

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kamus merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat penting untuk

Mengenal suatu bahasa lebih dalam dan mengetahui arti kata ke dalam bahasa tertentu. Keberadaan kamus sekarang sangatlah diperlukan untuk menambah pengetahuan dan wawasan seseorang. Di Indonesia yang merupakan Negara beraneka ragam bahasa daerah, bahasa sangatlah penting, karena setiap manusia yang terdiri dari berbagai ragam suku dan bangsa maka bermacam juga jenis dialog bahasa, sehingga kadang kala ada satu suku yang sulit untuk berkomunikasi dengan suku lainnya. Maka bahasa sangatlah memegang peranan penting dalam berkomunikasi, terutama dalam berinteraksi antara satu sama lainnya.

Dengan berkembangnya *era globalisasi* di saat ini, kemajuan dalam bidang teknologi pada saat ini khususnya pada *smartphone* telah berkembang dengan sangat cepat. Teknologi tersebut sangatlah bermanfaat untuk membantu dan menunjang aktivitas seseorang pada suatu lingkungan, hal tersebut juga diimbangi oleh terus meningkatnya perkembangan *internet* dengan sangat cepat yang telah membawa banyak perubahan bagi manusia di dalam memperoleh informasi terutama melalui sebuah aplikasi Mobile, di antara banyaknya *smartphone* yang beredar pada saat ini ada beberapa sistem operasi yang mendukung seperti *Windows Mobile, Blackberry, Iphone, Android, dan Symbian*. Salah satu sistem operasi yang

ramai diperbincangkan saat ini adalah Android. Android yang merupakan sistem operasi pada Mobile yang pertama kali di temukan oleh Andy Rubin dan setelah itu di kembangkan oleh Google. Android merupakan sistem operasi yang berbasis Linux untuk Smartphone seperti telepon pintar dan computer Table.

Di samping pengoperasiannya yang sangat mudah, ternyata Android merupakan sistem operasi *open source*, setiap orang dapat kebebasan untuk mengembangkan aplikasi tanpa dipungut biaya, sehingga banyak para pengembang memilih android sebagai sistem operasi yang akan di gunakan untuk dikembangkan dan menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk di gunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Kebudayaan di setiap daerah di Indonesia tentunya berbeda – beda, seperti budaya suku di daerah Sumatra Selatan yang merupakan ciri khas di daerah Sumatra Selatan, namun berjalannya waktu kebudayaan dan tradisi suku di daerah Sumatra Selatan mulai menunjukkan penurunan minat dari para generasi ke generasi karena secara perlahan lahan terkena oleh modern nisasi budaya barat yang membuat para generasi sekarang lebih bangga menggunakan budaya barat ketimbang menggunakan kebudayaan sendiri, maka salah satu usaha yang dilakukan adalah dengan cara melestarikan dan memperkenalkan kebudayaan atau bahasa Sumatra Selatan tersebut ke mancanegara, sehingga bahasa Suku Pasemah nantinya dapat dipergunakan untuk berkomunikasi agar tidak mengalami kepunahan karena bahasa asing.

Dengan adanya aplikasi kamus bahasa Suku Pasemah berbasis Mobile yang merupakan media pembelajaran ini, yang nantinya akan mengartikan bahasa Suku Pasemah ke dalam bahasa Indonesia, maka aplikasi ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan para perantau dari luar Suku Pasemah, para pengunjung yang ingin berlibur ke Suku Pasemah ataupun para warga Suku Pasemah yang belum terlalu memahami bahasa Suku Pasemah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang Masalah yang telah diutarakan di bagian sebelumnya, maka telah dirumuskan bagaimana membuat aplikasi kamus bahasa Suku Pasemah – Indonesia yang dapat berjalan di sistem operasi Android agar dapat memudahkan dalam belajar memahami arti kata dari bahasa Suku Pasemah ke dalam bahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi kamus Suku Pasemah – Indonesia berbasis Android ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat berjalan minimum pada Android versi 2.2 (froyo).
2. Aplikasi ini nantinya dapat menerjemahkan bahasa Suku Pasemah ke dalam bahasa Indonesia dan sebaliknya.
3. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan arti kata dalam bentuk aplikasi Mobile pada sistem operasi Android.
4. Aplikasi ini hanya akan menampilkan teks yang ada pada database.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian dibuat sebagai dasar acuan penelitian yang dilakukan penulis terhadap masalah yang ada, adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu aplikasi yang berfungsi untuk memberikan informasi berupa kata – kata dalam bahasa Suku Pasemah.
2. Membantu melestarikan kebudayaan Suku Pasemah yang hampir punah.
3. Membantu masyarakat luar yang ingin mempelajari bahasa Suku Pasemah.
4. Mempermudah pengguna dalam memahami arti dari bahasa Suku Pasemah dimanapun dan kapanpun tanpa perlu membawa buku.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi kamus bahasa Suku Pasemah ini bersifat gratis, semua orang dapat menginstal aplikasi ini di smartphone masing – masing karena aplikasi ini sebagai media pembelajaran untuk mengetahui arti kata – kata dalam bahasa Suku Pasemah.
2. Mempermudah pengguna dalam memahami maksud dari arti kata – kata dari bahasa Suku Pasemah ke bahasa Indonesia.
3. Dapat menghemat biaya dan waktu, karena pengguna dapat mencari arti dari kata – kata dalam bahasa Suku Pasemah dimanapun dan kapanpun di setiap ada kesempatan tanpa harus membawa buku.
4. Dapat membantu para pengunjung dari luar Suku Pasemah yang ingin berwisata.

5. Penulis dapat menyelesaikan studi S1 dan mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari STMIK Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu :

1. Metode Studi Pustaka

Metode keperustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis dengan menggunakan buku – buku sebagai bahan untuk referensi di dalam penyusunan skripsi untuk mendapatkan informasi yang dapat di peroleh di perpustakaan.

2. Metode Literatur

Metode Literatur di sini adalah metode pengambilan data dengan cara untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi yang akan dibuat.

3. Metode Wawancara

Metode wawancara ini di gunakan penulis untuk bertatap muka langsung dengan orang – orang yang berkompeten dan dapat menjadi sumber dalam pengumpulan data untuk kemudian bisa di dapatkan informasi yang di perlukan dalam penyusunan skripsi.

1.6.2 Metode Analisis

Di dalam metode analisis ini, untuk mengidentifikasi masalah yang ada, maka penulis menggunakan metode analisis SWOT agar mendapatkan analisis yang dapat memaksimalkan kekuatan, peluang serta meminimalisasi kelemahan dan mencegah adanya ancaman di dalam perancangan aplikasi. Selain itu, untuk mempermudah dalam menentukan kebutuhan secara lengkap, maka analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional diharapkan dapat membuat sistem aplikasi yang lebih terstruktur dan terorganisir.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan, penulis melakukan perancangan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequential Diagram* untuk tahapan penggambaran terhadap data – data yang ada dan mempermudah dalam perancangan aplikasi.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap metode pengembangan ini, dilakukan proses – proses pengembangan untuk menyusun suatu sistem yang baru menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada, metode pengembangan ini bersifat sistem waterfall.

1.6.5 Metode Testing

Dalam metode ini dilakukan proses pengujian menggunakan metode *Black-box*. *Black-box testing* dilakukan untuk mengetahui apakah program yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya. Pengujian dilakukan pada fungsi sistem, kesalahan antar muka, atau kesalahan kinerja sistem. Testing yang

dilakukan adalah dengan menjalankan aplikasi yang telah dibuat sehingga bisa terlihat kekurangan dari program.

1.6.6 Metode Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan proses penerapan data yang telah terkumpulkan ke dalam bahasa pemrograman komputer. Dalam pengkodean pada masalah ini menggunakan bahasa pemrograman Java dengan Tool IDE Android Studio atau Eclipse dan berbasis Java lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami pembahasan yang terdapat pada proposal skripsi ini, maka penulis meteri ini akan disampaikan dalam susunan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menguraikan tentang dasar – dasar teori yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari buku

dan internet yang akan penulis jadikan sebagai bahan acuan dalam membuat aplikasi Mobile yang menggunakan sistem operasi Android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang uraian analisis dan perancangan aplikasi, analisis studi kelayakan sistem, desain interface, activity diagram dan juga analisis sesuai dengan tema yang telah digunakan pada “Perancangan dan Implementasi Kamus Bahasa Suku Pasemah” berbasis Android.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang implementasi, bagaimana cara menjalankan aplikasi, kelebihan dan kekurangan aplikasi, serta evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai dari aplikasi yang telah dikembangkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan skripsi ini dan untuk pengembangan lebih lanjut di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

Di dalam bab ini berisikan tentang pustaka yang akan di gunakan penulis sebagai acuan dan bahan dalam pembuatan skripsi.