

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang sangat berpengaruh dan penting bagi manusia. Salah satu cara individu memulai proses pembelajaran suatu bahasa baru adalah dengan mengenali kata tersebut dan menghafalkan kata demi kata. Dalam hal ini, sarana penerjemahan kata perkata sesuai alfabet dalam bentuk buku yang kita kenal dengan nama kamus sangat penting. Seiring dengan 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 kemanapun dan kapanpun agar lebih efisien.

Kalimantan Barat sebagai sebuah daerah yang besar perlu memiliki kamus bahasa Dayak. Kamus tersebut dapat digunakan oleh para pekerja dari organisasi asing, wisatawan asing, wisatawan lokal untuk belajar berkomunikasi dengan masyarakat asli Dayak Kalimantan Barat khususnya Kabupaten Sintang. Selain itu, kamus ini juga dapat digunakan oleh masyarakat Dayak yang kurang fasih dalam bahasa Indonesia dan masyarakat Dayak yang sudah lupa bahasa daerah karena lama merantau di tempat lain. Di sisi lain, kamus bahasa Dayak juga berguna untuk siapa saja yang hanya sekedar ingin tahu arti kata di dalam bahasa Dayak. Tidak terdapatnya kamus elektronik bahasa Dayak membuat susah penerjemahan suatu bahasa dikarnakan harus membawa kamus tersebut kemana-mana, dan jika ingin menerjemahkan bahasa Dayak maka harus meminjam kamus bahasa Dayak

keperustakaan kota terlebih dahulu kemudian menerjemahkan bahasa Indonesia tersebut ke bahasa Dayak. Sebagai wujud kepedulian untuk melestarikan bahasa Dayak yang memiliki nilai-nilai luhur, memberikan sebuah gagasan untuk membuat suatu aplikasi yang dapat menerjemahkan kata bahasa Indonesia ke dalam kata bahasa Dayak berbasis Android.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka timbul keinginan penulis untuk mengambil judul **“Perancangan aplikasi kamus Indonesia – Dayak di Kalimantan barat berbasis android”** sebagai media alternatif untuk menerjemahkan bahasa daerah. Selain itu ikut mendukung pelestarian bahasa daerah di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi kamus dengan menggunakan Android Studio,
2. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi kamus bahasa Indonesia-Dayak berbasis android sehingga dapat digunakan untuk membantu dalam berkomunikasi.
3. Bagaimana menerapkan kamus bahasa Indonesia-dayak di Kalimantan Barat khususnya di Kabupaten Sintang.

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kamus Indonesia - Dayak (Desa) dengan jumlah keseluruhan 300 kata.

2. Penulisan bahasa Dayak (Desa) menggunakan huruf biasa dengan lafal seperti aslinya.
3. Aplikasi ini menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Dayak dan sebaliknya dari bahasa Dayak ke bahasa Indonesia yang diinputkan oleh pengguna.
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang aplikasi kamus adalah Android studio.
5. Aplikasi ini untuk *Smartphone* Android minimal Versi 4.2 (*jelly bean*)
6. Aplikasi ini dilengkapi dengan suara.
7. Aplikasi ini bersifat *offline*

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai maksud dan tujuan berikut :

1. Menghasilkan aplikasi *mobile* yang berfungsi untuk meminimalisir masalah yang terjadi dalam penerjemahan kata bahasa Indonesia ke dalam kata bahasa Dayak dan sebaliknya.
2. Pengguna akan lebih mudah dalam menerjemahkan kata bahasa Indonesia ke dalam kata bahasa Dayak dan sebaliknya.
3. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat penulis pada Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Penulis mampu mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis .
 - a. Salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
 - b. Mengembangkan pengetahuan dalam membuat aplikasi berbasis Android dan menulis dalam bentuk makalah
2. Bagi Akademik
 - a. Menambah referensi pustaka Universitas Amikom Yogyakarta.
 - b. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang.
3. Bagi Umum
 - a. Memberikan edukasi tentang arti kata bahasa Indonesia ke bahasa Dayak.
 - b. Memberikan kemudahan bagi wisatawan asing, wisatawan lokal, maupun orang yang sekedar ingin tahu dalam belajar bahasa Dayak.

1.6. Metode Penelitian

Dalam pembuatan karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

1.6.1.1 Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara bertatap muka untuk melakukan beberapa pertanyaan dan untuk mendapatkan jawaban berupa informasi, yang terjadi antara peneliti dengan narasumber.

1.6.1.2 Metode Studi Kepustakaan

Metode ini berfungsi untuk mencari dan mempelajari teori-teori, konsep-konsep yang ada relevansinya dengan permasalahan penelitian. Teori dan konsep tersebut merupakan landasan untuk penyusunan laporan penelitian ini. Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, internet, dan referensi lain yang terhubung dengan masalah yang diteliti.

1.6.2. Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu suatu metode yang memaparkan siklus pengembangan sistem dalam merancang dan mengembangkan sistem informasi. SDLC terdiri dari *requirement analysis, design, implementation, testing, evaluation*.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dipaparkan secara singkat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan berupa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.