi dalam upaya pelestarian kebudayaan.*
2. Aplikasi kamus Bahasa Tulehu-Indonesia-Inggris berbasis Android berguna dalam menambah perbendaharaan aplikasi kamus berbasis android.
3. Sebagai sarana belajar dan komunikasi bahasa Tulehu-Indonesia-Inggris untuk masyarakat Tulehu

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data agar memperoleh data yang dapat menunjang tercapainya tujuan penelitian. Berikut beberapa tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka penulis lakukan dengan membaca buku, laporan penelitian, karangan ilmiah, maupun melakukan pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

2. Wawancara

Untuk dapat mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian, penulis melakukan wawancara dengan beberapa penutur bahasa Tulehu yang penulis temui diantaranya beberapa Orang Tua Asli Tulehu yang memang sudah lama menetap dan mengerti bahasa Tulehu.

1.6.2 Metode Analisis

Tahapan pembuatan Aplikasi Kamus Bahasa Tulehu-Indonesia-Inggris berbasis Android.

1. Analisis S.W.O.T

Dalam pembuatan aplikasi Kamus Bahasa Tulehu-Indonesia-Inggris berbasis Android penulis menggunakan metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threat*) yaitu dengan menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dari pembuatan aplikasi Kamus Bahasa Tulehu-Indonesia-Inggris berbasis Android.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Di tahap ini penulis melakukan Perancangan aplikasi dan perancangan antarmuka aplikasi.

1. Perancangan aplikasi menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari beberapa tipe yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram dan Sequence Diagram.
2. Perancangan antarmuka aplikasi dilakukan agar dapat membuat aplikasi yang *user friendly*.

- Implementasi

Tahapan implementasi dilakukan dengan mengimplementasikan hasil perancangan ke bahasa pemrograman Java dan database SQLite menggunakan perangkat lunak Android Studio.

- Uji Coba

Teknik uji coba yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *White Box Testing* dan *Black Box Testing*. *White Box Testing* adalah Pengujian yang didasarkan pada detail prosedur dan alur logika kode program. Pada kegiatan whitebox testing, tester melihat source code program dan menemukan bugs dari kode program yang diuji. Intinya whitebox testing adalah pengujian yang dilakukan sampai kepada detail pengecekan kode program. *Black Box Testing* merupakan proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan. Pengujian *Black Box Testing* menunjukkan fungsi perangkat lunak dan mengenai cara beroperasinya aplikasi apakah interface sudah berjalan dengan baik atau tidak dan apakah informasi yang tersimpan keamanannya bisa terjaga.

1.6.4 Pengembangan Sistem

Didalam melakukan pengembangan sistem penulis menggunakan paradigma Waterfall, dimana terdapat beberapa tahapan yaitu Analysis, Design, Implementation, Testing, dan Maintenance.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti dan komprehensif mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, secara keseluruhan dapat dilihat dari sistematika penulisan skripsi di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan tinjauan pustaka, pengertian aplikasi, pengertian kamus, sejarah bahasa Tulehu, Android, analisis SWOT, konsep pemodelan sistem serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis sistem berupa analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan sistem dengan menggunakan metode UML, serta perancangan antarmuka aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan langkah-langkah pembuatan aplikasi, pembuatan antarmuka aplikasi, hingga menjadi aplikasi jadi, langkah-langkah instalasi aplikasi pada perangkat *smartphone*, dan pengujian aplikasi dengan *white box testing* dan *black box testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi nama penulis, judul tulisan, penerbit, identitas penerbit dan tahun terbit sebagai sumber atau rujukan dalam penelitian.