

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi semakin berkembang dari hari ke hari. Salah satu perkembangan teknologi yang kian marak adalah teknologi telepon selular atau biasa disebut ponsel. Dari sebuah ponsel yang dulu hanya bisa digunakan untuk telepon dan sms saja kini ponsel tidak hanya memiliki fungsi tersebut tetapi juga menjadi media belajar, hiburan dan media informasi yang dapat dibawa kemana – mana. Ponsel yang telah berkembang sedemikian rupa inilah yang kini kita kenal dengan sebutan *smartphone*. Sistem operasi yang berkembang bersama perkembangan *smartphone* ini adalah sistem operasi android.

Android merupakan platform terbuka bagi para pengembang untuk bisa menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh bermacam *gadget*. Sistem operasi android yang semakin dikenal membuat pengguna android pun tidak terbatas pada orang dewasa saja tetapi pelajar bahkan anak – anak juga banyak yang menggunakannya.

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu pelajaran wajib di sekolah bahkan diujikan di ujian nasional. Salah satu materi yang ada pada mata pelajaran ini adalah peribahasa dan ungkapan. Pembelajaran materi ini dirasa kurang maksimal karena memakan waktu jika harus membuka satu per satu halaman dari buku peribahasa dan ungkapan untuk menemukan peribahasa ataupun ungkapan yang dicari.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat sekarang ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengkoordinasikan kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku yang mudah dibawa kemana – mana dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa harus memakan banyak waktu.

Salah satu aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna tersebut adalah Aplikasi Kumpulan Peribahasa dan Ungkapan Bahasa Indonesia Berbasis Android. Pada aplikasi ini menyediakan informasi peribahasa dan ungkapan – ungkapan dalam Bahasa Indonesia yang dapat mudah dicari berdasarkan kata apa yang dimasukkan pada *search box*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang dan membuat aplikasi kumpulan peribahasa dan ungkapan Bahasa Indonesia berbasis android yang dapat memberikan informasi, menghemat waktu, menggantikan buku, serta memberi kemudahan belajar kepada penggunanya tentang peribahasa dan ungkapan dalam Bahasa Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Batasan dari masalah yang telah didapat adalah :

1. Aplikasi ini dapat dijalankan minimal pada *smartphone* / Tablet PC yang menggunakan sistem operasi Android 2.2 (Froyo)
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan perangkat lunak Eclipse dan Android SDK.
3. Aplikasi ini hanya membahas peribahasa dan ungkapan dalam Bahasa Indonesia saja.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi yang berisi kumpulan dari peribahasa dan ungkapan dalam Bahasa Indonesia berbasis android menggunakan perangkat lunak Eclipse dan Android SDK.
2. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata Satu Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.

1.5. Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

1. Penerapan ilmu yang diperoleh selama kuliah.
2. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata Satu Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.

b. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

1. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi dan perangkat lunak
2. Sebagai referensi karya ilmiah pembuatan aplikasi mobile yang berbasis android.

c. Bagi Masyarakat Umum dan Siswa Sekolah

1. Sebagai sarana untuk mempercepat pencarian arti dari peribahasa dan ungkapan yang mengandung kata tertentu.

2. Sebagai pegangan belajar peribahasa dan ungkapan Bahasa Indonesia tanpa harus membawa buku yang tebal.

1.6. Metode Penelitian

a. Studi Pustaka

Membaca dan menganalisa literatur, buku, ataupun jurnal yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

b. Mengunduh Data

Pengumpulan data – data yang berhubungan dengan masalah yang diteliti yang jelas sumbernya melalaui media internet .

c. Implementasi

Metode ini dilakukan dengan membuat aplikasi dan mengimplementasikan kedalam *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android.

d. Pengujian Aplikasi

Tahapan ini untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat masih terdapat kesalahan atau *error* saat program dijalankan.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan dasar-dasar teori pendukung yang digunakan dalam melakukan penelitian. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang dilakukan oleh penulis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Merupakan bab yang berisi analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, dan juga menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan hasil – hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta pengimplementasian perangkat lunak yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutupan yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan dan saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk kedepannya nanti.